

AS FADAS JÁ
NÃO VOAM MAIS

AS FADAS JÁ NÃO VOAM MAIS

ESCRITO POR:

LUIS FERNANDO DA SILVA FARIA
“DESIGN GRÁFICO”

ARGUMENTOS ADICIONAIS:

ANA BEATRIZ PEREIRA DE ANDRADE
JÚLIA YURI LANDIM Y GOYA
GUILHERME CARDOSO CONTINI

PARTICIPAÇÃO ESPECIAL:

Dr. MILTON NAKATA

DISTRIBUÍDO POR:

UNIVERSIDADE ESTADUAL “JÚLIO MESQUITA
FILHO”

PERSONAGENS:

LUIS FERNANDO DA S. FARIA
SILVANA ANUNCIAÇÃO DA S. FARIA
SILVIO AUGUSTO CORRÊA FARIA
JOÃO PEDRO DA S. FARIA
MATEUS HENRIQUE DA S. FARIA
JÉSSICA CAROLINA GUIMARÃES
AMIGOS

“A emoção mais antiga e forte da humanidade é
o medo, e o tipo de medo mais antigo e forte é
o medo do desconhecido”
—H.P. Lovecraft, Supernatural Horror in Literatu-
re, tradução livre

**BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM
LEMBRANÇAS (2004)**

DIREÇÃO:

MICHEL GONDRY

UNIVERSAL STUDIOS



FADE IN:

EXT. LISTA DE FIGURAS - ANTES DO SUMÁRIO

4.

FIG.01 -	<u>Conjunto de cartazes: Pantera Negra, Spirit Away, ATA-ME!</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.02 -	<u>Imagem do site de organização projetual Asana</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.03 -	<u>Cartazes: The Conjuring e Enigma do Outro Mundo</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.04 -	<u>Imagens do Teatro de Horror francês o Grand Guignol</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.05 -	<u>Cartazes: The Blair Witch e Rosemary's Baby</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.06 -	<u>Cartazes: The Body Snatcher e The Stepford Wives</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.07 -	<u>Quadros: Fuzilamento de 3 de Maio e A Mulher Barbada</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.08 -	<u>Coleção de imagens sobre body horror</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.09 -	<u>imagem representando o Incosciente Coletivo de Jung</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.10 -	<u>representação de A Jornada Do Heroi de Joseph Campbell</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.11 -	<u>Imagens de Nosferatu e Sangue de Pantera</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.12 -	<u>Coleção capas de livros góticas e frame de A Mansão do Diabo</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.13 -	<u>Cartaz: MALIGNO</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.14 -	<u>Cartaz: JOGO DE CENA</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.15 -	<u>Cartaz: O LABIRINTO DO FAUNO</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.16 -	<u>Coleção capas de livros, jogos e música fantásticas</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.17 -	<u>Exemplo de Mapa para Worldbuilding</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.18 -	<u>frame do filme A Viagem de Chihiro (2001)</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.19 -	<u>imagem de meu notebook mostra arquivo antigo da estória</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.20 -	<u>imagens do Templo Zu Lai e vetores de templos religiosos</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.21 -	<u>Imagem de meu notebook:olhas escritas à mão de cenas da estória</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.22 -	<u>Imagem de meu notebook: tela da pasta "IDEIAS BASE DO FILME</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.23 -	<u>Coleção de imagens, Estátua de Alexandre; Roma e Alexandria</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.24 -	<u>Coleção de imagens, 1984; Dagon e Sailor Moon</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.25 -	<u>Imagem da Planilha Worldbuilding no Google Drive</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG. 26 -	<u>Exemplo da página padrão para projetos no ASANA</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.27 -	<u>Imagens de O Hobbit e O Senhor dos Anéis</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.28 -	<u>Imagem de EBERON cidade fictícia</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG. 29 -	<u>Cartazes: O Túmulo dos Vagalumes e Serviços de Entregas da Kiki</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.30 -	<u>Cenários de subgêros punks, bio e solarpaunk</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.31 -	<u>Coleção de imagens: Rio de Janeiro, 1984 e gêneros punks.</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.32 -	<u>Coleção de Imagens da Floresta de Pedras na China</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.33 -	<u>Coleção de imagens: Moebius; habitações e Cabul</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.34 -	<u>Paisagens com céus modificados pelo desmatamento</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.35 -	<u>Ilustrações de raças fantásticas</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.36 -	<u>Ilustrações de animais fantásticos</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.37 -	<u>Ilustrações de animais fantásticos em habitats diversos</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.38 -	<u>Espécie de ave fantástica</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.39 -	<u>Azathot ser mítico de Lovecraft</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>

EXT. LISTA DE FIGURAS - ANTES DO SUMÁRIO

5.

FIG.40 -	<u>Coleção de Imagens: Papua Nova Guiné e Pantera Negra</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.41 -	<u>Coleção de Imagens: Concept Art de UP!</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.45 -	<u>Frame: Era Uma Vez No Oeste</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.43 -	<u>Coleção de Imagens: Filhotes de Animais</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.44 -	<u>Coleção de Imagens: Protagonistas de Animações</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.45 -	<u>Coleção de Imagens: Personagens de Animes</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.46 -	<u>Coleção de Imagens: Esboço de estilos e desenho de Erick</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.47 -	<u>Esboços da personagem URILAN</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.48 -	<u>Lineart do rosto de URILAN</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.49 -	<u>Coleção de Imagens: Edward Hopper e Fan Ho</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.50 -	<u>Esboço de pose da personagem Urilan, ainda sem colorir</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.51 -	<u>Esboço de pose da personagem Urilan colorida</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.52 -	<u>Coleção de Imagens: Capa do álbum Californication e Caos</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.53 -	<u>Capa do álbum All My Demons Greeting Me As A Friend</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.54 -	<u>Imagens de Vilões da Disney</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.55 -	<u>Imagens de Majin Boo e Lo Cheaney</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.56 -	<u>Esboços de MODERKAI</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.57 -	<u>Esboço lineart do antagonista Moderkai de minha autoria</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.58 -	<u>Esboço de pose da personagem Moderkai, ainda sem colorir</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.59 -	<u>Esboço de pose da personagem Moderkai colorida</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.60 -	<u>Imagens de Druidas: SamHain e Griffith</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.61 -	<u>Imagens de Fanton e Tetsuo</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.62 -	<u>Esboço de Cena para GUNMI</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.63 -	<u>Esboços de GUNMI</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.64 -	<u>Esboço de rosto definitivo de GUNMI</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.65 -	<u>Esboço de pose da personagem Gunmi, ainda sem colorir</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.66 -	<u>Esboço de pose da personagem Gunmi colorida</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.67 -	<u>Coleção de Imagens: Cidades diversas e Metrópolis (1927)</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.68 -	<u>Coleção de Imagens: Desenho meu e Winston (1984)</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.69 -	<u>Esboços de Haizen Daise de minha autoria</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.70 -	<u>Esboço de Haizen Daise oficial</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.71 -	<u>Esboço de pose da personagem Haizen Daise, ainda sem colorir</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.72 -	<u>Esboço de pose da personagem Haizen Daise colorida</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.73 -	<u>Coleção de Imagens: Cidades diversas e Cartazes Jules Chéet</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.74 -	<u>Coleção de Imagens: Cartazes de estilos distintos</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.75 -	<u>Comparação de cartazes A Beleza do Dlabo</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.76 -	<u>Coleção de Imagens: Cartazes de Gana vs. Originais</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.77 -	<u>Comparação de cartazes O Pagador de Promessas</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
FIG.78 -	<u>Cartazes cubanos</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>

EXT. LISTA DE FIGURAS - ANTES DO SUMÁRIO

6.

<u>FIG.79 -</u>	<u>Cartazes: O Menino e o Vento e Assalto ao Trem Pagador</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.80-</u>	<u>Cartaz: Spree</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.81 -</u>	<u>Detalhe título no cartaz de Spree</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.82-</u>	<u>Detalhe slogan no cartaz de Spree</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.83 -</u>	<u>Detalhe créditos no cartaz de Spree</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.84-</u>	<u>Coleção de Lobby Cards</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.85 -</u>	<u>Cartazes oficiais distintos de Homem Formiga e A Vespa</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.86-</u>	<u>Cartazes de Personagens de Antman and The Wasp</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.87-</u>	<u>Cartazes oficiais distintos de Homem Formiga e A Vespa</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.88 -</u>	<u>Grid de INTERESTELAR</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.89 -</u>	<u>Cartaz: INTERESTELAR</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.90 -</u>	<u>Cartaz: STAR WARS: A Ameaça Fantasma</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.91 -</u>	<u>Cartaz: FUJA</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.92 -</u>	<u>Ilustração de TAXI DRIVER</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.93 -</u>	<u>Cartaz: O Grinch</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.94 -</u>	<u>Cartaz: Sexta Feira 13</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.95 -</u>	<u>Cartaz: Homem Aranha: De Volta ao Lar</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.96 -</u>	<u>Cartaz: Homem Aranha: Longe de Casa</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.97 -</u>	<u>Cartaz: Halloween</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.98 -</u>	<u>Cartaz: RUA 10 CLOVERFIELD</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.99 -</u>	<u>Cartaz: Dr. Estranho</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.100 -</u>	<u>Cartaz: Apocalypse Now</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.101 -</u>	<u>Cartaz: Bacurau</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.102 -</u>	<u>Cartaz: Tubarão</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.103 -</u>	<u>Cartaz: A VIDA INVÍSEL</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.104 -</u>	<u>Cartaz: Coringa</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.105 -</u>	<u>Cartaz: The Killer Inside Me</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.106 -</u>	<u>Cartaz polonês de Apocalypse Now</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.107-</u>	<u>Cartaz polonês de O Podero Chefão: Parte 2</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.108-</u>	<u>Cartazes: The Sopranos</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.109 -</u>	<u>Imagens de filmes de Comédia Romântica</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.110 -</u>	<u>Cartaz Promocional ADORÁVEIS MULHERES</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.111 -</u>	<u>Coleção de Imagens filmes de Comédia Romântica</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.112 -</u>	<u>Coleção de Imagens filmes de Comédia Natalina</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.113 -</u>	<u>Segundo Cartaz Pomocional ADORÁVEIS MULHERES</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.114 -</u>	<u>Cartaz oficial de ADORÁVEIS MULHERES</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.115 -</u>	<u>Tipografia: MoonFirefly</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.116 -</u>	<u>Modificação da tipografia: MoonFirefly, feita por mim</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.117 -</u>	<u>Cartaz: O Show de Truman</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.118-</u>	<u>Quadros: O Pesadelo e Deus Criando Adão</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.119 -</u>	<u>Cartaz Ilustrado do Filme Godzilla feito por mim</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>

EXT. LISTA DE FIGURAS - ANTES DO SUMÁRIO

7.

<u>FIG.120 -</u>	<u>Estudo de esboços para CARTAZ INF.ADSC</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.121 -</u>	<u>Esboços em lineart CARTAZ INF.ADSC</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.122 -</u>	<u>CARTAZ INF.ADSC. finalizado</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.123 -</u>	<u>Coleção de Imagens: Olhos estilizados em religiões diversas</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.124 -</u>	<u>Coleção de Imagens: Representações culturais do Ovo</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.125-</u>	<u>Coleção de Imagens: Brincos Hanafuda, Magatama e YinYang</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.126 -</u>	<u>Coleção de Imagens: Ilustrações de Clark, Beardsley, Klimt e Desenho Mediu</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.127 -</u>	<u>Cartaz polonês de HARRY’S ANGEL</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.128 -</u>	<u>Cartaz cubano de O Leopardo</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.129 -</u>	<u>Coleção de Imagens: Sheela na gig; The Midnigth Gospel e Celeste</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.130 -</u>	<u>Estudo de esboços para CARTAZ ADLT/VLHC</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.131 -</u>	<u>Esboços em lineart CARTAZ ADLT/VLHC</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.132 -</u>	<u>CARTAZ ADLT/VLHC finalizado</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>
<u>FIG.133 -</u>	<u>Imagens do Terceiro Olho e Cenário em Midnight Gospel</u>	<u>SALVA EM DESKTOP</u>

EXT. GLOSSÁRIO - ANTES DO SUMÁRIO

8.

Para os seguintes fins, o Memorial Descritivo apropria-se de terminologias advindas do meio cinematográfico, sendo elas:

FADE PARA:

Um tipo de técnica de edição muito usada na pós-produção durante a montagem das cenas que irão compor o futuro longa-metragem, consiste em unir duas cenas por uma dissolução gradativa da cena anterior.

FADE IN:

No roteiro determina uma passagem específica de uma cena à entrada de um título, intertítulo, quebra de cena pós fade out, ou o próprio começo do filme.

FADE OUT:

Determina o fim da peça/obra ou o final de um capítulo ou ato, caso no roteiro haja divisões especificadas.

EXT.:

Abreviação de EXTERIOR, no Cabeçalho da Cena indica a parte em que acontece a ação, contém a Localização e o tempo desta, se é dia/tarde/noite. Seu contraponto é o INT. Aparece assim: EXT./INT. LOCAÇÃO #1- DIA

CUT TO:

Corte de uma cena à outra, usado apenas quando a transição é importante, pois o cabeçalho já determinaria o corte.

CONTINUA:

Continuação da ação da cena quando a folha termina e precisa ser reescita em outra.

ESCRITO POR:

Nome do autor do roteiro/script. Às vezes, ocorre do Diretor ser creditado como o autor mesmo não tendo escrito o projeto. Os estúdios ou distribuidoras usam dessa tática como comunicação das vendas.

EXT. GLOSSÁRIO - ANTES DO SUMÁRIO

9.

DIRIGIDO POR:

Diretor da obra, não necessariamente é o mesmo quem escreve o roteiro.

ARGUMENTOS ADICIONAIS:

Nem sempre os diálogos ou as ações das cenas estão bem elaboradas, e para isso, um estúdio paga para um outro profissional reescrevê-las. OU, ainda, um outro profissional colabora junto ao roteirista apenas adicionando diálogos ou algumas cenas, não é creditado como roteirista, salvo exceções que podem ocorrer.

DISTRIBUÍDO POR:

Nome da distribuidora quem compra os direitos de comercializar o filme nos cinemas, geralmente é diferente da empresa quem produziu.

PERSONAGENS:

Não é comum roteiros exemplificarem suas personagens logo após a página de introdução. Por exemplo, Paul Schrader em TAXI DRIVER, descreve o principal, TRAVIS BICKLE, com o intuito de já termos uma prévia de quem ela é.

TRAVIS BICKLE
Aos 26 anos, magro, duro, o solitário consumado. Na superfície ele parece bonito, até bonito; ele tem um olhar calmo e estável e um desarmador sorriso que surge do nada, iluminando todo o seu rosto. Mas por trás daquele sorriso, em torno de seus olhos escuros, em suas bochechas magras, pode-se ver as manchas nefastas causadas por uma vida privada de medo, vazio e solidão. Ele parece ter vindo de uma terra onde está sempre frio, um país onde os habitantes raramente falam. A cabeça se move, o a expressão muda, mas os olhos permanecem sempre fixos, sem piscar, penetrante espaço vazio...(SCHRADER, 1976, p.1,Tradução Livre)

FADE OUT:

ATO I

QUEM SOU EU 16

TRAJETÓRIA
NA FACULDADE 17

OBJETIVOS 20

METODOLOGIA 21

ATO II

O QUE É O HORROR? 26

O HORROR NO CINEMA 26 - 30

BODY HORROR 30 - 33

SOBRE ARQUÉTIPO 36 - 38

ARQUÉTIPOS E
CLICHÉS 38 - 40

CLICHÉS NOS CARTAZES 40 - 47

ATO III

ESTÓRIA E
CONTEXTO 52 - 63

WORLDBUILDING 66 - 81

PERSONAGENS 84 - 135

O PROJETO 138 - 227

AGRADECIMENTOS

CONCLUSÃO 229 - 230

REFERÊNCIAS 230 - 231

ATO I

- QUEM SOU EU;
- TRAJETÓRIA NA FACULDADE;
- OBJETIVOS;
- METODOLOGIA

ONIBABA (1964)
DIREÇÃO:
KANETO SHINDÔ
TOHE STUDIO

FADE IN:

SUBCAPÍTULO 01

QUEM SOU EU
E
TRAJETÓRIA NA FACULDADE

**CONTATOS IMEDIATOS DO
TERCEIRO GRAU (1977)**
DIREÇÃO:
STEVEN SPIELBERG
UNIVERSAL INTERNATIONAL PICTURES

FADE IN:

16.

EXT. SOBRE MIM - INFÂNCIA

Honestamente, de longe a parte mais difícil do relatório, cresci em Bauru e fui criado por MÃE solteira junto com DOIS irmãos, sempre que podia via meu PAI aos sábados e antes da escola. O gosto que tive pelo terror em muito veio nessa época. Primeiro como *pavor*, depois *curiosidade*, meus pais nunca foram fãs do gênero, então nunca deixariam uma criança de 6 anos alugar o “MASSA-CRE DA SERRA ELÉTRICA” para ver com a família.

Trauma na Certa.

No entanto, isso sempre ficou em minha cabeça, povoando meu imaginário toda vez que eu e irmãos íamos a locadora próxima de casa. Meu primeiro filme foi “O BRINQUEDO ASSASSINO”, foram as 1 horas mais tensas de minha vida, não pela premissa e sua execução não tão boa, mais pela vivacidade e presença que aquela pequena criatura possuía, fato, o animatronic de Chucky ajudava a criar a *imponência* e *perigo* do vilão. O tempo passou e um dia fui ao *cinema*, diferente da locadora não podia escolher aos filmes, já vinham selecionados. Fui com pai e irmãos, contava com 6 anos, e o filme A VIAGEM DE CHIHIRO, único que poderíamos assistir. Um longa que me alimentava, não só pelo universo fantasioso do STUDIO GHIBLI, e alimentado em minha mente por leituras infanto-juvenis como ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS como também uma estória que me parecia ter muito mais a contar do que meus olhos e ouvidos eram capazes de presenciar, sentir ou perscrutar. A partir de então sempre que podíamos o cinema vinha como primeira opção, experienciei filmes cada vez mais interessantes (quase todos).

Contudo, a primeira experiência a gente nunca esquece, isso é algo que marcou muito a minha vida, pelo bem ou pelo mal, a primeira impressão é a que fica.

17.

EXT. TRAJETÓRIA NA FACULDADE - FASE ADULTA

Meus pais sempre incentivaram eu e meus irmãos a estudarem e buscar o que mais gostávamos. Design não foi minha primeira opção de curso, antes disso eram Engenharia do Petróleo e todas as outras possíveis. O que fez eu mudar de ideia foi minha prima Jéssica, ela inicialmente faria Design e explicando sobre o que era, gostei e fui tentar, afinal tinham poucas vagas, com toda certeza passaria.

Demorei 2 ANOS e 3 meses para passar no vestibular.

E, que BOM cursei na UNESP, uma faculdade pública me deu às experiências que uma privada, talvez, jamais me daria. Desde professores, realmente, interessados em *ensinar* e *ouvir* seus alunos, não só isso, como sentia que poderia contar com eles em qualquer coisa. E, claro, as amizades, poucas, mas conselhos e relacionamentos que levarei para a vida. Os PROEX *serviram* como base para entender e querer aprender ainda mais sobre o papel do design em nossa sociedade. Apesar do cunho mercadológico ainda assombrar a grade curricular em nada me desanimou. Tenho a certeza de que Mestrado em Design será meu próximo passo acadêmico. Através destas amizades fui perdendo medo de meus desenhos, pais e irmãos merecem o crédito também, e entendi o tempo que precisava dedicar a mim mesmo, e dessa forma acabei escolhendo o gráfico, pois queria trabalhar com animação. Contudo, durante a faculdade mudei por vezes o que eu queria fazer, de animação para mobiliário, deste para ilustrador e músico... Não por indecisão, e, sim, o papel em que o design pode atuar, eram tantas opções e riquíssimas, cujo resultado foram dores de cabeça em decidir o assunto deste TCC. Voltei atrás quando conheci meus veteranos *Bento* e *Carol*, que motivaram a voltar a desenhar e tentar mais uma vez. Não só isso, como Erick um outro amigo, ajudou no inicio deste projeto. E, lógico sem contar os outros que sempre estavam para me apoiar e dizer: “*Calma, você consegue*”.

E isso, me enche de esperanças.

SUBCAPÍTULO 02

OBJETIVOS
E
METODOLOGIA

O LABIRINTO DO FAUNO (2006)
DIREÇÃO:
GUILLERMO DEL TORO
WARNES BROS. PICTURES

FADE IN:

INT. OBJETIVOS - SUBCÁPITULO 02

20.

Conversando com minha orientadora e ciente de meus gostos pessoais resolvi como conclusão de curso criar *dois cartazes* que sinalizassem as mudanças na vida da personagem, consonante a uns dos gêneros trabalhados, o *Amadurecimento ou Coming - in - Age*, somado ao meu preferido o *Terror e Horror*.
Para tal, não criei um enredo completo da trama, por ser inviável, então com ajuda de minha orientadora ANA BIA, criei dois “*mini argumentos*” retratando e explicando as fases apresentadas ou ciclos existenciais da personagem principal, Urilan: *INFÂNCIA/ADOLESCÊNCIA* e *ADULTA/VELHICE*.
Pesquisando por cartazes de filmes na internet em bancos de imagens, empresas, artistas independentes me deparei com uma constante nos cartazes de hoje, muitos trabalham com as *Cabeças Flutuantes*, essa técnica consiste em criar uma ordem de leitura mediante o tamanho e disposição de cada personagem ou cenário em cena. O problema disso é a padronização óbvia e a perda da identidade que o projeto possui, uma vez que é pelo cartaz em que os primeiros sinais da trama e seu desenrolar podem ser lido.
Filmes mais “*pipocão*” geralmente abusam dessa malfadada técnica, e obras voltadas aos festivais têm um *design* e *composição* mais “*limpos*”.



Fig. 01.: Cartaz promocional de “Pantera Negra”, apresentando as “Cabeças Flutuantes”; no meio um exemplo de Amadurecimento; Cartaz promocional de Almodovár, uns dos diretores que sabe equilibrar bem o design limpo dos cartazes.
Fontes: <https://www.elo7.com.br/cartaz-marvel-pantera-negra-lo002-tamanho-90-x-60-cm/dp/B80523>
<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-37485/> (chihiro)
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ata-me!>

INT. METODOLOGIA - SUBCÁPITULO 02

O propósito de um Projeto de Conclusão de Curso é antes de mais nada ser uma experiência prazerosa, contudo, também deve buscar a experimentações dentro do campo do Design.

(CONTINUA)

CONTINUA:

21.

Resolvi me arriscar e comprando uma mesinha digital, aprendi a desenhar e colorir, através dos Softwares já utilizados tanto no mercado quanto entre os próprios arte finalistas e ilustradores: o *Photoshop*. Fato é que nunca me levei a sério na qualidade de meus desenhos salvo algumas exceções em que fugiam a regra, precisava me aprimorar em praticamente todas as áreas.
Então, nunca *Youtube* e *Google* serviram tão bem, logo de cara uma coisa que enfiei na minha cabeça era a de que jamais seria como um *Will Eisner* e sairia rabiscando qualquer coisa na mais perfeita forma e harmonia. Sendo assim, usei da pandemia e o fato de não ter algum emprego e morar com minha mãe, o momento perfeito para aprender de vez a desenhar. Antes, desenhar era uma prática bem sazonal.
Matérias como *METODOLOGIA DO DESIGN*, foram sem sombra de dúvida muito bem vindas no momento de organizar tarefas, funções, cronogramas, e objetivos/resultados, vale uma menção honrosa ao meu professor *ANDERSON ROLIN* de *GESTÃO DO DESIGN*, que desde o início da disciplina já puxava nossa orelha atentando a necessidade a cerca de um bom planejamento.
Primeiramente usei plataformas de organização projetuais ou acadêmicas como *Trello*, *Asana* ou *Planilhas do Excel*.
Optei pelo Asana devido sua interface ser mais organizada.

Task name	Assignee	Due date	Audience	Tags	Estimated hours	Channel	Effort
Recurrent pieces							
Press release on acquisition	Blake Pham	23 Apr	Premium	Low priority	2	Press	Low
Create new infographic	Blake Pham	30 Apr			5	Social	Low
Editorial calendar	Blake Pham	21 May	Premium		4	Social	Medium
Customer spotlight #1	Kat Mooney	19 Jun	Business	High Priority	3	Blog	Medium
Customer spotlight #2 interview	Nikki Henderson	22 May	Premium	Low priority	3	Blog	Medium
New feature roundup	Kat Mooney	24 Apr	Premium	Med priority	6	Blog	High
Christmas campaign	Avery Lomax	28 Aug	Business	High Priority	3	Social	High
Create campaign	Blake Pham	1 Oct	Premium	Low priority		Social	Medium
					SUM	34	
New formats							
Work-life balance newsletter	Avery Lomax	20 Mar	Premium	High Priority	4	Email	Low
Roadmap	Jennifer Lu	25 Mar	Business		3	Web	Medium

Fig. 02: Asana e uns de seus modelos organizacionais
Fonte: <https://asana.com/pt/guide/help/projects/sections>

FADE OUT:

ATO II

O QUE É O HORROR?
HORROR NO CINEMA
BODY HORROR
SOBRE ARQUÉTIPOS
ARQUÉTIPOS E CLICHÉS

CISNE NEGRO (2010)
DIREÇÃO:
DARREN ARONOFSKY
FOX SEARCHLIGHT PICTURES

FADE IN:

SUBCAPÍTULO 03

O QUE É O HORROR?
HORROR NO CINEMA
BODY HORROR

ESTOU PENSANDO EM ACABAR COM TUDO (2020)

DIREÇÃO:
CHARLIE KAUFMAN
NETFLIX

FADE IN:



INT. O QUE É O HORROR? - SUBCAPÍTULO 03

26.

O medo é sem dúvida um dos sentimentos mais primitivos e necessários, mas que ainda assim causam constrangimentos a quem teme e é temido. O *desconhecido* sempre foi o maior medo presenciado pela humanidade quando na escuridão da noite ou nas profundezas do oceano precisavam ser desbravados pelos antigos. Era o medo que ao mesmo tempo os guiava e os fazia repensar. Sem sombra de dúvidas é um dos sentimentos mais renegados pela sociedade, talvez porque quem o assuma passa a imagem de covarde, o oposto de uma das virtudes mais bem queridas e temas de personagens lendários da literatura e cinema: a *coragem*.

Delumeau em seu livro A HISTÓRIA DO MEDO que temos uma das explicações mais singelas e nem por isso menos certas a despeito do medo, ele acaba sendo uma *defesa essencial, garantia aos perigos, um reflexo do próprio organismo ao tentar escapar de algum perigo*, como a morte. Porém, isso é insuficiente na tarefa de compreender o por que das pessoas tanto evitem falar sobre seus medos, demonstrar “*covardia*” frente à seus semelhantes é um motivo. Afinal, somos uma espécie animal e como tal tememos perder espaço seja em questão alimentar, social ou sexual à semelhantes.

DELUMEAU (V.O)
(...) O medo ou o pavor, que é o contrário à audácia, não é apenas uma frieza, mas também uma perturbação e um espanto de alma que lhe tiram o poder de resistir aos males que ela pensa estarem próximos. (...) desse modo, não é uma paixão particular; é apenas um excesso de covardia, de assombro e de Horror, o qual é sempre vicioso. (DELUMEAU. 2009, p. 24).

Delumeau vai mais além e recita outros meios pelos quais o sentimento poderia se propagar, além dos supracitados, *o medo das forças da natureza, o medo dos mortos*, e, acima de tudo em relação à *existência e futuro* da humanidade. Pode ainda alçar traços patológicos e causar situações fatais ao indivíduo: o medo da exclusão, de perder o controle de sua própria vida, o medo dos outros, o medo de falhar, se relacionar, tudo isso impele a quem sofre situações paralisantes e como dito até fatais. Dessa forma podemos pensar até mesmo num *medo coletivo*, um exemplo claro era na *Guerra Fria* e o medo das duas maiores potências daquela época entrarem em uma guerra nuclear, voltando alguns anos antes, no Japão, quando *Hiroshima* e *Nagasaki* sofreram ataques nucleares, o medo e as neuroses, mais tarde culminaram no nascimento de *Godzilla*.

INT. O HORROR RETRATADO NO CINEMA - MESMO SUBCAPÍTULO

27.

Portanto, pensando em tudo isso, podemos abordar o tema do *Horror* e até mesmo do *terror*. Ambos são diferentes, o primeiro além do medo, coexiste a repulsa e o nojo, obras a despeito do *sobrenatural, sanguinolentas* e escatológicas. No caso do segundo é tudo aquilo que *aterroriza*, dá medo, filmes violentos podem causar tais *sensações*. O *horror* e seu primo não tão distante, ganharam espaços nas telas e páginas dos livros, justamente pelos temas e sensações que abordam e/ou sente. O interesse pelo *grotesco* como forma de *fugacidade* e de *entretenimento*, causa tal curiosidade em diferentes épocas e contextos. Na França tínhamos o teatro *Grand Guignol* (1897 - 1962) especializado em peças viscerais, em suma, apresentavam temas cotidianos: *religião, disputa de classes, guerras e seus desdobramentos, crimes, assassinatos, psicoses e neuroses...* O motivo de tal fascínio é a *apropriação* dos maiores temores de cada um e decupá-lo em tela seja através de uma pintura seja no cinema. Além disso, a experiência “*traumática*” servia como *catarse* aos espectadores mesmo aos que pouco ou nada conviveram com tais situações, novamente o medo do desconhecido gerava interesses “*mórbidos*”, já que tudo aquilo não passava de *ficção*. E por mais que soe ruim presenciar situações horripilantes, estes espaços culturais usaram tanto para o entretenimento (*Bruxa de Blair*) quanto para a reflexão (*O Bebê de Rosemary*) Nas palavras de *H.P. LOVECRAFT* um dos maiores autores do gênero de Horror, destaque ao *Horror Cósmico*, ele diferencia o Terror do Horror na seguinte maneira.

H.P. LOVECRAFT (V.O)
Pode-se afirmar, em termos gerais, que uma história fantástica cujo intento seja instruir ou produzir um efeito social, ou em que no final os horrores se desfaçam explicados por meios naturais, não é um autêntico conto de pavor cósmico; não menos verdade é que narrativas como essas possuem com frequência, em partes isoladas, toques atmosféricos que atendem a todas as condições da legítima ficção de horror sobrenatural. Portanto, uma peça do gênero deve ser julgada não pela intenção do autor, nem pela simples mecânica do enredo, mas pelo plano emocional que ela atinge em seu ponto menos trivial.(H.P.LOVECRAFT, 1987,pg.11)

Logo, as produções do *Horror/Terror*, sempre buscarão formas de causar no público aflições por meio de *trilhas incidentais* e a *iluminação pesada*, voltada mais para a sombra, ainda os planos normalmente serão em Close ou Primeiro Plano. Tudo isso, converge para *dificultar* e *atordoar*, uma vez que, o assunto do “*desconhecido*” vêm a tona, sendo incapaz de distinguir os elementos em cena, o cérebro luta para entender o que está acontecendo e quando é ineficaz, a apreensão aumenta.



Fig. 03.: À direita, cartaz do filme INVOCAÇÃO DO MAL, seria um filme de TERROR, pois mesmo que trate de fantasmas, ainda há uma explicação sobre as criaturas. Já no caso da esquerda, se enquadraria o HORROR, pois ENIGMA DE OUTRO MUNDO, mesmo que apresente as bestas, não há qualquer explicação lógica sobre.
Fonte: <https://m.imdb.com/title/tt0000000001457767/>
<https://www.imdb.com/title/tt0084787/>

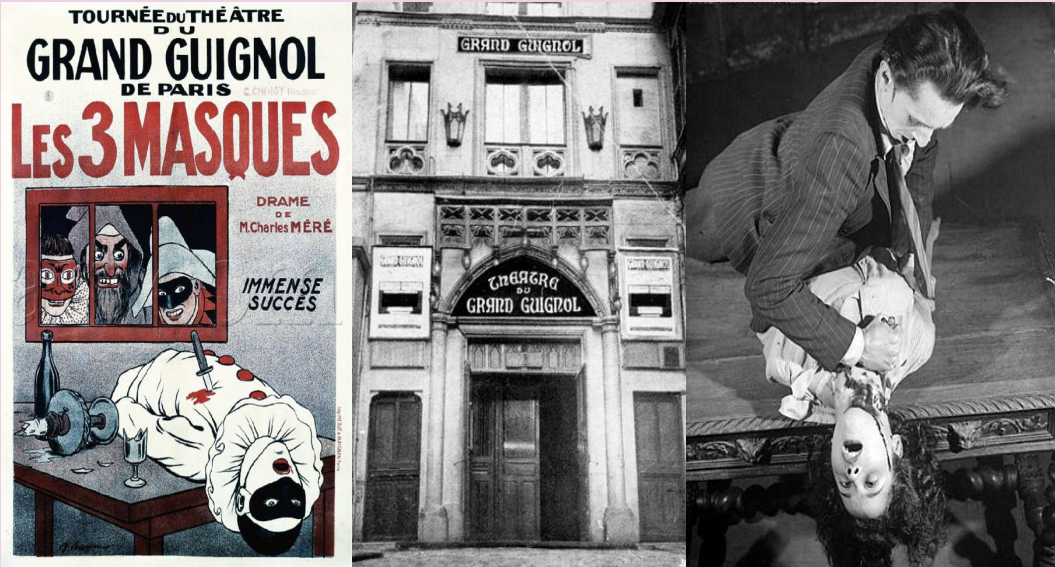


Fig. 04.: Cartaz de umas das obras mais célebres “Os TRÊS MASCARADOS”, reinterpretada e reimaginada por diversas vezes. Fachada do Teatro; Cena mortal interpretada por Paula Maxa;
Fonte: https://aminoapps.com/c/creepypastabr_pt/page/item/grand-guignol-o-teatro-do-horror/G50p_Na8i-VILRMVILrwgrYnbo7a7NPxbNZr
<https://portaldosatores.com/2017/02/06/teatro-de-sangue-os-assustadores-espetaculos-do-grand-guignol/>
<https://educalingo.com/pt/dic-de/grand-guignol>

Contudo, o Horror assim como Dramas, também carregam em seu interior mensagens ideologicas ou morais, atestando às causas sociais do momento como fez VAMPIROS DE ALMAS (1956) durante o período da Guerra Fria.

Ou ESPOSAS EM CONFLITO (1975), todos contém características próprias e marcantes ligadas ao Horror: o fator suspense, antagonistas sobrenaturais ou não, personagens indefesos ou inocentes aos perigos que os cercam, fotografia opaca ou escurecida, cores frias, etc. Nos casos citados anteriormente A BRUXA DE BLAIR e O BEBÊ DE ROSEMARY, o primeiro, a proposta dos realizadores ao meu ver, não era explorar grandes temas ou lições de morais, e sim, os limites das novas mídias que ganhavam mais espaço como a câmera digital, popularizada pela videografia, pois, soaria mais real. Isso fica evidente também na campanha de marketing do filme. Para o de Rosemary, um tema importante poderia ser o abuso psicológico causado por uma gravidez indesejada e relacionamentos tóxicos no casamento. VAMPIROS, por sua vez, aborda paranoias politicas ou pessoais de cada individuo na sociedade. ESPOSAS, as expectativas do patriarcado no controle cultural de como uma esposa deve se portar ou aparentar em circulos sociais, não atoa o original é The Stepford Wives, Stepford é o nome de um sujeito asqueroso.



Fig. 05.: Cartazes das seguintes obras: A Bruxa de Blair; O Bebê de Rosemary
Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Stepford_Wives_\(1975\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Stepford_Wives_(1975))
https://pt.wikipedia.org/wiki/Invasion_of_the_Body_Snatchers



Fig. 06.: Cartazês das seguintes obras: Vampiros de Almas e Esposas em Conflito.
Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Stepford_Wives_\(1975\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Stepford_Wives_(1975))
https://pt.wikipedia.org/wiki/Invasion_of_the_Body_Snatchers

INT. O BODY HORROR - MESMO SUBCAPÍTULO

Conforme dito anteriormente, coube ao horror e terror retratar em suma os desejos e ‘oses’ mais tenebrosas do ser humano (psicoses, neuroses), e nos filmes vêm através do monstro e suas variações *monstruosidade* e *monstruoso*, afinal é o principal adjetivo usado para os antagonistas dos filmes aqui tratados. Mas, o que são?
Como as histórias são espíritos vivos de seu tempo cabe creditar as novas práticas médicas e sociais do século XVIII e XIX, sobretudo ao surgimento de manicômios e estudos embrionários como força modeladora do “monstro”.
Ao atingir censo patológico virá alvo de padrões e normas, pois, sendo um objeto de estudo adquire status evitável, isto é, aquilo que fugiria das regras e parâmetro para os “normais”.
Logo, ao colocar o monstro aquém a realidade há uma ruptura entre o monstro irreal (Gigantes, Golens, Leviatãs...), despertando sentimentos ambivalentes: por um lado há o medo, pânico e Horror, do outro a *curiosidade* e *fascínio*.
Essa dicotomia foi palco para vários artistas imaginarem e reimaginarem os conceitos de monstro e seus pares *monstruoso* e *monstruosidade*, Goya em suas obras atrela o horror da iminente morte por um grupo de rebeldes no “O 3 de Maio”, ou a ternura e compreensão à pessoa estigmatizada por “monstruosa”, captado por Ribeira em “Magdalena Ventura com seu marido e filho”.

CONTINUA

Isso já abre espaço para uma das belezas escondidas neste gênero, a constante mudança do que pode causar o horror, como vimos anteriormente, desde o sobrenatural em Blair e Rosemary até a invasão de corpos em O Enigma de Outro Mundo.
Deste modo, a monstruosidade vista no gênero de horror é elencada como um dos pontos mais altos não só no campo literário ou fílmico, mas quaisquer outras temáticas que tragam o conceito a tona. Na psicanálise se torna o “*abjeto*” já na antropologia “*impuro*”. Sendo assim, alça a transgressão social e ruptura das ordens vigentes.

HUTCHINGS (V.O)
Por um lado, filmes de horror podem ser vistos como reafirmadores das categorias sociais ao operar o monstro ‘não natural’, mas, por outro lado, a própria existência do monstro revela que estas categorias podem ser violadas, pois elas - por toda sua ‘naturalidade’ aparente - são frágeis, contingentes, vulneráveis. Sob esse aspecto, os monstros não apenas representam ameaças para a ordem social, mas também oferecem novas possibilidades em si de transformação desta ordem.
(HUTCHINGS,2004, p. 37)

E esses sentimentos de fascínio e medo acabam sendo fruto de todo esse paradoxo, pois como dito violariam padrões e normas sociais. Surgem em apresentações circenses como o nanismo em oposição ao sexo masculino e sua representação austera e bélica. Podemos ir além, uma mulher que apresente hirsutismo conforme o quadro anterior, também ganhava a luz do *fascínio* e da *abjeção*, posto que ia ao contrário da mulher ideal: *delicada, delgada e de pele tenaz e macia*. Para estes fins, surgiram ao redor do globo circos ou exposições em que tais “criaturas imperfeitas” poderiam ser vistas e revistas.



Fig. 07.: O 3 De Maio; Francisco Goya; 1808. Magdalena Ventura com seu marido e filho; José Ribeira; 1631.
Fonte: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/o-3-de-maio-de-1808-em-madri-francisco-de-goya/>
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mujer_barbuda_ribera.jpg

Não a toa o termo "*abjeto*" aparece como "*aberrações*".

Portanto, o entretenimento visto em filmes de horror, busca trabalhar a relação dual supracitada, não basta o "monstro" gerar apenas o medo, deve também nutrir a empatia de quem vê. Pois, sendo seres incompletos, como o Drácula que encontra sentido em sua existência apenas quando se apodera do sangue do outro, se tornando completo, assim como quem o vê.

Desta forma, a criatura assume formas distintas integrantes em seu contexto, a *deformidade*, pode ser vista sob a ótica da incompletude, não em sentido negativo, H.P.Lovecraft atesta nossa "insignificância" ao que chama de desconhecido, não àtoa seus personagens sempre estão a vagar por locais inóspitos, oceanos, ilhas, grutas, cavernas ou perdidos em desejos do subconsciente.

Somos incapazes de compreender além de nossas amarras culturais, é a névoa que amedronta um pequeno vilarejo, a escuridão aterrorizante, ou uma gosma indescritível, tudo isso retrataria a temática do autor.

Para *Linda Williams*, estudiosa do campo, o sucesso deste subgênero se deve aos sentimentos aos quais espectador pode experimentar. No caso do horror corporal "volta-se para o medo do corpo e os limites da carne", bem como "celebra as capacidades e potencialidades transformadoras inerentes ao corpo. Essas transformações corporais são sempre ambíguas: violentas e, ao mesmo tempo, libertadoras e repulsivamente belas".

Uma diferença comum no body horror é que as *violações* ou *distorções aberrantes* do corpo observadas ao longo da trama, raramente são o resultado de violência imediata ou inicial. Em vez disso, elas *geralmente* são marcadas por uma perda de controle consciente sobre o corpo por meio de mutação, doença ou outros tropos envolvendo transformação descontrolada.

Tomemos como modelo o filme *A MOSCA*, as úlceras e puses, aparecem e aumentam enquanto o enredo progride, na escala *social, institucional* e *pessoal* dos relacionamentos do protagonista com seu mundo. Nada é gratuito. A estética desse subgênero pode invocar no espectador sentimentos intensos de desgosto físico e psicológico, ou nojo, e explora as ansiedades de vulnerabilidade física.

O *horror gótico* foi um dos responsáveis por revitalizar o gênio das histórias deste subgênero, FRANKENSTEIN (1818), de Mary Shelley, é um dos primeiros exemplos na ficção literária. O sucesso do horror gótico no século XIX, combinado ao surgimento da literatura de ficção científica, é considerado a *origem* do horror corporal como gênero literário.

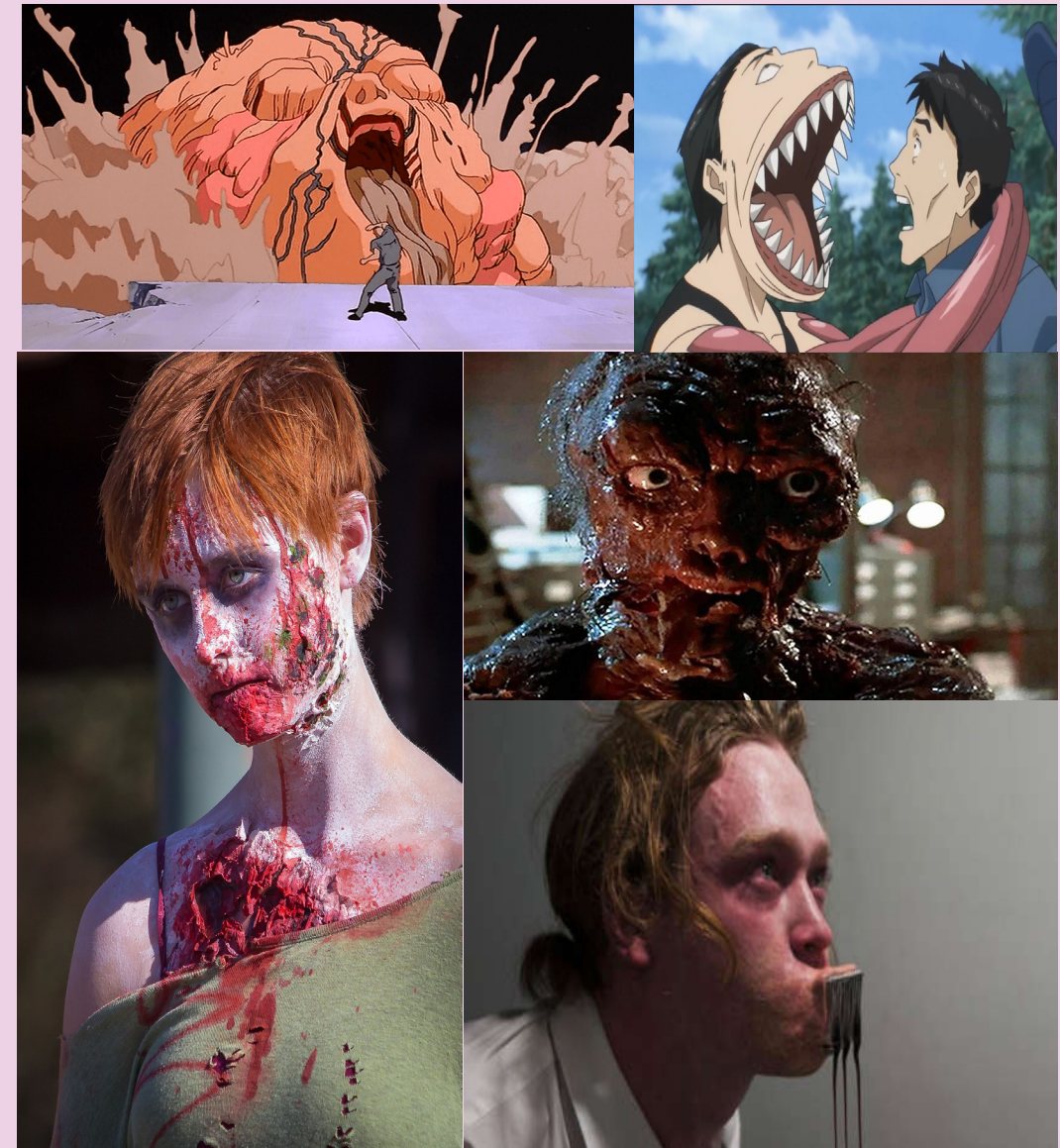


Fig. 08.: Zumbificação, deformações, mutações engloba o body horror. Presente em várias áreas gráficas e audiovisuais, da direita para esquerda. Jovem sob maquiagem zumbificada; Cena do filme *Akira* (1988); cena do Anime *Parasita* (1988-89), O filme *Antiviral* (2012) e a *Mosca* (1986), os dois últimos dirigidos por Cronenberg filho e pai, expoentes do subgênero.

