UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

LUCIANA NOVAES MIRANDA

PROJETO ARCANO:
CONSTRUÇÃO DE UM UNIVERSO FICCIONAL E
PRODUÇÃO DE UM TRAILER EM ANIMATIC PARA UMA WEBSÉRIE

Goiânia
2017

FAV FACULDADE DE ARTES VISUAIS UFG UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

sibi sistema de bibliotecas ufg

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO DIGITAL DE MONOGRAFIA DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL – RI/UFG

Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso

Autor(es): Luciana Novaes Miranda	
E-mail: lunovaes.miranda@gmail.com	
O(s) e-mail(s) pode(m) ser disponibilizado(s) na página? ( ) Sim (X) Não	
Título do trabalho: Projeto Arcano: Construção de um universo ficcional e produção de um trailer em animatic para uma websérie.	
Palavras-chave: Animação Autoral, Universo Ficcional, processo criativo, artista-animador, trailer animatic.	
Título em outra língua: Proyecto Arcano: Construcción De Un Universo Ficcional Y Producción De Un Trailer En Animatic Para Una Webserie	
Palavras-chave em outra língua: Animación Autoral, Universo Ficcional, proceso creativo, artista-animador, trailer animatic.	
Data da defesa: 27 de novembro de 2017	Curso: Bacharelado em Design Gráfico
Orientador (a): Prof. Dr. Edgar Franco	

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O referido autor:

a) Declara que o documento em questão é seu trabalho original, e que detém prerrogativa de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento em questão contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à Universidade Federal de Goiás os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento em questão.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Na qualidade de titular dos direitos do autor do conteúdo supracitado, autorizo a Biblioteca Central da Universidade Federal de Goiás a disponibilizar a obra, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional - RI/UFG, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data, sob as seguintes condições:

Permitir uso comercial de sua obra? ( ) Sim (X) Não

Permitir modificações em sua obra?

( ) Sim

( ) Sim, contando que outros compartilhem pela mesma licença .

(X) Não

A obra continua protegida por Direito Autoral e/ou por outras leis aplicáveis. Qualquer uso da obra que não o autorizado sob esta licença ou pela legislação autoral é proibido.

Goiânia 08 de dezembro de 2017.

Luciana Novaes Miranda

Assinatura do(s) autor(es) e/ou detentor(es) do(s) direitos autorais

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

LUCIANA NOVAES MIRANDA

PROJETO ARCANO:
CONSTRUÇÃO DE UM UNIVERSO FICCIONAL E PRODUÇÃO DE UM TRAILER EM ANIMATIC PARA UMA WEBSÉRIE

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).
Área de concentração: Audiovisual
Orientador: Prof. Dr. Edgar Franco

Goiânia
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Novaes, Luciana
Projeto Arcano [manuscrito] : Construção de um universo ficcional e Produção de um trailer em animatic para uma websérie / Luciana Novaes. - 2017.
146 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Franco.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2017.
Bibliografia. Anexos. Apêndice.
Inclui lista de figuras.

1. Animação Autoral. 2. Universo Ficcional. 3. Artista-animador. 4. Comunicação Visual. 5. Trailer Animatic. I. Franco, Edgar, orient. II. Título.

CDU 316.774

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

LUCIANA NOVAES MIRANDA

PROJETO ARCANO:
CONSTRUÇÃO DE UM UNIVERSO FICCIONAL E PRODUÇÃO DE UM TRAILER PARA UMA WEBSÉRIE

Trabalho de conclusão de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Defendido e aprovado publicamente em 27 de novembro de 2017, pelos seguintes membro da banca:

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco – Orientador (a)
Universidade Federal de Goiás

Profª. Drª. Manoela Afonso Rodrigues – Avaliador (a)
Universidade Federal de Goiás

Profª. Drª. Rosa Maria Berardo – Avaliador (a)
Universidade Federal de Goiás

GOIÂNIA 2017

AGRADECIMENTOS

Difícil é ter que citar apenas alguns entre tantos que nos ajudaram para que esse trabalho fosse adiante. Somos gratos à professora Eliane Chaud das Artes Visuais e ao professor Márcio Rocha do Design Gráfico por terem sido os primeiros a avaliarem e aceitarem nosso projeto como trabalho de conclusão de curso interdisciplinar da Faculdade de artes Visuais (FAVUFG).

Agradecemos também à professora Manoela Afonso, que nos incentivou, orientou e ajudou durante o processo. Aos nossos amigos do peito, que são muitos, citamos nossa amiga Géssica Marques, que foi a primeira pessoa a incentivar o desenvolvimento deste projeto e a criação do nosso grupo de animação. E também nosso amigo Artista Cênico Vinicius Antonelli que aceitou, de bom grado, dublar a introdução do nosso trailer.

Também somos gratos aos nossos mestres que nos serviram como fontes de inspiração. Estes, que são tantos, não daria para aqui citarmos um por um, pois daria um livro quase do tamanho deste trabalho.