Fontes: https://www.wikiwand.com/en/Body_horror
<http://operationrainfall.com/2013/06/26/anime-of-the-past-akira/>
<https://nerdlicious.com.br/2020/06/analise-do-anime-parasyte-the-maxim/>
<https://www.gamespot.com/gallery/14-disgusting-body-horror-movies-to-watch-right-no/2900-1893/>
<https://macabra.tv/o-medo-da-carne-nos-filmes-de-horror-corporal/>

SUBCAPÍTULO 04

SOBRE ARQUÉTIPOS

ARQUÉTIPOS E CLICHÉS

O MONSTRO DA LAGOA NEGRA (1954)

DIREÇÃO:

JACK ARNOLD

UNIVERSAL INTERNATIONAL PICTURES

FADE IN:



INT. - SOBRE ARQUÉTIPOS - SUBCAPÍTULO 04

36.

Desde o principio os seres humanos na necessidade de se conectar com os demais buscam entender os eventos naturais, através dos mitos, contos de fadas, lendas folclóricas, etc.

Esse fato é perceptível não só em uma cultura, mas todas as que já colocaram seus pés na TERRA. Partilham em algum grau suas vivências e existências,além de essências por meio das estórias. Seja contando as aventuras de um herói errante rumo ao resgate de sua amada seja pelos desafetos divinos com a humanidade, dilúvio, por exemplo. Em toda estória há tipos únicos e específicos interligados a cada sociedade. *JUNG* partindo do pressuposto de antigos filósofos gregos desenvolvia em seus escritos um “elemento” presente no inconsciente que pudesse referenciar a conceitos psíquicos, observáveis nestas estórias.

Para ele, portanto, as gerações passadas compartilhavam *percepções, atitudes, sensações e sentimentos* frente à situações da vida, as quais são herdadas e transmitidas. Nessa tentativa de compreender a mente humana criou o conceito de *inconsciente coletivo*, local sem acesso ao individuo, mas que é compartilhada *universalmente* entre todos os seres humanos.

Então, para explicar, inventou o conceito de *arquétipos*, crendo nas emoções profundas evocadas por cada um destes doze tipos pensados por ele. Muitas vezes aparecem como produtos dos sonhos que pode ou não haver relação com a história de vida do indivíduo.

Mais tarde estas doze categorias seriam compiladas e estudadas como estrutura narratológica no livro O HEROI DE MIL FACES do mitólogo e professor Joseph Campbell.



FIG.09.: Imagem explicativa do que seria o inconsciente coletivo
Fonte: <https://amenteemaravilhosa.com.br/inconsciente-coletivo-de-carl-jung/>

INT. -SOBRE ARQUÉTIPOS - O HEROI DE MIL FACES E O CINEMA

37.

Seja a trama ambientada em uma melancólica, porém movimentada casa noturna em Casablanca seja ela localizada nos arredores quentes do sul dos EUA, vista sob o olhar de um escravo liberto, as personagens cinematográficas são assim como as antigas lendas nórdicas ou os fantásticos seres das mitologias, exemplos de características e traços compartilhados por quaisquer seres humanos. Contamos estórias por que elas nos dizem muito sobre nós mesmos, elas são resquícios de tempos antigos e distantes.

Personagens são autoconhecimento, no momento em que nos sentamos na sala escura de um cinema, não queremos ver apenas traços vazios de personalidades, muito pelo contrário gostamos de dimensões contraditórias, segundo Robert Mckee no livro “Story” ele nos diz:

ROBERT MCKEE (V.O)

Dimensão significa contradição: ou dentro da personagem verdadeira (ambição culpada) ou entre a caracterização e a personagem verdadeira (um ladrão charmoso) (MCKEE,2007,P.354)

Nos casos supracitados teríamos na primeira situação *Macbeth*, sua *complexidade* não vem somente por sua ambição, mas a culpa pelo feito, é daí que vem sua personalidade atraente e empática. Para o segundo, *Lupin* o ladrão de jóias que ao mesmo tempo nos encanta pela sua sagacidade e sedução em *atrair* as pessoas e *solucionar* problemas.

Portanto, quando nos debruçamos sobre uma obra queremos nos sentir completos, pois, algo nos falta e assim como os antigos contadores de estórias que aninhavam em volta de uma fogueira, procuramos compreender esse “vazio”que nos assombra.

A *Jornada do Heroi*, é fundamentada no conceito de *monomito* ao qual o autor explica a onipresença do conceito “ por meio de uma mescla entre o conceito junguiano de arquétipos, forças inconscientes da concepção freudiana, e a estruturação dos ritos de passagem por Arnold van Gennep.”

Com isso em mente, dividiu as estórias estruturando elas em Três Grandes Etapas: *PARTIDA*, a personagem é convocada para a aventura; *INICIAÇÃO* contém as várias situações vividas pela personagem no decorrer de sua jornada e o *RETORNO* volta para seu mundo munida dos aprendizados em sua aventura. Todas seguem em algum grau estes conceitos, Campbell cita o mito de *Buda, Jesus, Osíris e Prometeu*.

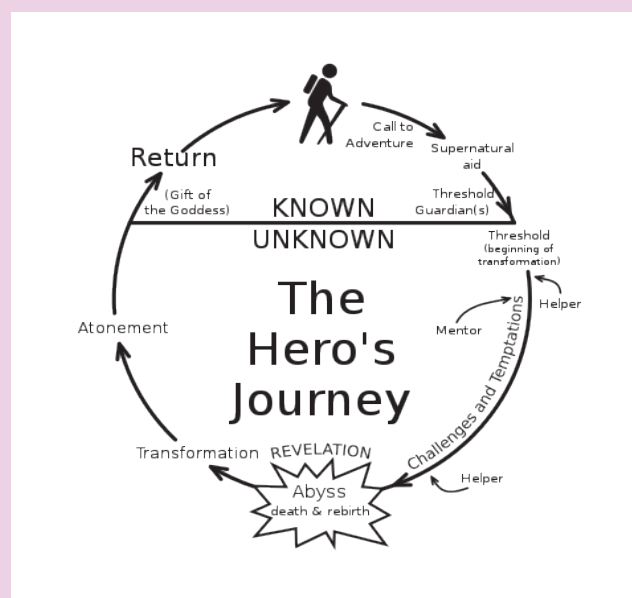


FIG.10.: As Etapas da Jornada do Heroi
Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Monomito>

INT. ARQUÉTIPOS E CLICHÉS - MESMO SUBCAPÍTULOS

Desse modelo apresentado por *Jung* e *Campbell* o *horror* e *terror* podem ser fontes dos mais diversos arquétipos, instalado tanto nas personagens/criaturas quanto no locus/ambiente. Isso é tão verdade, que livros foram escritos a despeito da escrita para roteiro, caso de Christopher Vogler e sua *Jornada do Escritor*.

Inclusive o meio empresarial e o marketing servem deste meio para enquadrar características únicas de seus prováveis clientes.

Sabendo que nosso subconsciente é repleto de representações que podem ser entendidas e compreendidas por qualquer um, os filmes se valem também do *cliché* e *tropo*, pois as histórias originais são contadas e recontadas várias vezes, assim à *adesão* a uma determinada história pode ser apreendida mais facilmente, uma vez que, tais usos recorrentes destes *símbolos* geram no imaginário popular as configurações para um determinado *gênero*.

Para McKee rondam duas problemáticas: a primeira é a *funcionalidade* do *cliché*, desde um "*marcador*" emocional para o público, por exemplo: a clássica cena de Horror em que a personagem vai ao banheiro e a criatura aparece no espelho, até mesmo como *recuperação consciente* de outros clichés usados ao longo das eras: *a pomba branca sinalizando paz*, *o peixe no cristianismo*, etc.

Ainda a sagacidade com a qual certos cineastas souberam usar com maestria e acabou sendo copiado diversas vezes, podemos citar o jump scare "*The Lewton Bus*", literalmente "*O Ônibus De Lewton*" é quando se constrói uma tensão lentamente e, em seguida, revela ser algo inofensivo.

O segundo problema e talvez um dos *maiores* é a facilidade do acesso às diferentes mídias somadas aos *baixos custos* de muitos filmes como no caso da época dos VHS, em que filmes trashes eram produzidos aos montes, desgastando subgênero de *assassinos mascarados* ou *slasher*. Conceituando o termo "*aldeia global*" fica claro do porquê ser tão fácil visualizar os clichês, os meios de comunicação restritos à pequenos grupos e espaços geográficos específicos, contudo pela popularização midiática estas barreiras puderam ser superadas e uma *remodelação* da sociedade foi possível.

Em pouco tempo, filmes em inglês ou outras línguas e desta à outras formas de retratar símbolos conhecidos eram vistos por membros da nossa sociedade. O mesmo filme de Horror carregado com características próprias do gênero pode ser reconhecido e assimilado facilmente em quase qualquer lugar no mundo.

Para McLuhan, no caso dos filmes, suas influências tangem a outros meios de comunicação: *peças de teatro, óperas, livros, pinturas e contos orais*.

Uma vez que, *servem* de parâmetro para novas formas artísticas que vão surgindo, deste modo certas narrativas aceitas pelo público podem ser empregadas com maior fluidez, no caso do cinema por *limitações* tecnológicas usava muito a linguagem teatral e da ópera, ou seja, *planos longos* e *estáticos* com *atuações enérgicas* e *caricatas*.

Caso de filmes inspirados em obras literárias góticas, muitas conservam elementos básicos que na época chocavam os leitores, a exemplo, *a mansão distante da civilização* e reconhecida por *casos de morte* ou *assassinatos descobertos* ou a *serem descobertos*; seres ligados às trevas ou morte, e, religiosos também, temas ligados à *sociedade, casamentos, família*, além de *sexualidade* e *eroticidade*.



Fig. 11.: Um dos símbolos mais reconhecidos no Horror, a sombra do antagonista à espreita sinalizando o perigo iminente. Na imagem, Nosferatu, clássico do horror, muito influente na figura do Vampiro, já ao lado Cat People criador de famosos jump scares como o citado THE LEWTON BUS.

Fontes: <https://en.wikipedia.org/wiki/Nosferatu#/media/File:NosferatuShadow.jpg> e <https://www.listal.com/viewimage/338607>

40.



Fig. 12.: A primeira imagem retrata o primeiro filme de Horror "A MANSÃO DO DIABO" e ao lado livros góticos que exploraram cada um ao seu modo as características do gênero "Mansão Assombrada", subgênero saturado já na época do lançamento de ambas, inclusive o de Austen é uma paródia a ele.

Fontes: <http://cinemadahistoria.blogspot.com/2014/01/a-mansao-do-diabo-1896-o-primeiro-filme.html> ;
<https://www.amazon.com.br/Edgar-Allan-Poe-Queda-Usher/dp/8582770480> ;
<https://www.fnac.pt/Northanger-Abbey-Jane-Austen/a7140509>

Seguindo ainda a ótica do autor, o cliché é um cliché, pois nasce e renasce de um anterior a ele, podemos estender à *cruz* do Império Romano ligada à *tortura* e *morte*, porém quando os cristãos fazem uso, o significado é completamente outro ela ganha um peso de *proteção*, *ressurreição* e *contemplação* pelo fato de Cristo morrer pelos pecados de seu secto.

E outro problema encontrado nos clichés, é o *fator novidade*, dessa maneira, o cinema enfrenta um grande embate, pois assim como outros meios artísticos é uma arte que é embasada no tempo, isto é, a linguagem usada na década de 30 muito provavelmente entediaria o público de hoje calcado em outra linguagem cinematográfica, um outro fator a ser considerado é a duração do longa metragem, que deve lidar ao longo de sua extensão sem que o público note a passagem do tempo e perceba repetições de movimentos, ritmo, cenas, personagens, dentre outros fatores, assim notariam o tempo passado e distrairiam ou com toda certeza deixariam de ver ao filme.

EXT. CLICHÉS E ARQUÉTIPOS NOS CARTAZES - O PRÉ - PROJETO

Em secções passadas tratei parcialmente os assuntos de *arquétipo* e *clichés* no cinema, agora quero tratar aqui quem são e como são representados nos cartazes de filmes, como base usei o livro de Christopher Vogler, A JORNADA DO ESCRITOR.

Sobremaneira tratei dos vistos nos filmes de Horror e Terror.

Cabe também uma adequação dos termos empregados por Vogler.

Tratarei sobre *Cinco* especificamente, arquétipos podem aparecer em maior quantidade numa única personagem.

Heroína, Sombra nesse caso adaptarei para *Desconhecido*, *O Camaleão*, *Mentor* e *O Arauto*.

41.

EXT. DESCONHECIDO - ARQUÉTIPOS

Representa os aspectos obscuros, reprimidos, rejeitados ou as energias negativas de alguma coisa. Em outras palavras o *Desconhecido* é tudo aquilo que não gostamos em nós, pode ser características negativas ou até positivas que por alguma razão encontram omitidas, esperando ganhar luz à consciência, e por hora espreitam as sombras do mundo inconsciente.

Até aqui nada de novo em relação a Jung, no entanto quando pensamos em filmes de Horror e Terror, os Antagonistas, vilões ou inimigos adquirem papéis de instituições sociais, os já citados (desejos reprimidos, sentimentos, traumas, psicoses e vícios) ou até doenças, como o *Alzheimer*, em *A Relíquia*.

Michael Myers de Halloween, se apresenta como um vilão determinado a cumprir seus objetivos, contudo, se pensarmos não *Em Quem* ou *No Que* é chegaremos a outras camadas exploradas.

Myers não é só um vilão ele representa a sociedade da época, sobretudo, uma *instituição*, o Governo dos EUA e suas políticas públicas contra as drogas e o movimento Hippie de 70.

Pense nesse "mal" que espreita suas "vítimas" em silêncio, toda vez que aparece, Myers elimina um tipo específico de pessoas, jovens recém-saídos do Ensino Médio, que estão descobrindo o sexo e as drogas.

Logo, o objetivo principal é saber como *lidar* ou *deter* o Desconhecido, muitas vezes isso têm um preço alto, geralmente visto no cinema europeu ou asiático é raro filmes no Brasil e até nos EUA, em que o protagonista *morre* ou termina em final *agridoce*.

EXT. CAMALEÃO - ARQUÉTIPOS

O próximo é o *CAMALEÃO*. Como o nome sugere, este arquétipo *sempre* está mudando de lado ou traços de personalidade, foi uns dos mais difíceis de entender, para mim os monstros que mais se encaixariam neste são: *vampiros*, *lobisomens*, o *Monstro do Pântano* e da *Lagoa Negra*, e os de *Del Toro*, mas podemos observar em *A Pele Que Hábito* e *Os Olhos sem Rosto* ambos na figura paterna, mas pode ser um local também, *casas mal assombradas* nos filmes de assombração ou algum *locus*, flertam também com o Arauto.

Christopher Vogler (V.O.)

Os Camaleões mudam de aparência e humor, e é difícil para o herói e público defini-los. Eles podem enganar o herói ou mantê-lo em dúvida, e sua lealdade ou sinceridade é sempre questionável. Um Aliado ou amigo do mesmo sexo que o do herói também pode agir como Camaleão numa comédia com companheiros protagonistas ou numa aventura. Magos, bruxas e ogros são Camaleões tradicionais nos contos de fada.

(VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor, 2015; p. 10)

42.

Em Jung, a função deles é expressar a energia do *animus* e *anima*, este é o elemento masculino no incosciente feminino e esse é o do masculino. *Animus* é “o conjunto de imagens positivas e negativas de masculinidade nos sonhos e fantasias de uma mulher.” *Anima* é o oposto.

Na teoria, temos qualidades masculinas e femininas feitas para a sobrevivência e o equilíbrio interno. Historicamente, tanto homens quanto mulheres sofreram fortes repressões sociais que impediram a manifestação destas qualidades, por sua vez interpretadas também pelo que a sociedade entende como *masculinidade* e *feminilidade*. Então, “*força*” e “*assertividade*” seriam qualidades vistas nos homens e reprimidas nas mulheres quando as demonstram, já no outro espectro teríamos “*sensibilidade*”, “*intuição*”, e a “*capacidade de sentir e expressar emoções*” repreendidos aos homens quando sinalizam uma destas qualidades. Isso, leva a problemas emocionais e físicos se estas energias não forem recuperadas. Elas podem assumir papéis de *personagens*, *familiares*, *monstros*, *deuses* nos sonhos e *fantasias* que nos permitem expressar essa força inconsciente em nosso interior. Assim, *animus* e *anima* são figuras negativas ou positivas ao qual serão úteis ou a destruição do herói. O Arquétipo é ligado a mudanças e transformação, surge sempre em sinal de *dúvida* ao protagonista ainda em fase inicial em sua jornada. Lidar com ele gera alteração na atitude e aceitar as energias reprimidas. Estas transformações por vezes se dão pela mudança na aparência das personagens.

EXT. ARAUTO - ARQUÉTIPOS

Sua aparição é mais ligado ao *início das histórias*, mesmo não sendo uma regra, ajuda o herói a entrar de vez na Jornada. Podem ser *acontecimentos externos*, *forças da natureza*, *personagens ligados* ou *não* ao herói, trazem notícias de mudança, esse arquétipo se torna presente e ideal em qualquer história. Mudanças são inevitáveis em nossas vidas, no intimo sabemos quando chega a hora. E a vida, manda algum emissário, seja em forma de *filme*, *situações*, *pessoas* ou *sonhos*. Em MIDSOMMAR surge na morte dos familiares de Dani, em filmes de assombração a busca por entes desaparecidos são o sinal, na série A MALDIÇÃO DA RESIDÊNCIA HILL, a caçula desaparece ao voltar para a dita residência desencadeando o enredo. Também são responsáveis por *motivação*, às vezes ela pode ser a destruição do herói, em PSICOSE o fator dinheiro age como um Arauto à Marion e isso é o seu fim.

43.

Havia dito a importância desse arquétipo no começo da história, por que quando recebe o chamado para a Aventura, o protagonista fará de tudo para evitá-lo, Mckee complementa com o termo “*mínimo esforço possível*”, todos somos assim, se não existe algo maior que nós para nos obrigar a realizar a tarefa não faremos. De repente, uma nova energia desconhecida, até então, leva o protagonista a fazer uma escolha difícil e impossível de ser evitada.

EXT. MENTOR - ARQUÉTIPOS

Sem dúvida uns dos mais singulares, o Mentor no horror e terror é perceptível em *assombrações* ou de *possesões*, em que alguém mais experiente aparece para auxiliar as personagens, frequente é um médium ou padre. Um arquétipo recorrente nos *mitos*, *sonhos* e *estórias*, de fato o cinema está repleto deles, desde Obi Wan na saga Star Wars a King Schultz em Django, eles representam o *self*. Esse Eu superior conecta-se com os aspectos da personalidade, a parte mais sábia, mais nobre e mais parecida com um deus que temos. Age como uma consciência para nos orientar, a nossa *voz interior*. A figura do Mentor, de certo representa as maiores *aspirações ao herói*, virtualiza o final desejável se continuar no caminho correto, eles são quase sempre “*viajantes*” de mesma viagem do herói, sobreviveram e agora colhem os frutos deste sucesso. Sua imagem se vincula ao dos pais. Suas funções são as de *ensinar*; *ceder informações*; *objetos*; *se sacrificar*; estes devem ser merecidos pela personagem, após passar por testes, isto revela o *compromisso*, a *força de vontade*, *aprendizado* e *sacrifícios*. Mentores são vezes a força motriz que motiva o herói a engajar na Aventura e querer se superar e completar seu Arco Dramático. Já nos filmes de horror e terror, os mentores assumem papéis “*negativos*” e podem se confundir com o *Desconhecido*, por exemplo, em JOGOS MORTAIS, Jigsaw têm uma visão deturpada de códigos morais e éticos aos quais força suas vítimas a seguirem e serem livres de seus “erros irremediáveis” morais e éticamente. Mentores Sombrios, iludem o público quanto suas intenções com os heróis, psicologicamente serve como obstáculos a serem superados, a fim do herói atingir seu próximo nível de desenvolvimento.

EXT. HEROÍNA - ARQUÉTIPOS

Nos gêneros de horror e terror, este se divide em várias categorias, o *Inocente* é o mais recorrente nos Slashers, em que a *Final Girl* sobrevive ou não. Já nos Body Horrors, há um misto entre *Criador* e *Destruidor*, a personagem passa por degradações fatais, justo pela “arrogância” e “orgulho” que os levam ao descuido com o *Desconhecido* ou *Mentores Sombrios*.

44.

Victor Frankenstein em FRANKSTEIN, Herbet West em RE-ANIMATOR, Seth Brundle em A MOSCA e Jack Griffin em O HOMEM INVÍSEL são ótimos exemplos.

Caso nos Gore, são assumidos *Mártires*, uma vez que apresentam a vulnerabilidade humana em momentos de pura impotência e sua busca pela liberdade destes males são o que nos motiva a vê-los.

Todos estes são citados por Vogler do livro de Carol S. Peterson, *O Despertar do Herói Interior* e adaptados por mim.

Um Heroi, têm sua função a de “servir e proteger”. sacrifica seus próprios anseios pelos demais, na psicologia representa o “*Ego* - a parte da personalidade que se separa da mãe, que se considera distinto do restante da humanidade.” Vogler (2015) com a possibilidade de se tornar único ao incorporar partes *positivas* e *negativas* em seu interior tornando-se completo e distante das amarras do ego, mesmo sendo puro Ego ao início das histórias. O Escolhido, O Único capaz de resolver os problemas do mundo. E, sua separação de seu grupo muito têm a ver com a criança sendo separada de sua mãe.

Logo, a busca por nossa identidade completa e equilibrada se faz presente neste arquétipo. Identificamos com o Heroi por ele ter ou faltar qualidades que sentimos haver pouco em nós. São os tais sentimentos universais: *o desejo de ser amado, importância, respeito, reconhecimento por habilidades ou características pessoais, neuroses, vícios, vingança, liberdade*. Mesmo tendo emoções, qualidades e motivações universais o Heroi precisa ser único, sentimentos conflitantes, não um amontoado de características.

Enfim, o arquétipo do Heroi(na), são símbolos de mudanças significativas que devem ser empreendidas por todos nós.

EXT. ARQUÉTIPOS NOS CARTAZES - CLICHÉS

Para esse fim, selecionei alguns cartazes, é imprescindível discutir sobre como os arquétipos surgem, já que a *leitura* de uma obra pode ser feita através destas “*repetições visuais*”.

Ressalva também, caso do cinema de indústria ou festivais ano a ano é seguido uma tendência pela facilidade em identificar a obra em questão. E por sua vez muda-se com o tempo, durante essa pesquisa, li vários sites repetindo a mesma informação restritas ao humor do cartaz, isto é, as cores e sua relação ao gênero, no entanto, achei improdutivo pela quantidade de filmes “analisados” serem baixas e não resumiam a todo gênero.

Como disse, clichés não devem ser interpretados de forma negativa ou sem inspiração, e sim, pela qualidade técnica e seu potencial em alcançar novos significados.

A título de curiosidade, a personagem HULK têm fortes relações com a de O MÉDICO E O MONSTRO, ambas têm suas personalidades negativas repelidas da positiva, viram criaturas incontroláveis e destruidoras. Porém, isso não faz Hulk ruim ou sem inspiração.

45.

Sei que os cartazes apresentados são poucos, no entanto servem como um parâmetro para observarmos como eles aparecem.



Fig.13.: Maligno demonstra que a tipografia pode ser usada como perigo iminente, o Desconhecido, a cor preta ressalta a urgência ao qual a protagonista está imersa, no horror e terror, geralmente nos Industriais, uma foto da artista principal é fundamental.

Fonte: <https://anmtv.com.br/maligno-novo-terror-de-james-wan-ganha-cartaz-e-trailer/>

46.



Fig.14.: Jogo de Cena não é bem um filme de terror ou horror, porém mostra como as angústias e aqueles sentimentos nunca ditos podem causar danos sérios à persona humana, muitas vezes os perigos da vida são maiores à ficção, obra indispensável do grande mestre dos documentários, Eduardo Coutinho.
Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt1165293/>

47.



Fig.15.: Nos cartazes de Del Toro, o Arauto e Desconhecido muitas vezes se misturam, com anúncios de mudanças evidentes para as figuras centrais, a contradição e subversão é marca registrada do diretor mexicano.
Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/497084877591413747/>

ATO III

ESTÓRIA E
CONTEXTO;
WORLDBUILDING;
PERSONAGENS;
O PROJETO;
CONCLUSÕES;
BIBLIOGRAFIA/
FILMOGRAFIA

SUSPIRIA (2018)
DIREÇÃO:
LUCCA GUADANINO
FRENESY FILM COMPANY

FADE IN:

SUBCAÍTULO 05

ESTÓRIA;

WORLDBUILDING;

PERSONAGENS;

ANILQUILAÇÃO(2018)

DIREÇÃO:

ALEX GARLAND

PARAMOUNT PICTURES

FADE IN:

INT. ESTÓRIA - DA CRIAÇÃO - SUBCAPÍTULO 05

52.

Seguindo as orientações de meu professor de Desenho Milton Nakata, logo no início da Faculdade, em 2017, comecei a pensar na ideia de meu TCC. Ao invés de criar uma história do zero, decidi retomar arquivos antigos armazenados no Drive do Google “ESBOÇOS DE ROTEIROS” e lendo alguns me deparei com um rascunho em potencial.

O conceito do pequeno excerto era:

“Duas irmãs se mudam para o campo logo após a separação de seus pais, com o pai trabalhando e cuidando delas. Certa noite ao voltar do trabalho dorme ao volante e sofre um acidente fatal. Com o pai morto, ambas resolvem visitar o Templo Religioso local em que o mundo dos espíritos se conecta ao dos humanos e assim trazer a alma de seu pai de volta.”

Ela ainda escondia diversos problemas, mas era perfeita para retratar o assunto *infância* e *amadurecimento* ao qual gostaria de retratar. Carecia de muito mais conteúdo, torná-la mais atrativa, por isso busquei filmes que me inspiraram durante a infância, os do Studio Ghibli foram essenciais, sobretudo A VIAGEM DE CHIHIRO.

Além disso, pensei que a ideia de personagens em um mundo humano passarem por conflitos que culminariam num mundo mágico, não me era estranho, então, pensando comigo mesmo recordei de *As Crônicas de Nárnia*, sobretudo o segundo livro O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA, o qual pude lê-lo e pensando melhor acredito que deve ter sido daí que minha vontade para criar um mundo fantástico tenha surgido. E, mais recentemente o jogo NI NO KUNI, com temática semelhante, adição apenas de o garotinho Oliver partir numa jornada para encontrar a cura da doença de sua mãe.

Sucedeu que eu gostaria de fazer um filme ou um projeto em que me sentisse *mais* relaxado refletisse interesses e medos da vida adulta, principalmente em relação ao meu futuro: *vida pessoal, trabalho, casa própria*, etc.

Fosse o que fosse, comecei a criação da história, ao menos, imaginava e por que digo isso?

Geralmente o processo começa por um Worldbuilding ou Geoficção, e isso é basicamente a planta da estrutura de seu mundo: *cultura, espécies, temáticas* do universo fictício... Quando se escreve um livro de fantasia, os autores como J.R.R.TOLKIEN e seu Senhor dos Anéis, C.S.LEWIS com *As Crônicas de Nárnia* e GEORGE R.R. MARTIN, *As Crônicas de Gelo e Fogo* criam um mapa para identificar as personagens, os acontecimentos e a geografia de cada região.

O problema em pular foi *dificuldades em desenvolver o progresso das personagens, linha do tempo dos eventos, etapa dos conflitos, e obviamente, cosmologia do universo*.

Levei, exatos quatro anos para perceber meu pequeno colossal engano.

53.



Fig. 16.: Coleção dos exemplos usados no desenvolvimento em partes de “As Fadas Já Não Voam Mais”. Da direita para a esquerda de cima para baixo em sentido horário: Livro AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO; cartaz do filme AS CRÔNICAS DE NÁRNIA - O LEÃO, A FEIICEIRA E O GUARDA - ROUPA; cartaz promocional de O SENHOR DOS ANÉIS; capa do jogo de horror LITTLE NIGHTMARES; arte gráfica do single de FEAR OF THE DARK e o jogo NI NO KUNI.

Fontes: <https://www.saraiva.com.br/a-guerra-dos-tronos-as-cronicas-de-gelo-e-fogo-vol-1-10516571/p> <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-47220/> ; <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-27070/> ; <https://gameshark.me/little-nightmares-ps4/> ; https://pt.wikipedia.org/wiki/Fear_of_the_Dark ; <https://www.americanas.com.br/produto/173435141>

Para meu imaginário longa metragem, dei sua atmosfera para ser um misto do *cômico* com o *horrendo*. Eu particularmente gostei de pensar na sensação que a perda de um ente querido traria na vida de alguém, apesar de eu ter experienciado pouco, os dois únicos foram VÓ na INFÂNCIA e VÔ na fase JOVEM ADULTA. Foi um exercício doloroso, mas reconciliador comigo mesmo. Era próximo em partes com ambos, com meus pais separados eu não tive muito contato com a minha vó paterna e o avô materno era de uma cidade distante.

54.

Para criar a atmosfera tenebrosa me voltei à outras áreas além da literatura e cinema, o universo musical é bastante recheado com temáticas e instrumentalizações dignas de filmes do horror e Horror. A banda britânica Iron Maiden foi uma forte inspiração, “FEAR OF THE DARK” versava com o *horror cósmico* tão citado no decorrer do Memorial. Além disso, o vídeo game foi uma fonte bem vinda para inspirações, LITTLE NIGHTMARES, com seus ambientes claustrofóbicos e trama minimalista, e dos monstros disformes e desproporcionais serviram também para pensar nos perigos que elas poderiam enfrentar. Anterior a isso, escrevi três folhas sobre cenas esporádicas que gostaria que aparecessem no decorrer do fictício longa, eram cenas cômicas e trágicas. Nessa época, 2017/2020 ainda focava não no cumprimento do TCC e sim no pós TCC, ou seja, sendo o meu primeiro longa metragem a ser dirigido. Vai lá, nunca fui o supra sumo da boa vontade, falhei miseravelmente, em procurar conhecimentos. Retirado esse esqueleto do armário, fiquei contente com alguns rumos que a trama e personagens sofreram enquanto planejava, de crianças à adolescentes e de irmãs, completas desconhecidas. Além disso, substitui a figura paternal e maternal por uma entidade nem vista e nem desenhada, literalmente.



Fig. 17.: Exemplo de MAPA desenvolvido por TOLKIEN como base para seu universo fantástico, a TERRA MÉDIA.
Fonte: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/02/cartografo-amador-desenvolve-mapas-inspirados-no-estilo-de-tolkien.html>

55.

Conforme havia dito, para engendrar a estória, escrevi à mão cenas aleatórias, dessas alguns pontos já estavam encaminhados, qual a personagem feminina. A intenção de não ser um garotinho foi pela identificação que sentia com muitas personagens femininas, a principal era CHIHIRO, a protagonista de A Viagem de Chihiro. Acho que a identificação se deu por causa da nova experiência na ocasião, além disso, Chihiro se sentia desconectada de seu mundo como me sentia muitas vezes e ainda sinto. Solitária por deixar amigos para trás em uma viagem em que a jovem não tinha voz, e adentrar a um mundo inóspito e nada convidativo me fisgou de início ao fim. TUDO estava lá, ninguém pede ou implora para que a personagem embarque na aventura, ela simplesmente é jogada em um redemoinho de conflitos e emoções e busca um jeito de sair, uma trama muito bem encaixada e conduzida. Ao passo que a trama progride vemos uma garotinha infantil se tornar em uma jovem experiente e com autocontrole. Então, eu tinha essa menina, agora precisava dos pais ou primariamente, pai. Confesso que durante seu desenvolvimento não me atentei ao fato de que estórias são panos de fundo para morais ou experiências que transmitam novas formas de enxergar as coisas. Por que digo isso? Bem, disse VÁRIAS vezes que contadores de estórias refletem suas próprias experiências, certo? Pois bem, e se, o pai fosse separado da mãe, e melhor ainda, não fosse um pai e suas filhas se mudando para o campo, e sim uma mãe que está em fuga do pai, leva suas filhas embora e...tá, aí precisei que um amigo na faculdade colocasse a mão em meu ombro e dissesse “Não, você está indo longe demais, é muito cara”. Sou muito grato ao Erick, por ter mudado minha perspectiva do pai separado, para a mãe, de fato, em minha própria vida, meus pais se separaram quando eu era pequeno, 3 anos, e talvez, seja por isso que CHIHIRO foi uma ponte para mim. FALADO sobre as meninas (*por cima*) e o pai, agora mãe, vamos ao templo. A minha família tem *criação* no catolicismo e evangélica, salvo uns tios ou tias que pipocavam no espiritismo. O meu interesse não estava na crença em si, mas residia nas palavras entoadas seja por louvor seja por leituras bíblicas.

56.

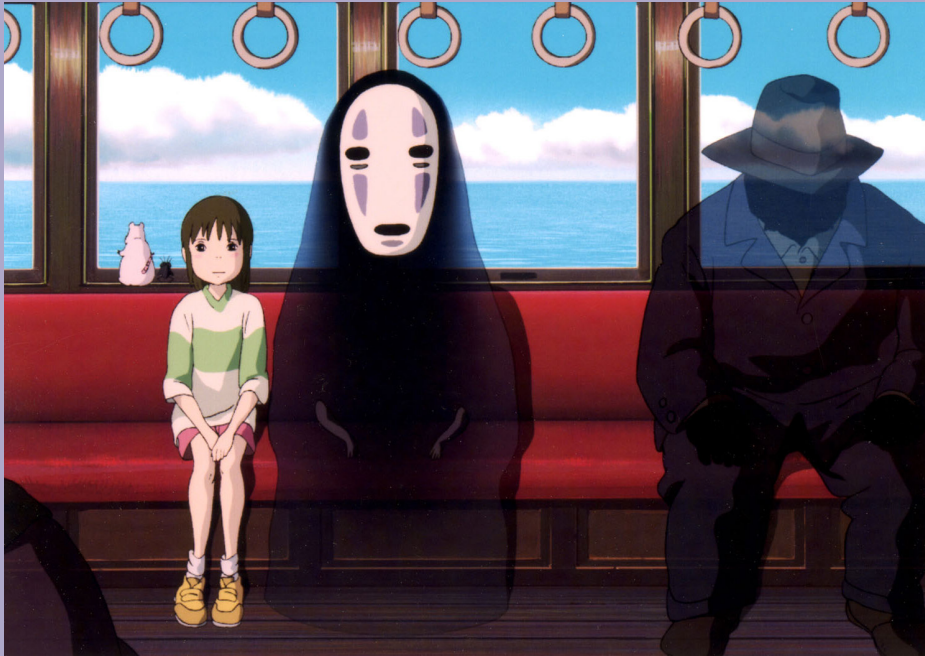


Fig. 18.: CHIIHIRO na icônica cena do trem que se move em completo silêncio. A passagem final e sem volta e sua total aceitação e necessária compreensão da vida adulta. Perde seus pais à maldição dos espíritos da CIDADE SEM NOME governada pela Bruxa YUBABA e agora deve trazê-los de alguma maneira.
Fonte: <https://cinemacao.com/2014/07/15/critica-a-viagem-de-chihiro/>

57.

O Templo surgiu por pura associação, afinal se é um mundo dos espíritos visitado pelas irmãs, nada mais justo que haja algum local que funcione como teleporte dimensional ou ligação em algum lugar da estória. Enquanto planejava a estória me detive sobre dois pontos *cruciais*, a primeira e mais óbvia, não sabia absolutamente nada de religião, o meu conhecimento religioso se restringia à alguns salmos e um pãozinho e suco de uva santificado, que simbolizava a carne e sangue de cristo. A segunda, eu não queria trazer apenas uma única religião, pelo contrário, um *sincretismo* com outras. Pensei comigo mesmo quais eram as que chamavam mais atenção se era para ser uma estória interiorana no Brasil precisava obrigatoriamente ter religiões de matrizes africanas, além de orientais, por puro capricho meu, pois A Viagem de Chihiro se passava no Japão e tratava de religião e mito. Sucedeu que a primeira opção prevaleceu, uma vez que, *de fato*, compreender a espiritualidade e seus conceitos se mostraram difíceis em nível de compreensão e conteúdo. Logo, lá se foi o mundo super complexo e calcinado em deidades e suas esferas celestiais.

E foram várias, drásticas *até* demais.

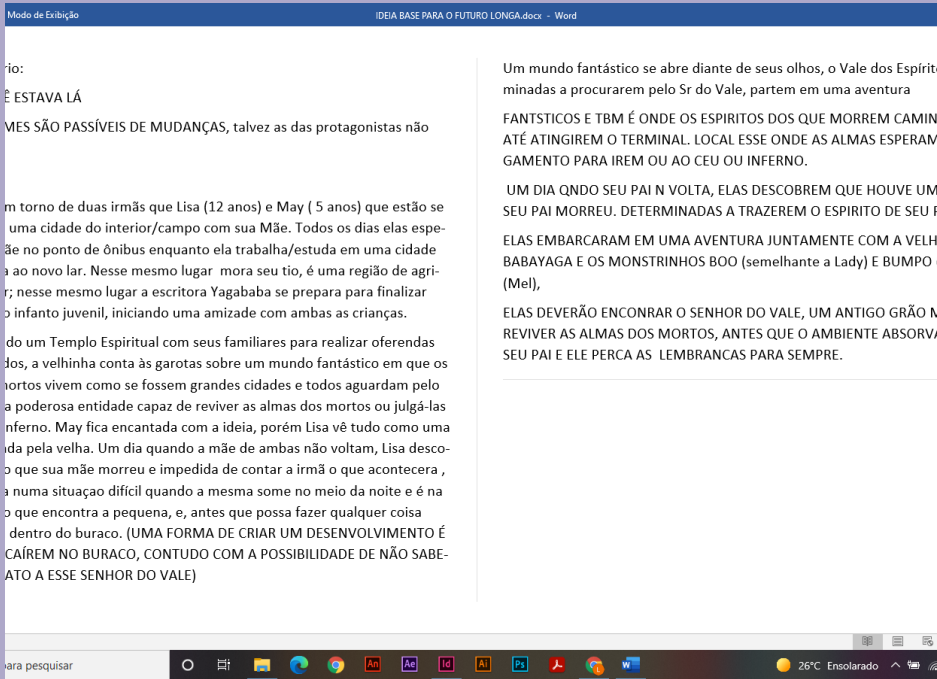


Fig. 19.: Essa era a primeira versão, o título, ainda “QUANDO VOCÊ ESTAVA LÁ” referenciava aos ensinamentos da mãe para à filha Lisa em sua formação quanto ser humano e futura adulta.
Fonte: Acervo próprio.



Fig. 20.: TEMPLO ZU LAI, a direita localizado em COTIA uma cidade interiorana de SP; ao lado vetores de templos religiosos diversos.
Fontes: https://pt.wikipedia.org/wiki/Templo_Zu_Lai
<https://www.freevector.com/religious-buildings#>

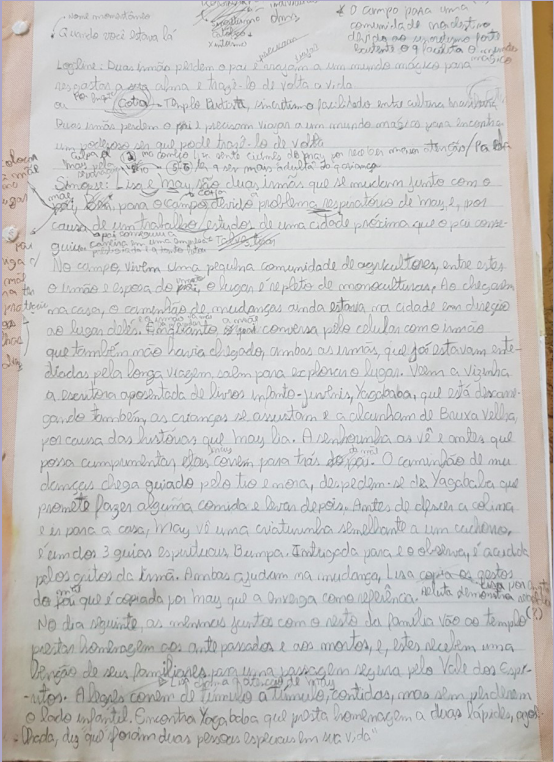


Fig. 21.: Uma das metodologias usadas para a criação e composição, foi escrever à mão. Primeira versão da história sem mês definido, o ano é de 2017.
Fonte: Acervo Pessoal.

Após reescrever várias vezes a trama deixando de lado as irmãs, passando por uma filha única até chegar a forma atual uma jovem xamânica conservei *ainda* elementos de religião, mesmo à nível RPG, isto é, meras classes. Não que fazendo isso tenha *diminuído* meus problemas, mas abriu novos horizontes e inclusive mesclar outras ideias que havia escrito.

Por exemplo, numa delas:

“A Xamã solitária e ambiciosa VERUKA EVANGÉLICA têm de lidar com seus traumas do passado ao mesmo tempo em que uma entidade, Zeitgeist, surge trazendo mudanças drásticas.”

Dessa pequena premissa e já batida por sinal, retirei apenas, o fato de ela ser *solitária* e *traumatizada*, com o acréscimo de que essa tal entidade não busca uma destruição do mundo, e sim, apenas de VERUKA (o nome da protagonista era Lisa...), como se fosse a projeção de seus problemas as quais a mesma tenta ignorá-los, conhecida no meio psicanalítico como *Sombra*.

Então... ok. Olhei mais uma vez para cadernos e arquivos no PC, para se ter uma noção de quanto eu escrevi, olha só a pasta “IDEIAS BASES PARA O FILME”.

E a segunda ideia, também *envolia* uma Xamã com a diferença de na trama ser uma pré-adolescente aliada a um hipopótamo antropomorfo que juntos precisavam descobrir o paradeiro de jovens raptadas por criaturas outrora inofensivas.

Aliás, um adendo, foi nessa segunda ideia que trouxe pela primeira vez o repúdio e busca por aceitação, pois, Nívea era uma Xamã e a cidade em que eles se instalaram era preconceituosa com criaturas mágicas, sobretudo Bruxas e Feiticeiros...

Xamãs *nada* tem haver com nenhuma das classes supracitadas, diferenciam em ordem de magia e da forma que retiram seus poderes, no caso são por meio dos espíritos em uma viagem recheada de psicotrópicos.

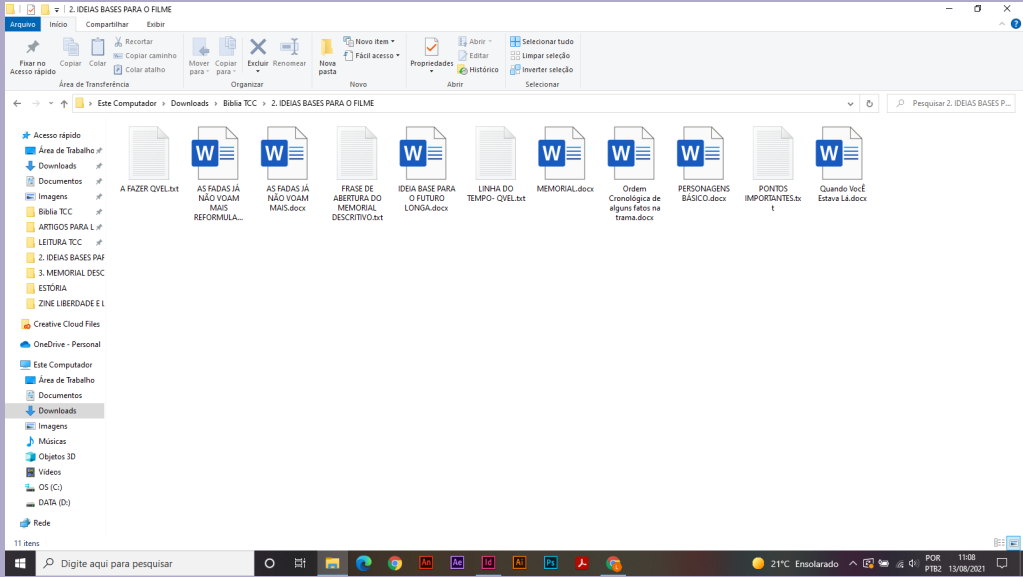


Fig.22.: Vai lá, talvez não tenha a enorme quantidade de arquivos que talvez você tenha imaginado, mas ainda assim, são consideráveis. Deles, apenas um me serviu, mais ou menos... (-.-)
Fonte: Acervo Pessoal.

E outro detalhe foi a adição de um centro *cultural* e *bélico*, a dicotomia entre ser um local de estudos, mas que ao mesmo tempo se beneficiava como um aparato militar me deixou intrigado. Afinal, tínhamos Impérios e Imperadores que se julgavam como mantenedores da cultura humana. Peguemos Roma ou Alexandre Magno, e misturamos o conceito heleenista e indo além, escolhemos um local qual Biblioteca de Alexandria, e voalá temos, A SEDE, dessa maneira, traria ao público a centralidade aspirada por essa Organização e sem contar, na união de várias nações ou castas, no caso dessa estória em particular, e que mais tarde usaria, foram dividir as Nações ou Tribos tais quais classes de RPG. Além do mais, uma figura tão autoritária quanto um Imperador e o fato de ainda não conhecermos tudo o que ronda a antiguidade, inspirou, fora o Livro de 1984 na figura do GRANDE IRMÃO, a criação de uma “entidade” subliminar como se fosse a *paranoia* dos cidadãos da cidade e na própria Veruka que mais tarde ganharia seu nome atual: Urilan.

60.

A minha ideia era trazer o medo do desconhecido já citado em obras de Lovecraft que se assemelhassem as *responsabilidades* e *consequências* de nossas ações e seus males. ENTÃO, eu tinha a mudança do nome da Protagonista, de Veruka para Urilan, não aconteceu por acaso, *sempre* gostei de animes e filmes de super heroi, e como qualquer criança sonhava, mesmo que impossível em me tornar um.

Veruka, por mais interessante que soasse, *afinal* tinha um nome estrangeiro para a nossa realidade e também na estória que por mais que não fosse no Brasil, ainda soaria estrangeiro ao local que se passava a estória: Nova Santarém. Mas, ainda assim *não* entregava a sua *"tribalidade"* ou *"nacionalidade"* nessa situação. Urilan por sua vez, soava como uma superheroina de anime, vide SAILOR MOON, ao mesmo tempo em que dialogava em mesmo grau a uma personagem Fantástica rompendo com a realidade que *Veruka* traria, pois é um nome comum em algum país europeu...



Fig. 23.: Estátua de Alexandre Magno; Ilustração de como poderia ser a Biblioteca de Alexandria e o famoso Coliseu, símbolo na época da virtude humana e Romana, claro.
Fontes: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Historia/noticia/2019/02/cientista-afirma-que-alexandre-o-grande-foi-enterrado-vivo.html>
<https://bibliotecadealexandria.online/a-biblioteca-de-alexandria/>
<https://www.stoodi.com.br/blog/historia/roma-antiga/>

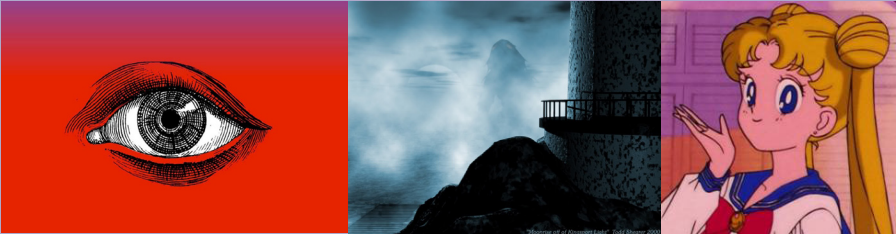


Fig. 24.: O olho que tudo vê representando o Grande Irmão, em 1984; Dagon umas das criaturas Lovecraftnianas, a imagem achei perfeito para exemplificar a paranoia, posto que não se sabe se é um monstro ao fundo ou apenas um morro; Personagem Central de Sailor Moon, seu nome humano é Serena Tsukino, para mim soou como um nome de heroína com ares tribais.
Fontes: [https://matheusprado.com.br/resenha-1984-o-grande-irmao-esta-de-olho-em-voce/\(1984\)](https://matheusprado.com.br/resenha-1984-o-grande-irmao-esta-de-olho-em-voce/(1984))
<https://www.sitelovecraft.com/mithos.php>
<https://kenleykristofferson.com/tag/sailor-moon-crystal/>

61.

Agora, *eu* precisava de um *inimigo* a altura, e eis que pensando muito, deixei de lado a SEDE, não por completo, e debrucei sobre o *"antagonista"* MODERKAI. Para esse fim, escolhi um nome que lembrasse tempos antigos demais para serem datados, e MODERKAI caiu como uma luva. E por qual razão escrevi antagonista entre aspas é a de que eu não o enxergo como um vilão, visto que, ele é uma entidade divina que nunca experienciou sentimentos, sensações e percepções humanas e sobremaneira, desesperadamente tenta escapar delas.

Sobremaneira É o Desconhecido da Protagonista.

Acredito que seja de suma importância creditar as organizações comentadas na secção de METODOLOGIAS, posto que se não fosse por ela estaria andando em círculos até agora, para esse fim, servi da praticidade oferecida pelo Google Drive e através da Planilha moldei meu Worldbuilding ou ao menos uma tentativa de. Tentativa de, pois visualmente, ele deixava muito a desejar, está certo, o aplicativo não foi feito para o tipo de documentação que eu precisava, chegou a um ponto de várias ideias coincidirem em um mesmo espaço dificultando sua organização.

Além do mais, com as mudanças significativas *"de duas irmãs perdidas em um mundo fantástico"* a *"uma solitária xamã arcana"* foram necessárias várias readequações do material escrito nessa Planilha, comentei ter usado o site ASANA, e por incrível que pareça me ajudou a organizar o que eu realmente queria e o que não.

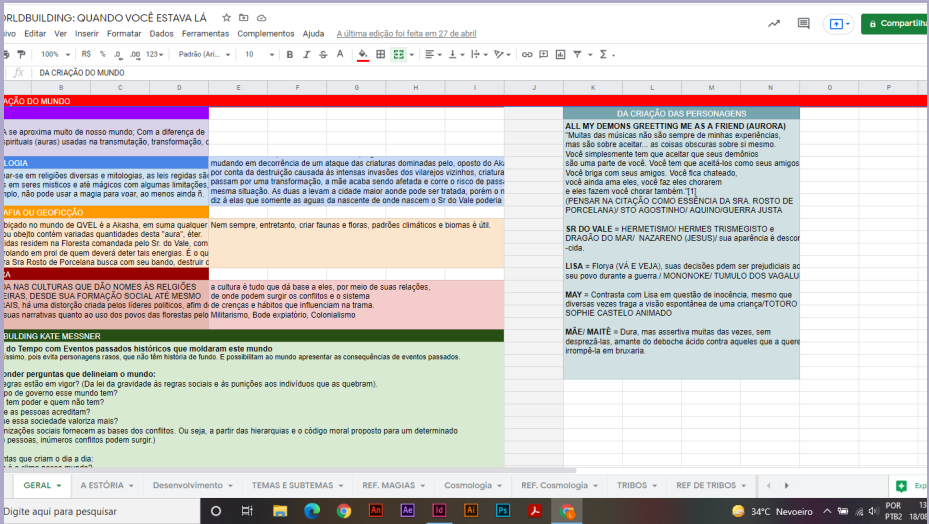


Fig. 25.: Planilha inicialmente criada para facilitar a criação do Worldbuilding de Avalon, cada categoria para o Universo fantástico foi submetido a uma nova página de planilha.
Fonte: Acervo Pessoal

62.

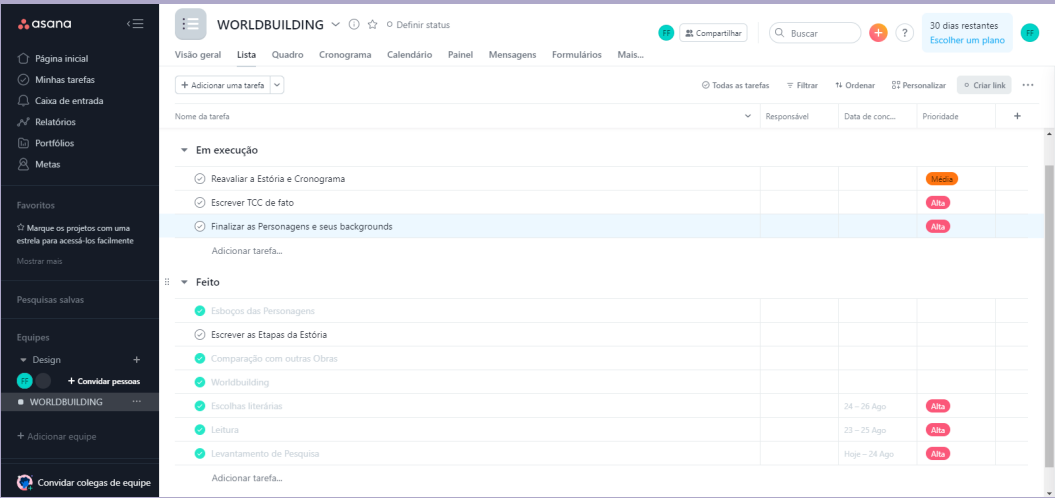


Fig.26.: Novo cronograma montado no ASANA depois de deletar o original.
Fonte: Acervo Pessoal/ Print de Tela

SEJA como for, tinha agora arquivos do Word repleto de possíveis ideias a serem usadas, e uma dificuldade de encontrar um meio termo para elas, apesar de as etapas de Leitura e Revisão terem sido completamente finalizadas, nunca é tarde para descartar opções. Sendo assim, elementos religiosos voltaram mesmo que presentes como *plano de fundo*, caso da Grande Mãe, a entidade maior desse Universo. E, ainda casos de Moderkai, o antagonista principal como já dito uma deidade. No mais, elementos mágicos vistos nas classes de RPG e também cenários, ainda que não os tenha concebido como sketchs e será mais por imagens ou escrita mesmo. Não menos importante referências pictóricas, pois pinturas serviram na *construção* das personalidades de cada personagem.

Dei novamente uma chance a magia e autores ditos “*feiticeiros*” como Franz Bardon, pois as obras tratavam de filosofia, psicanálise e antropologia as quais meus níveis de competência não conseguiam absorver por inteiro, então abordei de maneira rasa. Em MAGIA PRÁTICA - O CAMINHO DO ADEPTO, se divide em uma parte teórica e prática. A primeira explica sobre os Quatro Elementos, os *fluidos Elétrico e Magnético*, os *três planos da existência*, etc. Já a parte prática, concordando com a evolução do estudante, contém instruções para desenvolver o *Corpo Físico*, a *Alma* (ou Corpo Astral) e o *Espírito*.

63.

Adicionei a ideia de *casca* da Cabala ou Kipla e desenvolvi os elementos que comporiam cada Constelação e a base desse universo...

Afim de não estender demais e levar a rumos fracamente explorados por mim, e na tentativa de afastar das semelhanças com Avatar A Lenda de Ang, optei por transformar os elementos em “seres místicos” por sua vez não vingaram, pois não consegui introduzi-los de maneira satisfatória na estória.

Não por isso deixei de usar os elementos básicos: *Água, Fogo, Ar, Terra* e a *Akasha*, essa última aceita por Bardon, a Wicca e no Hinduísmo, como um quinto elemento universal. Como seria um RPG deveria haver *Conjurações* (Buffs), *Aprimoramentos* (artefatos que melhoram a qualidade do item), *Habilidades Específicas* de cada classe ou tyer.

WORLDBUILDING

O SENHOR DOS ANÉIS A SOCIEDADE DO
ANEL (2001)

DIREÇÃO:
PETER JACKSON
WARNER BROS. PICTURES

FADE IN:

ANTECEDENTES À TRAMA PRINCIPAL

Quando Avalon foi criada e dividida entre cinco grandes regiões as nações ganharam um cristal dedicado a *Elementos Naturais*, os quais concediam habilidades mantendo a harmonia. Cada cristal era protegido por respectivos *Protetores* ou *Guias Espirituais*, para os povos Druídicos a AURA do *Vento*; aos Guerreiros, a AURA do *Fogo*; Caçadores ou Monitores, a AURA da *Terra*; Magos, a AURA da *Água*; Xamãs, a AURA *Akasha*. Contudo, uma anti-força surgiu, quando os cristais foram unidos em uma única Joia, pelo Dragora de Avalon *Ariann*, após a *Guerra do Gelo e Fogo*. Uma AURA até então desconhecida, o *Caos*, reticente da criação e destruição da vida. Desestabilizando o ecossistema e o submergindo por anos num ar tóxico e mutacional, além de locais inférteis. Porém, prevendo que a *ganância humana* poderia prevalecer, um ser místico coexiste para manter a Aura Caos inapta, o *Espírito da Floresta*, ser senciente e livre se manifesta no mundo pelo corpo de um jovem, escolhido numa das tribos, através de um ritual. O Cristal passa por inúmeros conflitos até chegar sem ser notado às pequenas ilhas dos Xamãs. Quando reunido mais uma vez por uma jovem xamânica convencida de se usar poderia passar no rito de passagem as mesmas forças obscuras voltam a existir e agora, ela precisa procurar pelo novo Espírito da Floresta, tido como desaparecido, enquanto encontra uma forma de salvar sua mãe amaldiçoada pela manifestação do Caos. Interesses de terceiros passam a existir e a ganância mais uma vez aparece para tomar conta de cada ser.

RESUMO DA TRAMA

A estória tem seu início com a solitária xamã arcana, Urilan acompanhada de sua imprestável Moto Furiosa, possui uma alma que morreu e foi implantada é a de sua Mãe. Logo após o incidente com sua tribo, ela carrega consigo o Cristal do Alvorecer e passa a ser caçada por uma Sombra a qual teme, desse modo nunca ficando parada no mesmo local. Ela procura por Gunmi que carrega o Espírito da Floresta, contudo, sua localização é desconhecida. Desejando *saber* o nome da Voz a qual fala consigo e trazer a mãe de volta é mandada a Sede pelos anciões de sua tribo, pois a Voz não a deixaria em paz atraindo a atenção das Criaturas Mágicas. As terras do continente de Avalon contém ares tóxicos e locais pouco férteis, devido à *Guerra do Gelo e Fogo* anos atrás. Urilan alia-se ao *inconfiável* e *impulsivo* Haizen Daize, um pacato trabalhador de Avalon, ambos buscam por Gunmi, única capaz de salvar Avalon.

O MUNDO DE AVALON

A princípio quando pensei em como fazer esse universo não queria que fosse igual a *Senhor dos Anéis* ou *Nárnia*, posto que estes mundos já eram parâmetros para *quaisquer* estórias de alta fantasia. Portanto, ao invés de elementos medievos numa Terra Média ou encantada com um Leão cristão, resolvi estabelecê-la em um cenário caótico e futurista, o gênero Magicpunk.



Fig.27.: Reprodução de cenas do Hobbit: Uma Jornada Inesperada e Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel.
Fontes: <https://super.abril.com.br/blog/oraculo/por-que-o-hobbit-tem-como-titulo-alternativo-la-e-de-volta-outra-vez-se-ele-nunca-foi-la/>
<https://www.360meridianos.com/especial/nova-zelandia-terra-media-senhor-dos-aneis-filme>

MAS POR QUE MAGICPUNK?

Durante o desenvolvimento do projeto procurei um gênero que trabalhasse tanto com o fantástico quanto as classes de RPG. Os *Campos* e *cenários bucólicos* saem por cidades repletas de aço ou com aparência caótica e turbulenta qual os *cyberfuturistas*. Ou, em partes, como veremos adiante



Fig.28.: Exemplo de cidade MagicPunk, perceba como a tecnologia e a Magia se misturam em um cenário harmonioso típico da alta fantasia.
Fonte: https://www.reddit.com/r/Eberron/comments/h79xt6/my_version_of_the_city_of_sharn/

INT. WORLDBUILDING - O MUNDO DE AVALON - MESMO TEMA

68.

Tá certo que desde o *cyberpunk* apresentado em um conto homônimo de 1980 por Bruce Bethke, surgiu vários outros “*punks*”. Bem, se eu queria criar uma narrativa embasada em *personagens desiludidas* precisando esquecer seu lar e ressignificar seu mindset para “lar doce lar” eu precisava de um gênero que abusasse disso e sem medo de colocar toda a desgraça e frustração num pedestal e dizer “Eis me aqui! E agora o que fazer comigo?”.

Confesso ter demorado demais para me decidir, de início, estava fascinado pelo universo Ghibli com universo bonitinho e multicolorido, regada por personagens *decididas* e que no fim conseguiriam o que desejavam, francamente, O SERVIÇO DE ENTREGA DA KIKI e O TUMULO DOS VAGALUMES de nada têm o belo, salvo às mãos seguras dos animadores, de resto, eram das histórias mais duras e secas que já havia visto.

As personagens quando completavam o arco de sua jornada, acabavam com um amargor indescritível, Kiki perde em partes sua magia e seu fiel gatinho falante Jiji, aprende as dificuldades da vida adulta, sendo um sistema capitalista, logo percebe que sua magia *de nada* adianta em um mercado de trabalho desgastante que não está nem um pouco interessado na persona “Kiki” e suas habilidades mágicas pessoais a serem desenvolvidas e sim na “Bruxa Kiki” e sua habilidade de voar o que a leva a abrir seu próprio negócio e sofrer as *inseguranças* e *independência* em uma cidade diferente de sua terra natal.

Já no Segundo caso, a inocência se esconde nos traços *limpos* e *cores vivas* da animação, em contraste com o medo da guerra e seus efeitos, no caso, os irmãos ficam órfãos e sem moradia. Os vagalumes seriam as luzes da esperança alimentadas por idealistas. Eu queria retratar em forma de denúncia os perigos de uma, mas sem falar abertamente como *episódios* dela “Dunkirk” ou “O Resgate do Soldado Ryan”, no mundo de Avalon a relação *guerra vs personagens* seria igual ou em partes as duas obras Ghibli.

Expondo estes fatos podemos ditar as *características* e seu universo, mesmo que cada um tenha *leves* alterações ou preferências de *trama*, *personagens*, *antagonistas*, *conflitos*, *ambiente* e *atmosfera*, no entanto é válido notar as singularidades compartilhadas por eles:

Sempre, digo sempre mesmo haverá em algum lugar numa história punk, um antiherói ele é aquele sujeito desiludido e pouco acreditado pelos seus pares, mas que têm grandes propósitos ou ao menos imagina ter, quase sempre, nem ele sabe disso, apenas está querendo sobreviver em mais um dia comandado por *Grandes Corporações*, neste cenário punks, sem dúvida os ancaps iriam amar e quase sempre envolve derrotar uma delas ou apenas pequenos grupos de malfeitores.

69.



Fig.29.: Cartazes dos filmes “O Túmulo dos Vagalumes” e “O Serviço de Entregas da Kiki”, duas obras que serviram mais tarde no desenvolvimento no Design dos meus Cartazes.
Fontes: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hotaru_no_Haka
https://pt.wikipedia.org/wiki/Majo_no_Takky%C5%ABbin

Aqui o Estado já *não* tem mais voz, tudo foi privatizado e dado às grandes corporações, com a *Corporocracia* atingida o número de minorias só aumenta. Por exemplo, SOYLAR GREEN, cidadãos tidos como “incapazes” para o desenvolvimento da Nação, idosos e inválidos são transformados em bolachinhas para alimentarem a crescente população de famintos e trabalhadores... imagine uma IFOOD cuidando do que você come...

Falando nisso, os cenários são sempre repletos de cidades *desordenadas* ou *inexistentes*, às vezes, caso do DesertPunk, apenas o deserto e automóveis e grutas servem de habitação. É essencial que de algum modo a tecnologia atrele-se fortemente ao ambiente, seja negativo como em *BioPunk* ou *Cyberpunk* seja positivo, *SolarPunk*, os limites da privacidade e controle são elevados a ponto de partes dos corpos serem modificadas para bel-prazer do indivíduo ou maquina-lo com propósitos mercadológicos.

Mas, às vezes ela é usada positivamente no caso do SolarPunk, claro, nem por isso é um lugar bonitinho demais para se viver e nem desejável também.

Um outro motivo por optar pelo MAGICPUNK é sua adesão à outros modelos deste subgênero, visto sua base unificadora ser a magia, então caso em algum momento deste projeto eu quisesse unir com a *alta fantasia*, poderia e foi o que fiz, criando um híbrido o DungeonPunk, que nas palavras de SorcereOfTea, um site dedicado só ao Punk explicou de forma breve e descontraída:

SORCEROTEA (V.O.)

“ ... [O DUNGEOPUNK] torna-a mais corajosa e mistura em fantasia heróica e tropas de espada e feitiçaria. Imagine bruxos em sobretudo e cocaína mágica sendo vendida nas esquinas de cidades medievais. Dungeon punk é essencialmente Aetherpunk cínico. (sic.) ”

(<https://sorceroftea.com/punkpunk-a-to-z-of-punk-genres/>)

Ou seja, tudo que o Cyberpunk e ficções científicas de denúncia como as de ASIMOV já vinham trabalhando em partes, e de quebra casava com meus gostos pessoais de pré-adolescente viciado em game. A estória *precisava* refletir a independência de uma garota em um mundo ao qual ela não queria fazer parte, mas foi jogada a esmo e agora esperam que ela resolva seus erros.

Antes de entrar em mais detalhes sobre as criaturas, sociedade, culturas e etc... acho válido explicar o que aproveitei da Fantasia e misturei com o Punk.



Fig.30.: Reprodução de cenários SolarPunk ou EcoPunk, perceba como mesmo a cidade aparentando inocência, aconchego, ela esconde a animosidade de cidade mal planejada com grandes comunidades crescendo em morros; ao lado o Cartaz de Blade Runner, os edifícios enormes como se engolissem e oprimissem a pequena e volumosa população, ao centro dela nosso Anti-herói solitário e sem quaisquer propósitos de vida.

Fontes: <https://br.pinterest.com/pin/635077984953328419/>
<https://br.pinterest.com/pin/672654894334786970/>
<https://br.pinterest.com/pin/418271884139222027/>

FANTASIA

Fantasia é um gênero literário que abrange não só um mundo ou material, daí vem sua versatilidade, mas se infiltra em outros gêneros caso do *horror*. Apesar da divergência entre estudiosos do tema, é singular a independência da ciência ou tecnologia tais como conhecemos. Cada mundo possui sua própria ou até mesmo não a possuem, por exemplo a magia na *fantasia urbana* de Harry Potter e as da *Terra Média* em O Senhor dos Anéis são diferentes e com cenários próprios. Dessa forma, o subgênero punk abraça o fantástico, criando ou recriando mundos ao seu gosto, a revista *Weird Tales* foi bacana pela compilação de contos, confesso ter lido apenas uma.

Porém, ela se destrincha em outros subgêneros, caso da baixa e *alta fantasia*, cada qual com suas singularidades que não valem a pena serem retratadas aqui.

A única ressalva que busquei era a formação desses mundos, pois havia dois tipos Hard ou Soft Worldbuilding, a primeira consiste num mundo fictício *apoiado* em regras, lógica e precisão científica *consistentes*. Por outro lado, a Soft se preocupa mais com o *envolvimento* às personagens, cultura e relacionamentos e menos com a plausibilidade das coisas.

Exemplo de *Hard* O Hobbit do Tolkien e *Soft*, Viagem de Chihiro, pois estamos mais interessados em saber sobre como ela contornará seu problema.

AS CLASSES

Durante o desenvolvimento da estória ficou claro que as minhas habilidades em desenho não eram nada boas, portanto, apenas ilustrarei com imagens ligadas aos temas tratados neste memorial e resumirei em algumas palavras.

Para esse fim, escolhi *O Senhor dos Anéis* e As Crônicas de Gelo e Fogo para a cultura e Nárnia serviu às criaturas.

Eu tinha também, classes de RPG que de alguma forma precisavam encaixar, observei o *ocultismo* apresentado na astrologia, os zodíacos, cada um possui elementos naturais e não podiam ser poderes de cada tribo, pois senão assemelharia ao desenho Avatar. Defini *cinco* classes a princípio para serem trabalhadas, sendo que abandonei duas personagens por insatisfação à aparência delas. Xamãs, Druidas, Guerreiros, Magos e Caçadores. Destes, apenas os *três* primeiros seguiram adiante os outros *dois* ocorreu o relatado acima.

Para os Xamãs, por conversarem com Espíritos seu elemento é a *Akasha*, em cosmologia indiana é o espaço - o material que preenche o cosmos, a base de toda a criação - no campo da psiquiatria é o *inconsciente coletivo*. A ideia base quando planejei essa tribo e pela protagonista ser uma xamã, era os conhecimentos ensinados a ela pela mãe, além de seus antepassados como um todo. Seu local seriam as ilhas distantes do contato com outras civilizações.

Os Guerreiros o *Fogo*, a vontade por mais poder e dominação, a origem do governo de Avalon. As máquinas que nunca param, ela é a mais *militarizada* e *industrializada*, foi uma das responsáveis pela destruição e dominação por parte de algumas regiões, membro ativo da SEDE, uma de suas fundadoras. Penso nela como a Oceania de 1984 e a Metrópoles do filme de 27 Metrópoles.

Para os Magos, a *Água* me pareceu bastante apropriada devido as várias formas de manipulação e a magia dos magos, ainda indomável pela maneira que ora aparece na realidade, como um inofensivo córrego até mesmo a um tsunami. Sua habitação seriam mosteiros, também próximos de grandes centros urbanos.

Druidas o *Vento* foi escolhido, por usarem da magia divina em sua composição mágica ou espiritual, *nativos* das florestas e *amigos* dos animais, também pelo druida conseguir tomar forma do corpo e mente dos animais. Seu local seriam as florestas, mas diferente dos Xamãs não viveriam isolados da civilização.

Caçadores optei pela *Terra* muito pela filosofia e estilo de vida imutáveis, mas que a qualquer momento poderiam ruir, assim como em um terremoto. Eles entram em constante *conflito* com os Druidas por causa do desequilíbrio que acabam causando nos ecossistemas druídicos, alinharam aos Avalonianos, servindo como uma polícia secreta do Dragora, obstruindo manifestações contrárias ao “regime”.

CIDADES - AVALON

Por ser um centro *desenvolvido* e *territorialista*, Avalon foi desenhada para se parecer como os Impérios de antigamente, povoado pelos vigilantes de César ao qual Ovídio certa vez discutiu “Quem vigia os vigilantes”, sendo a classe subalterna os Caçadores. Completamente movida pela força de suas indústrias, mantém a áurea punk e suas grandes Corporações, a SEDE, ao mesmo tempo de domínio e cooperação é também preservo conhecimentos e feitos dos avalonianos (no caso Continente e País), isto é, passível de revisões históricas. Quando pensamos em obras distópicas, é frequente seus cenários serem *opressores*, *sem cor* ou *ânimo*. No entanto, fui na contramão e selecionei países europeus e a cidade do Rio de Janeiro, pois continuam fusões de *arquiteturas*, *texturas* e a “*opressão*” pelo mal planejamento e crescimento desenfreado das cidades. Pensei em seguir a risca o filme de Metropolis, em que a parte utópica ficava na Alta e os trabalhadores na Baixa. Como eu gostaria de criar um ar de insatisfação e paranoia na vida das pessoas, fiz uso dos clichés de filmes de Horror em *vilas*, em que um forasteiro geralmente ocidental cristão visita um povoado pagão e a trama gira no choque destas duas realidades, porém ao invés do sobrenatural, as cores *alegres* e *convidativas*, junção das culturas dominadas.



Fig. 31.: A ideia base era de que Avalon fosse como o Rio de Janeiro, um local que esconde o “feio” mesmo em sua malha urbana, além da enorme estátua do Cristo, no caso de Avalon seria a fictícia de Dragora Ariann que protege à todos e a todos observa, independente do ponto da cidade. A aparência e apelo cultural e convidativo, somado a traços históricos, por assimilar diversas Culturas. Um brilho de otimismo maquiado e uma desilusão maldita paira no ar e corações de quem habita.
Fontes: <https://br.pinterest.com/pin/702843085577423767/> ; <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2018/08/29/rj-chega-a-172-milhoes-de-habitantes-em-2018-segundo-estimativa-do-ibge.ghtml> ; https://www.reddit.com/r/solarpunk/comments/dlkbv5/solarpunk_by_rita_fei/ ; https://www.reddit.com/r/TwoBestFriendsPlay/comments/hr4prp/favourite_noncyberpunk_punk_genre/ ; <https://sorcereroftea.com/punkpunk-a-to-z-of-punk-genres/> ; <https://terminaldeembarque.com/2014/03/18/dez-cidades-europeias-que-voce-nao-sabia-que-existiam-por-tripadvisor/> <https://www.blogdaletrinhas.com.br/conteudos/visualizar/O-que-o-classico-1984-tem-de-atual>

74.

CIDADES - XAMÃS E DRUIDAS

Ambas as classes por terem elementos *quase* parecidos, o de contato com a natureza espiritual, ainda que sobremaneira divirja no universo deste “espírito”. Estas em particular são as que mais sofrem com as consequências da Guerra, ao ponto de deslocarem à regiões quase inférteis. Uma parte da Nação druídica resolveu se aliar a Avalon. A segunda junto com os Xamãs e outras tribos se isolaram em ilhas. A caracterização delas bebe de fontes dos quadrinhos de *Moebius* e do filme de *Nausicaä*, ainda lugares reais como a cidade de Timbukto, a cidadezinha croata *Dubrovnik* e fundido à arquitetura de *Santorini*, escolhidas por serem litorâneas. Os druidas e clérigos (outra classe presente) foram assimilados por Avalon e agora comandam a meteorologia que auxilia as vastas plantações, antes tomadas por Grandes Florestas Arbóreas. O ar tóxico mudou muitas das formas da fauna e flora, algumas cresceram além do comum, quais na época do Cenozóico, já outras tantas foram extintas. Povos que não se adaptaram acabaram cedendo sua força de trabalho para Avalon, recebendo pequeno “auxílio”. A política assemelha aos países do Levante e a dominação lanque, além de vasta tradição tribal na Papua Nova Guiné.



Fig.32.: A aparência da paisagem seriam florestas petrificadas como esta na China, um lugar caótico que teria de aproveitar cada espaço construindo grandes edificações verticais (segunda esq./dir. superior), nesse cenário pontes suspensas interligariam as outras tribos isoladas pelo enorme vácuo desértico deixado pela toxicidade. Contudo, esta caótica habitação não perderia seu lado punk futurista, uma verdadeira cidade florestal.
Fontes: <https://www.viajali.com.br/fotos-parque-zhangjiajie-china/> ; <https://exame.com/mundo/ficcao-vem-ai-a-primeira-cidade-florestal-da-china-confira/>

75.



Fig. 33.: Arquitetura e estilo das vilas dos povos xamânicos, nas ilustrações simbolizariam os momentos de “mergulho” em que um Xamã conversa com antepassados. O clima desértico perdura em grande parte do cenário, uma ilhazinha montanhosa e desértica.
Fontes: <https://www.deviantart.com/lucasmarangon/art/Moebius-Homage-394315465> ; <https://highlike.org/moebius-4/> ; <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-47927317> ; <https://www.greenme.com.br/morar/bioarquitetura/65852-casas-de-superadobe-baratas-faceis-de-fazer-e-ecologicas-conheca-essa-tecnica-de-bioconstrucao/> ; <http://desacato.info/timbuktu-a-capital-do-imperio-mali-que-no-seculo-xiv-foi-a-cidade-mais-rica-do-mundo/t>



Fig. 34.: Consequência das ações das constantes guerras, a Noite é avermelhada e Dia alaranjado.
Fonte: <https://gq.globo.com/Noticias/noticia/2020/09/cidades-de-oregon-tem-ceu-vermelho-devido-aos-incendios-florestais-veja-imagens.html>

76.

CRIATURAS

As criaturas no mundo de Avalon assim como as do mundo real refletem em diferenças *estéticas* e *filiais*. Elas se desenvolvem pelas planícies, montanhas e terrenos desérticos, aquáticos e florestais. Além das deidades e seres mitológicos vivendo nas regiões abissais do mundo. Existem montarias simples como cavalos e até mesmo melhoradas com *itens mágicos* os *buffes* de magia, com as aprimorações montarias de Avalon acabam por vezes sendo as mais bem sucedidas em combates ou corridas, além de aguentarem mais cargas para serem transportadas pelos *terrenos inóspitos*. Não só isso, mas os aprimoramentos mágicos *ampliam* os sentidos e físicos de seus usuários ou dos avalonianos que conseguem a cada centro uma forma de melhorar ou manter sua hegemonia social.



Fig. 35.: Exemplos de Avalonianos que passaram por processos de Aprimoramentos mágicos clandestinos, disponíveis nos centros da Grande Avalon.
Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-criaturas-que-queremos-vem-em-animais-fantasticos-e-onde-habitam-2.html>

77.



Fig. 36.: Exemplos de criaturas que sofreram mutações descontroladas pelo uso das Magias na Guerra.
Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-criaturas-que-queremos-vem-em-animais-fantasticos-e-onde-habitam-2.html>



Fig. 37: Exemplos de criaturas dos mais variados ambientes.
Fontes: <https://mundodastrevas.com/zines/bestiario-fantastico> ; <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-criaturas-que-queremos-vem-em-animais-fantasticos-e-onde-habitam-2.html#list-item-2>

SERES MÍSTICOS E O GRANDE ALÉM

Assim chegamos as deidades, e, o problema maior de mexer com religiões é o que comentei, a sua dificuldade e tempo, tanto em compreender quanto para senti-la. Lendo mais sobre diferentes civilizações é inegável notar o quanto a religião ou a crença aparecia, desde um “simples” animismo até mais complexas e complicadas, caso do hinduísmo.



Fig. 38.: Algumas criaturas se desenvolveram ao ponto de se comunicarem entre si com protoidiomas, além de viverem em sociedades.
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/639440847079860660/>

Uma característica básica delas era nos *valores* e *morais* para consigo ou ao próximo. As bases filosóficas usadas foram o *Tengriismo*, *Taoísmo*, *Budismo* e *alguns* elementos cristãos, já adianto que não sou ou me tornei um especialista no assunto. Por isso *optei* pela criação de um *Mundo Soft*, deixando como um pano de fundo com algumas pinceladas pontuais para complementar o desenvolvimento de personagens. Quantos deuses seriam e como seria a relação deles com o mundo? A base para todo panteão é o deus *Original* ou *Primal*, na mitologia grega era o CAOS, na Wicca A Grande Mãe, no caso dos avalonianos há um consenso, ainda que a Deusa Primal por vezes apareça como uni ou dimórfica. Para todos os fins, ela habita o Grande Além, lugar jamais visto ou sentido por qualquer manipulador da energia espiritual ou universal. Ninguém sabe exatamente como é a sua forma, a grande verdade é que ali acontece o nascimento de seres, sistemas e outros universos, A Grande Mãe ou Aquela que Tudo Habita e em suas diversas versões e denominações, *surge* como a fundadora de tudo o que os avalonianos conhecem. Ela surgiu do nada e o nada surgiu dela, não fez sentido, mas faz.

80.

É como o primeiro versículo de Gêneses “No princípio era o Verbo”. No princípio A Grande Mãe *surgiu* pelo Caos, dele se alimentou. A dificuldade em criar um ser inimaginável e além da compreensão humana vem do fato de criar esse algo. Depois criou o Tempo. E a partir passaram a Fundação do Universo com a energia primal Akasha.



Fig. 39: Ideia de como poderia ser O Grande Além e a Matriarca do Mundo, A Grande Mãe.

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/Gazd01>

As deidades Maiores partiram do substantivo KAI, devido a sua complexidade, elas eram responsáveis por gerar a Vida, programadas a seguirem e serem restritos a papéis *convencionados*. Nenhum possui consciência ou pensa em ter, vivem acreditando terem controle de suas próprias vidas, contudo jamais souberam o que é controle. Quando um KAI chega ao seu fim, ele assim como *tudo* no Universo é reciclado, dependendo do peso da alma de cada ser, sua Desintegração acontece de forma *pacífica* senão é feita de maneira *dolorosa*, além do sofrimento o ente volta ao seu respectivo mundo para reaver a “energia” perdida.

81.

Caos e a Akasha devem estar em completa harmonia, quase sempre impossível, salvo alguns que ganharam o grau de Luminescentes. O livro fundamental para o surgimento de todas as religiões *partiu* do andarilho Nautilus, um profeta além de seu tempo, é a ele creditado as bases dos valores e morais do Caminho da Luminescência (fé, prática e estudo), para os Luminescentes o significado da vida é interpretado como viver em harmonia com o mundo que está em volta.

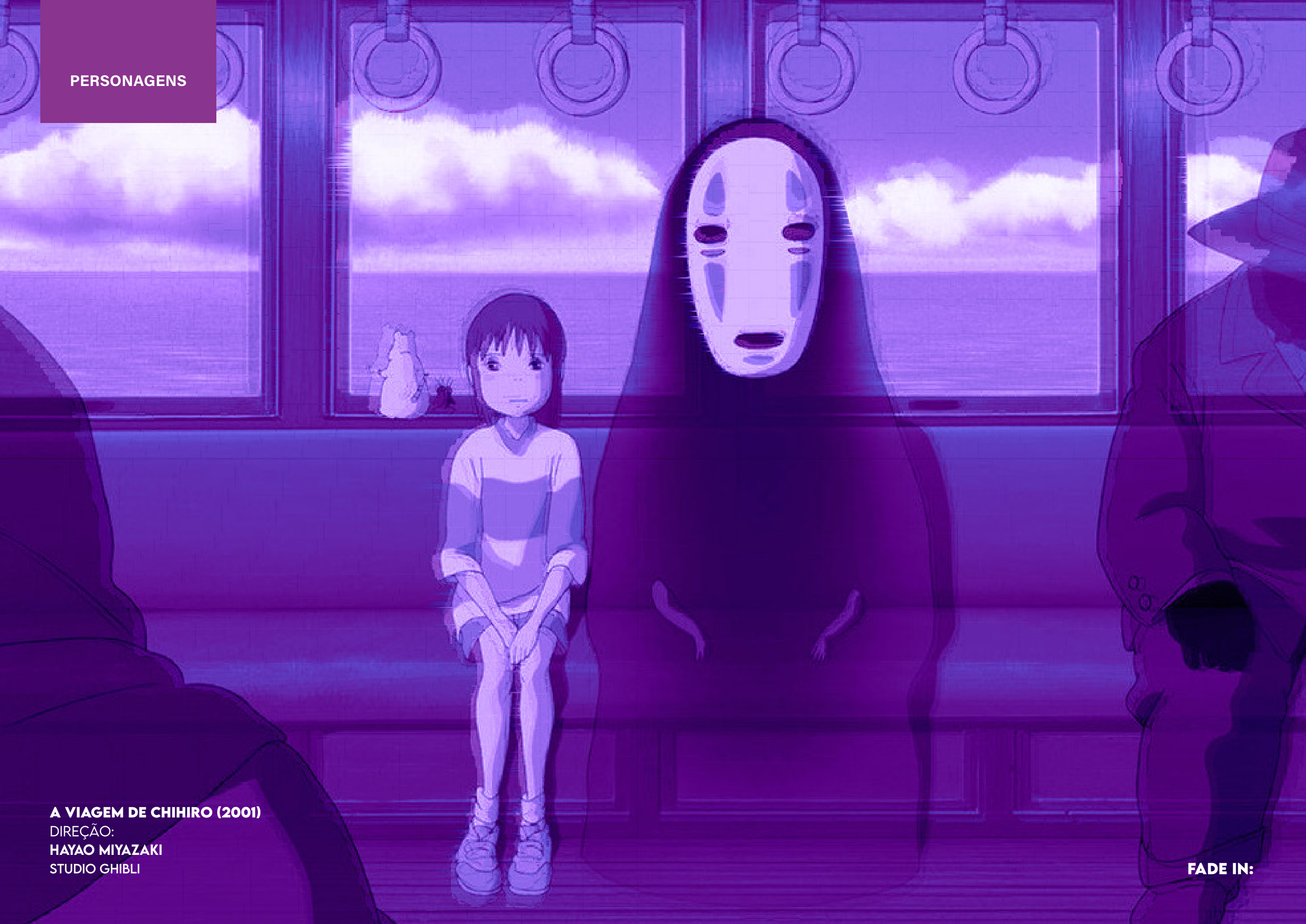
O Fundamento, *a Terra, os espíritos da natureza e dos ancestrais* provêm a todas as necessidades e protegem todos os seres humanos. Vivendo uma vida reta e respeitosa, o ser humano manterá seu mundo em *equilíbrio* e *maximizará* seu poder pessoal, o *xamã* exerce importante papel para restaurar o equilíbrio quando afetado por algum infortúnio ou interferência espiritual. No entanto, quando Nautilus morre há rompimentos de seus seguidores e translações de suas palavras passam a surgir consequente conflitos e novos profetas.

Como havia dito quando morrem, seu corpo passa por uma Desintegração e recicla pela MÃE, no entanto, fragmentos de seu consciente acabam passando, de maneira aleatória, acaso, quando Nautilus morreu, seu nível de Iluminação era incomum, tanto que uma boa parte de sua consciência se alinhou a novas formas de vida, dentre elas um novo KAI, o antagonista de AS FADAS JÁ NÃO VOAM MAIS, Moderkai.

PERSONAGENS

A VIAGEM DE CHIHIRO (2001)
DIREÇÃO:
HAYAO MIYAZAKI
STUDIO GHIBLI

FADE IN:



INT. URILAN- ANTECEDENTES - PERSONAGENS

Urilan representa a classe dos Xamãs, no decorrer do Worldbuilding comentei sobre as classes de RPG e mencionei algumas do mundo de Avalon. A necessidade de criar uma tribo deslocada de sua terra natal a longínquas ilhas me era prudente pela História própria do Brasil, não me tornei um teórico nem referência sobre o assunto, porém, livros como o de *Laurentino Gomes* *Escravidão* Volume 1, pincelaram a minha imaginação que a princípio pensei em Xamãs e outras tribos tendo de enfrentar nações interessadas em seus minérios para as indústrias bélicas, porém de lugar comum minha estória já sofria em partes, e, sem contar a responsabilidade e maturidade tratada pelo assunto: *Escravidão* e *Racismo*.

Não me senti a vontade.
Por outro lado, poderia imaginar como é ser deslocado de sua terra natal por guerras de terceiros. Isso, realmente não diminui muito meus problemas, de escravizados para imigrantes, contudo me pareceu menos difícil de retratar. E como falei, a curiosidade de uma estória que não tratasse quaisquer usuários de magias como vilões, e sim, pessoas comuns tendo de enfrentar problemas cotidianos, ainda sob um fantasma dos horrores de Guerras antepassadas. Assim sendo, procurei ler outros assuntos, astrologia ajudou bastante na formulação das personalidades das personagens também, como a relação do *Elemento da Natureza* e a forma de agir. Li, mesmo que não profundamente, a Wicca e seu ritual real, o Mabon, aqui adaptado à cultura xamânica:

“Momento em que celebramos o equilíbrio e agradecemos a Deusa (Senhora da Colheita – Mãe Terra) pela abundância que colhemos e que irá nos sustentar pelos meses do inverno. É a fase anciã do “Deus Sol”, que se prepara para morrer - envelhecendo e morrendo lentamente como as plantas colhidas da Terra. Em forma de semente é recolhido ao ventre da Mãe em preparação para o Seu retorno novamente.

É a fase anciã do “Deus Sol”, que se prepara para morrer... Ele está envelhecendo e morrendo lentamente como as plantas colhidas da Terra. Em forma de semente é recolhido ao ventre da Mãe em preparação para o Seu retorno novamente.

(<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mabon> , acesso em 18 de Setembro de 2021)

A Ideia de retorno existencial como um ciclo que termina e chega o amadurecimento deste momento foi bem-vindo como um ritual de passagem, ainda por cima trás o lado religioso, ligando aos *costumes* da natureza/espírito ao qual os Xamãs estão inseridos. Busquei por povos originários de várias localidades, por serem muitas, reduzi meu leque de pesquisa para as que se concentravam em ilhas, as da *Papua Nova Guiné*, foram ótimas referências. Mantive um pé no real com os ritos de passagens percebidos não somente em tribos e o outro no futurístico, já que o mundo seria punk.



86.



Fig. 40.: A Papua Nova Guiné serviu como base para a ilha, ainda a cultura dos Mud Men. Detalhe da escarificação no corpo de um membro da tribo em Nova Guiné e do antagonista, Erik Killmonger em Pantera Negra.
Fontes: <https://br.pinterest.com/pin/270849365062373279/> ; <http://expedientesinico.com/2019/05/07/a-terra-tremeu-na-papua-nova-guine/> ;

ANTECEDENTES

Primeira coisa quando pensei em um protagonista foi no que já havia visto e lido em filmes, livros, quadrinhos e mangás e como eles eram: *personalidade, caracterização, função na trama e seus objetivos e motivações*. Quando pensei em Urilan precisava me perguntar: o que eu gostaria de ver nela, isto é, ela me representaria até que ponto? Porém, adianto que não queria um herói de capa destemido como Zorro ou SuperHomem, e muito menos, um de aventuras medievais, como Ivanhoé ou Rei Arthur. Eu visualiza Urilan como um ser humano qualquer, falhas aos montes e dúvidas morais visíveis.
No início da trama ela precisa passar por uma provação ou melhor um ritual de passagem, porém, já sente que é capaz de conseguir mesmo deixando de lado a base teórica do xamanismo, ela quer à aprovação de sua mãe e da tribo.

87.

EXT. URILAN - ANTECEDENTES - PERSONAGENS

Busca desesperada provar sua independência. Urilan cresceu e morou uma boa parte de sua vida naquela ilha deserta. Portanto, o que *significa* Protagonista? Para isso recorri mais uma vez ao livro *Story* do Robert Mckee.
Segundo Mckee, que não é um consenso, a personagem principal precisa evocar a Empatia, uma vez que a ligação com o público se dá pelo interesse em vê-la realizando seus desejos, e assim nos sentimos realizados por que identificamos com ela.

ROBERT MCKEE (V.O.)
A dádiva da estória é a oportunidade de viver vidas além da nossa, desejar e lutar em uma miríade de mundos e tempos, nas várias profundidades da nossa existência
(Mckee, 2013).

O Protagonista não precisa ser *humano*, pode ser um *animal, desenho animado* até mesmo objetos *inanimados*. Qualquer coisa que tenha capacidade de desejar, agir e sofrer consequências pode ser um protagonista. Constantemente trava lutas *internas* ou *externas*, muitas vezes sua força de vontade é posta a prova, mas resiste, pois acima de tudo o protagonista é uma personagem voluntariosa. E *todas* as suas ações devem mover a trama a outros níveis de conflito, do contrário a estória estagna. Carrega dentro de si um *desejo* a princípio incompreendido por todos e às vezes a si mesmo. Busca aos limites da capacidade humana física ou mental mesmo que signifique sua autodestruição.

SOBRE A PERSONAGEM

Na secção 05 tratei sobre o cliché e como o cinema se relaciona com outras mídias, a pintura e a fotografia foram alvos de inspirações para mim. Urilan é uma das personagens que demorei para entender o que ela realmente significava na estória.

Conforme disse ela *seria* uma pré adolescente *aborrecida* e a princípio só. Também disse a relação entre criador e criatura ou no caso autor e personagens, mergulhar sob si acaba sendo uma tarefa difícil e reconciliadora, claro, que não é um milagre, pois ainda há dias em que voltar atrás se torna uma opção. Urilan nasceu de minha vontade em responder perguntas feitas a mim mesmo e por mim.
Urilan têm de mim o que pode ter de você, As Fadas Já Não Voam Mais é um grito de liberdade e uma tentativa frustrada de uma garota saindo do “interior” querendo provar suas habilidades e potencial em uma cidade grande. Ela deseja ser como o pai, um hábil guerreiro ainda que ele seja apenas pura lenda.

As pinturas de Edward Hopper foram um verdadeiro achado, meu maior anseio era poder captar o sentimento de *impotência, desilusão, esperança* e *acedia* as quais suas pinturas carregam. Me impressionou como o artista retratava a dificuldade de comunicação entre suas personagens, Hopper manipula emoções por meio da luz e cores. Tentei trazer estes sentimentos no concept art das personagens, na realidade, pela falta de habilidade resolvi ao invés de um Concept completo, isto é, várias poses e feições, desenhar uma única pose.

Para me ajudar na criação da personagem e até mesmo para entender seu papel na trama, optei por desenvolver um Brain Storm, em que cada ação da personagem iria se deslocar à outra. Antes de Urilan havia Lisandra Urilan continha um nome medieval e um ar tribal fantástico, nesse momento ela seria uma Peeira ou Warg, responsável por se conectar com o Espírito da Floresta. Desta personagem, acabei criando uma segunda, a Gunmi.



Fig. 41.: Concept arts de Up Altas Aventuras, perceba como cada desenho apesar de semi finalizados trazem em seus traços as personalidades de cada uma dos protagonistas.
Fonte: <http://www.tutoriais3dmax.com.br/2013/04/concept-art-do-filme-up.html> ; <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>



Fig. 42.: Enquadramento de ERA UMA VEZ NO OESTE, aqui o ângulo da câmera é levemente posicionada de baixo para cima, pois está é a primeira vez em que somos apresentados ao protagonista (ao fundo e o menor) ao passo que os inimigos são apresentados cada um de acordo com sua importância e hierarquia na história, o mais próximo da tela é o vilão principal.
Fonte: <http://d20inc.com.br/melhores-enquadramentos-cinema/>

EXT. ESBOÇO - PERSONAGENS

Debrucei sobre o assunto da estética da protagonista como seriam suas *vestimentas, cores, cabelos, a estética em geral?*A forma seriam predominante circular ou angular?

Pesquisando, encontrei *sites e blogs* sobre o assunto, e seguindo as dicas do concept artist Tommy Gunardi Teguh quando tratamos personagens estilizados, a *forma e legibilidade* são essenciais, além de outros fatores ajudam a impulsionar o apelo emocional com o público, uma vez que sua personalidade fica evidenciada. Exemplo, a *posição* dos olhos em relação ao nariz e à boca envelhece, por outro lado, olhos maiores revelam uma aparência mais juvenil. Quanto mais *arredondada* a forma mais agradável é ao nosso olhar e mais simpatia sentimos, é por essas e outras que um filhote de gato é muito mais amável que um inseto por exemplo.

Quanto mais angular, pontudo e aparência rugosa maior “repulsa” nos gera, uma pupa de inseto, apesar de conservar algumas características infantis, ela não nos gera qualquer tipo de *afeto* por causa da rugosidade e irregularidades em suas formas, por causa disso os insetos e outros animais contam com uma saída diferente, as cores. Urilan em sua jornada inicial mantinha uma aparência *orgulhosa e arrogante*, essas duas características dificultaram os meus desenhos iniciais, uma vez que são típicas de vilões, claro que há inúmeras histórias sobre personagens orgulhosas o teatro e a mitologia estão repletas disto, porém o que eu quero dizer é *como desenhar* estas características da persona Urilan.



Fig. 43.: As formas arredondadas criam uma sensação de segurança, alívio, e amabilidade, é por isso que nos preocupamos com o bem estar de um bebê ou nos sentimos tão felizes quando vimos fotos de filhotes. Com exceção da Joanelinha que já é a forma adulta, mas ainda assim conserva características “infantis” pequena e “gordinha”.
Fonte: <https://incrivel.club/admiracao-animais/20-cachorros-de-animais-selvagens-que-casi-ninguno-de-nos-temos-visto-en-la-vida-real-679310/> ; <https://www.tudointeressante.com.br/2017/03/25-filhotes-dos-animais-mais-raros-e-fofos-para-alegrar-seu-dia.html>



Fig. 44.: Assim como nos desenhos animados e animações, as personagens assemelham em formas e formatos arredondados; olhos grandes para nenês e crianças. A imagem elucida um outro aspecto do protagonista.
Fonte: <https://segredosdomundo.r7.com/lisa-simpson/> ; <https://mulhervirtuosaservadosenhora.tumblr.com/> ; <https://escoladainteligencia.com.br/blog/6-personagens-femininas-para-voce-conhecer-melhor/> ; <https://funcaonerd.com.br/batman-a-serie-animada-na-forma-de-jogo-de-tabuleiro/> ; <https://disney.fandom.com/wiki/Simba>

92.

Com uma pesquisa rápida pelo Google “*Personagens orgulhosas e arrogantes no desenho animado*” ou ainda “*Personagens arrogantes e orgulhosas no Anime*”. pude assumir duas coisas: a primeira e mais clara era a de que havia *sim* uma lógica por trás ao qual o desenhista optava, cabelos soltos, curtos e com pontas mais delgadas, além de olhos mais estreitos, porém isso reservava à antagonistas ou antiheróis, caso de *Sasuke* em *Naruto* como coadjuvante e *Kira* principal de *Death Note*.



Fig. 45.: Geralmente em animes as personalidades orgulhosas ou arrogantes tendem a serem as dos coadjuvantes, em raras exceções os principais acabam sendo ou tornando arrogantes ou orgulhosos.
Fontes: https://vsbattles.fandom.com/wiki/Hisoka_Morow ; http://pm1.narvii.com/6476/b97b7b8157934c-37f5cd3e7a57100e1e9cec7469_00.jpg ; https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Sasuke_Uchiha ; <https://dragonball.fandom.com/wiki/Vegeta>

A segunda foi os atributos e como tentei *adaptar* à *Urilan*, ela era orgulhosa, mas ao mesmo tempo isso não era seu lado *determinante*, impaciente com os aprendizados com toda certeza, ainda assim sentia que poderia ser um tiro no pé essa personagem ser orgulhosa e arrogante e só Durante seu desenvolvimento, pesquisando mais a fundo, conheci o livro de Ursula K. Le Guin, *O Feiticeiro de Terramar*. E na obra conhecemos *Ged* que para minha surpresa era quase igual a *Urilan*, era intempestivo, adolescente, perseguido por uma Sombra... e sua natureza devastadora acabava sendo fruto de total insegurança e busca por reconhecimento.

93.

Antes de começar a esboçar pensei nos *estilos* de animação que gostaria, observando a estética de cada tipo escolhido tentei chegar à um consenso, foram vários esboços de rostos *apenas* para chegar ao resultado final e embora não transpareça um ar óbvio de arrogância, ficou ótimo, uma vez que suas ações ficariam às escondidas, visto que *Le Guin* quando descreve *Ged* não revela logo de cara trejeitos que denunciem sua real personalidade.
De todos a que mais se destacou foi a última circulada, mesmo não tendo um olhar frio e agressivo como nos exemplos das imagens de minha pesquisa, mantive o cabelo cortado como um soldado e cabelos pontudos e afinados, concluindo seu ar *premature* e busca pela *independência*, acrescentei band-aid no nariz e o brinco chamativo e ornamental em uma das orelhas, não atoa na orelha direita, já que popularmente o lado direito do cérebro é associado às emoções.

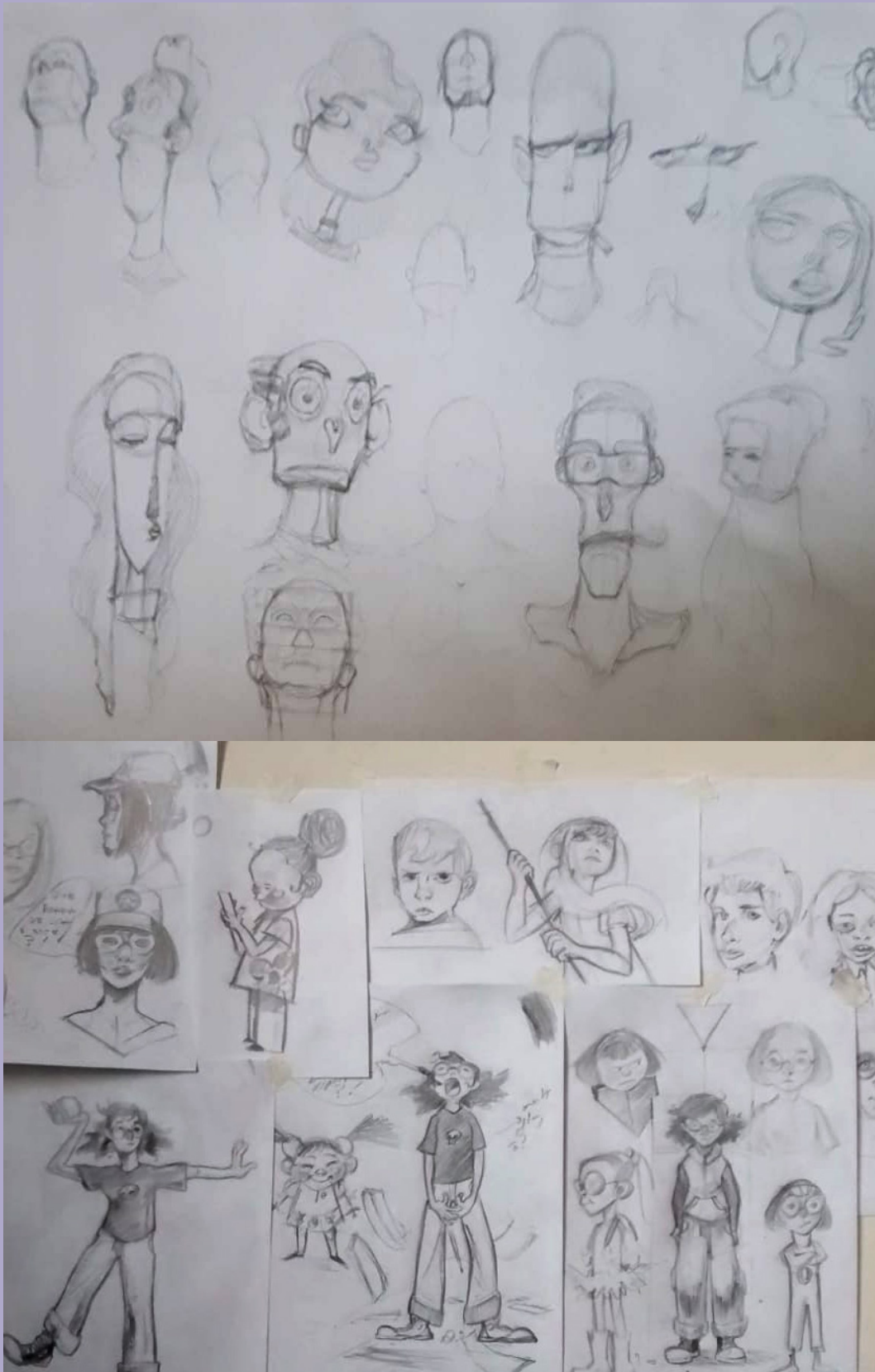


Fig. 46.: Alguns estilos tentados, a primeira imagem são desenhos próprios, com ares mais cartunescos, rostos desproporcionais de fato casariam perfeitamente com os personagens, porém não pude avançar muito no estilo devido à falta de conhecimentos técnicos. A segunda ainda foi feita em 2019 e girava nas duas irmãs, Lisa e May, os esboços foram feitos pelo meu amigo da faculdade Erick de Alencar, gratidão eterna pela sua motivação e por ter, mesmo que por pouco tempo, tentado trabalhar na ideia comigo.
Fontes: Acervo Próprio.

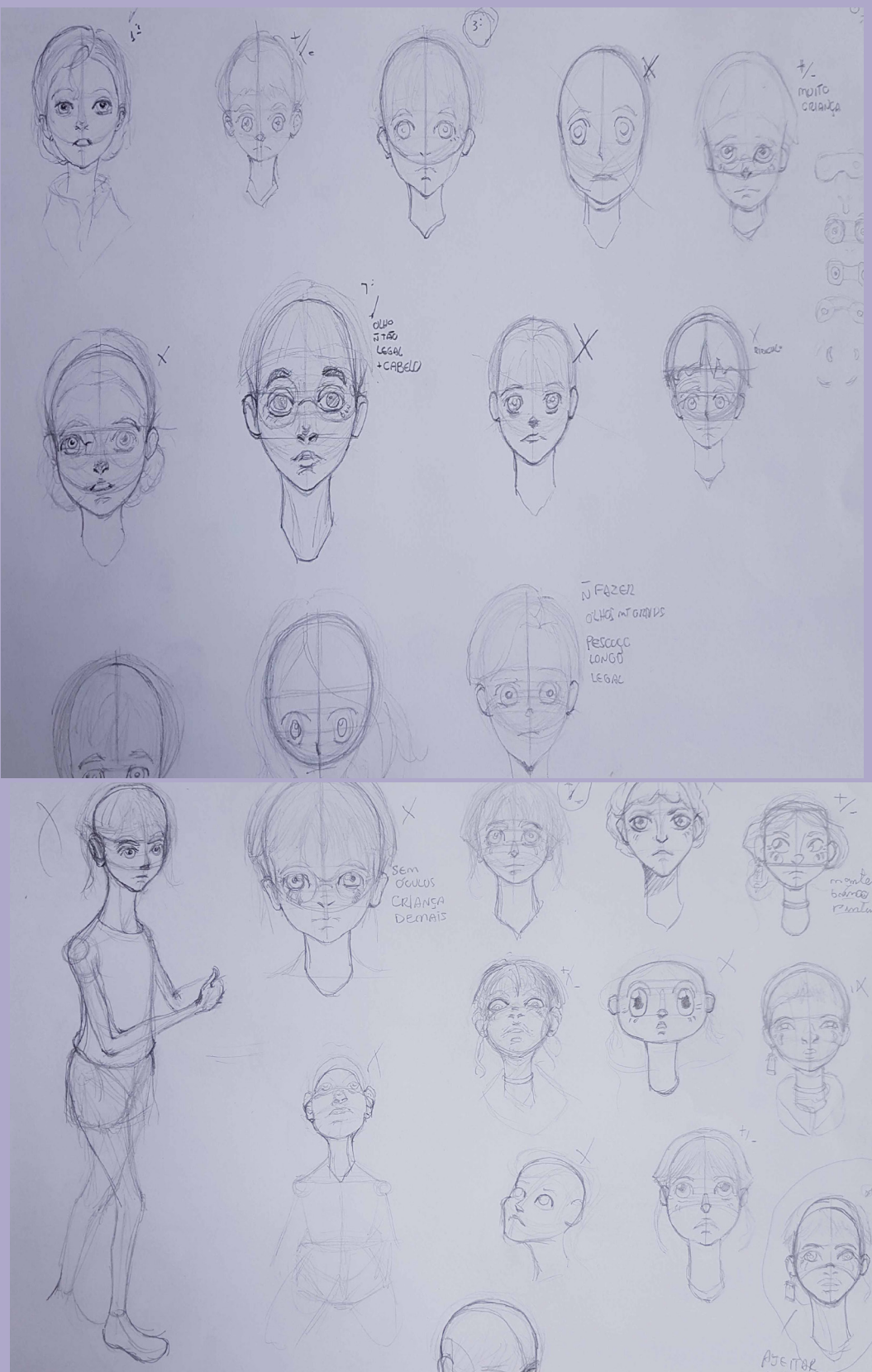


Fig. 47.: Compilado de esboços de rostos da Personagem, nesse momento em que iniciava na prática do desenho, rostos era só que sabia fazer. Também era nessa fase pensava em deixar apenas os rostos das personagens como capas nas divisões dos capítulos, a ideia tipográfica veio mais tarde.
Fontes: Acervo Próprio.

96.

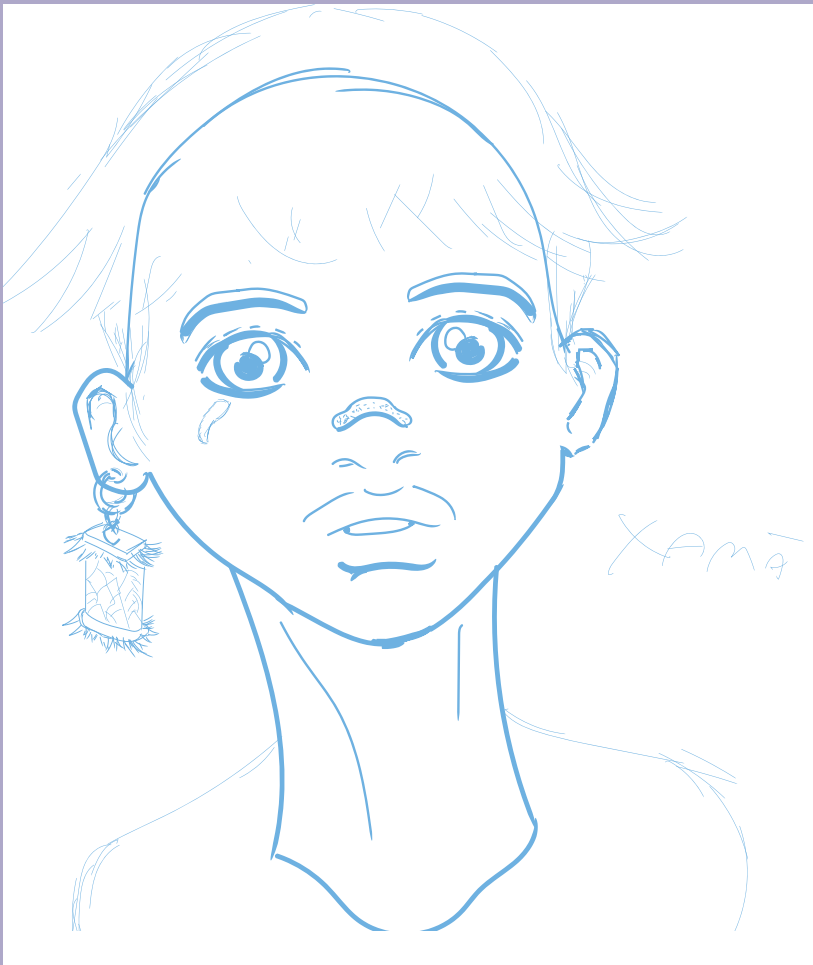


Fig. 48.: Esboço finalizado no Illustrator de forma grosseira.
Fontes: Acervo Próprio.

INT. URILAN - CONCEPT ART

Tendo tudo dito anteriormente, o Concept precisava entregar uma *linguagem cinematográfica* e em paralelo trouxesse às influências dos quadros de Hopper, e as fotografias melancólicas de Fan Ho e não menos importante *Fear of the Dark*, Iron Maiden, complementaram a atmosfera necessária.

Para esse fim, desenhei ela vista por cima. Em linguagem *filmica*, esse enquadramento é chamado de Plongé, geralmente retrata como a personagem é vista no momento, seja por *ela mesma* ou *por outra pessoa*, desde “insignificante”, opressivo, baixa autoestima, ou refém de ideias viciosas. Nesse caso em particular Urilan em pose de luta e já usando os apetrechos para o Mabon, ritual de amadurecimento na tribo, em contraste com sua estima e imagem pessoal abaladas, seu rosto é um misto de *tristeza* e *dúvidas*.

Como se o fracasso pudesse ser sentido no ar.

97.



Fig. 49.: As fotografias de Fan Ho, conseguem imprimir a solidão nas grandes metrópoles e o fantástico. Duas obras de Hopper tratando do mesmo tema com igual sensibilidade.
Fonte: <https://observador.pt/2017/11/02/as-21-imagens-perfeitas-de-um-jovem-fotografo-nos-anos-50-em-hong-kong/> ; <https://santhatela.com.br/edward-hopper/hopper-noite-azul-1914/>

A sensação de constantemente estarmos sendo observados por nós mesmos, foi o que pude interpretar em várias maneiras de se ler a música *Fear of The Dark*, mas também na ideia da Sombra que espreita a protagonista levando ela a paranoia e alterações corporais. Como ela se rejeita por ser incapaz de aceitar suas falhas do passado projeta em si a Sombra. Uma extensão do concept foi pensar na Tipografia da Capa da Seccão, as raízes profundas prendendo Urilan à sua realidade ao qual a mesma tenta desesperada fugir para aventuras e escapar de teorias pouco produtivas, quer conhecer o mundo, fazer parte das decisões dos Xamãs, conhecer o legado de seu pai, futuramente se decepcione com a verdade.

98.



Fig. 50.: Esboço em LineArt do Concept Art de Urilan.
Fontes: Acervo Próprio.

FADE OUT:

99.



Fig. 51.: Concept Art de Urilan finalizado
Fontes: Acervo Próprio.

EXT. MODERKAI E COSMOLOGIA - PERSONAGENS

No mundo de AVALON, as deidades existem nas constelações vistas nos céus, a maior de todas no panteão celeste é a Grande Mãe responsável pela criação e destruição dos mundos e seus seres, disforme, ela é contida em cada partícula de energia, em cada palavra dita ou não dita, é celebrada a cada novo ciclo espiritual, pois tudo o que morre é reciclado por esta entidade primal e novas formas de vida ressurgem ou surgem mediante a confluência da essência dos seres.

Nesse mundo, não há inferno e céu, há somente o *Vazio*, e nele, o Caos a força motriz e geradora de vida, do contrário que pensamos, essa palavra negativa na realidade é *primordial* para que os mundos existam, sem ela não haveria vida e nem Grande Mãe. Ela possui uma força catabólica dentro de si, gera tudo e é criada pela própria cisão, assim como os organismos mais antigos. Qual uma mitose. Há os Seres Celestiais programados para auxiliar as formas de vida em suas *jornadas pessoais*, aqui, as deidades não são moralmente uniformes, ou seja, boas ou más, elas se assemelham aos *daemons*, elementais da natureza humana interna ou externa.

Moderkai, nasceu com o propósito bélico, sem notar sua tenra existência, visto que, seguem seus propósitos existenciais e somente, rejeitado pelos demais e glorificado por algumas cidades.

Em determinado momento de sua criação, enquanto *sintagma verbal* MODER, em seu estado de incubação, acaba adquirindo o sintagma substantivo KAI, dessa união de ordem e nomeação, nasce Moderkai, tendo ciência de sua condição e na esperança de “libertar” os demais desse peso que é o sofrimento do conhecimento de sua finitude e ínfimo peso no Universo, ele caminha na tentativa de compreender seu mundo. Preso na Constelação de Peixes, Moderkai só pode ser libertado se matasse um dos ANTIGOS, seres responsáveis por guardar as Constelações. KAI experimenta pela primeira vez o horror de tirar a vida de um ser e abdica de seu posto como deus da guerra, por um momento o mundo de Avalon fica em “paz” e “mortes passam a não acontecer”. Percebendo o quão insignificante é dentro dos “planos cósmicos”.

Vagando pelo cosmo absorve às consciências de seus antepassados, ele decide encontrar o Ovo da Serpente, (criação da MÃE), caso ocorressem tentativas de mudanças não planejadas. Gerados pela aleatoriedade, uma entidade tão antiga e incompreensível. Dessa maneira tornaria o único deus e assim criaria um mundo sem caos, destruição ou outros valores negativos, em que jamais seria esquecido.





Fig. 52.: As bases para a construção do universo de Avalon se deu pela capa do álbum Californication e seu aspecto onírico, além do princípio do Caos, deus divino primal na grécia antiga.
Fontes: [https://en.wikipedia.org/wiki/Californication_\(album\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Californication_(album)) ;
[https://en.wikipedia.org/wiki/Chaos_\(cosmogony\)#/media/File:Lotto_Capoferri_Magnum_Chaos.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Chaos_(cosmogony)#/media/File:Lotto_Capoferri_Magnum_Chaos.jpg)

EXT. MODERKAI ANTECEDENTES- PERSONAGENS

ANTECEDENTES

Durante meu processo criativo, muitas foram as perguntas feitas: Qual deveria ser o nome? O que faz o nome de um antagonista tão forte? Deveria ser simples e curto ou longo e complexo? Como é a sua aparência o que faz, o que pensa? Ele seria aquele tipo de vilão pitoresco de histórias em quadrinho com explicações megalomaniacas de seus planos ao herói? E antes de tudo, o que é um antagonista e o que faz um antagonista ser tão bom?

Foi por meio dessas indagações que li STORY de Robert Mckee, segundo o autor no design da estória o Princípio do Antagonismo é uma das mais importantes etapas e a menos compreendida. Para ele um bom enredo não se vale de um arquivilão somente, mas sim de um conjunto de “forças antagônicas” que interferem na vida da protagonista, *o: ambiente em que vive, as instituições sociais, visão de mundo, personalidade própria, os dilemas morais e éticos, seu objetivo e motivações para alcançá-lo.*

Dessa forma, fica claro que o Antagonista antes de tudo é o oposto a tudo que o Protagonista é ou almeja ser, afinal de contas, estórias progridem por conflitos que elevem a cada passo na jornada da heroína seus valores pessoais para atingir seus objetivos finais e chegarem à um nível superior ao de seu início.

Então, bastava eu planejar o ambiente, as instituições, valores dentre outros fatores que pudessem servir de obstáculo a Urilan.

INT- MODERKAI A CRIAÇÃO - PERSONAGENS

SOBRE A PERSONAGEM

Moderkai sem duvida é uma das personagens mais curiosas que criei, ao mesmo tempo em que é apresentado como o vilão, também é uma vítima de seu tempo, e o que isso significa?

Moderkai, vem da união de duas palavras: Moder vêm de Moderação e Kai é um conceito tribal polinésio.

As duas carregam em si a dualidade que resume a personagem. Moderação antes de mais nada é como temperança, ato de diminuir os extremos de quaisquer atos, assemelha a humildade, além disso é ligado ao autocontrole a partir do auto conhecimento; nas tragédias gregas a Moderação era um dos valores que faltavam aos heróis, tomados da húbri (orgulho excessivo...) acabavam sempre punidos.

Já KAI em sua língua materna significa *oceano* e também é um tipo de concha no japonês seria a imensidão e mistério que nos envolve durante boa parte de nossas vidas, a intenção seria retratar nossos demônios o pior que existe em nós ou o que achamos ser ruim, em As Fadas é o sentimento de *culpa, impotência, o medo de não ser boa o suficiente, a falta de propósito na vida.*

A água interliga a incerteza, a dúvida, as paixões humanas, além de funcionar como símbolo ocultista, perfeito para essa personagem, posto, na Cosmologia avaloniana, todos os seres quando desfalecem se integram à energia cósmica. Isso acontece com Moderkai, ele fora Nautilus um profeta, fundador do Caminho da Luminescência.

Deseperado um jeito de permanecer eterno, as deidades deixam de existir pela descrença ou o término do Ciclo da Vida, seu plano é *convencer* a nova Peeira a princesa Gunmi, a guardiã do Espírito da Floresta a um pacto, em que ele tomaria seu corpo e dessa maneira teria o controle para a nova fase em que Avalon passaria.

A princípio com nome Nautilus, previamente havia escrito etapas de sua progressão no enredo em uma folha, mas através de algumas faixas de All My Demons Greeting Me As a Friend percebi que poderia expandir Nautilus e torná-lo algo maior.

Foram “Runaway”; “Black Water Lilies” e “Running with the Wolves”, músicas que tocam no sentimento de buscar seu próprio caminho, não deixar as influências dos outros interferir em sua própria liberdade e sonhos, de um jeito singelo é o que ele mais busca. Contudo, o *background* serviu como formação também, nas palavras da compositora:

AURORA (V.O)
“Muitas das músicas não são sempre de minhas experiências, mas são sobre aceitar... as coisas obscuras sobre si mesmo. Você simplesmente tem que aceitar que seus demônios são uma parte de você. Você tem que aceitá-los como seus amigos. Você briga com seus amigos. Você fica chateado, você ainda ama eles, você faz eles chorarem e eles fazem você chorar também.”
(AURORA, https://pt.wikipedia.org/wiki/All_My_Demons_Greeting_Me_as_a_Friend)



Fig.53.: Capa de All My Demons Greeting Me as a Friend.
Fonte:<https://monkeybuzz.com.br/resenhas/albums/aurora-all-my-demons-greeting-me-as-a-friend/>

A CAPA DE ABERTURA DA SECÇÃO

Busquei apresentar essa ideia na capa de abertura desta secção, com as folhas voando a esmo ao vento, simboliza a *passagem rápida da vida* e como corremos *ansiosos* por algo que diga “VOCÊ TÊM VALOR”, além disso, qual na capa, há o desabrochar de uma visão até então despercebida, visto na flor acima do “O” sendo um Olho que enxerga além do que devia, por isso lágrimas escorrem. A tipografia *MOONFIREFLY* serviu bem tanto na questão fantasia quanto na questão realista, em outras palavras, dá a precisão real que buscava retratar.

INT. MODERKAI,ESBOÇO - PERSONAGENS

Depois da fase inicial, rabisquei alguns esboços de rostos nada elaborados, visto serem apenas estudos. No primeiro momento, vi Moderkai não na estrita clássica aparência vilanesca foi um exercício interessante me atentar a *estética* e *forma* dos vilões, o que cada *ponta* ou *curva* deveria entregar da personalidade deles. Algo que notei a primeira vista, foram as “*olheiras cadavéricas*” criando um ar *sobrenatural* e *perigoso*, ao mesmo tempo em que os colocam na realidade, porém suas capacidades *físicas* ou *intelectuais* vão além do mundo comum do protagonista. Vilões *virtualmente* concedem ao herói a legitimação para ele ser reconhecido como tal, de certa forma seriam “*entidades místicas*”. Não só isso, mas a maior falha deles é a presunção, de certa maneira, eles poderiam ser dotados de uma “*húbris*” negativa ao do herói trágico... Pesquisando não encontrei nada que comprovasse minha teoria, mas observando tanto protagonistas quanto *antagonistas* ficou claro que eles não eram meros obstáculos e panos de fundo para preencher uma estória, suas formas eram complementares, até mesmo quando herói e vilão partilham a mesma forma, caso de Síndrome e Senhor Incrível, aqui ao que me pareceu *obrigatoriamente* alguma ponta reta precisa estar presente no desenho, simbolizando que “*aquela personagem não é confiável*” ou ainda ela “*têm algo de ruim, evite-a*”. Dentre os poucos, optei pelo que soava mais vilanesco para mim, pensando comigo mesmo a estética deveria seguir a risca para trabalhar com as subversões vistas nos filmes de Del Toro, em que monstros são mocinhos e humanos são capazes das maiores atrocidades. Com isso em mente tratei de buscar vilões que assemelhassem a um ar doce e amigável ao mesmo tempo, e embora o esboço final tenha trazido qualquer sentimento e simpatia, claramente não foi uma delas, considerei esse exercício e imprimir a aura frágil do interior destes vilões, na pose de apresentação de Moderkai, que em pose heroica se apoia em um único pé, ao passo que *lágrimas* escorrem de sua face, e um esgar triste e tenebroso alimenta seu cerne. A frase abaixo sintetiza o vazio de Moderkai e suas frustrações.

URSULA LE GUIN (V.O.)
Só tinha noção clara de uma coisa: de sua total solidão. O mundo a seus pés lhe escapara e ele ficou sozinho. Sempre temera que isso acontecesse, como jamais temera a morte. Morrer é perder o eu e reintegrar-se no resto. Mas em seu caso o eu permanecia e ele perdera o resto.
(Le Guin, Ursula K. Os Despossuídos, p.14)

106.



Fig. 54.: Alguns dos vilões mais memoráveis na minha infância, sempre tive um ar de fascínio por eles, pareciam tenebrosos demais, mas ao mesmo tempo um ar de tristeza pairava sob eles. Algo de incompreensível ou desconhecido, a mente humana de fato é um dos elementos naturais que será eterno mistério.
Fontes: https://aminoapps.com/c/desenhos_animados_amino/page/blog/qual-o-nome-dos-viloes-dos-desenhos-animados/BNxb_JNuwdN7mDjRMv4reg55Yez8Zmka ; <https://br.pinterest.com/pin/355643701826201381/>

107.

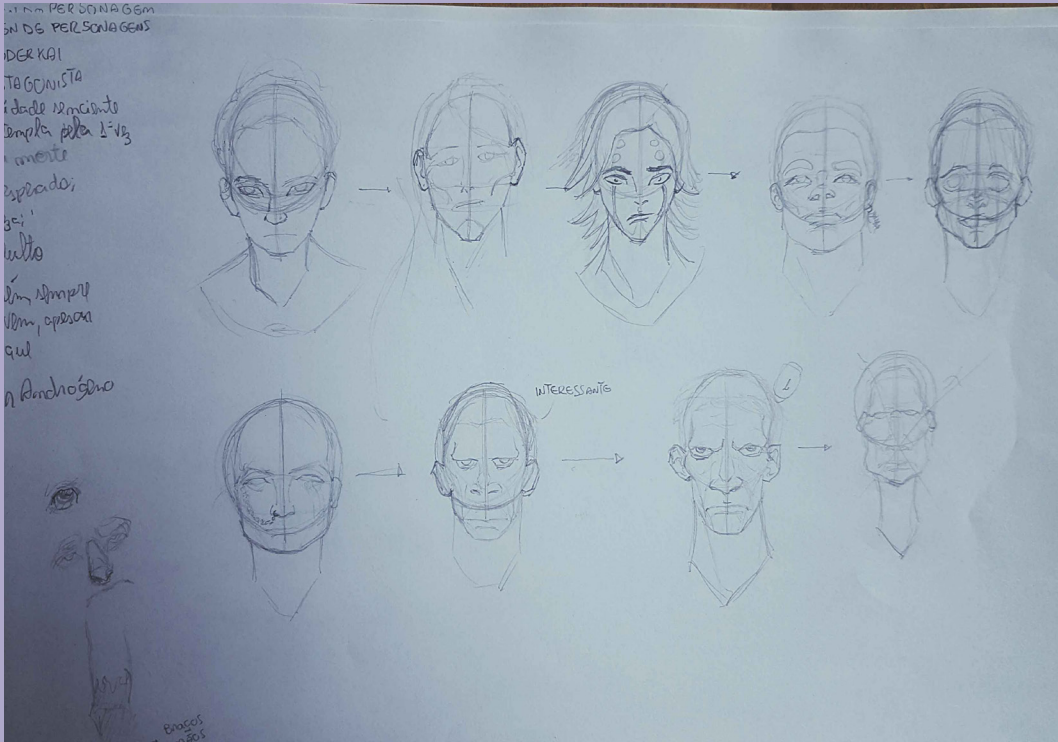


Fig. 56.: Alguns esboços feitos por mim, durante o estudo ficou claro que não poderia dissociar da “estética clássica”
Fontes: Acervo Pessoal.

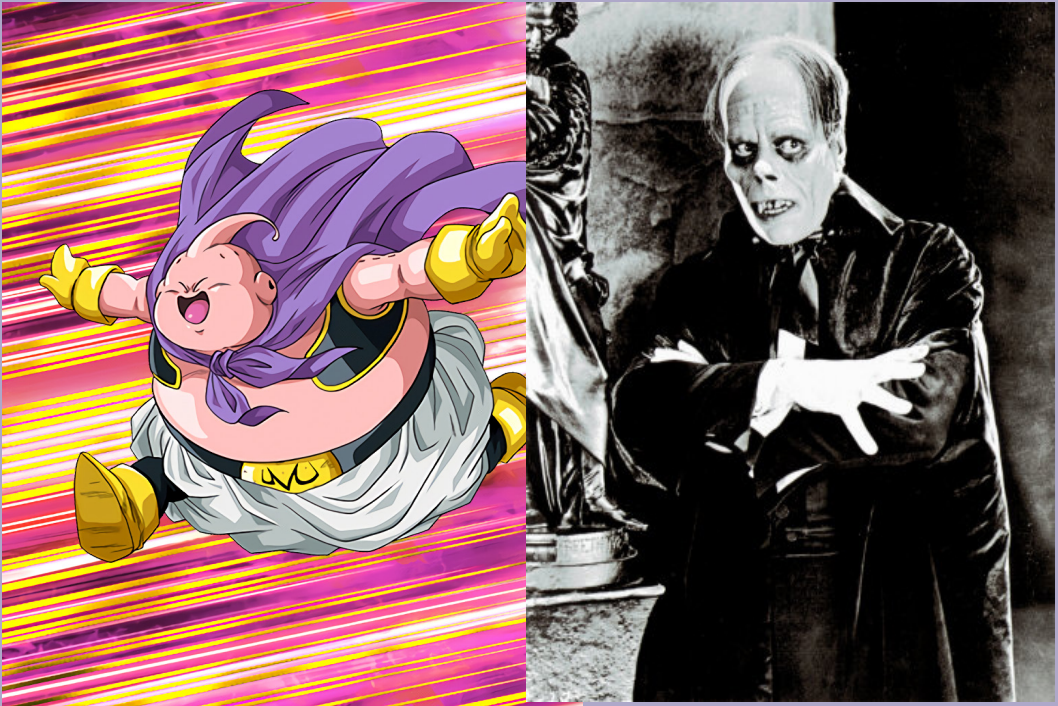


Fig. 55.: Majin Boo, da saga de Dragon Bal Z é no mínimo um dos vilões mais peculiares que já vi. Pois, a oemsmo tempo em que carrega maldades inenarraveis, ele têm um ar infantil e doce muito pelas formas arredondas. Lon Chaney interpreta Erik “vilão” de O FANTASMA DA ÓPERA, o filho dele Lon Chaney Jr. também seria famoso pelos seus monstros.
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/579064464572597993/>
https://pt.wikipedia.org/wiki/Lon_Chaney#/media/Ficheiro:Lon-Chaney-Jorobado.jpg

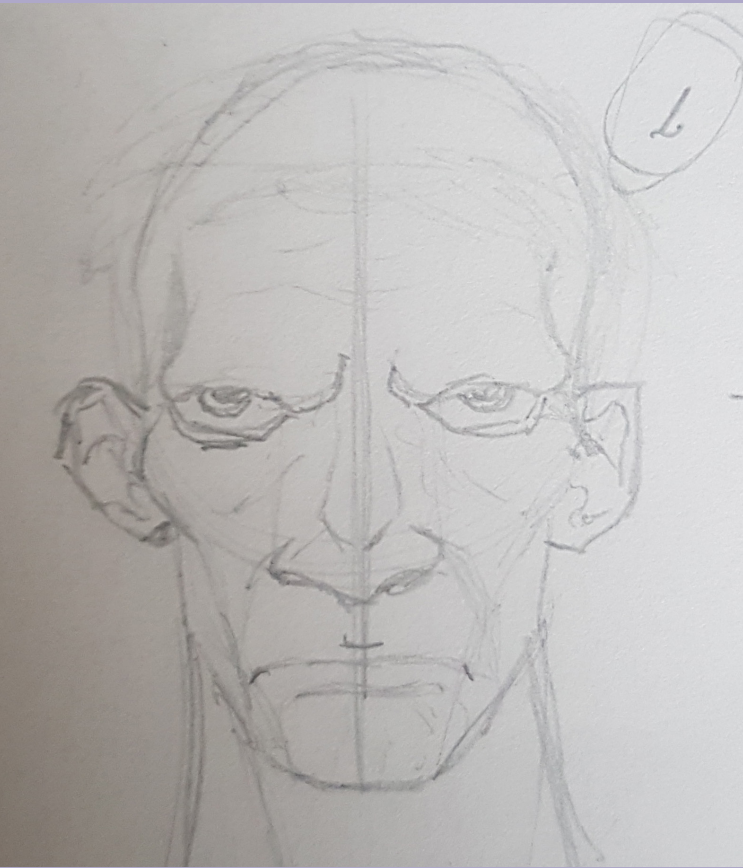


Fig. 57.: Esse foi o esboço escolhido por ser mais parecido com a estética dos antagonistas.
Fonte: Acervo Pessoal.

108.

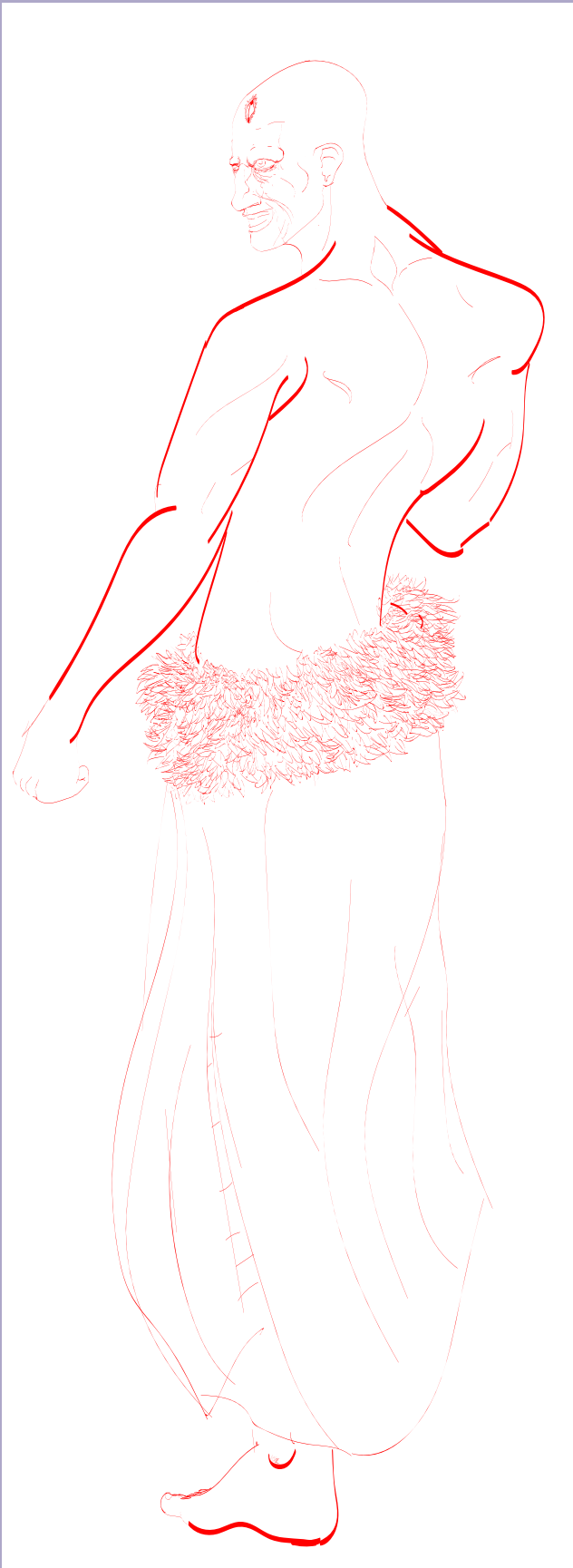


Fig. 58.: Esse foi o esboço feito do concept, direto no Illustrator.
Fonte: Acervo Pessoal.

109.

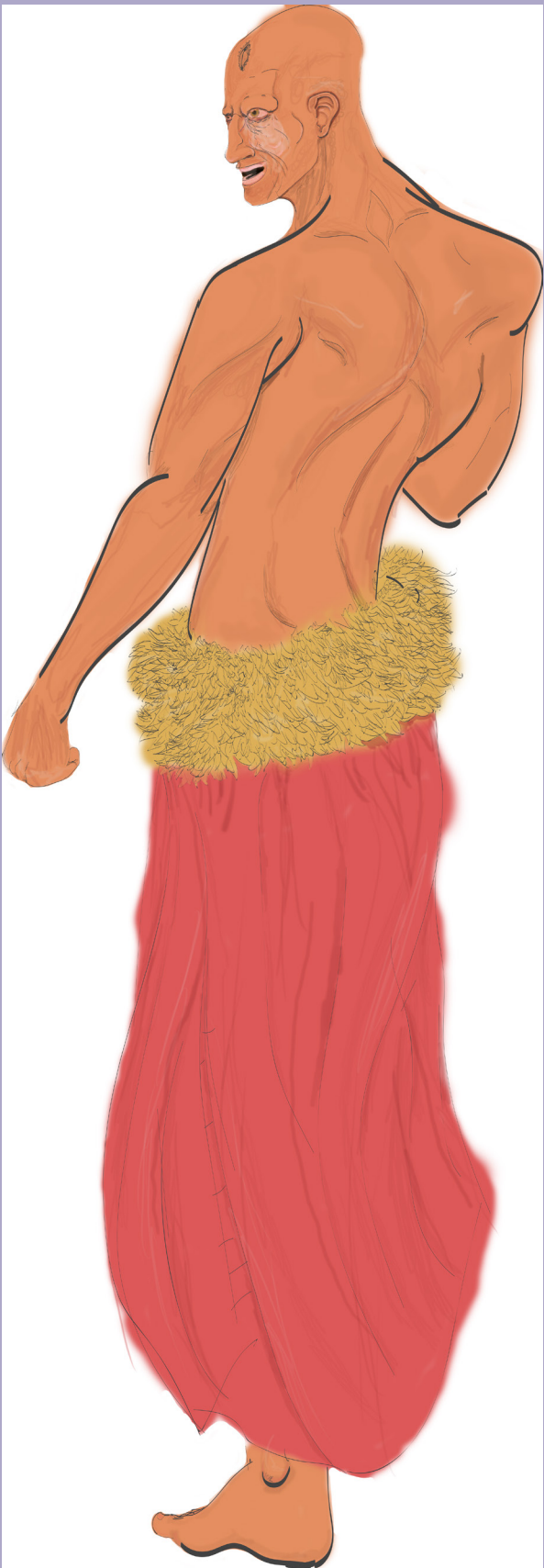


Fig.59.: Concept finalizado no Illustrator.
Fonte: Acervo Pessoal.



EXT. GUNMI - A PERSONAGEM NO MUNDO DE AVALON

111.

Sem dúvida uma das personagens mais difíceis de saírem no papel, achar as feições de Gunmi não foi tarefa fácil, porém nem de longe as mais difíceis, agora, decidir seu papel e inserção dentro da história, realmente foi uma tarefa desconcertante.

UM, porque não me senti satisfeito com o produto final, ressalvo a ideia de “*produto*” não ser o esboço e ilustração, e sim, quem é Gunmi. Na seção de Urilan citei ao longo de sua criação perceber que havia duas personagens ali, daí criei ela e Gunmi.

DOIS, Gunmi e Haizen Daise, saíram de jeito inusitados, cada qual em sua medida. Gunmi saiu das lendas da perspectiva européia e realidade dos povos indígenas dos EUA, o termo *dois-espíritos*, na ideia Original, ele ou ela, eram duas almas aprisionadas num corpo biologicamente masculino, detinha uma aparência andrógina semelhante a Griffith do mangá Berserk, e igual malícia.

TRÊS, precisava conter algum elo tribal ou mitológico, a lenda da *peeira* coube bem ao propósito.

Segundo o sites, peeiras são jovens guardiãs ou companheiras de lobos, elas seriam a versão feminina do Lobisomen, seu dom é a comunicação e controle de alcateias. Ainda nessa lenda, poderiam ser fadas e sua iniciação ao mundo fantástico vêm do uivo de seu “lobo predestinado”, ou o clássico “sétimo filho”. Quando adentra alguma alcateia, pode-se curar de qualquer *doença* ou *ferimento*. Habitam bosques, florestas e vales sua capacidade de acalmar feras é reconhecida.

Assim surgiu a ideia do Espírito da Floresta que *assume* corpos das pessoas e concede a habilidade de se comunicar com outros seres, ao passo que se alimenta da essência da pessoa. A ideia de “*alimentar*” veio por livre associação ao Horror.

O destino de uma peeira não é de escolha dela e sim do Chefe da Tribo, não há idade para ser um, o último peeiro foi um homem já de idade o famoso profeta Nautilus.

Gunmi é das tribos druidicas e por *determinação* dos Conselheiros das tribos, pelo seu poder natural mágico, é preparada para o SamHain e se tornar a próxima peeira.

Por não conseguir pensar em um melhor, preferi manter os termos.

Novamente, sites “O Samhain é a época em que acredita-se que as almas dos mortos retornam a suas casas para visitar os familiares, para buscar alimento e se aquecerem no fogo da lareira”

Também é a época em que as criaturas mágicas encontram as vivas.

Os druidas desta história são iguais aos originais celtas, renegados a orientações *jurídicas, filosóficas, das práticas de ensino e conhecimentos*.

O Druidismo em sua acepção inicial não era uma religião revelada qual o Islamismo ou Cristianismo, e, sim uma filosofia natural. A Natureza tem papel fundamental no conhecimento de seu mundo.



Fig. 60.: A primeira imagem sinaliza três estatuetas realizando atividades ligadas aos druidas; a segunda o SamHain e preparação deste; Griffith de Berserk e sua característica marcante tornando um ser mítico e andrógino ao mesmo tempo.
Fontes: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Druida#/media/Ficheiro:Hope-coventina01a.jpg> ; <https://www.mensagenscomamor.com/mensagem/511082> ; <https://criticalhits.com.br/anime/artista-imagina-como-seria-griffith-de-bersek-no-estilo-do-traco-de-diferentes-mangas/>

EXT. GUNMI - DESENVOLVIMENTO

Na obra de Kentaro Miura , *Berserk*, Griffith almeja grandezas a quaisquer custos, arrogância e prepotência por vezes transparecia em seus trejeitos como voz da razão e dedicação humana. Um típico príncipe encantado, mas a singularidade no trabalho de Miura, vem justamente de trabalhar o visual ao seu favor quebrando clichês estabelecidos nos contos infantis, de Anderson ou Grim. Desse modo, construi Gunmi a partir da mitologia cristã de Caim e Abel, a disputa por dois irmãos em razão da atenção e preferência paterna fora o controle do Reino e seus domínios. A princípio, era com ele que o antagonista Moderkai se relacionaria e à proporção que a trama avançaria sua aparência física e mental se modificaria qual body horror, em Akira com Tetsuo. As alterações vieram mais tarde quando comecei a andar em círculos e passava a escrever a mesma coisa.



Fig. 61.: Griffith e seu alter-ego Femto, o lado sombrio dentro de nós que pulsa para exercer em algum momento domínios sobre nosso ser ; abaixo Tetsuo um dos vilões mais marcantes e bem construídos na história do cinema.
Fontes: <https://www.artmajeur.com/pt/valerie-catanzaro/artworks/13789985/griffith-femto-fan-art> ; <https://temalguemassistindo.com.br/por-que-akira-e-tao-foda/tetsuo-akira/?amp>

semelhante desta deidade Suprema. Aquella apelidada de Pastora
se é chamada no Egipto, feita da passagem das Eras.
Molokoi toma ciência deste e providencia uma forma de consi-
guir em meio de reconstrução de o Pastor, e temer os animais
para si.
Mas um da celestial não pode fugir de sua constelação, pois ela
se vê sendo ordena, e precisava se destruir, como incompreendido
pelos Subordinados dos Antigos, apenas em situações raras, modula-
em um caso de experimentação das percepções humanas, mata
e passa a ser perseguido, o fim de então se encontrado possui o corpo
de um mortal, porém, caso aparecesse em forma física poderia matá-lo
devido a sua incompreensão as regras morais (humanas e outras hebe-
tantes dos planetas mundos), conclui sua peregrinação por meio de um sonho.
Entretanto, o corpo do mortal se fragiliza, e é frágil às ações do tempo
e durante um bom tempo consegue se manter avariado e a seu
persuadido, porém acaba morrendo um pouco de sua divindade
ao se mostrar ao Príncipe Gunmi, pois que este apresentava uma
predileção ao lado negro dos valores humanos, seu corpo dentro
o livro e perseguido a uma, destinada ao tempo (Qual Carne e Ossos),
apesar Molokoi/Gunmi parte a procura do príncipe Nautilar a
Sado Vale iluminado capaz de acender por meio de sua rituais
ao plano terceiro ou 1. Tenciona Vida/morte.
Dai se esta apressada (e) pela magia do Hama Deseja, CORRE
Molokoi impõe ao cerceio de Gunmi o cume de então após
se passando pelo por uma última vez, somente suas percepções a partir
do tempo e como pai. Dai se não estava no momento tratando de
exercer de paz, quando volta é perseguido, escapando por pouco, por
a ajuda de seus irmãos, termina última conversa com o pai morto.

Fig. 62.: Esboço da fase inicial da história, e inserção de Gunmi.
Fonte: Acervo Próprio

Cogitei em abandonar a personagem, pois nada que fazia gerava frutos significativos, apesar da rivalidade entre irmãos ser tema de incontáveis histórias, não conseguia ir mais adiante. Foi então que assistindo AVATAR pensei em Gunmi como uma criança poderosa, mas ao mesmo tempo frágil aos perigos do mundo e a si própria. Uma vez que é no *pavor de falhar* que vêm suas fraquezas, dominar o Espírito da Floresta e o peso da morte prematura, faz com que Gunmi fuja de suas responsabilidades, se interiorizando dentro de si. Assistindo a INFÂNCIA DE IVAN me veio a ideia de a personagem criar uma redoma etérea, em que modificaria sua realidade e pessoas ao alcance desta, seus maiores anseios é poder controlar sua vida e escolhas, uma característica empregada também foram os ritos de “sacerdotisas” nas tribos indígenas brasileiras, em algumas, as filhas dos pajés desde cedo são preparadas para receberem os conhecimentos da divindade maior, e vezes acabam sendo isoladas da tribo.

INT. GUNMI - CAPA

As borboletas na Capa de Gunmi atesta esse fato de fugir, *liberdade de escolha* e poder de *decisão*, e, contrasta com a *alegria pouco existente*, menção à natureza espiritual do Espírito Da Floresta, visto a borboleta ser associada em algumas culturas às fadas ou espíritos, caso da japonesa e chinesa. O Fato de seu nome estar mais próximo a margem inferior, significa que por mais tente fugir ou fuja, seus deveres *devem ser cumpridos*.

Takahama (v.o.)
“Onde as flores dormem,
eu dormirei esta noite.
Borboletas, venham me buscar”
(A LENDA DA BORBOLETA BRANCA, Japão)

INT. GUNMI -ESBOÇO

O esboço de Gunmi diferente de sua concepção se deu de maneira menos difícil, já que a aparência da protagonista *havia* sido determinada e meu interesse era de fazê-la semelhante a ela, apesar de minha pesquisa por coajuvantes em diversas mídias demonstrarem que não há uma estética definida, ou seja, diferente do protagonista e antagonista as *formas, cores, estilos de olhos*, etc... não precisam ser arredondados ou pontiagudos, pode haver uma mistura de ambos. Gunmi, *precisava* ser jovial e aparentar medo constante, ao mesmo tempo um ar de esperança e inquietude.



Fig. 63.: Esboço de rostos para Gunmi.
Fonte: Acervo Pessoal.

116.



Fig. 64.: Esboço do rosto de Gunmi.
Fonte: Acervo Pessoal.

INT. GUNMI - CONCEPT

Seguindo a mesma premissa, a *linguagem cinematográfica* foi novamente usada, dessa vez primei por um ângulo de baixo para cima, esse enquadramento se chama *Contra Plongée* e sua ideia é enaltecer, aqui Gunmi é uma das pessoas mais "*poderosas*", contudo ela não se vê dessa maneira, pela posição das pernas, e usei as *mãos* como um meio de expressão do medo que ela sente e *paralisada*. Ainda, durante a escrita e desenvolvimento do TCC, o prazo ficou curto, infelizmente tive que deixar duas personagens em cor base.

117.

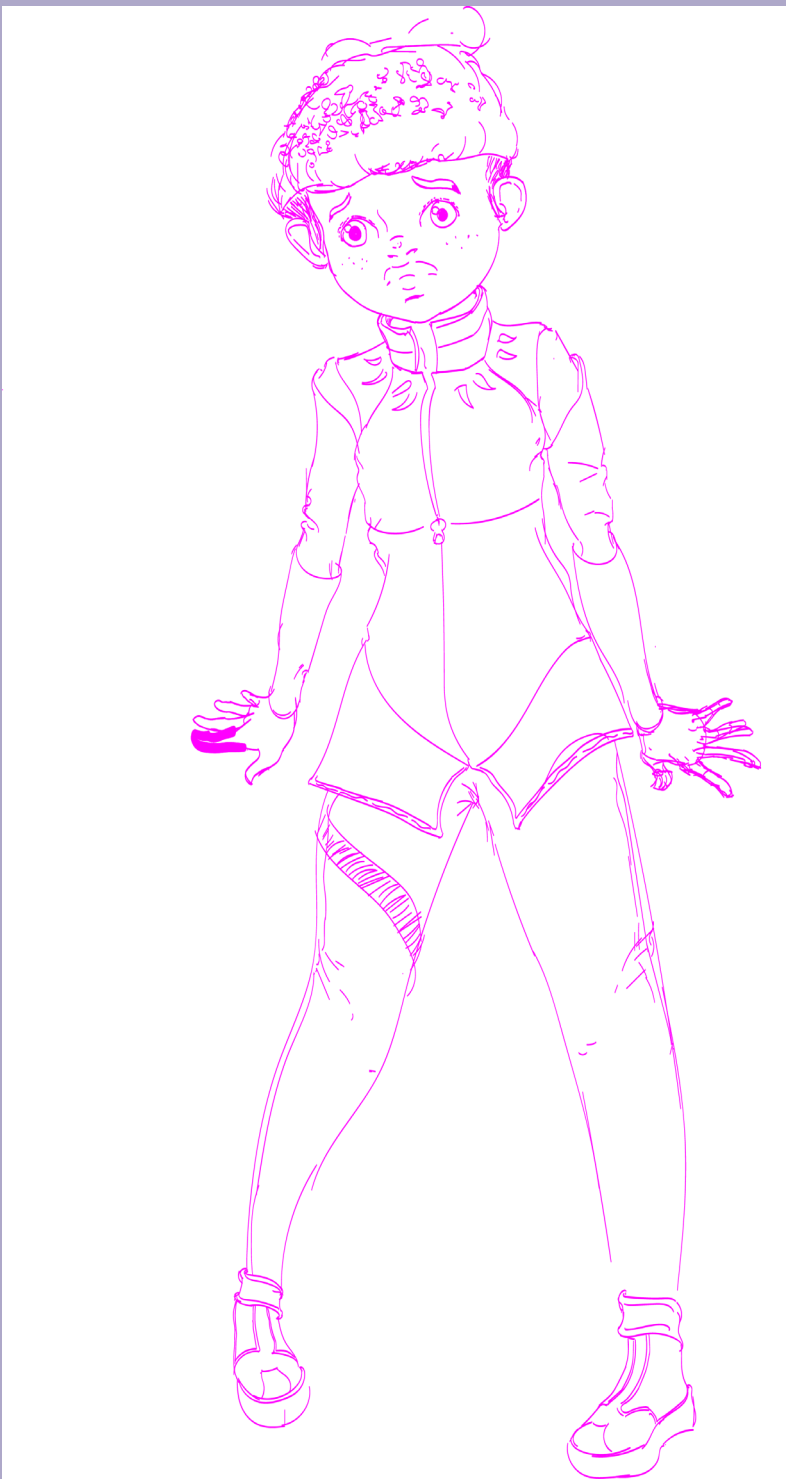


Fig. 65.: Lineart do esboço de Gunmi.
Fonte: Acervo Pessoal.

118.



Fig. 66.: Gunmi em cor Base, apenas.
Fonte: Acervo Pessoal.



EXT HAIZEN DAISE - ANTECEDENTE

120.

HAIZEN DAISE

Trabalhador pacato no Governo de Avalon, ele é responsável por cuidar do Departamento de Comunicação do Dragora Ariann, o Santo. Leva uma vida até então serena sem grandes expectativas, de forma solitária em um dos Enlatados (Complexos Habitacionais) É em uma das viagens a mando de seu chefe por boatos para coletar “informações equivocadas/conflitantes” (relatos históricos contrários à narrativa do Governo) em um Centro de Sabedoria que Daise entra em conflito com Urilan. Uma coisa Daise sabe, ele não ama Ariann e não faria tudo para ajudá-lo, sabe mais que qualquer um a despeito de quem é o verdadeiro Ariann ou o que é? Deidificado e idolatrado pelos Povos de Avalon e subjogados como alguém Mítico e na luta pela Paz. Sua missão, ao seu desgosto, é ajudar o Governo de Avalon a recuperar as partículas perdidas de cada palavra para formar a chave ao qual Avalon precisa para liberar/controlar o Ovo da Serpente. Quando o OVO apareceu, Moderkai estava em fase de conscientização, por isso este ser adormecido pode acordar e levar à destruição do mundo.

INT. HAIZEN DAISE - SOBRE A PERSONAGEM

Haizen Daise têm nome e pompa de vilão, por tempo foi um, desde 2015 para ser mais exato, naquela época Daise apresentava um perigo muito maior a sua atual façanha. Na época do cursinho e na efervescência de minha tara em ser cineasta, me dediquei a escrever a estória, a princípio só na imaginação, e pela falta de planejamento, a estória morreu, mas os nomes permaneceram em minha mente. Era Daise contra Valence Kerb, depois Daise versos Hans Donner e mais tarde contra a soturna Dandara. Daise era um ser místico, um homem ou entidade buscando seu coração a muito tempo perdido, nessa mitologia o coração detém os poderes reais de cada pessoa. Daise estava mais próximo de um ser lovecraftiniano, em outras palavras, indescritível que próximo de uma criatura Narniana ou Terra Média. Isso em mente, passei a escrever e Gunmi trombou em meus pensamentos, surgia como auxiliar de Moderkai em suas empreitadas e Daise deixando de lado seu ar Agênero para alçar um corpo feminino, e status de irmã. Após, ser a versão feminina de Caim, Daise até então ajudava um idoso ARIANN, o Dragora de Avalon, a achar as Terras flutuantes de AVALON, pois lá continha o melangé Akasha base para curas de diversas doenças... migrou para líder da resistência às terras tomadas por Avalon. Quando reformulei a estória, tirando da perspectiva das irmãs e passando a ótica de Urilan, Haizen Daise começou a se endireitar. Porém, quanto mais planejava mais pensava e se ele não fosse um? E se ele fosse um rebelde, alguém contrário ao verdadeiro inimigo de As Fadas Já Não Voam Mais?

121.

Já não seria mais uma garotinha e muito menos jovem, seria um homem adulto, pois ele agora me representaria em certos sentidos.

Daise é o meu medo de ser adulto e terminar minha vida trabalhado e vivendo por um país que jamais me dará o mínimo valor. De um jeito infantil ou imaturo, ainda assim, em algum sentido Daise apresenta meu pavor de falhar em minha nova fase da vida.

Confesso ter um conhecimento *raso* de política, mas Daise é um nome comum, palpável, por isso ele confronta e luta contra sua realidade. Haizen trás o fantástico e caráter imaginativo na vida dessa personagem.

Ele têm muito no que odiar, pois não é um Avaloniano, advém de terras que passaram a fazer parte de Avalon, da Raça dos Caçadores, e, felizmente à parte que *viu* Avalon com maus olhos, apesar de Daise poder manifestar sua cultura, mesmo já não sabendo o que é de seu povo e de Avalon, ainda assim desfruta de uma pequena liberdade.

Daise muda para a cidade grande afim de dedicar aos estudos e conseguir trabalho, pelas habilidades de seu povo consegue um cargo relevante em uns dos departamentos do Governo de Avalon, na SEDE. Descobre mais tarde que Avalon ou o mercado de trabalho não está interessado nas *habilidades pessoais* ou *quem é* Haizen Daise. Somente quando conhece Urilan sua vida ganha um novo rumo, a única diferença é que *não* há um relacionamento afetivo.

INT. HAIZEN DAISE -A ESTÉTICA DE AVALON

122



Fig. 67.: AVALON não é como a cidade de Metopolis ou 1984, caótica e dividida entre a Parte Alta e Baixa, ou tudo monocor. Contém sim, uma extensa população que preenche diariamente as ruas da cidade, trabalhadores uniformizados que constroem com o minimalismo nas construções e torres altas ecológicas, assimiladas pelo Governo de AVALON quando dominadores dos Povos Das Florestas.
Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/country/australia> ; <https://www.theurbandeveloper.com/articles/atlassian-unveils-timber-tower-hq-at-tech-central> ; <https://www.viator.com/pt-BR/tours/Papua-New-Guinea/Private-Tour-Half-Day-Port-Moresby-City-Sightseeing-Tour/d4782-41267P1> ; https://erasmusu.com/pt/erasmus-dhaka/experiencias-erasmus/experiencia-em-dhaka-bangladesh-por-nyrin-548149?_cf_chl_js-chl_tk__=pmd_2cbe8fd6705dc8fbae2eb3b3fc9f158ebf711e4-1630514073-0-gqNtZGzNAnijcnBszQei ; <http://www.aescotilha.com.br/cronicas/paulo-camargo/metropolis-o-filme-que-nao-acabou/>

INT. HAIZEN DAISE -A CAPA

123

Haizen é um nome *fantástico* e concede um ar forte e quase altivo à personagem, como se nesta pequena partícula uma dinastia inteira pudesse ser contida, reflete a vontade de rebelar e conseguir minar Avalon e seus planos.
Por isso, em cima de seu nome uma espécie de “*memorial*” cresce com uma flor murcha, pois a conformação e a descrência alienam sua mente. Haizen é a vontade da mudança significativa, sem saber como obtê-la. No mundo em que vive, Daise não sabe se pode confiar em qualquer um ou se puder, se o interesse e a vontade serão mútuas, a bem da verdade não têm ideia de como lidar com uma pessoa.
Vive em volta de tanta gente que percebe sua completa solidão e alienação. Daise, por outro lado, é um nome real, palpável, reflete a dura realidade ao qual a personagem precisa enfrentar, abrir mãos de seus desejos em troca de sobrevida.

INT. HAIZEN DAISE - O ESBOÇO

Conforme havia dito, desde a estética à aparência da personagem mudaram, como um contraponto ao nome vilanesco optei por um *desenho simples*, a personagem precisava ser *comum* e *fácil* de desenhar, queria que ela apresentasse uma gama maior do público que fosse assistir ao filme.
Do esboço inicial, a da garotinha, apenas a aparência dócil e o ar bonachão se manteve, de resto tudo foi modificado.
Como havia dito, a descrição do livro de Winston ajudou à construir Haizen Daise.

GEORGE ORWELL (V.O.)
Winston foi para junto da janela: o macacão azul usado como uniforme do Partido não fazia mais que enfatizar a magreza de seu corpo frágil, miúdo.
Seu cabelo era muito claro, o rosto naturalmente sanguíneo, a pele áspera por causa do sabão ordinário, das navalhas cegas e do frio do inverno que pouco antes chegara ao fim.
(ORWELL, George, 1984, p. 10)



Fig. 68.: Primeiro esboço de Haizen Daise, nem era da estória de Avalon, mas de uma outra feita há anos, um ar provinciana casando a ideia de ser do interior. Depois, foi a Princesa Gunmi uma contraparte da psique de Urilan. Quadro do filme “1984” e um desenho inspirado nas descrições do livro 1984, ambas retratam Winston Smith, personagem central da obra.
Fonte: Acervo Pessoal ; <https://www1.folha.uol.com.br/webstories/cultura/2021/02/1984-o-livro-mais-famoso-de-george-orwell/> ; https://twitter.com/brothersmith_84/photo.

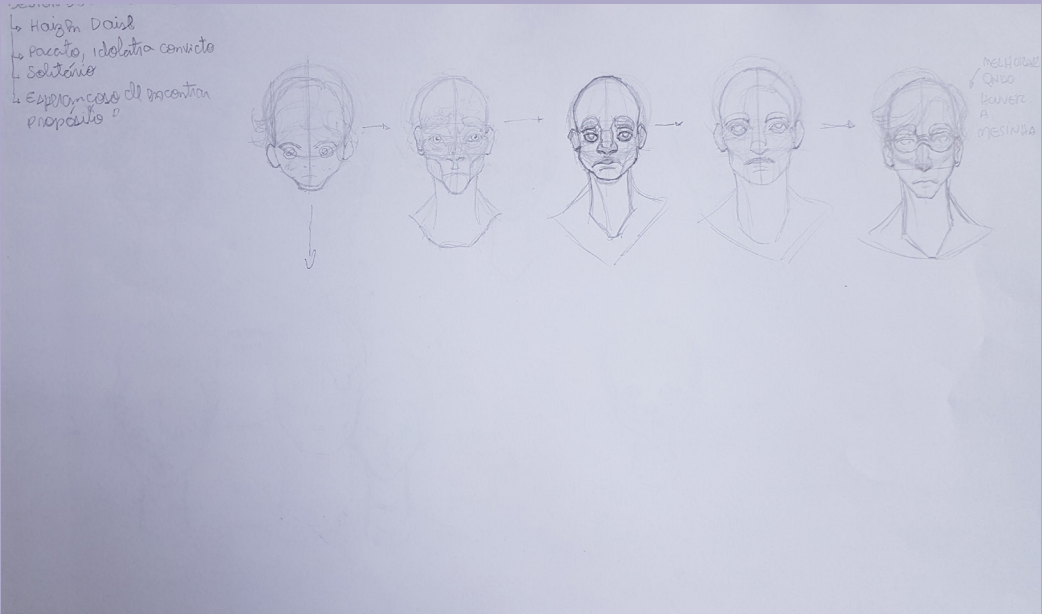


Fig. 69.: Tentativas iniciais de esboçar Daise, foi assim como Gunmi uma das menos difíceis de chegar ao seu resultado final.
Fonte: Acervo Pessoal.



Fig. 70.: Rosto escolhido, por apresentar feições ordinárias e fácil de desenhar, além de manter fisionomia magra e juvenil, um olhar raivoso entrega seu interior.
Fonte: Acervo Pessoal.

INT. HAIZEN DAISE - CONCEPT ART

126.

No concept art trouxe os elementos discorridos, a pose de *despreocupado* inicial em que Daise se encontra, ainda em sua desesperança, somado às vestes pomposas de uma personagem quase mítica e importante. Como é vendido o caráter "*individualista*", a face surtada cria o drama que precisava trazer nesta personagem.



Fig. 71.: A imesma técnica empregada inicialmente em Gunmi foi reproduzida em Daise, e pelos mesmos motivos, desisti.
Fonte: Captura de Tela.

127.

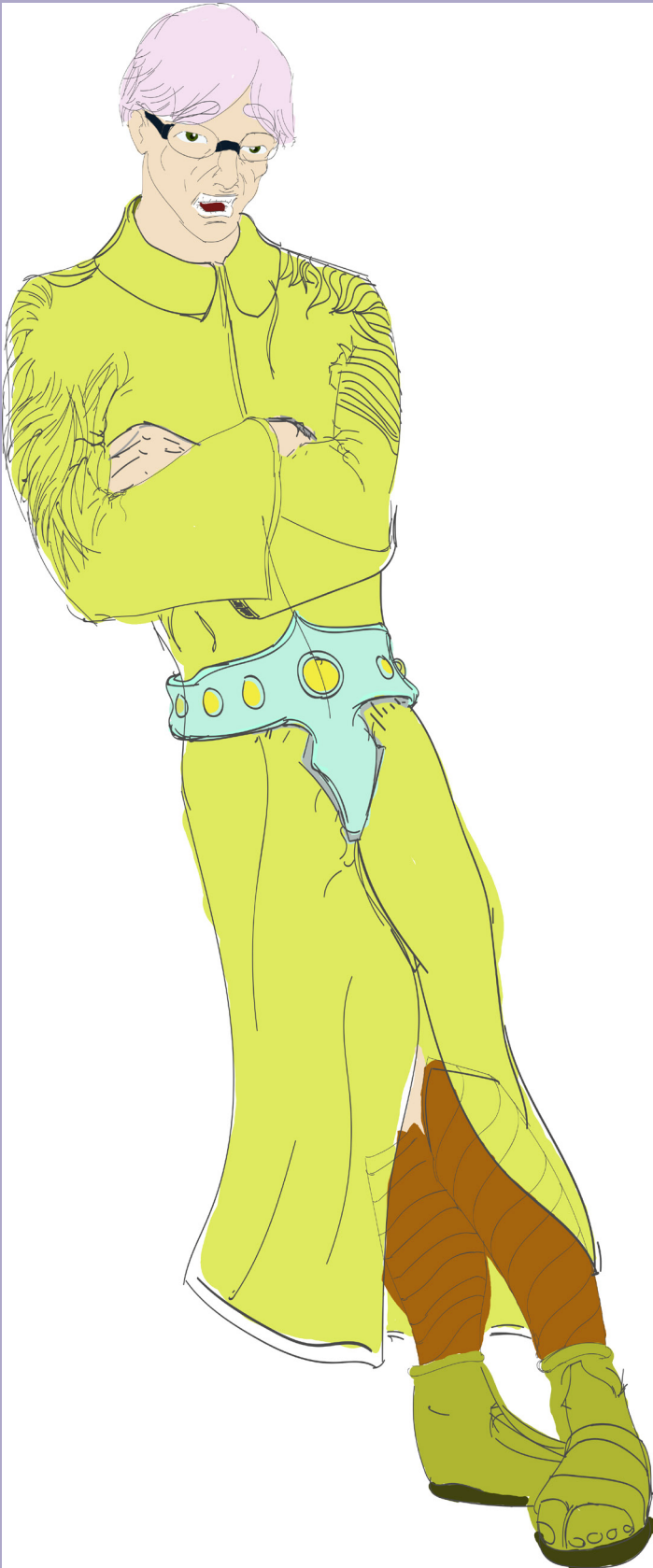


Fig. 72.: Daise com a cor Base, apenas.
Fonte: Captura de Tela.

SUBCAPÍTULO 06

O PROJETO;

BIBLIOGRAFIA/
FILMOGRAFIA

CONCLUSÃO

A COR QUE CAIU DO ESPAÇO (2019)

DIREÇÃO:
RICHARD STANLEY
SPECTRE VISION

FADE IN:

EXT - PROJETO GRÁFICO - ANTECEDENTES

130.

Primeira coisa a ser feita é abreviar a diferença de um *poster* e *cartaz*, o primeiro têm um valor “*artístico*”, *comercial* e *afetiva*, como posters de bandas. Por outro lado, o *Cartaz* também adquire valores *comerciais*, entretanto têm um caráter de *divulgar* ou *revelar* utilidades públicas, ainda *tange* a Arte, podendo ser colecionável e exibido em museus.

Para este início de estudo levantei várias perguntas: O que é um cartaz? O que o *faz* ser bom ou ruim? Quais *são* seus elementos constitutivos básicos? Há diferença entre cartazes de gêneros distintos? E entre os subgêneros de um *mesmo* gênero há diferenças? Quais foram *minhas* inspirações e abordagens?

EXT - CARTAZ - ANTECEDENTES

Durante o *desenvolvimento* do Design enquanto conceito gestado dentro da Arquitetura, os espaços passaram a ganhar cada vez mais importância na publicidade de seus eventos, vide a *Primeira Exposição Mundial* em 1851 feito para celebrar a “Grande Exposição dos Trabalhos da Indústria de Todas as Nações”, feito na época da Segunda Revolução Industrial com o propósito de demonstrar as *capacidades* até então alcançadas pelas tecnologias e maquinários e o futuro do trabalho já colocando *em cheque* a valorização do artista e artesão. Mais tarde com a Art Nouveau daria início ao decreto da falência do artista e artesão como principais fontes intelectuais e mecânicas do fazer artístico. Fato é que com o advendo de *novas formas* de impressão e sua rapidez, estes patronos industriais passaram a invadir em um veículo de fácil divulgação e chamativo ao mesmo tempo, sendo assim peças, revistas, artistas, shows, moda, joalheria, mobília... puderam ter seus destaques nas paredes das cidades européias. Tudo o que a sociedade da época carecia após as mudanças do planejamento urbano das cidades como os boulevares em Paris e as vitrines em Nova York. Nesse período, o pioneiro em artes gráficas o francês *Jules Chéret* une o poder excepcional da arte e sua maestria em litografia, sobretudo cores. O cartaz ou affiche já existia, porém pobre em valor artístico e informacional também. CHÉRET *revoluciona* o mundo da publicidade com seus affiches, personagens exuberantes e uso das figuras à fácil leitura de suas obras. Sendo o primeiro a notar a relação entre tamanho e dimensão psicológica na publicidade. Mais tarde outros artistas experimentaram este novo meio, nomes como: Pierre Bonnard, Jean-Louis Forain, Toulouse-Lautrec, Alfons Mucha, dentre outros, baseando nas xilogravuras japonesas.

131.



Fig.73.: Imagens acima, são a primeira reforma parisiense, as ruas de Nova York, a praça cultural de Londres, A Grande Exposição de 1851, exemplo de affiches Jules Chéret.
Fontes: <https://noticias.r7.com/internacional/fotos/as-transformacoes-da-paris-do-seculo-19-26022014> ; <https://oglobo.globo.com/mundo/nova-york-divulga-870-mil-fotos-de-mais-de-um-seculo-de-sua-historia-4740462> ; <http://oviajantecomilao.blogspot.com/2014/01/turismo-em-londres-covent-garden-market.html> ; <https://www.greelane.com/pt/humanidades/hist%c3%b3ria--cultura/britains-great-exhibition-of-1851-1773797/> ; <https://www.juniqe.com/belgium-cartaz-for-pippermint-jules-cheret-premium-cartaz-portrait-3967108.html#step=design&productId=3967108&frameId=false> ; [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Cheret,_Jules_-_La_Loie_Fuller_\(pl_73\).jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Cheret,_Jules_-_La_Loie_Fuller_(pl_73).jpg) ; https://br.pinterest.com/pin/AajepRVLaqFb-n5072R_Hb-mnjXfbk_g_J-1B1jlxSoxJ_14c3eOuKc0/

Com o tempo, uma base de aficionados surgiram por toda Europa e EUA. Nomes como os de Picasso, Warhol, Hockney, dentre outros, eram sempre cogitados. No Brasil tivemos Di Cavalcanti produzindo para as companhias exportadoras de café.

Uma menção honrosa, à *Cassandre* e seus postêres memoráveis cujas formas e linhas aticaram a imaginação do público, com um design essencialmente Art Deco, usava a tipografia a seu favor.

De qualquer forma é inegável o papel do cartaz na sociedade, desde criticando tiranias ou apoiando, mudando o pensamento das pessoas para o bem ou para o mal.

O Cartaz alça maiores aspirações artísticas e formais no período Russo pré e pós revolução de 17, seu uso inteligente da geometria e espaços serviram e servem de inspiração ainda hoje.



Fig. 74.: Di Cavalcanti e a Semana de Arte de 22, ao lado EUA e o "Perigo Amarelo, Abaixo cartaz político russo, e o outro Cassandre.

Fontes: <https://www.culturagenial.com/obras-di-cavalcanti/> ; <https://aaww.org/yellow-peril-scapegoating/> ; https://br.pinterest.com/dmitri_df/p%C3%B4steres-de-propaganda-sovi%C3%A9tica/ ; <https://br.pinterest.com/pin/301319031326147110/>;

INT. E O CARTAZ NO CINEMA? - CARTAZ

Não tardou para que a novidade chegasse a um campo novo da arte, e no cinema não foi diferente. Na verdade desde a primeira exibição pública dos curtas dos irmãos Lumière o cartaz já estava presente, presente na entrada dos cafés ou hall, diferente de hoje, apenas o nome e local, e autógrafo do autor do cartaz eram informados. Por hora, o primeiro cartaz considerado é *L'Arroseur Arrosé* (tradução aproximada seria "O Jardineiro") de 1895, Na composição, o cartaz era colocado em paisagem não retrato como seria posteriormente. E, ambos local e nome da obra ocupavam mesmo espaço e com tipografia semelhantes com tamanhos ligeiramente menores em relação ao outro.

De qualquer forma, o cartaz do filme é a última etapa da pós-produção, e seus objetivos são além da óbvia divulgação, têm a intenção de atrair o público tanto nos corredores dos cinemas até em listas de exibição vistas nos jornais, por exemplo. Deve resumir a estória a ser contada e informar a despeito das atuações primárias e secundárias, diretor, obra, estúdio e equipe.

Estilos diversos já passaram ao longo da história, de mesmo modo que a Escola Suiça nos cartazes promocionais teve papel significativo para o design gráfico ocidental, a Escola Polonesa teve papel semelhante, com artes que por vezes não condiziam com os originais feitos por Hollywood. Ao passo que os cartazes ianques eram imediatistas os de Varsóvia eram mais minimalistas e autorais enfatizando a importância do artista na criação e interpretação da obra.



Fig.75: Cartazes do filme francês A Beleza do Diabo, a obra trina é do polonês Henryk Tomaszewski e o de autoria estadunidense. Ambas divergem em conteúdo e atmosfera da obra.

Fontes: <https://www.moma.org/collection/works/5000> ; <https://www.kinolorber.com/product/beauty-of-the-devil-blu-ray>

Isso acontecia pela disseminação do mercado estrangeiro nesse país e noutros, caso de Índia e Gana ao qual os cartazes também divergiam das obras originais alçando o lado artístico do autor local. Em Gana é um caso interessante, uma vez que não dispunha de uma operação nacional caso dos EUA, e sua National Screen Service (NSS), e o cinema ganense na década de 80 e 90 dependia de pequenos produtores que alugavam ou compravam vans, videocassetes e projetores e iam de aldeia à aldeia, os filmes transmitidos eram pendurados e precisavam chamar a atenção do público. Ou seja, se o filme era sangrento, o cartaz deveria ser mais ainda, logo caveiras, sangue, e muita violência ganhavam espaço. Para *Frank Armah* um dos artistas expoentes, as pessoas tinham que ficar animadas, curiosas ou irem ver mais vezes.



Fig. 76.: Versões ganesas dos filmes estadunidenses.
Fontes: <https://newronio.espm.br/os-cartazs-caseiros-do-cinema-de-gana/> ; <https://www.amazon.com/Catwoman-Cartaz-Movie-Inches-McDormand/dp/B004UYBAK6> ; https://www.reddit.com/r/pics/comments/b19xsn/interesting_jurassic_park_cartaz_from_ghana/ ; [amazon.com/Jurassic-Park-Movie-Cartaz-24x36/dp/B004BHXC1M](https://www.amazon.com/Jurassic-Park-Movie-Cartaz-24x36/dp/B004BHXC1M) ; <https://twitter.com/Retr0Joe/status/1215631592695177217> ; <https://uauartazs.com.br/cartaz-as-branqueiras-white-chicks-filmes-156420140525>

INT. Cartaz no Brasil - Cartaz

No Brasil, diferente de países como Cuba ou Polônia, o Estado não incentivou a criação de uma linguagem única expressando o artista e seu país. No início da década de 50 com a Polônia devastada pela 2ª Guerra Mundial, o Estado precisava se reerguer de uma forma, e após a tomada do poder pelo stalinismo as etapas de produção dos cartazes passaram a serem feitas pelo Estado, clientes e instituições passaram a serem controladas e adequadas. Entrar para o *Sindicato Polonês dos Artistas* e selecionado para trabalhar nos cartazes, era bastante rigoroso e designers, artistas plásticos dentre outros eram admitidos após a conclusão da Escola de Artes de Varsóvia. Por conta da escassez de meios de comunicação o cartaz ganhou grande destaque, na década de 50, a fama internacional começou a surgir, devido à falta de competição, trabalhos artísticos passaram a serem mais celebrados, o criativo ganha um destaque que por vezes é maior que a própria obra. Cores, formas e tipografias eram bem vistas em detrimento da fase inicial em que o elemento guerra perdurava. Com o passar das décadas e a liderança política sendo cada vez mais contestada, os cartazes passaram a assumir uma posição crítica às investidas acadêmicas e de controle do Estado, mesmo este último sendo o maior “acionista” da confecção. Independente da mudança drástica, o culto ao design polonês não se alterou.



Fig. 77.: Cartazes do nacional O Pagador de Promessas, a esquerda é do polonês Witold Janowski o nacional infelizmente autor desconhecido. Uma das características perceptíveis das artes polonesas é o respeito e compreensão da cultura ao qual estão representando, note a estética de xilogravura ao qual Witold conseguiu empregar em sua obra.
Fonte: http://dafnesouzasampaio.blogspot.com/2010_03_01_archive.html

Quanto a Cuba, o processo se deu bem diferente, apesar das mudanças políticas pouco oscilarem a forma de organização antes encabeçada pelo ICAIC (Instituto Cubano de Arte e Indústria Cinematográfica) mudou aos poucos conforme filmes nacionais ganhavam mais destaques em detrimento de internacionais com exceção de filmes latino americanos com estéticas variadas, isso em partes é bom e ruim, bom, pois valoriza o trabalho cinematográfico cubano, ruim, pois limita as possibilidades de trabalho dos Sindicatos quanto confecção e planejamento dos cartazes. Porém, sendo bem justo, isso em nada atrapalhou a estética sempre vivaz, mesmo após o governo de *Batista* ao qual aprofundou Cuba em uma severa crise econômica e social.

Castro amante das artes, fez questão de logo após a Revolução Cubana fundar o ICAIC, dando ampla liberdade artística e de expressão, ao contrário de alguns governos as propagandas, apesar de existirem, não eram voltadas apenas para criar uma imagem utópica de seu líder e governo.

Atualmente, após a reorganização do ICAIC, muitos artistas e designers mantêm a tradição.

Esses dois panoramas serviram como contraste para a realidade brasileira, o país iniciou de fato no início da década de 10 com o português *Francisco Santos*, pioneiro com seus “O Óculos do Vovô (1913)” sendo o “Crime dos Banhados (1913)” um dos primeiros longa metragens com duração de 2h, e, um parâmetro para muitas outras produções.

Contudo, nesse início, o cartaz seguia as mesmas tipagens européias e estadunidenses, ou seja, pintadas com cores vibrantes, atores centrais e coadjuvantes justapostos em pesos distintos, nome da produtora lutando com o nome do filme e diretor, além do local de exibição.

Infelizmente, como é de praxe na história do Brasil, a memória nunca é valorizada, dessa forma os governos que passaram não se preocuparam em preservar a cultura nacional, sendo o cartaz um artefato culturalmente histórico, uma vez que é através dele podemos estudar e ter ideia da época em que foi planejado. Se uma palavra poderia traduzir a forma como o governo sempre enxergou o cinema é “projeto”. Agora, cabe entendermos conforme se deu a diferença de compreensão do termo para os Chefes de Estado e Artsitas/Cineastas.

Vargas como qualquer ditador que se “preze” seguiu a risca à cartilha, e a arte não poderia deixar de servir como propaganda tanto social quanto governamental, nas chanchadas o Brasil era uma completa Utopia. Contudo, o trecho que nos mais importa no momento é a da década de 70, pois é neste período que se buscou o desenvolvimento do cinema brasileiro pelo Estado: a Embrafilme.

Do contrário das políticas públicas voltadas para a fomentação de uma “escola artística” própria tanto nacional quanto internacional vistas em Cuba ou Polônia, o Brasil sendo mitigado pelos EUA há décadas, seguiu o mesmo modelo de indústria cinematográfica, isto é, grandes estúdios com orçamentos astronômicos, com salas capazes de conter grande número de espectadores, além de Distribuidoras agressivas com vendagem de seus filmes em pacotes.

Desse modo, havia a obrigatoriedade de exibições dos nacionais nos cinemas. Em 66 com a fundação do INC, os recursos advindos dos impostos de empresas internacionais, eram parcialmente voltada às produções brasileiras.



Fig. 78.: Exemplos de cartazes cubanos em épocas distintas, o designer têm valor tão elevado quanto a quem produz a obra.
Fontes: <https://www.amazon.com/cierta-manera-cinematografico-ilustrado-gutierrez/dp/9593042385/> ; <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-29731/> ; <https://www.adufpb.org.br/site/exibicao-do-filme-eu-sou-cuba-sera-em-novo-local/> ; <https://www.imdb.com/title/tt0384566/>

Porém, não havia quem distribuisse ou produzisse de fato, é ai que a Embrafilme, entraria, no entanto, como a própria ideia da Empresa pôde ser entendida: “visando à difusão do filme brasileiro em seus aspectos culturais, artísticos e científicos, como órgão de cooperação com o INC, podendo exercer atividades comerciais ou industriais ou relacionadas com o objeto principal de sua atividade”. Não incluindo, portanto, um departamento para divulgação, incluindo o designer de cartazes. Isso gerou conflitos entre a classe de cineastas que viram a Embrafilme como um ultraje, afinal, ao invés da construção de uma indústria forte em território nacional havia a preferência do exterior, uma vez mais demonstra o quão autoritário se deu sua criação, e afirma, a real intenção do Governo de Costa e Silva e futuro Médice, a projeção e da tradição dos valores ocidentais e como nas ditaduras de direita a sociedade podia conviver pacificamente diferente de seus opostos às comunistas. Assim, a produção dos cartazes ficaram restritos às distribuidoras contratadas pela Embrafilme por intermédio de licitações que contratavam seus próprios designers e ilustradores que muitas vezes eram publicitários, não à toa, nossos maiores nomes antiga e atualmente vêm do mercado publicitário e não do design. *E no que isso influencia? Essa pergunta responderei logo mais.* Logo, não se procurou a criação de um campo estruturado e bem formatado, caso o Sindicato polônes ou o ICAIC cubano.



Fig. 79.: Cartazes do filme O Menino e o Vento e O Assalto ao Trem Pagador, apesar de bem resolvidos graficamente, estão longe de configurarem um design único. Conforme apresentado nos cartazes poloneses e cubanos.
Fontes.: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Menino_e_o_Vento ; <http://www.itaucinemas.com.br/filme/assalto-ao-trem-pagador>

EXT. ELEMNTOS DE UM CARTAZ E TIPOS - O PROJETO

Afim de facilitar a compreensão pensei em realizar pequenos recortes do cartaz sinalizando seus elementos essenciais e mais adiante entro em detalhes. Todos os termos foram pesquisados em sites buscadores, caso o Google. Salvo algumas nomenclaturas que tomei a liberdade poética de repensá-las.



Fig. 80.: Logo de cara temos a **FOTOGRAFIA** ou **IMAGEM PRINCIPAL** também pode aparecer com nomes diferentes como **IMAGEM/FOTO DE APOIO**, sua função é chamar a atenção e relacionar com o filme em temática ou gênero, podendo ser ambas, é apartir dela que a leitura da obra se iniciará, sendo o **TÍTULO** o elemento constituinte de segunda maior importância. Muitas vezes a Fotografia Principal perde para a tipografia do título em nível de compreensão à obra.



Fig.81.: O título da obra geralmente é um dos maiores elementos tipográficos em cena, é nele que se concentrará maior atenção, o sentido de leitura pode partir por ele ou ir à ele, porém é obrigatório que seja bem visto pelo público alvo. De forma incomum, o nome do ator principal é elencado próximo ao título. De maneira simbólica seria a transição que a personagem de Joe Kerry passaria no decorrer do longa, assim para a compreensão inicial da obra o leitor precisa conhecer o significado de Spree previamente, o termo é tanto “diversão”, “farra” ou “extravagância”, é claro que os ícones de um celular ajudam a enquadrar a obra e sua personagem. Sem dúvida é uma comédia ácida e satírica sobre influenciadores digitais extremos ou alguém que se inspire neles, pode até mesmo ser um drama.



Fig. 82.: As notas de apoio ou slogans podem servir para atrair a atenção de quem passa, ao destacar o produtor de algum filme popular ou diretor ou ainda prêmios nos quais o filme ganhou, Além das já batidas frases “de moral” a fim de posicionar a obra dentre tantas expostas nas salas de cinema como algo genuinamente bom, vale a pena investir seu dinheiro. Diversão garantida. Aqui, ao invés de distrair e subtrair o peso do cartaz, deixando a personagem principal mais “limpa” e “solta”, os nomes dos jornais ou tabloides funcionam como seguidores de Kerry, comentando sobre suas peripécias cada vez mais catastróficas.



Fig. 83.: Os créditos principais é onde se concentram os nomes dos coadjuvantes, produtores, distribuidoras, e, os ícones destas empresas.

Os cartazes relacionam por “famílias” também, e por “famílias” digo tipos diferentes.

O Lobby Cards em conjunto com o Cartaz do Filme eram distribuídos e vendidos em pequenos ou grandes conjuntos, seu tamanho variava e o conteúdo: cenas do filme, atrizes e atores, e o título do filme, em menor destaque, ficavam expostos nas salas de cinemas. Esse método perdeu espaço à medida que o Cartaz e o trailer ganhavam mais popularidade mercadológica e afetiva também.

Vale a pena ressaltar que trailers já eram produzidos desde 1914, mas só em 30 destacaram-se. Após a década de 1940 eles passaram a serem apenas comercializados como colecionáveis. Hoje em dia existem museus ou colecionadores dispostos a darem uma nota por eles.



Fig. 84.: Lobby Cards de O Iluminado, o cartaz oficial do filme feito pelo lendário Saul Bass. **Cena** memorável do banheiro aos gritos de “Here’s Jhonny”. Abaixo, umas das primeiras estrelas femininas de destaque no cinema estadunidense, Mary Pickford. . Ao lado cena do filme A Cor do Dinheiro de Martin Scorsese **Fontes:** <https://artofcinema.net/product/the-shining-1980-original-u-s-mini-lobby-card-set-of-9-8x10/> ; <https://www.worthpoint.com/worthopedia/shining-1980-jack-nicholson-shelley-418620356> ; https://en.wikipedia.org/wiki/Film_cartaz#/media/File:MaryPickford4.jpg ; <https://lobbycards.tumblr.com/post/183330003002/the-color-of-money-spanish-lobby-card-spanish>

Existem os Cartazes Promocionais ou Avançados, estes ainda não serão os veiculados aos cinemas, isto é, o de divulgação oficial, porém, ainda podem aparecer nas salas, apenas como chamariz, engajando consciência e posterior *hype*, às vezes o filme ainda nem está pronto ou será ainda lançado. Este tipo de arte gráfica é bem básica em nível de conteúdo à trama, enredo, tema, personagens, e um slogan pode aparecer. Os estúdios lançam os teasers nesta fase de produção consonante aos promocionais.

Seguindo mesmo método do Promocional, os Cartazes de Personagens trabalham o elenco principal do filme, faz parte das variadas aplicações que o Estúdio encontra como comunicação, se é um filme de Super Heroi, cabe reforçar seus protagonistas e antagonistas, associando os nomes reais às fictícias personagens.

Foi o que a Marvel fez com *Homem Formiga e A Vespa*, método seguido à risca por cada longa lançado, isso serve para manter o interesse do espectador seja fã desse gênero seja pela feição aos intérpretes.



Fig. 85.: Cartazes de “O Homem Formiga e a Vespa” nos EUA e Japão.
FONTES.: <http://www.cinetcetera.com.br/homem-formiga-e-vespa-encontre-os-herois-em-novo-cartaz/> ;
<https://japanisimo-export.net/product/ant-man-and-the-wasp-2018/>



Fig. 86.: Cartazes de “O Homem Formiga e a Vespa” nos EUA.
FONTES.: <https://uploads.jovemnerd.com.br/wp-content/uploads/2017/08/homem-formiga-vespa2.jpg> ;
<https://uploads.jovemnerd.com.br/wp-content/uploads/2017/08/homem-formiga-vespa3.jpg>

O *Cartaz OFICIAL* ou *DIVULGAÇÃO* é como o filme chega a nós aos cinemas durante sua exibição oficial, cada país como visto têm sua interpretação do longa metragem e ordem de leitura, para o Ocidente o sentido é da esquerda para a direita e cima para baixo, já em alguns países orientais é da direita para a esquerda e baixo para cima. Aqui é aonde os elementos mais conhecidos aparecem, então o Nome da Obra; intérpretes principais e coadjuvantes; slogans ou citações de apoio; créditos aos diretores, produtores, distribuidoras com suas respectivas marcas, e claro a data de estréia.



Fig. 87.: Cartazes de Divulgação, à esquerda o francês e à direita o estadunidense do “O Homem Formiga e a Vespa” trazendo todas as informações supracitadas, note o clichê visual e informacional, os estúdios quando divulgam internacionalmente seus cartazes já trazem um briefing estabelecido dificultando aos cinemas Exteriores criarem algo novo, às vezes com pouquíssimas variações. No caso do Brasil os estrangeiros quase não permitem nenhuma alteração. Isso faz parte do pacote de compras do filme.
FONTES.: <https://www.marvel616.com/2018/06/homem-formiga-e-vespa-capas-cartaz-novo.html> ; <https://wp.ufpel.edu.br/empauta/homem-formiga-e-a-vespa/>

EXT. PRINCÍPIOS DE DESIGN - O PROJETO

Comentei a despeito dos elementos básicos de um cartaz e seus tipos, mas uma coisa importante quando olhamos uma peça gráfica é a linguagem que devemos ter para poder compreendê-la. Nesse sentido é fundamental aprendermos alguns conceitos do Design para embasarmos os cartazes propostos para interpretação futura. Importante também, além dos exemplos trazidos a cada tópico mostrar quando um cartaz usa mal a linguagem do design e o quanto isso pode comprometer o entendimento do público alvo durante divulgação.

Não cabe aprofundar contando a história e nem seus principais responsáveis e menos ainda os movimentos fundamentais. Portanto, me servirei de um livro sobre Game Design “REGRAS DO JOGO” e em um dos tópicos abordados uma breve explicação a despeito de “design” é feita.

No caso do termo design, surge do latim medieval, particularmente de *de + signare* traduzido em : designar, diagramar, achar meios, alinhando-se com a ação de projetar, criar significado até mesmo deuses.

E, isso poderia ser o suficiente para começarmos a delinear o que poderia e o que não seria design.

Como a arte estava engatinhando em termos da estética como a conhecemos, isto é, artes plásticas, o termo filtrou-se apenas ao ato de desenhar e designar suas formas e conteúdos, passando por países e épocas, a palavra se alterou profundamente, já que com o advento da Revolução Industrial tornou-se necessário atrelar as novas práticas de produção, por isso, o ato de “desenhar, projetar, designar” ficou íntimo ao industrial.

Não a toa, antes éramos chamados de Desenhistas Industriais, e somente em 88 mudamos para desing *o estudo* e designer *profissional* deste.

Dito isso, qual é o próximo passo? Poderíamos elencar as práticas de design, e aqui começa o problema, pois: design gráfico; de produto; de jóias; de moda; arquitetura; planejamento urbano; de interface; experiência do usuário; de jogos... e por aí vai.

Cada uma delas estuda “o design” de algo, seja um objeto (cadeira ou peças gráficas) seja um plano (interfaces ou urbanização), embora contenham partes teóricas muito semelhantes, fazer o levantamento das várias práticas do design, não nos aproxima de sua definição real.

Logo, dentre as várias definições ao qual o livro aponta, a que mais interessa e agrega bem ao designer de cartazes são: de Richard Buchanan, Donald Schon e de Clive Dilnot. Ao primeiro o design centra no artificial “[design] se preocupa com a concepção e o planejamento de todos os exemplos do mundo artificial...signos e imagens, objetos físicos, atividades e serviços, sistemas ou ambientes...”

No caso do segundo, *Schon* aponta o lado processual e reflexivo uma conversa material e formal atrelados a conceitos e problemas de design “... o designer faz uma “reflexão em ação” sobre a construção do problema, as estratégias de ação ou o modelo dos fenômenos, os quais estão implícitos em seus movimentos.”

E por último, o historiador e designer Clive Dilnot, salienta à ação transformadora e modeladora do design “O que o design como um modo de ação transformadora, permite-nos ver é como negociamos os limites daquilo que entendemos, a qualquer momento, como o real. No design, em outras palavras, começamos a ver os processos pelos quais os limites do real são constantemente formados e reformados.”

Então, dentre as definições ficam claro a interação e o papel fundamental do designer a nível de compreensão para os leitores destes cartazes. Para uma boa leitura é preciso ter uma linguagem adequada ao seu contexto e conhecimento do público inserido.

É preciso ressaltar que o termo “*designer de cartazes*” não existe necessariamente, apesar de sim, haver profissionais responsáveis por esta área, o termo, em si, não é amplamente usado.

O designer gráfico, como muitas vezes pode ser reconhecido, é muito mais utilizado. Também cartazeiro ou cartazista, ilustrador e publicitário por vezes ganham mais peso ao contrário de “designer de cartazes”.

De qualquer forma, continuarei a usar o termo, visto a breve definição dada e sua diferença dentre as citadas é gritante, uma vez que apesar do ilustrador e publicitário servirem de desenhos e planejamentos, o primeiro é mais atrelado a concepção original e única do “desenho” e eventual “estilização”, já o segundo engaja em um viés “comercial”, e, embora o designer esteja *inserido* e *subutilizado* dentro de um contexto capitalista, ele não se restringe somente ao lucro e suas vendas. A proposta que tento trazer aqui, atinge um viés contemplativo e de caráter artístico, como uma obra de arte. Em outras palavras os halls de um cinema, são um museu de arte e seus cartazes, as obras. Novamente, faço uso do mesmo livro, desta vez parafraseando seus conceitos.

O *designer de cartazes* se preocupa em compreender um determinado assunto dentro do contexto ao qual os participantes estão inseridos, dessa maneira criando significados de interpretação e interação.

Resumindo cada parte desta minha explicação,teríamos:

Designer de Cartazes: é um ou uma equipe de profissionais aos quais criam o cartaz, mediante ao *contexto* pedido pela distribuidora, produtora ou direção da obra. Levando em consideração as referências usadas ou apreendidas pelos participantes, seja em caráter do clichê seja no caráter afetivo à uma obra da cultura popular (quando uma obra faz referência à outras, *Stranger Things*, é um exemplo), pois influencia no tratamento das obras gráficas.

Contexto: tange aos espaços a serem exibidos (Festivais Independentes, Industrial), os gêneros, a visão pessoal do designer, a bagagem cultural e social de seus participantes influenciam no “comportamento” destes frente à aceitação da obra gráfica.

Por exemplo, o filme *A Bruxa* de 2015, cartazes e trailers posicionaram o público à um terror convencional ou de shopping center ou ainda pipocão, contudo a proposta era o contrário o que levou críticas mistas e dispersão nas salas.

Participantes: são os espectadores que ocuparão os cinemas ou salões de festivais, interpretam mediante ao acesso cultural e conhecimentos prévios, sendo alterado conforme o referencial adotado de si mesmo (o que ele *entende* sobre o gênero tratado) de um grupo (*críticos, veículos especializados, canais*) ou pessoa específica (*alguém ao qual credite um grande conhecimento ao assunto*).

Significado: é o nível de apreensão aos elementos contidos na obra gráfica ao qual os participantes foram capazes de retirar, sendo total ou parcialmente apreendidos, já que depende do grau de interação e interpretação de quem observa. Contudo, este não terá o mesmo grau idealizado pelo designer, devido as diferenças de perspectivas.

Interação: seria o tempo de observação, racionalização, acúmulo de conhecimentos obtidos e retidos, locus da obra, troca de informações com outros participantes, pesquisa para confirmar ou ampliar seus pensamentos, afim de compreender uma obra mais profundamente.

Ao meu ver o designer gráfico, ele ilustra, publicita e designa outros meios de reimaginar um produto gráfico, somado a inserção no cinema e artes plásticas, posto que o cartaz de cinema pode ser analisado e colecionado como um quadro de arte.

EXT. ELEMENTOS NO DESIGN - O PROJETO

Pensando no cartaz os elementos mais presentes no design podem ser, a linha; escala; cor; repetição; espaço negativo; simetria; transparência; textura; balanço; hierarquia; contraste; enquadramento; grid; aleatoriedade; direção; movimento; profundidade; tipografia; composição. Não comentarei por ordem e sim por associação do que acredito ser mais fácil

GRID

A primeira etapa de toda criação gráfica, o grid pode ser interpretado como a planta de uma casa, sem ela você ficaria perdido, não saberia por onde começar, afinal aonde ficaria a porta, quantos cômodos? Enfim, seu projeto gráfico precisa de um grid, varia de forma, linhas e colunas. Fornecem ao conteúdo ordem, clareza, legibilidade e boa aparência. E, como digo, serve para qualquer área gráfica sem exceção. Vejamos na prática como fica.



Fig. 88.: Um ótimo exemplo de grid em cartaz, claro que não foi necessariamente este ao qual o Artista Conceitual usou durante seu processo, a imagem é uma análise gráfica feita pelo designer Walter Mattos, um grande entusiasta e conhecedor do estudo de grids.
Fonte: <https://waltermattos.com/tutoriais/analise-grfica-cartaz-interstellar/>

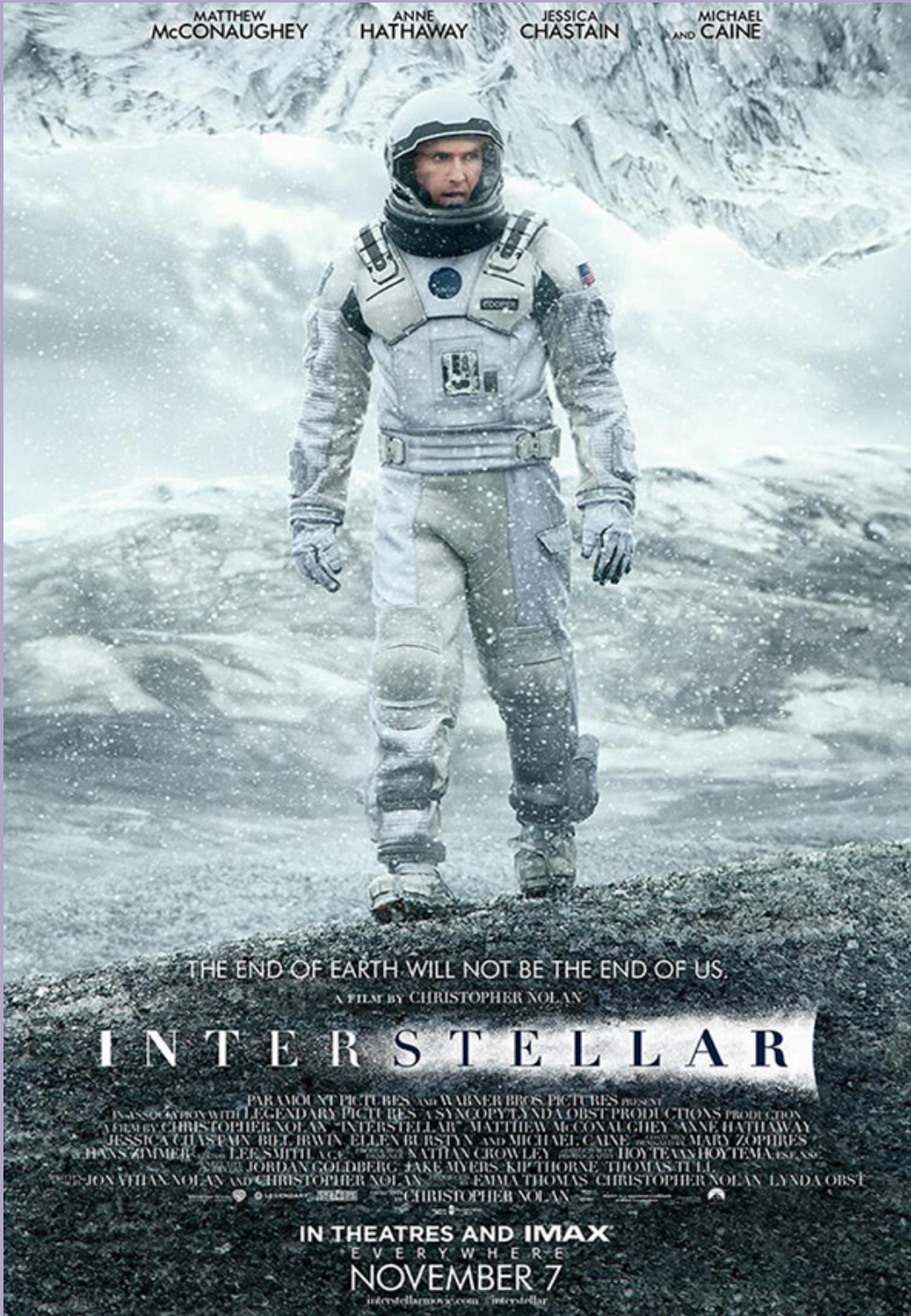


Fig. 89.: Cartazes do filme INTERESTELAR dir. Christopher Nolan. Agência ConceptArts.
Fonte: <https://waltermattos.com/tutoriais/analise-grafica-cartaz-interstellar/>

HIERARQUIA

Grid feito, próxima etapa é pensar em quais objetos deve estar em cena e suas relações e proporções. Qual deve ser o elemento focal a ser destacado, apartir dele meu leitor poderá fazer sua leitura. No caso das revistas, os Títulos são os elementos focais ou principais, pois com o conhecimento deste a matéria será mais fácil de ser desenhada, adiante teríamos os subtítulos, citações ou informações adicionais, e não menos importante o corpo de texto, links, etc. Pesquisando não encontrei alguma relação desta escala hierarquica para embasar a linguagem no design, o site canva me foi útil, e a autora usou mesmas nomenclaturas sociais para hierarquizar: reis, nobres e camponeses. Vamos ver como ficaria em um cartaz de filme.



Fig.90.: Cartaz da prequela da saga Star Wars, um exemplo para estudo de Hierarquias e suas funções na trama. Ilustração: Drew Struzan.
Fonte: [imdb.com/title/tt0120915/](https://www.imdb.com/title/tt0120915/)

A primeira coisa que se nota é o personagem de Jake Lloyd, Anakin Skywalker ao centro. Drew Struzan, planejou ele ser o elemento focal, já que a prequela gira em torno da criação e surgimento de Darth Vader, ainda sua proximidade com o Título também é outro fator dominante em sua leitura como o verdadeiro protagonista, mesmo que aparente ser um filme pluri ou multi protagonizado.

O círculo luminoso, funciona como halos (aureólas), denotando a busca por essa personagem como um possível salvador ou alguém que tenha um domínio *natural* da Força, as linhas ajudam a direcionar o olhar, como uma provável diagramação feita pelo ilustrador.

Pensando também na leitura a ser feita, Struzan mantém o rosto do garotinho iluminado e seu olhar para o lado, dando um sentido de que é para lá que devemos seguir, os próximos personagens “importantes” neste início de uma nova saga estarão à sua direita. Sendo assim vemos um diminuto Obi Wan Kenobi, sua proporção em relação à Anakin denota a ideia de que ele ainda está imaturo, pelo menos em relação ao Obi Wan de Uma Nova Esperança. Outro elemento que reforça sua imaturidade é o sabre de luz desembainhado e pronto ao ataque, em contraste com o seu mestre, pácifico que nos observa.

A próxima personagem pela proximidade com o protagonista, e seguindo semelhante ângulo de visão é da Princesa Padmé, demonstra uma futura relação amigável ou quem sabe amorosa, algo que se concretiza, visto ela ser a mãe de Léia e Luke, seus trajes diferentes dão um ar de nobreza, então o filme tratará de assuntos políticos.

A segunda esfera de luz posicionada entre o vilão ao fundo sumindo em completa escuridão, fato reforçado pelo título “A Ameaça Fantasma”, nos faz pensar que ele não é de fato o verdadeiro vilão e o filme esconde alguém mais perigoso, apesar dos olhos de um predador.

Ainda temos o Mestre Jedi Qui-Gon Jinn, nos encarando, interpretei como uma familiaridade, o artista busca gerar sensações em quem observa o cartaz, então o olhar sereno de alguma figura imponente, afinal depois do vilão ele é a maior figura. E, outro fator bem bacana de notar é como a percepção do vilão não é notada por ninguém, pense em cartazes que o antagonista aparece, muitas vezes alguma personagem nota sua presença, e o fato de aparecer às costas de todos, reforça a aproximação silenciosa e ares até mesmo investigativo à trama.

LINHA

Dito estes dois elementos iniciais, o primeiro elemento gráfico ou “invisível” nas construções de grids, a Linha, apresenta orientação e sentido de leitura e organiza conteúdos.

As Linhas também têm interpretações próprias. As *retas* direcionam o olhar, ordenam e dão clareza, as *curvas* ou *onduladas* criam movimento, já as *ziguezague* são ótimas para criarem tensão e entusiasmo.

Em um cartaz geralmente são feitas mais em grids e sua composição da ilustração e tipografia.

O cartaz alternativo de Fuja é um bom exemplo em como as linhas servem para direcionar e posicionar seu filme em temática e gênero, claro que outros fatores reforçam a atmosfera, mas percebe-se que através das linhas já somos capazes de ter uma noção breve do longa.

A figura abaixo e em maior destaque é a Mãe e a descentralização reforça uma tensão entre ambas as personagens, acima entre a letra U, está a filha que precisa fugir. E as linhas retas que ocupam os cantos dos degraus, direcionam o antagonismo delas.



Fig. 91.: Cartaz de FUJA, thriller de suspense em que uma filha suspeita da intoxicação proposital de sua mãe. Designer desconhecido.

Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-265479/fotos/detalhe/?cmediafile=21706883>

ESCALA

De certo a Escala auxilia na composição de um cartaz a rapidamente identificarmos o maior destaque em um projeto. É ela quem dá o tom da hierarquização pelo peso de uma fonte ao tamanho de uma figura em relação à outra, dramatiza e é enfática. Sem dúvida, a escala é um dos recursos mais recorrentes desde a formação dos cartazes e seu uso nos cinemas. E, nem sempre a Escala precisa seguir um realismo, muitas vezes acontece de o tamanho da figura ser subvertida.

Nesse caso, o artista apostou no conhecimento prévio a despeito do filme, ao invés de enfatizar as personagens, optou pela icônica frase dita por Travis, em Taxi Driver.



Fig. 92.: Cartaz Alternativo feito por fã, Artista Desconhecido.
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/341218109257665124/>

156.

COR

A *COR* é com certeza um dos elementos mais perceptíveis em qualquer projeto. É com ela o designer é capaz de canalizar, enfatizar, anular ou criar um humor ou clima único, dentro das emoções ou sensações humanas.

Ainda, cada tonalidade de cor na esfera do design, comunicação e cinema possuem significados próprios. Ou seja, a cor em cada projeto gráfico, pode ser sucesso ou seu fracasso.

E é também aqui, além do uso da Escala que os cartazes ganham cores “padronizadas” ao gênero.

Em filmes de AÇÃO pela narrativa sempre tender às explosões, montagens com cortes rápidos, corridas eletrizantes, cenas incotáveis de pancadaria, seus tons são mais ligados ao Laranja e Azul, muito pela energia trazida por ambas. Em resumo, o cartaz precisa transmitir dinamismo e adrenalina. Vale ressaltar ambas as cores são cores complementares no Círculo Cromático.

Verde e o Vermelho, por outro lado, conferem um ar natalino, então os cartazes deste tipo seguirão nessa linha de coloração.

No tocante ao assunto abordado neste TCC, o horror e terror, dependendo do subgênero, as *Cores Dominantes* tendem sempre ao vermelho, amarelo (cores quentes) e azul e verde (cores frias) e uma outra mais escura sendo *Cor de Destaque*, às vezes de mesmo tom ou um preto, o contraste necessário para o cartaz.

O motivo do uso destas cores é por serem primárias com exceção do verde, junção do amarelo e azul, dentro da psicologia estão ligadas aos desejos carnis mais intensos, à violência, ao desconhecido, aos pesadelos, ciúme, cobiça, perigo, etc.

Para aqueles do gênero de horror ou terror, os thrillers os tons magentas são mais requisitados.

157.



Fig. 93.: Cartaz Comercial. Designer Desconhecido.

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/How_the_Grinch_Stole_Christmas#/media/Ficheiro:How_Grinch_Stole_Christmas.jpg

Grinch brinca com o tom azul a fim de causar um desconforto quanto ao suposto antagonista e suas tentativas de acabar com a “alegria natalina”.

158.



Fig. 94.: Cartaz Comercial, Designer Desconhecido.
Fonte: <https://www.amazon.com/Friday-13th-Betsy-Palmer/dp/B003COE90S>

Sexta-Feira 13, opta por um tom azulado e taciturno, evocando o desconhecimento e periculosidade do algoz, neste caso, a algoz.

159.

REPETIÇÃO

No caso dos cartazes de filmes, repetir os elementos nem sempre é uma boa ideia, muitas vezes a repetição pode poluir o projeto, deixando ele “pesado” outras vezes confundir seu público-alvo.

Os cartazes utilizam este recurso na hora da divulgação do filme, com os promocionais em conjunto com o oficial, a tendência é ao menos seguirem um padrão quanto à tipografia, personagens escolhidas, cores, e temática.

Embora, não seja obrigatório é inegável o papel da repetição e seu uso correto em uma boa comunicação eficiente.



Fig. 95.: Cartaz comercial, ARTISTA A PESQUISAR.
Fonte: <https://br.ign.com/super-hero/48764/news/new-spider-man-homecoming-cartaz-features-iron-man-vulture-aunt-may>

Apesar de muitos sites à época já terem comentado muito. Resolvi discutir novamente pois é um bom exemplo do por que muitas vezes a repetição nem sempre ajuda a contar uma estória. A ideia por trás do filme seria, somente o Homem Aranha retornando ao lar após a “Guerra Civil” que dividiu o grupo, ou seja, Peter deveria enfrentar o vilão sem que houvesse a necessidade de reunir os Vingadores. Embora haja o Homem de Ferro, o mesmo aparece pouco no desenrolar da trama ainda que seja o mentor do jovem herói.

As duas cidades por mais que hajam momentos importantes à trama elas não servem no entendimento da leitura, coadjuvantes que ainda não conhecemos, e portanto, não gera a nossa empatia, e o mais importante, está certo que Michael Keaton é um ator bom, mas precisava repeti-lo três vezes?

Francamente, o cartaz é bonito, em termos de cores, agora a arte gráfica escancara o problema que muitas vinham tendo até então e ainda continuam, as tais “Cabeças Flutuantes” e a repetição desnecessária de elementos na cena.

Na primeira imagem, temos um bom uso da repetição dos triângulos como ferramenta de dúvida e harmonia, no ocultismo ou nos estudos das formas geométricas, o triângulo associa a divina trindade, ou a trina das fases existenciais (nascimento, crescimento e morte). Quando voltado para cima refere-se ao masculino e fogo, que por sua vez na alquimia é ligado à batalha iminente e é das mãos do vilão Mysterio que se inicia o triângulo imergindo e conectando todas as outras personagens e cenários, dessa forma o cartaz nos revela que ao mesmo tempo em que a personagem de Gyllenhaal se apresenta como um possível aliado ele ao mesmo tempo guarda segredos, mais tardes, estes, descobertos por Peter.

Já Halloween sem dúvida alguma é não só um uso criativo da repetição como também de como a frase “Menos é Mais” por vezes é mal-entendida e pouco utilizada nos projetos gráficos em geral. Com o auxílio do slogan e a mão flutuante o assassino ganha uma aura sobrenatural e imprevisível, isso é confirmado várias vezes com a presença inexpressiva e silenciosa de Myers pairando quase como um mito sob suas vítimas. Aliás, uma curiosidade, e, como o poder de um excelente design é capaz de não só nos imergir à trama quanto revelar muito sobre ela sendo sutil, o cartaz contém 5 “facadas” sendo o número total de vítimas feitas pelo assassino.



Fig. 96.: Cartaz Comercial, Desconhecido
Fontes: <https://www.amazon.com/Spider-man-Authentic-Original-Rolled-Cartaz/dp/B07T75HV4Q>



Fig.97.: Cartaz Comercial, Desconhecido
Fontes: [https://halloweenmovie.fandom.com/wiki/Halloween_\(1978\)](https://halloweenmovie.fandom.com/wiki/Halloween_(1978))

164.

ESPAÇO NEGATIVO OU ESPAÇOS EM BRANCO

Esse conceito foi herdado da psicanálise, sobretudo, *Gesltalt*, em um de seus princípios, basicamente o cérebro humano pode ser enganado uma vez que nós buscamos ordenar tudo o que vemos, enxergamos o *todo* e só depois seus componentes.

Os *Espaços em Branco* ou *Negativos* ou ainda *Vazio*, ajudam a direcionar e dar coesão ao visual do projeto, guia o olhar somente ao que importa, seja uma imagem ou tipografia também pode desviar nossa atenção ou selecionar uma imagem.

E o que faz o uso dos Negativos de Rua 10 Cloverfield ser bom? O cartaz rapidamente nos deixa na dúvida se trata de terror ou ficção científica com elementos deste, e pelo título sabemos que é uma continuação de Cloverfield, o Monstro, porém indo na contramão das expectativas o longa se passa em sua maior parte no subsolo, em que a protagonista deve lutar para sobreviver. O cartaz poderia ser óbvio, porém opta pela simplicidade desde um céu opressor a uma casa nada convidativa, e o “chão” tomando a maior parte ressalta os perigos e conflitos enfrentados por ela para conseguir sua liberdade ou ao menos parte dela.

165.

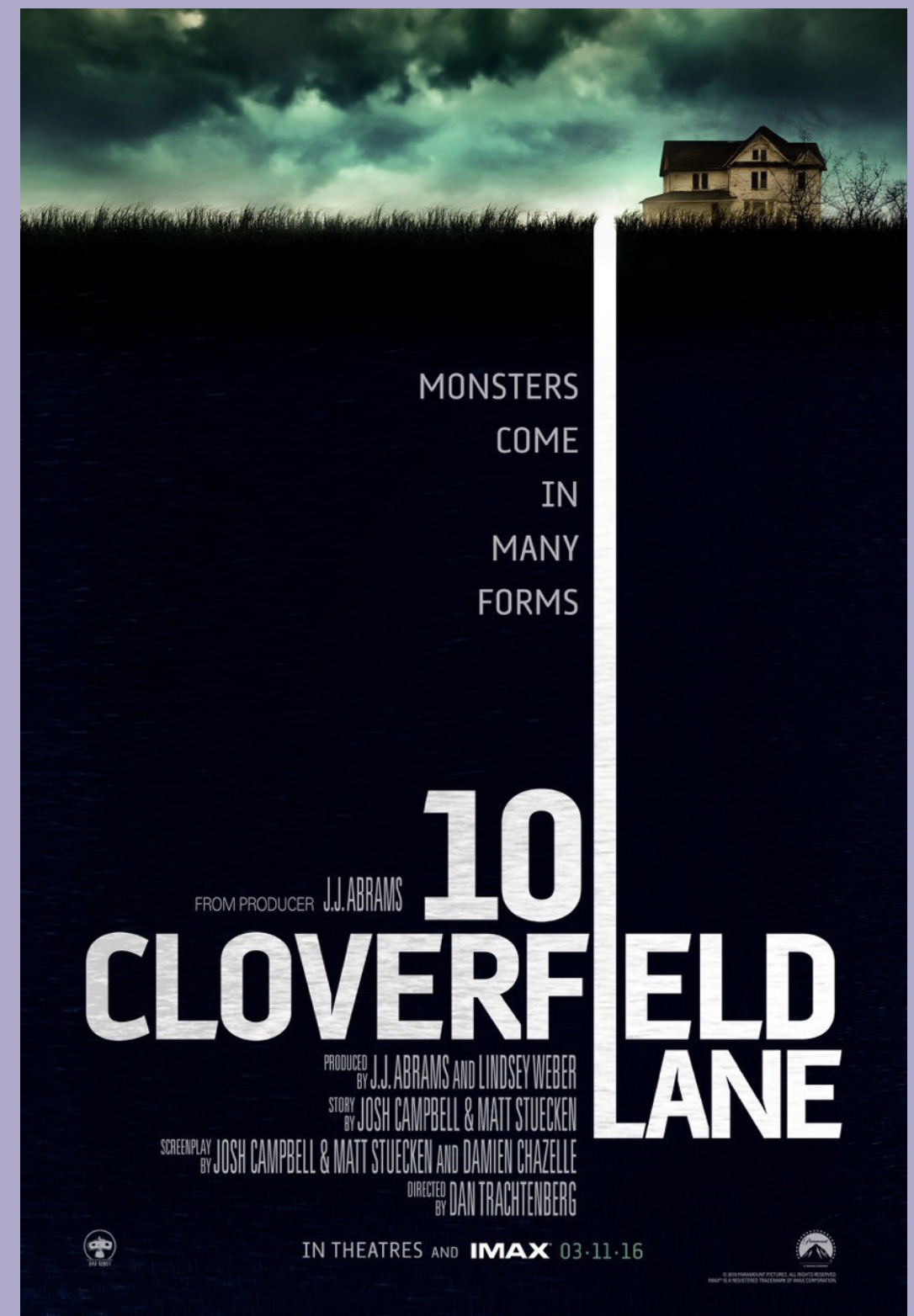


Fig. 98.: Cartaz Comercial, Descohecido.

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt1179933/mediaviewer/rm847832832/>

166.

SIMETRIA

Rege ao equilíbrio de pesos ou detalhes em uma figura não precisa ser essencialmente uma cópia de um lado. Somos atraídos por ela, pois nos dá a sensação de controle, harmonia e é agradável. Muitas vezes a Simetria é invisível e requer mais atenção. É claro que seu oposto também é válido, Assimetria.

No caso a Simetria de Doutor, como o filme se passa em cenários budistas, o contraste de locais materialistas faz sentido, em um ambiente feito para a meditação e fuga dos prazeres distoantes da espiritualidade. Os cenários distorcidos e retorcidos corroboram com a Habilidade psíquica de Strange, já que manipula espaço e o tempo.

167.



Fig. 99.: Cartaz Promocional. Desconhecido

Fontes: <http://maxiverso.com.br/wp-content/uploads/2016/11/estranho-cartaz.jpg>

168.

OPACIDADE OU TRANSPARÊNCIA

Quando os elementos estão sobrepostos há uma Transparência que acentua as interações, permite assim diversas interpretações, também serve para dar movimento em imagens estáticas, apesa da teoria ser simples, a execução não é.

A ilustração de Bob Peak é um exemplo de como a Opacidade pode ser usada. A personagem de Brando participou e sofreu os horrores da guerra do Vietnã, lutando por ideais vazios do Governo lanque, note como o Sol forte referencia a um Inferno bélico no qual os "*anjos das trevas*" seriam helicópteros prontos para atirar em tudo que se mexesse, as lágrimas escoam à um cenário idílico e, portanto, alguém da realidade, não a toa o título é Apocalypse Now.

169.

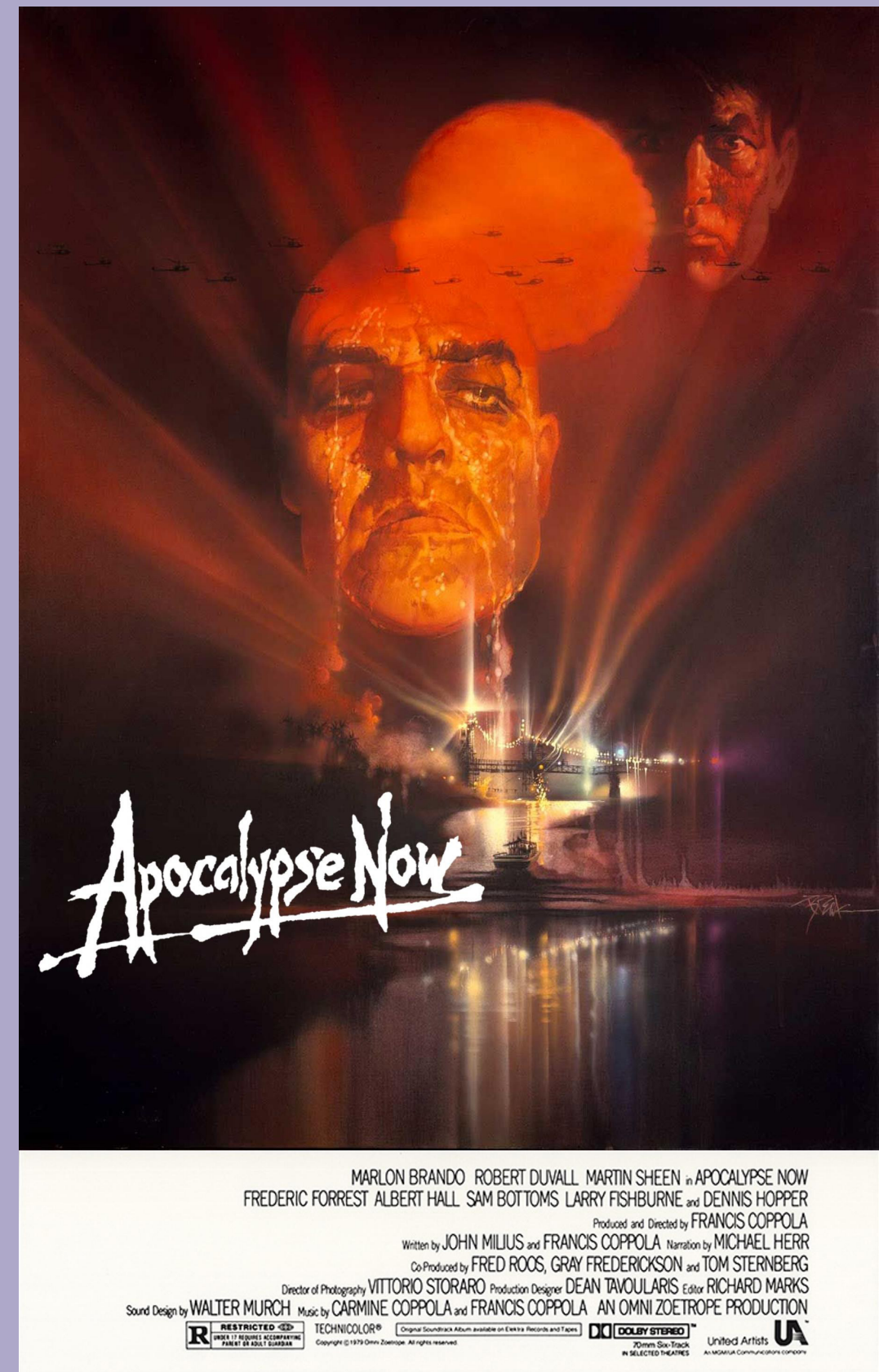


Fig. 100.: Apocalypse Now, de Francis Coppola. Ilustrador: Bob Peak.
Fonte: <http://www.portaldaeducativa.ms.gov.br/o-assunto-e-cinema-celebra-o-aniversario-de-apocalypse-now-e-outros-classicos/>

TEXTURA

Imprescindível para destacar ou diferenciar personagens, cenários, co-
notações e tons dos gêneros de filmes, ainda ilustrções, cores e padrões,
a Textura quando bem aplicada serve para determinar qual emoção seu
público deve sentir, lógico que bem texturizada pode comprometer a
legibilidade da arte gráfica.

Bacurau fez ótimo trabalho para ilustrar um bom uso das *texturas*. O
cartaz deixa explícito o ar de melancolia, violência degenerada e a vin-
gança/revolta da população, além dos cinzas opacos das armas, o filme
ressalva a frase “Hoje é o dia do Caçador” qualquer semelhança com
Zarrof, o Caçador de Vidas não foi coincidência.



Fig. 101.: Cartazes do filme nacional BACURAU. Designer ou Agência Desonhecidas.
Fontes: <https://metagalaxia.com.br/filmes/bacurau-2019-resenha/>

BALANÇO

Apesar de Balção poder ser confundido com Escala, ambos os termos diferem, pois o primeiro nos dá a garantia de que nenhum elemento sobressaia ao outro, dessa maneira a segunda é contemplada ao relevar o tamanho de cada item.

Contudo, uma vez que Escala dá o tom da Hierarquia pelo tamanho, o Balção é mais sobre a distribuição dos elementos o “peso” de cada um na cena, desde cores, tipografias e objetos têm seu grau de importância.

Pode soar estranho, mas o cartaz de “Tubarão” é muito bem balanceado. Com poucos elementos em cena a proporção da criatura saindo de um “mundo desconhecido” e emergindo para devorar a pequena mulher, cuidadosamente colocada dentre um mar profundo, e uma tipografia que só ressalta o perigo e tamanho de um dos melhores “antagonistas” da história do cinema estadunidense, só nos instiga a querer saber como tudo isso acabará.

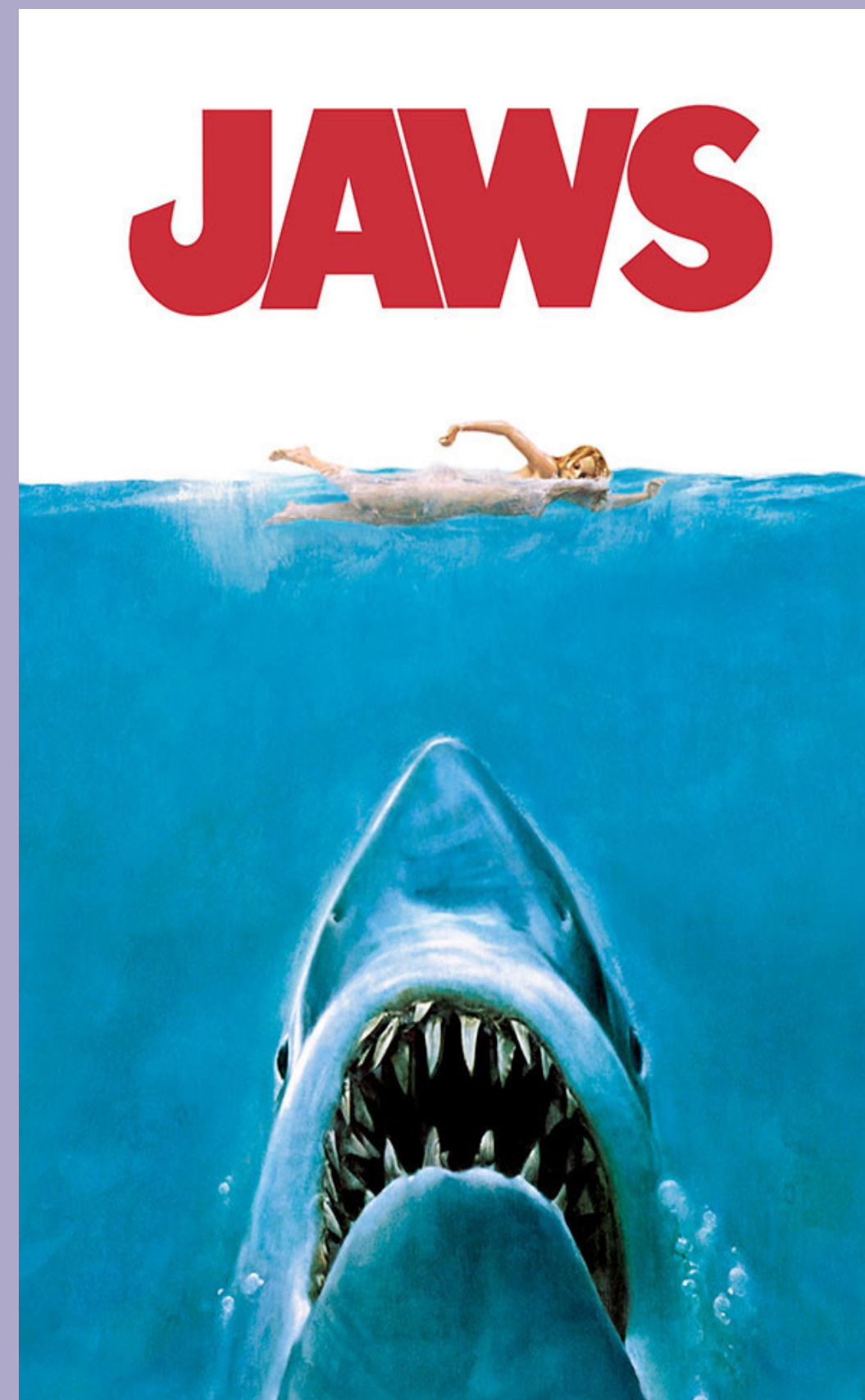


Fig.102.: O filme que cunhou de vez o termo Blockbuster na indústria Hollywoodiana e responsável em partes pelo fim da Nova Hollywood. Artista: Roger Kastel.

Fontes: <https://uauartazs.com.br/cartaz-jaws-tubar-o-filmes-retro-classico-513820201013>

174.

CONTRASTE

O Contraste assim como muitas outras Regras no Design exige uma percepção de cor e texturas que se mal utilizadas acabam impedindo a separação dos elementos do cartaz, uma figura que não se destaca, uma caixa de texto pouco legível ou ainda cores muito saturadas.

Dessa forma, a definição poderia ser: *“Contraste é o nível de diferença entre dois elementos do seu design”* O contraste encontra dentre claro vs. escuro, preto vs. branco, fino vs. grosso e grande vs. pequeno, outros tipos podem existir.

O cartaz de “A Vida Invisível” é um ótimo exemplo, não só as cores se separam dentre si, mas as texturas ajudam a relacionar ambas as personagens e formar um raciocínio sobre o que vemos. As colagens surgem como um adereço à parte, note como cada elemento ganha um simbolismo com o uso do contraste: é o tom do Roxo no vestido de Guida, reforçando a tristeza e “submissão” da personagem ao negativo verde e a melancolia pairando sob a vida desta, seu desejo de se ver livre do marido e mundo opressor. Sua irmã e protagonista Euridíce, também não escapa desta fatalidade, o cigarro, olho e teclas de piano enaltecem o espírito questionador da personagem o que a coloca em riscos com as forças antagônicas.

175.



Fig. 103.: Apesar da qualidade da imagem estar a desejar, não tira o feito da artista e designer Manuela Eichner, com uso magistral das colagens, não só é um estilo diferente no mundo dos cartazes como faz um sentido textual brilhante com a saga das irmãs.

Fonte: <https://twitter.com/sonypicturesbr/status/1175062517812514816?lang=de>

ENQUADRAMENTO

Um termo popularizado no cinema e fotografia, seria a zona de interesse que o projeto deveria ocupar, isto é, quais elementos deveriam estar em cena, quais fazem mais sentido os menos importantes. Assim sendo, o Enquadramento surge para *destacar, cortar e decorar elementos*.

O recente *Coringa*, fez um bom uso do enquadramento com a moldura das sombras do edifício, não só deduzimos a escuridão e visão distorcida ao qual a personagem é rodeada como direciona o olhar para o único elemento de interesse na cena.



Fig. 104.: A direita Coringa idealizado pelo designer Mark Savetsvila.
Fonte: <https://ie-starstills.glopalstore.com/joker-original-movie-cartaz-final-style/>

178.

ALEATORIEDADE

Esse uso no design pode ser visto nos trabalhos de David Carson e sua intenção é usar de forma estilística elementos em cena que aparentam completa dissociação.

The Killer Inside Me, trabalha a tipografia de letras escritas à mão denotando um lado íntimo e intrínseco à uma personagem conivente e ativa na violência, com sua visão de mundo deturpada e seu instinto assassino evidenciado pelos contrastes multicolor das sobreposições.

179.

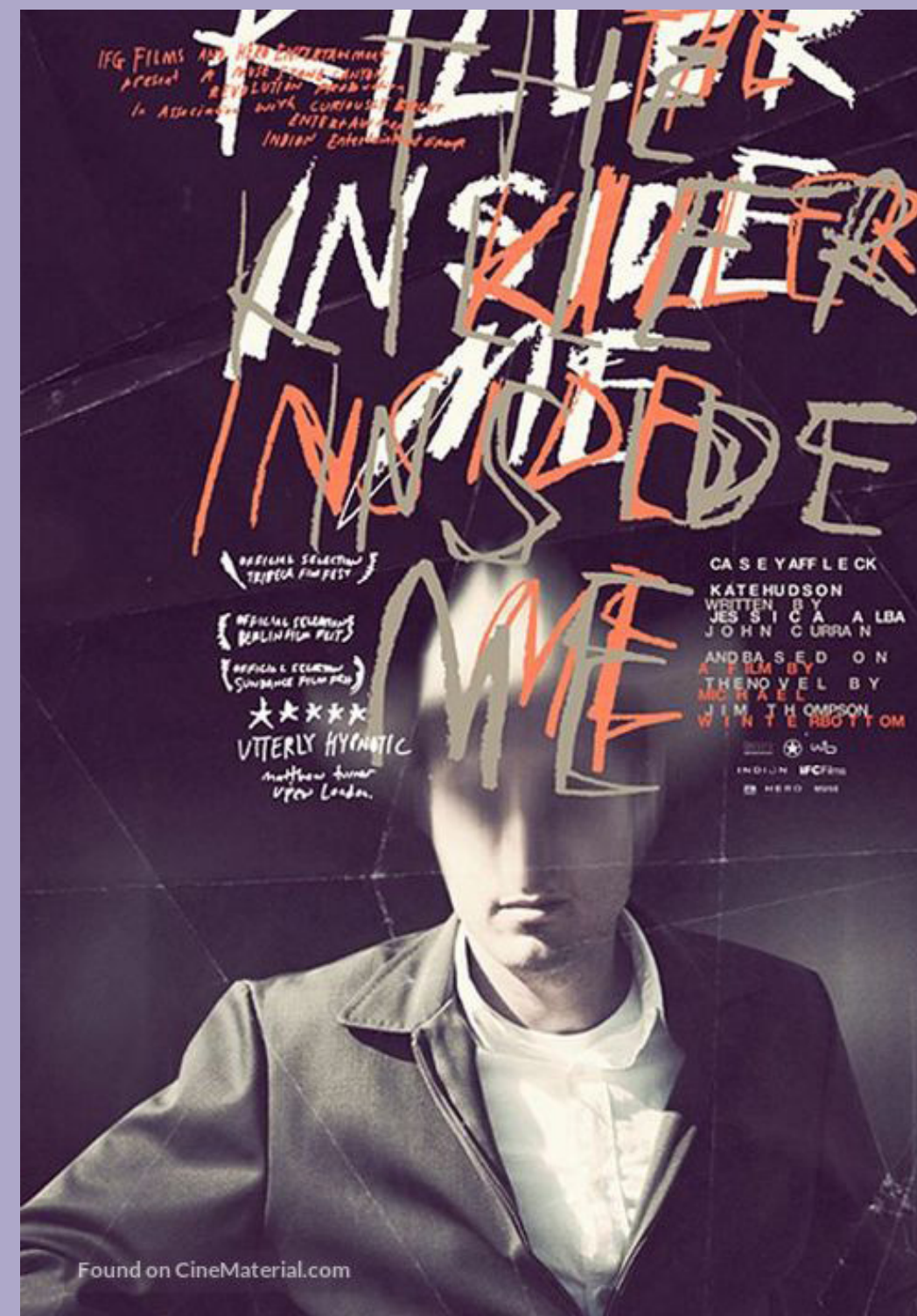


Fig. 105.: Arte Gráfica do Cartaz Oficial. Designer Desconhecido.

Fonte: <https://www.cinematerial.com/movies/the-killer-inside-me-i954947/p/fq35zgmt>

180.

DIREÇÃO

Essa é a Regra fundamental para que todos os conceitos comentados até aqui e outros mais adiante sejam notados. Através da *Direção* ou *Sentido do Olhar* ou ainda *Fluxo* que o papel da comunicação de um bom design ganha força. Há estudos a despeito de como o nosso olhar é guiado em quaisquer tipos de arte gráfica ou literária, em sentido ocidental a leitura se dá sempre da esquerda a direita e de cima para baixo, em movimento de varredura, no caso da oriental é o inverso.

Há três estudos feitos para a internet e artes em geral: O Diagrama de Guttenberg, Layout Padrão Z e Layout Padrão F.

No entanto, não precisa ser seguido à risca, por exemplo, os cartazes de Star Wars I: A Ameaça Fantasma e Tubarão o sentido é subvertido, o primeiro a ordem de leitura parte do centro esq/dir para baixo/cima já o segundo têm um sentido único de baixo para cima, as duas ocasiões são enfáticas na ruptura da saga original para Star Wars e reforçar a visão na época de um monstro nunca antes visto nos cinemas até então e sua alta periculosidade e poder de destruição.

MOVIMENTO

Apesar da estreita relação com Fluxo, Opacidade e Direção esse recurso gráfico vai mais além, ao imprimir a ideia de *movimento* em figuras estáticas, às vezes pelo uso de linhas, borrões ou ondulações ajudam a dar “velocidade” para as figuras. Cartazes que fizeram um bom uso dessa técnica gráfica foram os poloneses. Muitos designers deste período com maestria usaram para contar as histórias em uma tela 680x1020mm.

O designer foca no rosto do Cel. Walter Kurtz para sintetizar toda a obra de Coppola, o mesmo tom vermelho infernal na arte de Bob Peak, ressalva a violência psicológica sofrida e sua eventual repercussão, vistas nas pupilas saturadas elevando o nível do “mal” internado em Kurtz.

O cartaz polonês sem dúvida é superior ao estadunidense, uma vez que em solo ianque o de Bob reflete o “mal” em um só lugar, no Vietnã, e por mais que haja as lágrimas escorrendo da face de Kurtz, ainda assim ficam restritos lá e somente lá, ao passo que seu homônimo polonês é mais “humanista” e recai todo o peso da guerra em uma pessoa, este soldado que lutou por um governo e voltará sem qualquer tipo de reconhecimento. Tudo isso é atestado, pelos buracos de balas, helicópteros e detalhes em ondas.

181.

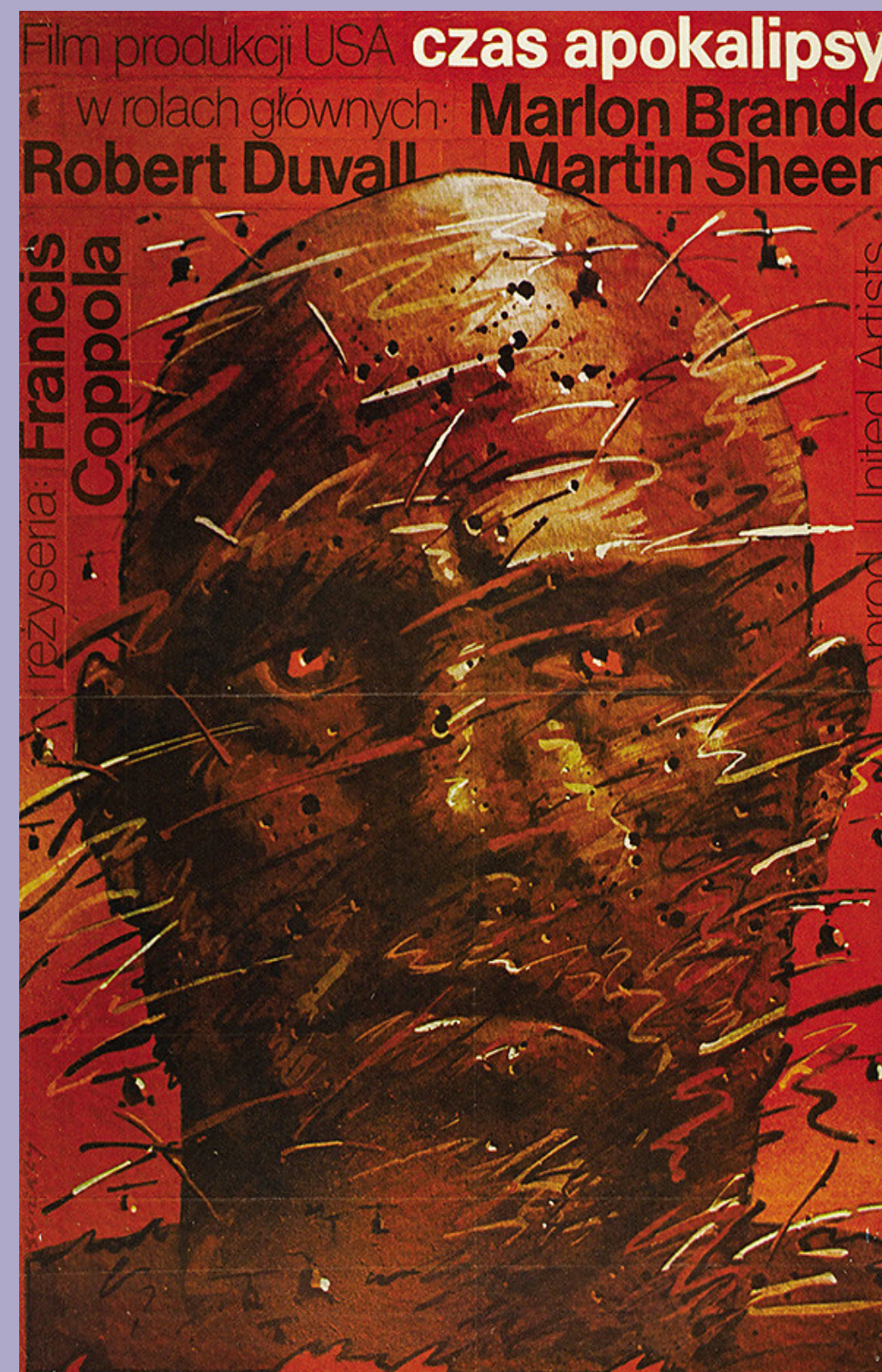


Fig. 106.: Apocalypse Now, designer Waldemar Swierzy.

Fonte: <https://www.devoltaaoretro.com.br/2015/05/10-cartazes-poloneses-para-filmes.html>

PROFUNDIDADE

A profundidade é o que permite elementos na arte gráfica não serem chapados, na ilustração ou em design, por exemplo luz e sombra ajudam a destacar, apesar de parecer óbvio em cartazes, geralmente se dá pelo uso recorrente das “Cabeças Flutuantes” isso em comunicação serve para elencar como dito o papel e função de cada um na trama, mas ainda assim, é possível criar sem usar o recurso das sombras, sobreposição ou perspectiva.

O cartaz polonês de Poderoso Chefão II soube criar a percepção de profundidade de uma maneira única e que fica sem dever ao original, tendo em mente o conceito de Poder e um meio para exercê-lo.

O reflexo do espelho dialoga com o interior e o background do caçula Michael Corleone, um filho que por tempo evitou sujar as mãos pelo “trabalho” paterno, mostra sua individualidade autoritária ao ser o único exposto e tomando para si todo o dilema moral e ético da Família Corleone à níveis federais.

Qual será a figura que sairá deste espelho? Quem de fato é Michael Corleone? É ele o “Poderoso Chefão” do título? É ele quem manipula, e se sim, até que ponto deixa de manipular para ser manipulado por terceiros? A paleta de cores escuras amplia a profundidade ao qual esta arte pedia.

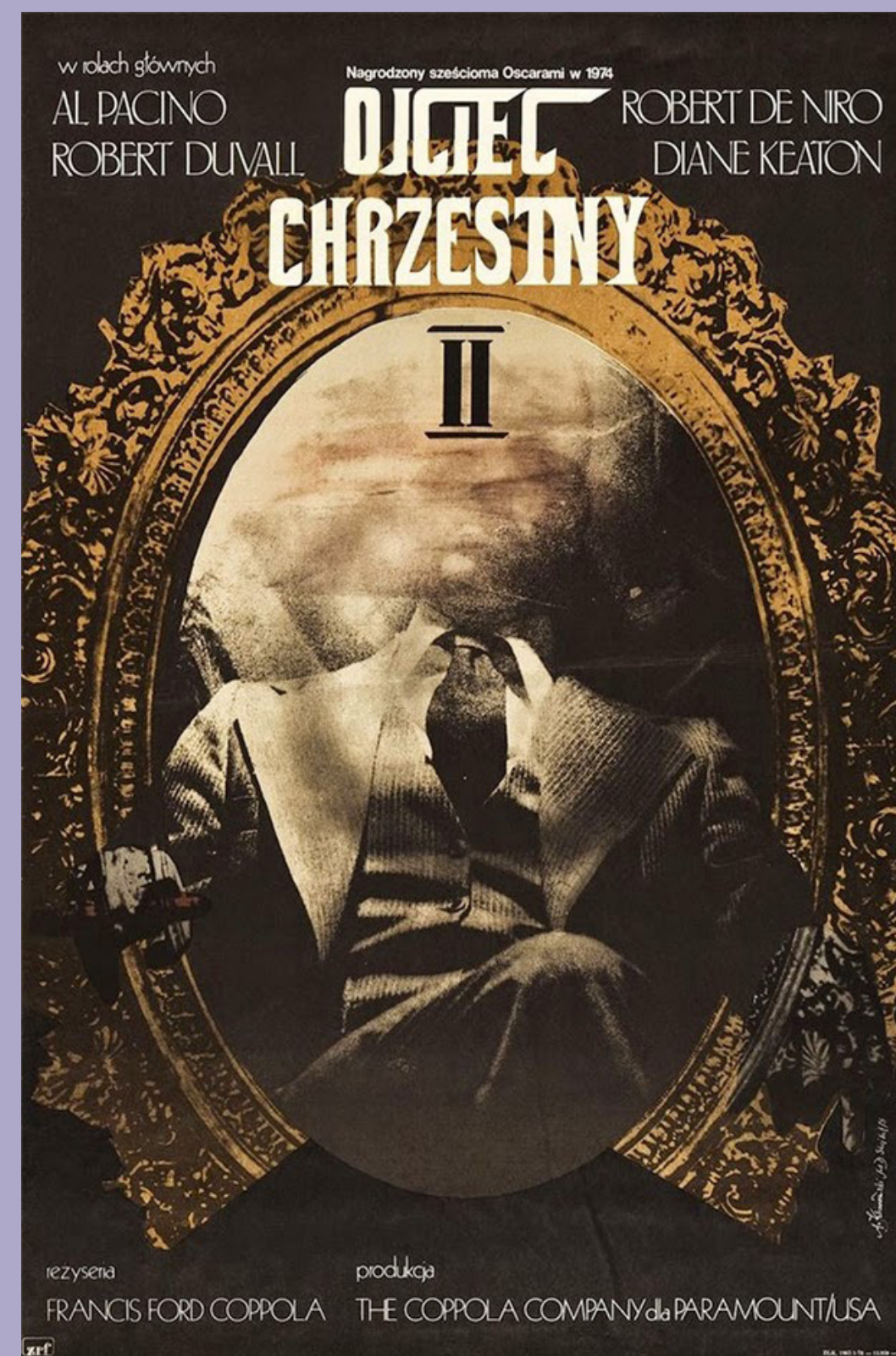


Fig. 107.: Cartaz do designer Andrzej Klimowski.

Fonte: <https://www.moviecartazs.com/products/godfather-part-ii-mpw-120726> ; <https://www.devoltaaoretro.com.br/2015/05/10-cartazes-poloneses-para-filmes.html>

TIPOGRAFIA

A Tipografia caminha de mãos dadas com conceito e estilo do design, a base de sucesso para muitos projetos darem certo ou errado. Através dela podemos contar sobre a estória do filme, tom, atmosfera, ritmo e até mesmo às personagens.

Em cinema e sobretudo design de cartazes, o termo varia para *exibição tipográfica*, basicamente são fontes específicas para cada projeto, mantendo assim sua identidade única e coesão, lógico que isso não é regra, a final combinar outros Tipos muitas vezes se mostra o ideal. Em geral, o Título do Longa precisa ser de uma tipografia diferente do corpo de texto.

A escolha tipográfica em Os Sopranos foi bem executada ao casar conceito da família aos códigos éticos e morais das famílias mafiosas, o ícone da pistola evoca a sensação de morte ou violência surgida a qualquer instante. A construção própria da Fonte denota a ideia de planejamento igual aos crimes e atos de cada personagem.

COMPOSIÇÃO

Aproveitando o cartaz do filme de A Ameaça Fantasma, a *Composição* é a união de todos os elementos supracitados. É o que define um bom de um mau uso da linguagem do design, claro que não precisa conter todos os elementos em um único projeto, nenhum dos cartazes aqui apresentados fizeram isso, aliás até preferível, pois em demasia poluiria mais que agregaria algum valor.

Estudar a Composição dos elementos por meio de thumbnails ou storyboards é essencial.



Fig.108.: Os Sopranos, cartaz promocional da série, designer desconhecido.
Fonte: <https://pt.aliexpress.com/item/32779238503.html>

EXT. E QUANDO O DESIGN FALHA? - O PROJETO

186.

Comentei sobre as linguagens do Design, por sua vez, se tornam regras, estudadass e empíricas. Contudo, muitas vezes estes códigos podem ser usados de modo incorreto e causam confusão e ruído na comunicação/ interpretação do Cartaz. Isso aconteceu com a adaptação recente de Little Womens, aqui conhecido por Adoráveis Mulheres, um filme com mistura de gêneros, e portanto, fácil de ser confundido, tanto pelo título, denota uma comédia de época (Á Época da Inocência ou alguma Chan-chada) ou alguma comédia romântica (O Diário de Bridget Jones?Talvez...), quanto pela sinopse, usei a do livro de Louise M. Alcott:

“As quatro irmãs March são muito diferentes entre si. A já adulta Meg; Jo, a impulsiva; Beth, tímida e introvertida; e Amy, a orgulhosa. Mas com o pai longe de casa, na guerra, e a mãe trabalhando para sustentar a família, elas precisam cooperar e apoiar umas às outras. Encenando peças, fundando sociedades secretas, preparando os festejos de Natal, os primeiros passos na sociedade adulta e aprendendo o valor da amizade verdadeira.”

Lendo a sinopse com atenção parece um típico romance da época vitoriana, isto é, as meninas preocupadas com festas, rapazes da cavalaria e melodramas do tipo “será que me casarei com tal garoto?”, vale ressaltar que às mulheres da época eram restringidas a este tipo de romance, algo cobrado e esperado pelas editoras.

A autora Agatha Christie em seu primeiro livro fora rejeita por 6 editoras, justamente pelo gênero escolhido, pois achavam que nenhum homem leria estórias de crimes escritos por uma mulher.

E por que disse isso, pois o desejo da protagonista é ser uma escritora e ter seu livro publicado, o filme é uma metalinguagem das vivências de Jo até a criação e eventual publicação da obra, Adoráveis Mulheres. Nesse meio tempo entre conflitos leves, do tipo “qual será a peça ou o que faremos na ceia do Natal?” se esconde conflitos maiores “O que a Sociedade/Homens esperam das mulheres?”, “O que de fato é ser uma Mulher?”, “Qual o valor da amizade?” “A união entre outras mulheres”, “Conseguirei atingir meus objetivos no futuro? O que devo esperar dele?”

Como deu para notar o filme não é um Romance qualquer, muito menos uma comédia, apesar de existir momentos *engraçadinhos*.

Bastava, então, o cartaz absorver as temáticas e o subtexto da obra e expô-la. Porém, por estratégia do estúdio, já que a estória se passa no natal e pelo controle e poder de decisão ainda residirem à Distribuidoras e Produtoras do longa, o que era um ótimo cartaz acabou se tornando em uma piada temporária da internet.

Vale lembrar que não estamos entrando no mérito de julgar a qualidade do filme e sim a comunicação cedida.

187.



Fig. 109.: A qualidade da imagem infelizmente está pixelada, porém indica o Mood Board de diferentes cartazes com a mesma ideia, de relacionamentos múltiplos com personagens de personalidades distintas que ficaram juntas no fim. Filmes início e fim da década 2000 e 2010. Designer desconhecidos.
Fonte: <https://www.broadsheet.ie/2017/01/18/the-five-types-of-rom-com-movie-cartaz/>

Por mais que evidente o primeiro cartaz promocional de Adoráveis Mulheres não siga estritamente os exemplos nas imagens, ele faz uma adaptação destes, ao colocar Jo March indo em direção à nós, determinada, a princípio, pela certeza de que ama o rapaz(?), enquanto a personagem Theodore a encara e por estar próximo nos leva a pensar que eles terão um relacionamento amoroso e as outras personagens poderiam ser suas “concorrentes” em matéria de afeição e amor(?). Contudo, elas são irmãs e nenhuma delas trava mais que amizade com Theodore, mesmo que uma delas esconda um sentimento que acabe esfriando pelos encontros e desencontros. Algo que o filme soube explorar muito bem foi esse conflito básico nas comédias românticas: “garota conhece garoto”, “garota fica na dúvida sobre a paixão mútua do garoto”, “garota e garoto terminam temporariamente” e “garoto e garota percebem o erro e voltam”.



Fig. 110.: Primeiro cartaz promocional de Adoráveis Mulheres. Desconhecido.
Fonte: <https://cinpop.com.br/adoraveis-mulheres-filme-de-greta-gerwig-ganha-novo-cartaz-oficial-confira-233833/>

Na segunda tentativa, de uma comédia romântica passada na época da Guerra Civil, o próximo continua no mesmo período, porém agora com auras natalinas. Exclui por completo o viés de “embate” e romances, e assume a união entre as jovens, algo que muitos cartazes da mesma adaptação fizeram, as irmãs reunidas, todas sorridentes sem olharem entre si. Interpreto como se fosse os rumos de cada uma e feições distintas revelam personalidades idem, ainda o fundo totalmente ou parcialmente branco evoca paz e pureza emocional e fácil resolução dos conflitos. Sinalizo mesmos problemas do anterior, apesar dos momentos leves, as questões levantadas, e o arco da jornada de cada personagem, algumas mais outras menos trabalhadas não são alegres de modo algum há um espírito de “desilusão” pairando sob elas.



Fig.111.: Infelizmente a qualidade está pixelada e não foi achada em melhores condições. Alguns exemplos de clichês e arquétipos usados nos cartazes de comédias românticas. Desconhecidos.
Fonte: <https://www.broadsheet.ie/2017/01/18/the-five-types-of-rom-com-movie-cartaz/>



Fig. 112.: Infelizmente a qualidade está pixelada e não foi achada em melhores condições. Alguns exemplos de clichês visuais através das cores e feições em filmes natalinos. Desconhecidos.
Fonte: <https://m.imdb.com/title/tt0000000000369436/> ; <https://www.imdb.com/title/tt2460976/mediaviewer/rm2809516288/> ; https://www.imdb.com/title/tt0110367/?ref_=tt_mv_close



Fig. 113.: Segundo Promocional de Adoráveis Mulheres. Desconhecido.
Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-224808/trailer-19562690/>

Depois de muito burburinho pela internet e piadinhas afins, a Sony resolveu relançar um novo cartaz, desta vez como oficial.

E para a tristeza dos comediantes no Twitter, eles acertaram ao meu ver.

Casando com o tom *desilusão vs. esperança* sem perder o conceito de sororidade entre as irmãs, ao mesmo tempo situa na época natalina evocando o quão importante é esse período na vida delas, não só um momento em que o filme é exibido, atando perfeitamente a ideia de “esperar por um futuro/vida melhor” enquanto lidam com seus dramas pessoais e internalizam cada uma seus sentimentos. O uso correto dos contrastes e a dissociação de Jo como protagonista única enquanto as outras são meros apetrechos no roteiro, ajuda, e muito, a impactar o quão importante é a união dentre elas e nos faz se perguntar “Em qual momento elas seguirão com suas próprias vidas? E como aceitarão isto?”

Apesar de Homem Aranha: Longe de Casa apresentar sim um enorme problema com seu design, ainda assim me permiti entender o que é o filme e seu gênero.
Resolvi comentar sobre Adoráveis Mulheres, pois foi onde achei maiores conflitos em sua legibilidade e comunicação e isso se mostrou um estudo prazeroso.

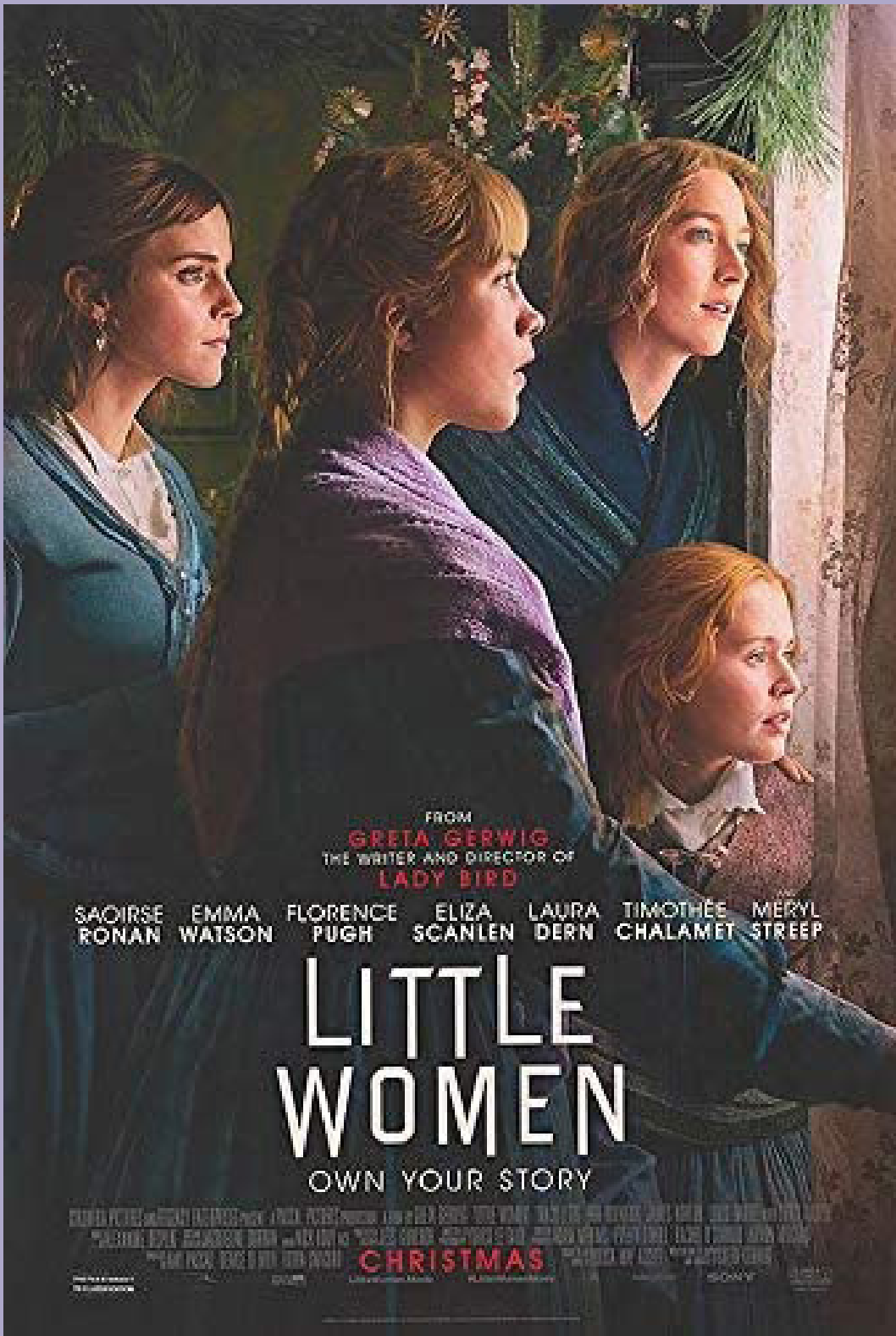


Fig.114.: Infelizmente a qualidade está pixelada e não foi achada em melhores condições. Na opinião do autor, o cartaz que Adoráveis Mulheres precisava. Desconhecido.
Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Little_Women_\(2019\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Little_Women_(2019))

INT. TIPOGRAFIA - AS FADAS JÁ NÃO VOAM MAIS

Não farei um estudo a despeito da tipologia, a primeira coisa quando o título da obra veio à minha mente eram alguns questionamentos tais como: Os Títulos dos filmes são escolhidos de maneira “aleatória”, isto é, pela sonoridade das palavras e seu peso no imaginário ou havia mínimo planejamento pela escolha e relação com seu gênero? E para a minha não tão surpresa, sim, havia. Tratei do cliché visual agora a pouco, porém poderia estender o tema para o nominal também, no entanto seria demais.
Se o filme chama *A Colheita Do Mal*, isso evoca uma atmosfera e consequente escolhas de personagens e situações, claro que às vezes o nome por si não basta, *O Espantalho* não é um título que entrega seu gênero de cara, ele é de terror slasher, porém seu primo mais divertido *O Palhaço*, não, apesar de que poderia ser um.
Novamente Mckee (2013) e o que ele nos fala é o seguinte:

ROBERT MCKEE (V.O)
“O Título de um filme é na peça central do marketing que “posiciona” o público, preparando-o para a experiência que virá a seguir. Roteiristas, portanto, não podem se indultar com títulos literários que não dizem nada...”
Mckee, Robert (Story, 2013)p p. 379

E complementa:

ROBERT MCKEE (V.O)
“Intitular quer dizer nomear. Um título efetivo aponta para algo sólido que está na estória - personagem ambiente, tema ou gênero. Os melhores títulos frequentemente nomeiam dois, três ou todos os elementos de uma só vez.”
Mckee, Robert (Story, 2013)p p. 380

Dessa forma títulos como Tubarão são bem efetivos, pois se posicona nos filmes de terror, visto a *referência* à criatura, seu tema é a de *ser humano vs. natureza*, um embate mortal que ganha mais folêgo na cena do barco, qual dos dois vencerá? A “máquina mortífera” e “psicopática” encabeçada por Tubarão ou a “inteligência” humana e seu poder de criar aparatos igualmente destrutivos? O Ambiente é claro, no mar ou alguma praia, e ainda abre espaço para o *drama*.
Segui essa linha de raciocínio e assim títulos outrora escolhidos “*Quando Você Estava Lá*” perdiam um pouco de sentido, posto o avanço e mudanças na trama. Mesmo que o fator “*retorno*”, “*culpa*” e “*lembranças*” estejam implícitos, o fator fantástico, nem tanto.
Coube pesquisar dentre outras ideias que já vinha pensando, e o título de um antigo trabalho em Produção Gráfica vestiu perfeitamente, “*AS FADAS JÁ NÃO VOAM MAIS*” a ideia base de *memória vs. superação de traumas*, a *busca pela identidade e independência contra uma realidade crua* estava presente, ainda que não fossem os meus.
O título fora pensado por mim, e havia uma estória estilo Alice e Nárnia como subtexto um reino fantástico em choque com o real.

Bastava, achar uma tipografia, felizmente a Moon Firefly, foi uma boa. Gosto do design tipográfico de *Annie Sauvage*, o *Kerning* entre as letras, a proximidade mencionaria o fato da "conexão" e "carência" contemplada em algumas personagens, e as pernas do A estendendo pareceu ótima referência ao ficar preso na realidade ao mesmo tempo em que tenta fugir dela.

Os pontos no interior dos ocos do O lembram olhos que a observar algo ou alguém, predando, e foi a sensação que o Governo de Avalon e Morderkai transmitem, enquanto um deseja conquistar e perverter a História ao bel prazer o outro anseia pela sua fuga à realidade ao qual vive.

Disse em tópicos passados na parte de elementos do Design, a tipografia nos cartazes se chama *exibição tipográfica*, logo, baixar uma fonte e simplesmente escrever o nome não bastava, pois deixaria de ser um Cartaz de Filme e viraria um trabalho escolar.

Por isso resolvi ilustrar os sentimentos, sensações e percepções.

Enquanto a tipografia por si é algo construído manual e racionalizada, os detalhes entram no sentido imaginativo ou abstrato, igual a "magia natural/espiritual vs. magia industrial/bélica" dessa forma fui capaz de trazer algo de novo, enquanto há a mensagem de "fincar ao chão" "permanecer no real", há o contraponto do "fantástico" e "fuga repentina". O estilo adotado pela designer "A Mão" ainda lembra épocas antigas, que por sua vez casa com a temática e uso dos elementos mágicos.

Fig. 115.: Fonte Moon Firefly, Designer: Annie Sauvage.
Fonte: https://fontlot.com/4236/moon-firefly/#google_vignette

Fig. 116.: Fonte modificada por mim da Moon Firefly.
Fonte: Arcevo Pessoal.

INT. O Cartaz DO FILME - AS FADAS JÁ NÃO VOAM MAIS

O cartaz seria desenhado à mão e finalizado em Aquarela e Giz Pastel Seco, todavia como já explicado mudei para o digital. E, inclinei para mais minimalistas, no sentido em que há poucos detalhes, sendo sua aparência final mais para o surrealista.

Em minha primeira orientação durante o TCC, a orientanda Ana Bia alertou sobre as Artes Gráficas e que este seria um possível caminho a seguir.

Primeiro o cartaz seguiria a criação de ícones ligados ao tema do filme e apartir disso construiria uma figura maior e mais interpretativa, de conceitos micros para os macros, indo ao encontro do princípio da Gestalt o da *Percepção Visual*. E isso me agradou tanto que foi a primeira imagem visual do projeto apresentado à minha orientadora. Segundo ela, e ouvindo minhas ideias para o TCC, sugeriu que procurasse sobre Arte Japonesa, sobretudo o *ukiyo-e* e os padrões nas pinturas de *Gustav Klimt*. Pesquisei antes sobre algum(a) designer que havia trabalhado com a minha ideia, mas não havia relação aparente com o que eu desejava Nessa arte inicial abordei a ilustração e conceitos minimalistas para recriar um cartaz novo.

O estilo semelhante se chama *Foto Mosaico*, a diferença é a de que não são imagens amontoadas formando outra, e sim, ícones planejados que evocam uma mensagem implícita e de caráter reflexivo.

Vamos a alguns exemplos, o cartaz de Show de Truman, mesmo que siga uma lógica válida, afinal explicita a metalinguagem de um filme dentro de outro. Ainda assim, seu viés imeediatista não me agradou, eu queria exercitar a racionalização e elevar ao nível sugerido, Artes Gráficas.

Portanto, as artes trabalham muito com o simbólico: enquadramentos até cores e símbolos físicos vs. especulativos.

196.



Fig. 117.: Cartazes promocional, Desconhecido.
Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-83390/cinema-e-arquitetura-o-show-de-truman-o-show-da-vida>

197.



Fig. 118.: O Pesadelo, Henry fuseli. 1781. A Criação de adão, Michelângelo. 1508
Fontes: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Nightmare ; <https://casavogue.globo.com/Curiosidades/noticia/2020/06/onde-estao-pinturas-mais-famosas-do-mundo-e-quanto-algumas-delas-custam.html>

Ainda que seja explícito as pinturas carregam em si o caráter reflexivo, sendo a leitura feita pelo contexto cultural, histórico e social, somado aos símbolos perceptíveis e imperceptíveis, cores, personagens, a mise en cene, atmosfera, enquadramentos, e associação de imagens (a égua; a entidade; os anjos; a capa em forma cerebral). Assim sendo, o cartaz deveria seguir ao menos nesta linha de raciocínio.

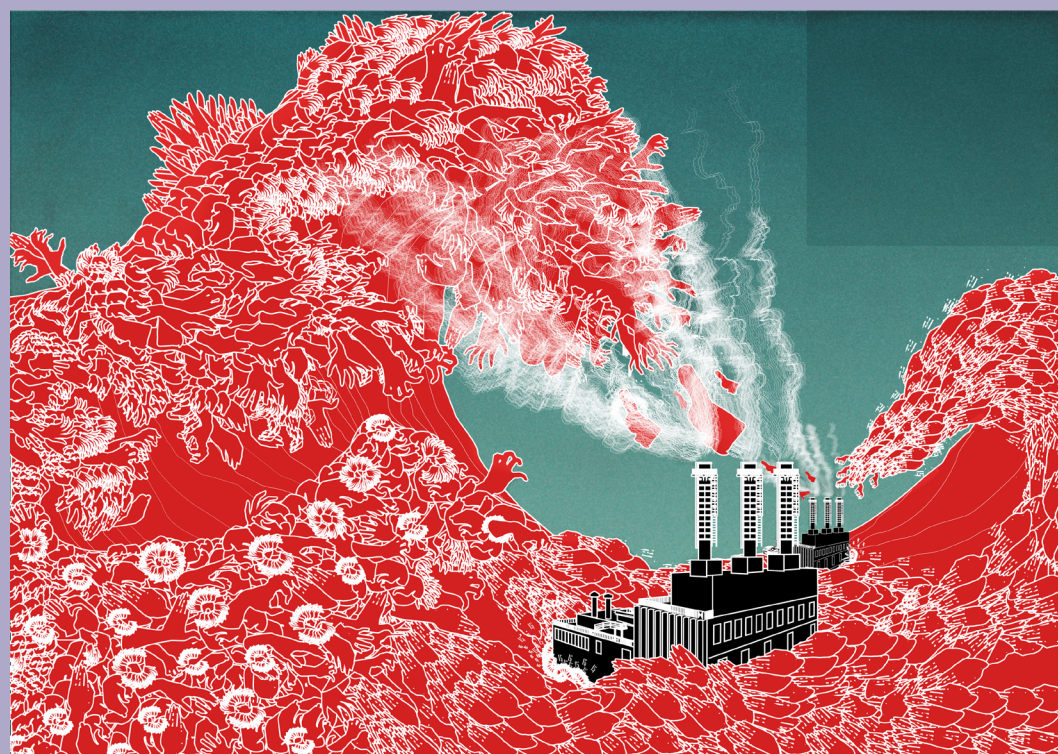


Fig. 119.: Cartaz idealizado por mim sobre o filme Godzilla.
Fonte: Acervo Pessoal.

Essa foi a primeira experiência, o resultado foi bastante satisfatório, ainda desconhecia a Escola Polonesa e Cubana, deste jeito declinei continuar a trabalhar neste tipo de cartaz, uma vez que ninguém a quem mostrei se entusiasmou o suficiente como eu, tiveram poucas pessoas um amigo e os membros da banca de meu TCC. Também pensava ser inviável fazer esse tipo de arte como cartaz, muito pela digitalização e a aparência gráfica dos cartazes de cinema da atualidade.

Após a conclusão, procurei aprender mais sobre edição de imagens no Photoshop, sem sucesso. Mesmo pesquisando por designer de cartazes, livros sobre cartazes e livros a despeito da confecção, não achava cartazes voltados para a Lineart, o estilo usado por mim. Logo depois da primeira conversa com minha orientadora, voltei atrás e ao invés da Lineart, faria uma arte digital sobre quatro postêres, sobre os ciclos existenciais da minha personagem, fui aconselhado a criar a Sinopse de cada etapa, assim facilitaria ao invés de criar um Enredo do zero.

Cheguei em dois cartazes, por que misturar duas fases em um se tornou um exercício muito mais desafiador e gratificante.

Comecei pela criação de esboços no Adobe Illustrator, a princípio cometi as gafes mencionadas na Repetição, ou seja, elementos que apareciam aos montes e perdiam sentido, sem contar a composição, vale lembrar que meu conhecimento era quase nulo.

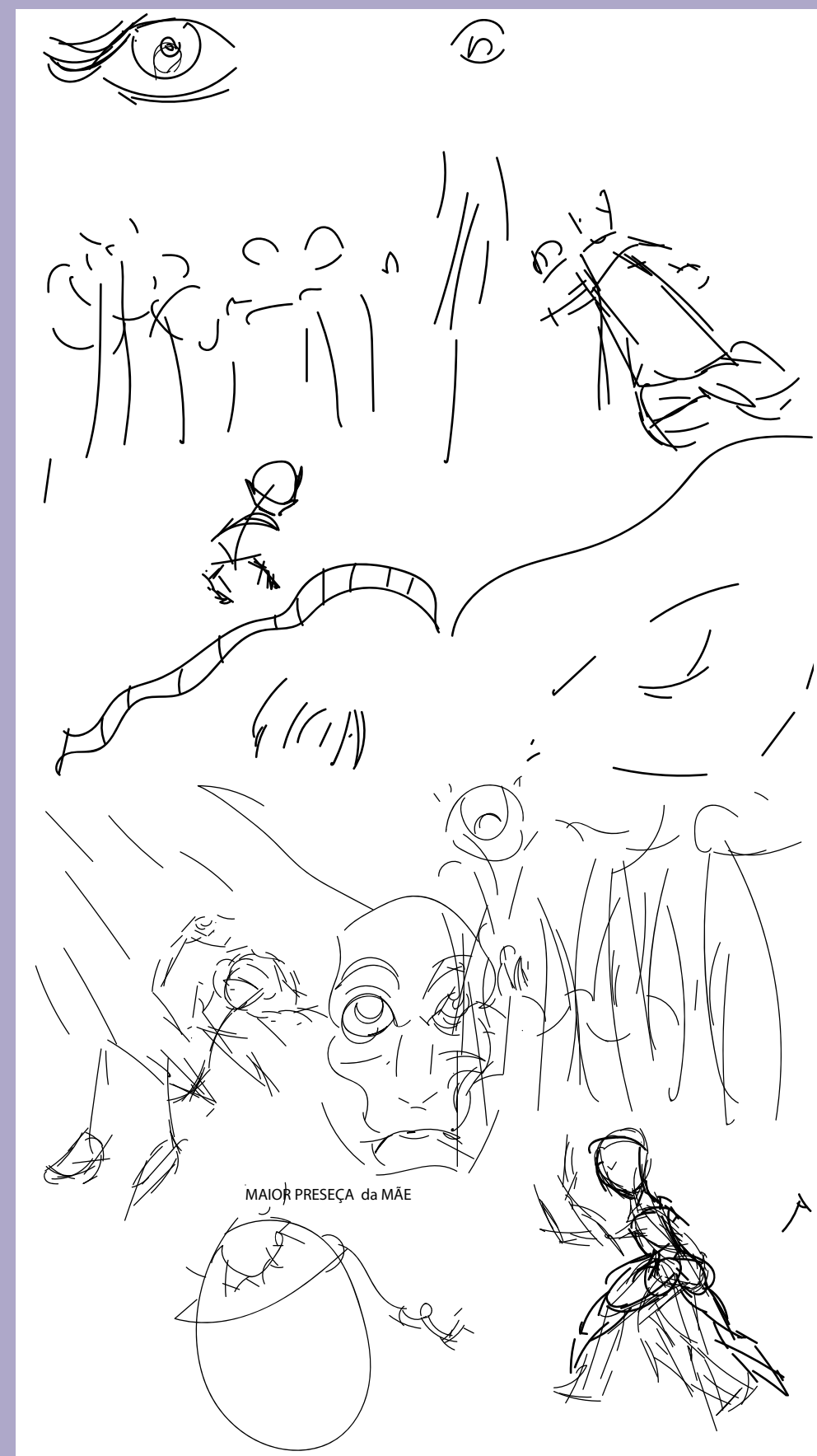


Fig. 120.: Esboços feitos por mim para o Primeiro Cartaz.
Fonte: Acervo Pessoal.



Fig. 121.: Esboços do Primeiro Cartaz.
Fonte: Acervo Pessoal.

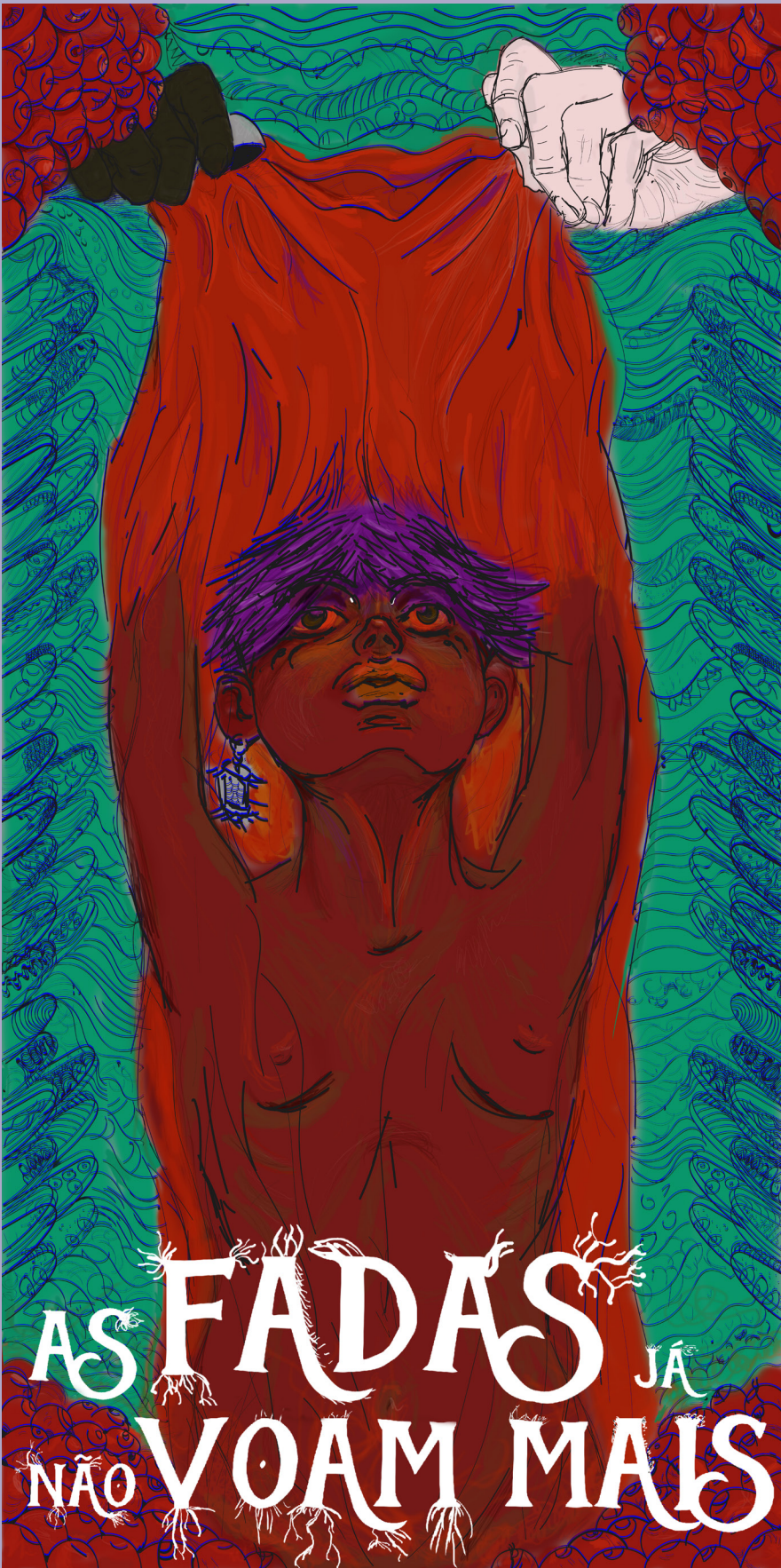


Fig. 122.: Primeiro Cartaz.
Fonte: Acervo Pessoal.

INT. O Cartaz DO FILME - EXPLICAÇÃO

202

De todos os esboços nenhum me agradou. Resolvi juntar a ideia base deles em um único esboço, olhos, o ovo e a maturidade. Estes elementos têm significados no folclore popular: os olhos são a manifestação máxima do espírito divino é onde a “alma” de alguém pode ser lida, lugar de maior expressão de nosso corpo. Não à toa várias religiões representaram a seu modo o Olho como sendo a Divindade Maior. É a parte da nossa percepção também, em que somos percebidos e até interpretados. Além disso, é capaz de emanar energias positivas e negativas, “mau olhado” e o “olho gordo”. Abaixo imagens diversas do olho e seu contexto em culturas de épocas contemporâneas ou antigas.



Fig. 123.: O Símbolo dos Olhos representados em diferentes culturas, assemelham em significados.
Fontes: <https://www.simbolos.com.br/olho-de-horus/> ; <https://br.pinterest.com/pin/229613280985522435/> ; <https://www.benditafrase.com.br/quadro-olho-grego-p> ; <https://blog.piuka.com.br/mao-de-hamsa/> ; https://pt.wikipedia.org/wiki/Olho_da_Provid%C3%A2ncia#Cao_Dai ; <http://www.stickerking.com.br/1c0753/budismo-olhos-budha-eyes-yoga> ; <https://www.umafdojo.com/blog/2018/4/4/the-meaning-of-the-lotus-flower-in-buddhism>

Todos acima, por mais que sejam diferentes apresentam o olho divino e a iluminação ou a busca para atingir a perfeição, ligado à boa sorte, purificação do espírito, e faz total sentido, uma vez que Urilan sendo da tribo xamânica seu contato espiritual é evidenciado pela habilidade dessa classe, caso nacionalidade.

203

É o contato divino que Urilan precisa alcançar para atingir sua maturidade quanto membro da tribo, mesmo sendo habilidosa Urilan se vê no direito de passar pelo ritual tribal sem antes aprender a história e cultura xamânica, além de sua teoria mágica e sua forma de indução e condução mental e física. Ela busca provar seu valor afim de poder decidir estratégias e participar das missões da tribo, ainda poder viajar com a mãe. Pois, pelo fato dos xamãs sofrerem do Apartheid Climático causado pelo uso desenfreado da magia nas guerras, ela deseja sair daquela ilha repleta de florestas pétreas e viver aventuras. Não só isso, mas Urilan carrega um sentimento que ela não entende, uma náusea cresce dentro de si (mais tarde descobre o sentimento ser Moderkai, sua Sombra), por isso olhos ganham outra conotação a de ser admirada, desejada, notada, vista como um modelo a ser seguido. E este olhar, espera principalmente de sua Mãe, quer ser vista não só como ser humano, mas também um membro independente e que saiba resolver seus problemas sozinhas. Nessa fase Existencial, Urilan ainda não se compreende por inteira, isto é, não possui a consciência sobre sua autoimagem e estima, seu EGO forma à medida que vivências vão surgindo. Apesar de gostar da mãe têm dúvidas quanto suas capacidades, ainda que demonstre afirmativamente possuí-las quando questionada ela deseja ouvir dela que já está pronta, e sente magoada quando desestimulada para esquecer seus sonhos e ficar na Ilha onde é mais seguro.

A mãe nascera no grande Continente Avalon e após a Guerra de Gelo e Fogo, se muda para a ilha juntamente com o restante dos Xamãs, logo teme pela segurança da filha. Posto a perseguição aos quais usuários de magia, principalmente “Naturais” sofreram após a guerra (Druidas, Magos...), muito pelo revisionismo histórico criado pelo Governo de Avalon nas tentativas de não assumir seus erros do passado. É válido ressaltar que neste mundo nem todos são capazes de Interpretar e Manipular a Magia dos Espíritos, alguns, caso da Mãe se tornam curandeiros, historiadores ou cidadãos comuns. Urilan enxerga nos ensinamentos daquela um contratempo em que poderia estar aprimorando no combate corpo a corpo e se tornar tão habilidosa quanto o Pai. O Pai de Urilan era um Pesquisador mandado por Avalon a fim de se misturar com outras tribos seja conhecendo suas fraquezas e forças seja aprender suas habilidades e descobrir seus recursos naturais. A Mãe teme que ela siga os caminhos deste, no entanto a filha tem uma visão idealizada dele e vezes entra em confronto com a Mãe. Orgulho e Imprudência custarão caro à ela mais adiante.

Nessa Segunda Fase, Urilan procura deixar alguns sentimentos infantis para trás, no entanto pela falta de resolução deles, internaliza e passa a ouvir a “Voz” que a atormenta, na realidade é a sua consciência a qual reflete seus medos e ressentimentos interiores, momentos são os que se coloca para baixo duvidando de suas habilidades e dessa forma falhando em suas tentativas de aprender os Caminhos do Xamã (Natureza e Espiritualidade).

A Mãe em uma de suas expedições no Continente Avalon, encontra um fragmento contendo uma palavra “KAI”, sabendo ser um dos últimos fragmentos que faltava para completar a Joia do Alvorecer.

Urilan, convencida de que a Joia conhecendo seu coração e suas intenções seria recompensada pelo espírito da Grande Mãe. Porém, a palavra KAI, mais tarde passaria a ser Moderkai que sente em Urilan um meio mais fácil em conquistar um corpo temporariamente, o desejo da pedra é poder se reunir com o Espírito da Floresta. Acreditando estar na Tribo certa Moderkai a confunde e durante o ritual do MABON, pronuncia um dos feitiços errados em decorrência de suas dúvidas e acaba por liberar uma enorme Sombra, a Mãe sela a Sombra dentro de si e antes de Urilan ser possuída.

Urilan é marcada e dos destroços da tribo por conta das Criaturas Mágicas, recebe uma missão de seus antepassados e anciãos, deixar a Ilha e encontrar o próximo Espírito da Floresta do contrário ela seria perseguida pela Sombra novamente, levando consigo a Joia para seu sintagma ser consertado e lido.

INT.A JOIA - EXPLICAÇÃO

Quando pensava não tinha ideia do que realmente seria, a única coisa que sabia eram das palavras grafadas e de seu significado. Ela seria o objeto sacro de maior importância, um presente da Grande Mãe para que as civilizações convivessem em paz. Cada fragmento da Palavra contém uma partícula da essência desta deidade, teriam a mesma relevância dos mantras na cultura Hindu, em que cada partícula dita revela uma característica divina que devemos buscar em nós mesmos. Usei o Livro indiano *Maitri Upanishad* para formular essa ideia, infelizmente não pude achá-lo em PDF, por isso me servi de blogs que mencionavam alguns trechos dele como complemento dos conteúdos tratados.

“Este Átman é o mantra eterno Om, os seus três sons, a, u e m, são os três primeiros estados de consciência, e estes três estados são os três sons”. Como havia dito no decorrer do Worldbuilding, as entonações, estados emocionais, visualização e dicção são importantes para que o sintagma espiritual de cada tribo conceda o poder necessário, e em algumas culturas orientais a palavra é formada por símbolos cada qual com significado próprio, mas juntos conseguem formar uma nova palavra ou ideograma. É o caso dos kanjis, sânscrito. Cada fragmento da “letra” importa em sua leitura e compreensão.

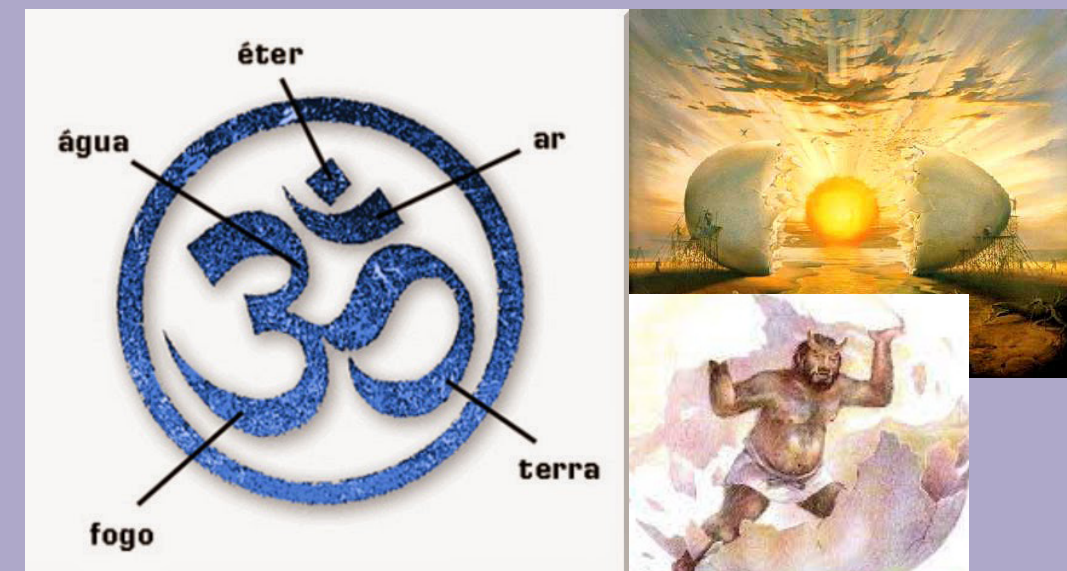


Fig. 124.: A palavra OM, escrita e cada “parte” dela com sua ideia por trás, ao lado o Ovo Cósmico de Vladimir Kush reforça a simbologia de uma nova vida, um novo mundo, e a ilustração representa Pan Ku, o deus/ser primal na criação do Universo na mitologia chinesa.

Fontes: <http://equilibriumbh.com.br/simbolo-om-o-que-significa/> ; http://introspectivotempo.blogspot.com/2011/04/ovo-cosmico_27.html ; <http://antigaslendass.blogspot.com/2013/12/pan-gu-e-criacao-do-universo.html>

As tribos são capazes de usar a *magia natural* através de estudos e práticas esse símbolo é o Om ou Aum um dos mantras mais importantes no hinduísmo, sendo a junção e superação de todos os outros.

Ainda, ela representa o nascimento e renascimento, contemplada na imagem do Ovo.

Em alguns ritos, o Ovo aparece como elemento da vida e renascimento, para os pré-cristãos representa a esperança de uma nova vida, um novo recomeço. Adaptei a simbologia e apliquei, assim o *nascimento/ infância* de Urilan está presente, enquanto seu corpo já formado demonstra a *puberdade/adolescência*.

Desse modo, quando ocorre o surgimento da sombra, busquei expressar este caos tanto pelo “manto” que *recobre/suga* Urilan, somado às formas e arabescos ao fundo, a cor também serve para exaltar este fato.

INT.O BRINCO - EXPLICAÇÃO

Durante o processo de Character Design cada detalhe importa, tudo revela sobre nossa personagem, desde roupas até acessórios pequenos como um brinco, têm seu motivo.

Baseei nas cartas de baralho do Hanafuda, nesse jogo cada card têm seu desenho e eventual significação, sendo assim, supus que seu uso sinalizaria o conhecimento da teoria e práticas do xamanismo, nesse caso é uma Iniciante, pois usa somente um brinco e ainda, lado direito de seu cérebro, local associado ao “emocional”.

por isso, seus atos por vezes são atrapalhados pela sua imaturidade e incompreensão de si mesma, sua auto imagem e estima são constantemente abaladas. Durante o rito de passagem, ela receberia um outro brinco no lado esquerdo, entendendo que o Xamã está parcialmente pronto, e têm plenas capacidades de observar e apreender o mundo ao seu redor, ainda o contato com sua natureza espiritual se torna mais evidenciado. Esse brinco foi usado pela Mãe, e é passado de geração a geração pelos Xamãs.

Desde o início queria trazer esta confusão ou desarmonia com a personagem, igual o conceito d Yin-Yang, logo seu desenho seria o de um Magatama, o que lembra em partes o símbolo.



Fig. 125.: Primeira imagem, uma magatama, um tipo de joia antiga do Japão; brincos da personagem de Anime Demon Slayer, baseados nas cartas Hanafuda, serviu de inspiração; símbolo difundido do YinYang.

Fontes: https://pt.wikipedia.org/wiki/Magatama#Na_mitologia_japonesa ; <https://www.amazon.com.br/Brincos-Hanafuda-Tanjirou-Good-Friend/dp/B08HQB4BC> ; https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Yin_yang.svg

INT. AS CORES - EXPLICAÇÃO

Tratei do clichê em cartazes de horror, justo para repensá-los de outra forma, tons opacos e escuros, somados às cores quentes enfatizam o gênero. Resolvi ir ao contrário deste pressuposto, a fim de testar conceitos estabelecidos por mim sobre *designer de cartazes*, e pensando em minhas referências. Sob a temática busquei trata-la pela ilustração. Embora haja o dilema moral, e a perda familiar, ainda há uma lição positiva.

Em consideração pelo exposto acima, a despeito de Urilan, optei pelas cores verdes e vermelhas por elas serem complementares no círculo cromático.

Sendo o Vermelho sinal do desejo inerente de deixar seu lar e descobrir um novo mundo, sua própria independência, a raiva cega, e, também exalta suas características força e o poder.

O fundo verde, por sua vez contrasta com a base espiritual codificada nas formas ondulares e grafismos “aleatórios”, simbolizam o contato com os espíritos dos antepassados e consigo mesma, portanto o que falta em Urilan e passa despercebido, o aprendizado, a inexperiência, autoconsciência de suas fraquezas e o tempo para saná-las.

Os cabelos roxos, análogas ao vermelho indicam a transformação ao qual a personagem sofrerá, por enquanto imersa na arrogância e presa nos mistérios cerimoniais da infância em que a Criança e Adolescente procuram a formação e consolidação de seu caráter por meio da mimese com figuras consideradas modelos à ela, então o Pai inexistente e a Mãe tida como autoritária e inerte aos seus sentimentos.

O Azul do brinco é ligado ao emocional taciturno ao qual passará, mesmo sua fé e espiritualidade caminharão em direção ao desenvolvimento dos Caminhos Xamânicos.

Já o Branco e o Preto são cores Neutras, seria o princípio do YinYang.

INT. AS FORMAS - EXPLICAÇÃO

Os quadros de *Klimt* me serviram como inspiração, todavia encontrei um autor que virou meu modelo, *Aubrey Beardsley* e seu “seguidor” *Harry Clarke*.

O motivo se deu pelo envolvimento com o Horror nos dois últimos e as formas geométricas, as quais são características marcantes em Klimt.

Fora os autores o livro *Técnicas da Mediunidade de Carlos “Torres Pastoriño”* (1969) serviu na frente ilustrada dos planos conscientes, o livro em si não cheguei ler, salvei só imagem.

Sobremaneira, pela ilustração as energias cósmicas eram ondas ou formas onduladas, e criei tendo os três artistas em mente as formas, representando tanto a espiritualidade quanto o lado inalcançável de Urilan em sua empreitada inicial que é se tornar uma Aprendiz no xamanismo sem os conhecimentos dos antepassados, a expansão do corpo astral desta, a aura que precisa ainda descobrir.

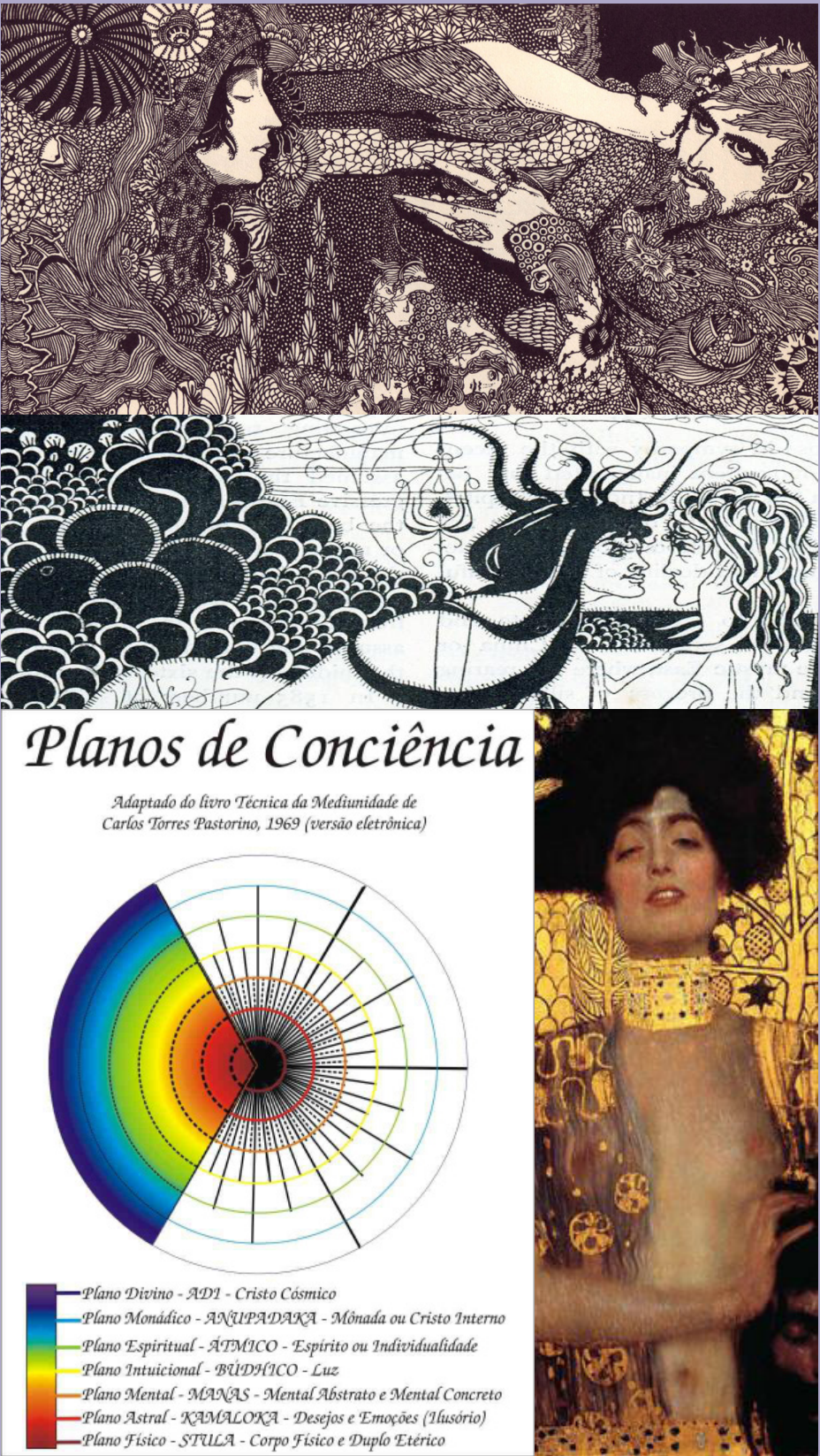


Fig.126.: Mood Board, Ilustração de Harry Clarke, topo; Aubrey Beardsley ao centro; Gráfico circular retratando os vários planos neurais/austrais humanos e Judith de Gustav Klimt.
Fontes: <https://www.studiointernational.com/index.php/a-new-illustrator-aubrey-beardsley-the-studio-vol-1-no-1-april-1893> ; <https://www.magazineluiza.com.br/judith-i-gustav-klimt-60x120-tela-canvas-para-quadro-santhatela/p/deb140f1bb/de/qepd/> ; <https://tordesilhaslivros.com.br/blog/2020/05/14/por-tras-da-mascara-a-politica-da-morte-vermelha/> ; <https://www.scielo.br/j/rs/a/4hwTfd8NW4vjcdW8VcYyCbf/?lang=pt>

INT. AS REFERÊNCIAS - Cartaz INFA/ADOL.

Debrucei sob as artes gráficas ou cartazes de filmes que representassem meus critérios quanto ao conceito do *designer de cartazes*. Não precisavam ser do mesmo gênero, foquei em nacionalidades distintas, pois é uma maneira de ver como cada país trata do assunto filme.



Fig.127.: Cartaz Coração Satânico, Designer: Marszałek Grzegorz.
Fonte: <https://www.getro.com.br/2012/12/cartazs-poloneses/>

210.



Fig.128.: Cartaz O Leopardo, Designer: René Azcuy Cardenas
Fonte: <https://ar.pinterest.com/pin/740631101207988470/>

211.

INT. SEGUNDO CARTAZ - INTRODUÇÃO

O segundo foi o mais difícil em corrigir sua acepção, deveria retratar de modo coerente sua fase Adulta e Velhice, de certa forma fiz uso de alguns *estereótipos*, dos quais une Idade a *Sabedorias e Experiências de Vida*. Sem esquecer seus avanços pessoais e ruptura com atitudes de seu passado, medos e enganos suavizados, uma vez que por mais que nos livremos de alguns vícios ou pensamentos/pessoas tóxicas sua marca permace em nós, podendo ser nossa Sombra.

Tratei do Arquétipos do Desconhecido e Arauto por um motivo simples, em nosso dia a dia somos constantemente testados pelas “forças antagônicas”, desde um simples bloqueio criativo a uma depreciação de si mesmo.

Eu ainda não o compreendi totalmente, pois, ainda sou um jovem adulto e isso pode soar como uma desculpa, porém não é. Então, para me ajudar servi de elementos folclóricos, um jogo indie e uma série animada. Ressalto as informações tratadas no primeiro cartaz não trarei neste, já que a explicação é a mesma para este, além das formas usadas, também se aplicarem.



Fig. 129.: Imagem do jogo Celeste; desenho The Midnight Gospel ; Ilustrações e estatueta de Sheela Na Gig.
Fontes: <https://www.planoaberto.com.br/consonancia-ludonarrativa-celeste/> ; <https://categorianerd.com/the-midnight-gospel-ganha-trailer-insano-e-psicodelico-assista> ; <https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2015/08/sheela-na-gig.html?showComment=1631890106891#c8918192766077557323>

Celeste faz menção a psicologia junguiana da Sombra ao obrigar cada personagem a enfrentar seus medos, desde sucessos nas redes sociais até fracasso na administração de um hotel, todos que sobem a Montanha do título querem fugir de suas realidades cada qual a sua maneira, e vêem no “escalar” ao cume uma forma de encontrar um propósito na vida, a protagonista também precisa “escalar a sua montanha”, tudo isso gira em torno do conceito *ansiedade*.

Quando joguei pela primeira vez, sua mensagem não estava clara para mim. Por muito tempo tive medo de crescer por não me achar bom o suficiente, e falhar quanto adulto. Ainda carrego um desânimo e pensamentos recorrentes de frustração. Comentei durante o processo da criação de Avalon as constantes mudanças que a trama passou. Isso aconteceu, justo pelas dúvidas, a Voz que fala à Urilan é a “mesma” que conversa comigo ou com qualquer pessoa, como um inimigo interno visse dentro de nós, invisível e quase indestrutível, tenta a todo instante e modo dizer que não somos bons o suficiente, e não merecemos o que temos, jamais seremos felizes...

Gosto de pensar no conceito da Voz, pois de sobremaneira é algo próprio de cada um, só a pessoa pode “interiorizar”, colocando nestas palavras a impressão que fica é a de desistência ou aceitação, ao contrário é buscar entender e se aceitar sem as prepotências que somos submetidos.

E o que seriam tais “prepotências” são termos ou atitudes atadas à nós e o que se espera da gente, agora mesmo tentando explicar o significado deste cartaz me vêm a mente “Não tenho ideia do que estou fazendo!” Pode ser que não tenha mesmo, falar sobre a vida sem ter vivido muito é uma tarefa difícil.

Procurando sanar essas angústias e na tentativa de entender em qual momento de minha vida aflorou estes sentimentos e percepções distorcidas, fiz Hipnose e pela minha surpresa, ajudou bastante, tanto que estou finalmente terminando meu TCC, o primeiro da Faculdade, um curso que passei a gostar mais. Palavras contém peso e medida, quando nós mesmos criamos um pensamento, um emaranhado de acepções nos impulsionando a reproduzir sempre mesmas atitudes e acepções. Precisei “Escalar minha montanha” para confrontar a minha solidão e entender que era dali que vinham meus medos e carências. Ainda não venci por completo, porém é aí que entra a *Sheela Na Gig*.

A estatueta em resumo seria um amuleto de proteção ao mal e a morte, pode ser encarada como a entrada para um outro mundo, visto a alusão do nascimento e renascimento, pensando nisso e em *Midnight Gospel*, ao qual a personagem Clance usa um portal sugestivo para desintegrar sua “matéria corporal” e renascer num outro corpo em outra realidade. As ilustrações das Sheelas e sua aparência inspiraram a figura grotesca.

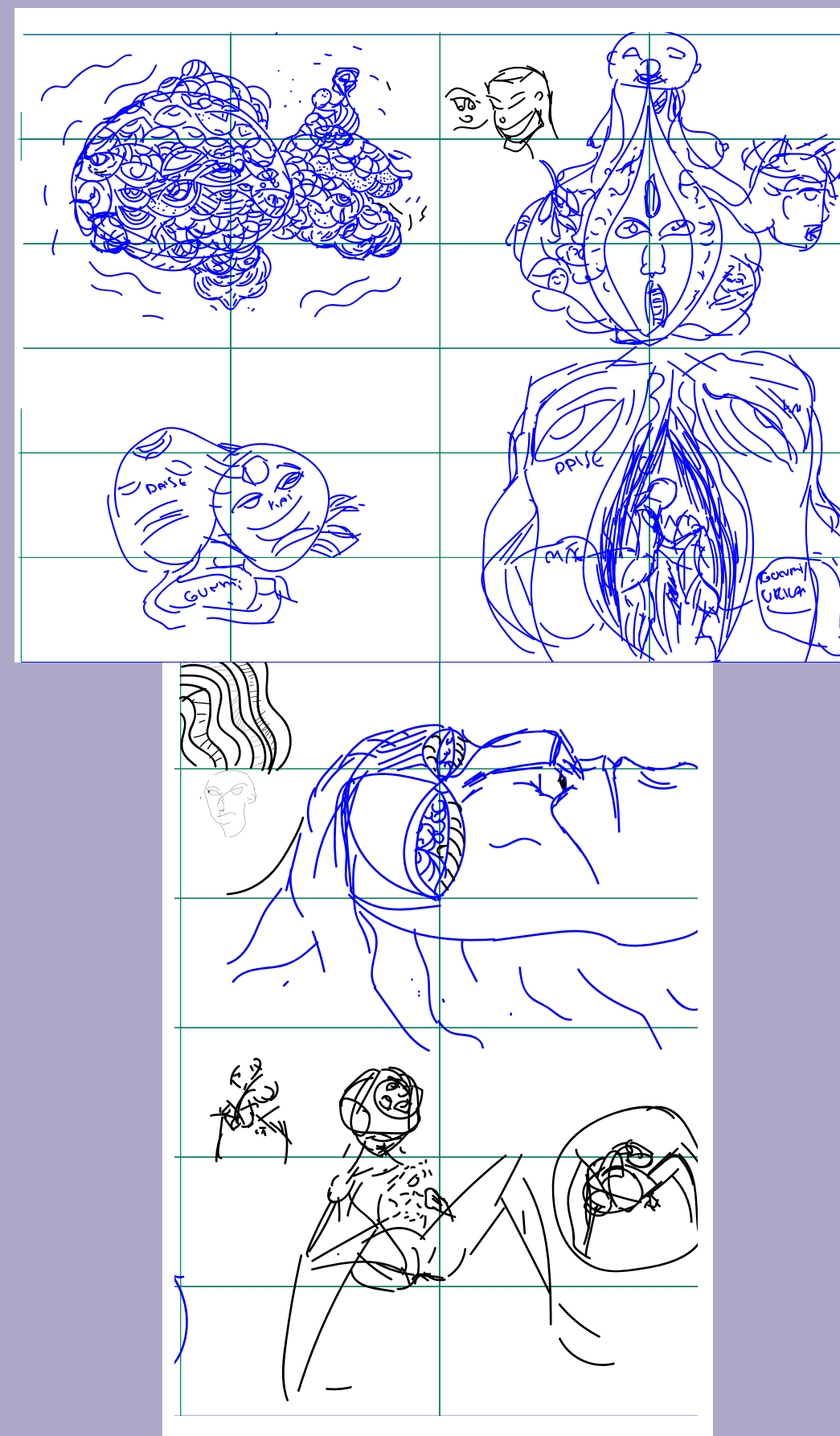


Fig. 130.: Esboços para o Segundo Cartaz.
Fontes: Acervo Pessoal.

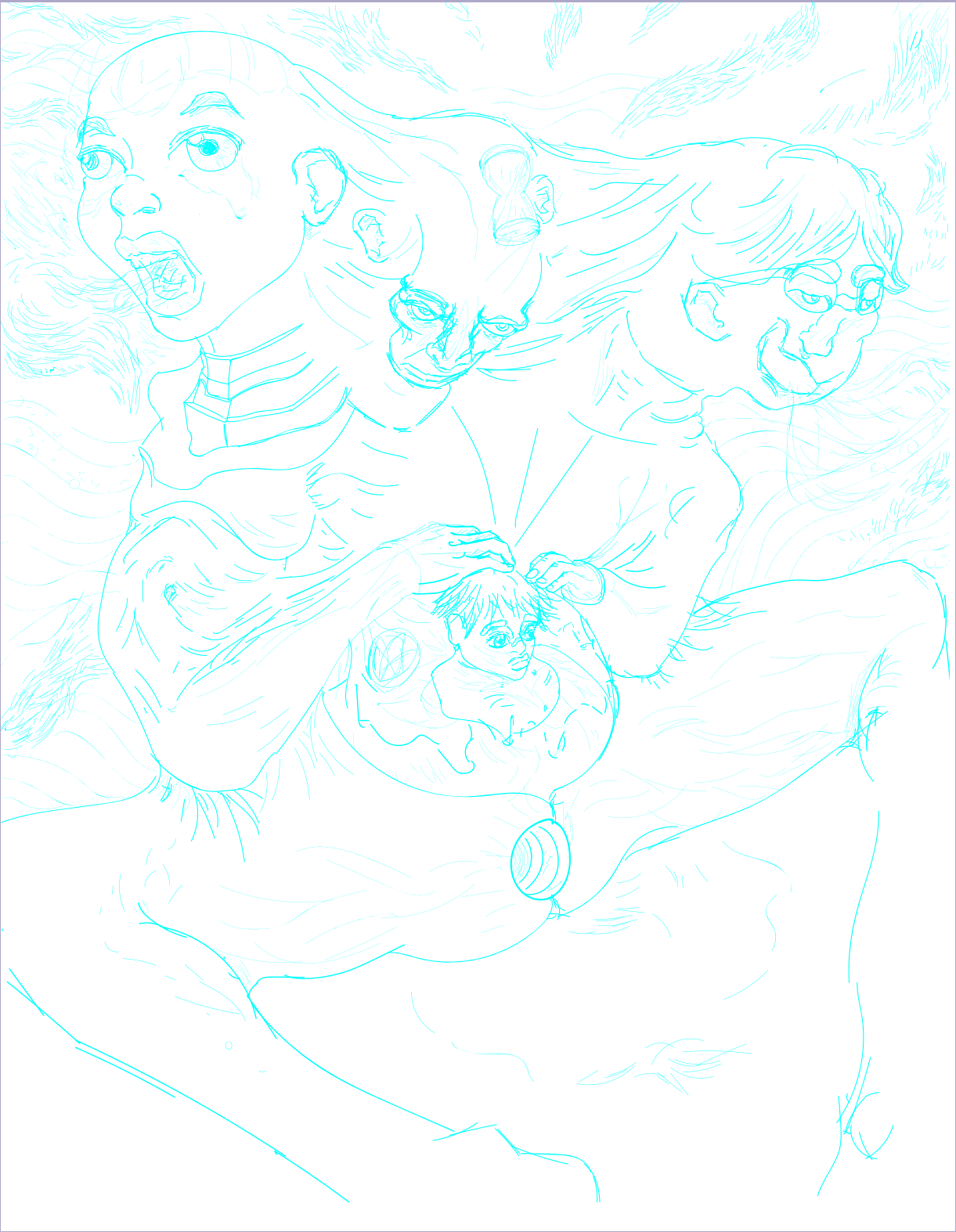


Fig. 131.: Esboços do Segundo Cartaz.
Fonte: Acervo Pessoal



Fig. 132.: O Segundo Cartaz, finalizado.
Fontes: Acervo Pessoal.

216.

Assim como o anterior, nenhum dos esboços me animaram, logo juntei os que melhor traziam os conceitos de confrontar o passado e assumir os conflitos presentes, afinal Urilan agora por anos, passava a procurar pelos outros fragmentos da Joia, como forma de recriá-la, para isso era preciso a ajuda do Espírito da Floresta, desaparecido, e tendo de lidar com homens de Avalon que a perseguem.

Nessa fase da vida, Gunmi a parte que representa a Infância, entra em processo de transmigração e Urilan compreende seu papel de cultivar e não se afastar ou esquecer em que aprendeu a construir seu caráter e os ensinamentos da mãe.

Ajuda Gunmi para salvá-la e obter informações sobre a passagem para a Forja Celestial, contendo o portal para levá-las até aos Jardins dos Céus, aonde confrontaria por vez Moderkai. Lá o Artefato de Terraformação têm início, a Joia se mostrou não uma benção, mas o final de um ciclo àquele mundo.

Quando a Lua Negra, o Terceiro Olho Da Grande Mãe, começa a sugar tudo ao redor e às garotas adentram à uma realidade paralela por meio de Haizen Daise, que usa seu corpo como receptáculo.

É o processo de recriação daquele mundo à maneira de Moderkai e última tentativa em termos psicanalíticos de Urilan permanecer em um Estado Infantilizado, deixando de lado toda sua jornada e progresso até então, e esquecer o aprendizado de sua mãe.

Conversando com Moderkai por meio de uma Viagem Xamânica, sob diversos locais vividos pela mesma, visando destruir o materno e Gunmi, sua consciência materializada. Fogem dele e adentram cada vez mais camadas de seu interior em busca do “fragmento” que originaria a deusa.

A encontram acompanhadas de Moderkai voltando a sua forma original. Pela primeira vez, Urilan compreende a menor partícula do ser, o Eu. No momento em que está disposta a aceitar as falhas de seu passado e deixar de lado sua arrogância remanescente é que ela se torna apta a aceitar o mundo ao seu redor e olhar o outro com mais dignidade, empatia. Gunmi finalmente entende seu papel como peixe e seu fim de ciclo existencial. Une-se a Grande Mãe, e pela última vez Urilan em prantos abraça sua mãe e aceita o futuro que a aguarda.

Convence Moderkai de seu destino findável e por fim, saem do transe e do interior da enormidade formada.

Em contato com a divindade progenitora, ele é absorvido, e por fim sai da criatura. Urilan absorve Daise e volta para a casa, com a certeza de que pode trazer sua tribo de volta.

217.

INT. CORES - EXPLICAÇÃO

O Roxo toma o background pela relação com mistério e as cerimônias, o rito de conclusão de Urilan tornando a heroína de vez da história, últimos confrontos e a resolução pelas palavras e não a violência até então empregada. Gunmi contém o modelo infantilizado dela, por isso imerso em Vermelho e Amarelo, cores quentes que rememoravam o interior de dúvidas e medos que Urilan guardava em seu Eu, um desejo ainda vivo, mesmo em partes.

Já Daise se encontra em amarelo esverdeado, a vontade de Urilan em solucionar seus problemas exteriores, e também interior seu, o da mudança, ainda que haja o Branco uma cor neutra, justo pelas intenções quanto Arquétipo de Mentor, ainda “imperceptíveis” para ele.

Por fim, Moderkai é despido pelo futuro que ainda não se concretizou, ou seja, somente quando Urilan conseguir derrotá-lo é que ela terá a resposta para a sua redenção.

INT. A AMPULHETA - EXPLICAÇÃO

Eu queria deixar claro a passagem de tempo, visto que quando uma fase ruim em nossas vidas chega muitas vezes somos incapazes de discernir pelo que passamos ou como chegamos em tal situação.

A proposta da ampulheta era trazer este diálogo com nós mesmos, isto é, um tempo para si entender.

Não só isso, ela referencia o Terceiro Olho de Buda, caso da divindade mor deste universo. E a razão disso não tem a ver com a *filosofia* e sim seu conceito ligado ao sobrenatural, pois Urilan sendo uma Xamã “dependeria” deste para a aprimoração de suas habilidades xamânicas.



Fig. 133.: As Imagens da série animada The Midnight Gospel infelizmente estavam em qualidade ruim, contudo servem ainda para ilustrar o ambiente alternativo de Clancy como a dimensão da ida por Gunmi e Urilan.

Fontes: <https://www.devdiscourse.com/article/entertainment/1732644-the-midnight-gospel-season-2-updates-on-renewal-and-what-to-expect-from-it> ; <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/midnight-gospel-conheca-os-entrevistados-que-foram-transformados-em-personagens/>

SUBCAPÍTULO 07

AGRADECIMENTOS

A VIAGEM DE CHIHIRO (2001)
DIREÇÃO:
HAYAO MIYAZAKI
STUDIO GHIBLI

FADE IN:

INT. CONCLUSÃO - AGRADECIMENTOS

219.

Estórias surgerm com intuito de revelar e preencher qualidades que faltam a nós, comunicam desejos escondidos e reprimidos em nosso ser. Olha-las com mais atenção nos revela um mundo novo a descobrir, nós mesmos. O *horror* e seu primo *terror*, são o que o drama muitas vezes não é capaz de ser, real e verdadeiro, por vezes precisa ser amenizado, pois o público não simpatizará, mas como pudemos ver estes dois gêneros podem sim, nos contar muito mais que um “*assassino mascarado*”, em *slasher* ou “*corpos degradando a níveis superlativos*”, em um *body horror*, eles escondem nossos maiores desejos e angústias, pensar nos arquétipos ajuda a compreender em termos psicanalíticos. Sobretudo o *Desconhecido*, arquétipo desvalorizado e evitado, quando bem utilizado a obra ganha camadas a mais. *Onibaba* não é sobre duas mulheres sobrevivendo a saque e emboscadas, é sobre como seres humanos muitas vezes no limite deixam cair suas máscaras e assim, uma idosa vira uma mulher ansiosa por ser desejada novamente, sentir o amor nos sentidos mais carnis possíveis. Sentimento que muitos ao atingirem a Terceira Idade sentem. Solidão ou solitários pela dificuldade de encontrarem e sentirem paixões correspondentes. Afinal, a idade não diminui o desejo.

Dedicando mais tempo e estudos a teologia, psicanálise e escritas *As Fadas Já Não Voam Mais* têm muito a ganhar, pelo curto tempo, 5 meses, não pude corresponder às minhas expectativas, independia do tempo para a conclusão do TCC, já que estes assuntos não deixariam de ser complexos Vimos a importância do *cliché* e de onde vem e qual sua função podendo ser subvertidos, ainda, seu uso no cartazes comerciais e a importância de nós designers nos enterdemos como agentes responsáveis por criar humores ao público, e não só isso, como agentes transformadores do mundo inserido.

Vimos também, em épocas passadas, a valorização do *indivíduo* mesmo que restrito aos poderes de decisão ao seu trabalho, a importância do governo em criar departamento no cinema nacional, dedicado a criação de uma linguagem própria dentro de seus cartazes, que represente nosso país.

Agradeço pelos meus pais por mostrarem o valor de uma estória e seu verdadeiro propósito, compartilha-la com aqueles que mais amamos. Aos postêres, como primeiro projeto em pintura digital, senti satisfeito, com a certeza óbvia de melhora-los muito mais. Aos meus irmãos e prima que juntos espero continuar a contar com outras jornadas mais, além das travadas na infância. E a meus amigos, também, pelos conselhos e confidências, encontradas em pessoas tão distintas, porém únicas.

INT. REFÊRENCIAS - AGRADECIMENTOS

220

BIBLIOGRAFIA

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica Para Escritores*; São Paulo; Editora Aleph; p. 68 - 77, 79 - 89, 97 - 100, 103 - 108, 111 - 115; 3ª ed. 2015.

WILLIAMS, Linda. **Hard Core: Power, pleasure and the “Frenzy of the Visible” Expand Edition**; EUA; Editora University California Press; 1ª Ed. 1999.

GUSMÃO LOBO, Rafael Santos de. **New Flesh: A cosmovisão de horror de David Cronenberg**. Dissertação de Mestrado FAC-UnB; p. 44 - 55; Maio 2016.

FARIAS, Kildery Oliveira. **O Cinema de Horror e as Novas Mídias Digitais**. Trabalho de Conclusão de Curso FAC-Unb; p. 11 - 21; Dezembro 2017.

LOVECRAFT, H.P., **O Horror Sobrenatural na Literatura**; Rio de Janeiro; Livraria Francisco Alves Editora S.A.; p. 10 - 11; 1987.

SILVA, André Campos.**O Processo Comunicacional do cliché cinematográfico em filmes de Horror slasher**; Dissertação em Doutorado Universidade do Vale do Rio dos Sinos;p. 19 - 42; 2014.

SALEM, Katie e ZIMMERMAN, Eric. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos, Vol.1*; São Paulo; Editora Blucher; p.56 -57; Março 2009.

MCKEE, Robert. *STORY: Substância. Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro*; Curitiba; Editora Artes & Letras; p. 105 - 113, 135 - 144, 301 - 314, 379 - 380; 5ª Reimpressão, 2013.

SCHRADER, Paul. **TAXI DRIVER Script**. Roteiro do filme; Columbia Pictures; 1972.

221

FILMOGRAFIA

ANIQUILAÇÃO. Direção: Alex Garland. Produção de Skydance Media. Estados Unidos/ Reino Unido: Netflix, 2018. Streaming: Netflix.

A VIAGEM DE CHIHIRO. Direção: Hayao Miyazaki. Produção de Studio Ghibli. Japão: Toho, 2001. Streaming: Netflix.

A COR QUE CAIU DO ESPAÇO. Direção: Richard Stanley. Produção de SpectreVision. Estados Unidos: RLJE Films, 2019. Baixado via Notebook.

BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS. Direção: Michel Gondry. Produção de Focus Features. Estados Unidos: Universal Studios, 2004. Streaming: Netflix.

CONTATOS IMEDIATOS DO TERCEIRO GRAU. Direção: Steven Spielberg. Produção de EMI Filmes. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1977. Baixado via Notebook.

ESTOU PENSANDO EM ACABAR COM TUDO. Direção: Charlie Kaufman. Produção de Likely Story. Estados Unidos: Netflix, 2020. Streaming: Netflix.

ONIBABA. Direção: Kaneto Shindo. Produção de Kindai Eiga Kyokai. Japão: Toho, 1964. Baixado via Notebook.

O CISNE NEGRO. Direção: Darren Aronofsky. Produção de Cross Creek Pictures. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2010. Baixado via Notebook.

O LABIRINTO DO FAUNO. Direção: Guillermo del Toro. Produção de Telecinco Cinema. Espanha/México: Warner Bros. Pictures, 2006. Baixado via Notebook.

O MONSTRO DA LAGOA NEGRA. Direção: Jack Arnold. Produção de Universal Pictures. Estados Unidos: Universal Pictures, 1954. Streaming: Dark Flix.

O SENHOR DOS ANÉIS: A SOCIEDADE DO ANEL. Direção: Peter Jackson. Produção de New Line Cinema. Estados Unidos/ Nova Zelândia: New Line Cinema, 2001. Baixado via Notebook.

SUSPIRIA. Direção: Luca Guadagnino. Produção de K Period Media. Estados Unidos/ Itália: Amazon Studios, 2018. Baixado via Notebook.



FIM