E, em especial, agradecemos de coração ao nosso professor e orientador Edgar Franco, que nos acompanhou nessa jornada, orientando, dando conselhos e enfrentando todas as adversidades que nos cercaram na realização deste projeto como TCC interdisciplinar. A certeza que temos é que somos agraciados por termos ao nosso redor tantas pessoas maravilhosas com quem podemos contar sempre.

“Muitos poderosos morrem ricos materiais, mas todos eles falecem como mendigos espirituais.”

Ciberpajé

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo a criação de um universo ficcional para o desenvolvimento de uma animação autoral, usando como estrutura elementos teóricos do campo das Artes Visuais e do Design Gráfico. Sendo um trabalho teórico-prático, apresentamos aqui o que nos motivou a fazer este, o processo de elaboração teórica em conjunto da criação dos elementos que compõem e solidificam o universo fictício de Arcano, o processo de elaboração prática com suas etapas, incluindo as dificuldades para se produzir um trabalho deste porte devido à falta de conteúdo relacionado disponível e, por fim, o que resultou disso tudo.

Como produto desta pesquisa, foi criado um trailer para a animação, intitulado Arcano, baseado no roteiro de episódio piloto da série, utilizando todo o material teórico que aplicamos e principalmente, todos os elementos que foram criados para compor o mundo de Arcano.

Palavras-chaves: Animação Autoral, Universo Ficcional, processo criativo, artista-animador, trailer animatic.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo la creación de un universo ficcional para el desenvolvimiento e una animación autoral, usando como estructura elementos teóricos del campo de las Artes Visuales y del Design Gráfico. Siendo un trabajo teórico-práctico, presentamos aqui lo que nos motivó a hacer este, el proceso de elaboración teórica em conjunto de la creación de los elementos que componen y solidifican el universo fictício de Arcano, el proceso de elaboración práctica con sus etapas, incluyendo las dificultades para producir un trabajo deste porte debido a la falta de contenido relacionado disponible y, por fin, lo que resultó de esto todo.

Como producto de esta búsqueda, fué creado un trailer para la animación, intitulada Arcano, basado en el guión del episódio piloto de la série, utilizando todo el material teórico que aplicamos y principalmente, todos los elementos que fueron creados para componer el mundo de Arcano.

Palavras-chaves: Animación Autoral, Universo Ficcional, proceso creativo, artista-animador, trailer animatic.

Sumário

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA....4
2.1 Qual o objetivo do trabalho....4
2.2 Breve estudo sobre Animação....5
2.2.1 Surgimento dos mecanismos ópticos....7
2.2.2 Diferentes tipos de animação....13
2.2.2.1 Animação Tradicional....13
2.2.2.2. Rotoscopia....14
2.2.2.3. Stop Motion....15
2.2.2.4. Animação Digital....16
2.2.3 Autoral x Comercial....19
2.3 Influências estéticas e conceituais....20
2.3.1 Steampunk....21
2.3.2 Tarot....24
2.3.3 Steven Universe....27
2.3.4 Avatar: A Lenda de Korra....30
2.3.5 Berserk....32
2.4 Referenciais teóricos no Designer....36
2.4.1 Jorge Frascara e o Design Gráfico....36
2.4.2 O Design Gráfico na Narrativa Visual....41
2.4.3 A Narrativa Visual e o Design Gráfico....45
2.5 Metodologia....46
Início....46
3 DESENVOLVIMENTO....48
3.1 Distribuição de Tarefas....48
3.2 Surgimento da ideia....49
3.3 Brainstorming....54
3.3.1 O Universo Ficcional....55
Deuses....57
3.3.2 Magia e ciência....63
3.3.3 Organização social....67
3.3.4 Política....69
3.4 Conflitos Político-Sociais....70
3.5 Geografia Planetária....71
3.5.1 Sublimia....72
3.5.2 Vanguardia....72
3.5.3 Linghún....73
3.5.4 Arquitetura....73
3.5.5 Fontes de energia....77
3.6 O Conflito....86
3.7 Personagens Principais....87
3.7.1 Ophelia, a Deusa da Tentação....87
3.7.2 Cecil Jun Shen Lang....89
3.7.3 Esmeralda Carmelin Antunes de Caeli....91
3.7.4 Rubi Mei-li Lang....93
3.7.5 Lensbaron, Zafiro Henrike Argus Britt de Jokull....95
3.7.6 Desenvolvimento Dos Personagens....98
3.8 Resultado Imagético....119
3.9 Pré-Produção....121
3.10 Produção....123
3.11 Pós-Produção....124
4 CONCLUSÃO....125

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....127
6 ANEXOS.....130

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Tabela de valor percentual de magia e estabilidade das Raças.....66

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Animais em movimento, sobre rocha. Pintura rupestre, Pré-História.....5
Figura 2: Ânfora com figuras negras pintadas (detalhe), Grécia Antiga.....6
Figura 3: Músicos e dançarinas (detalhe). Pintura na tumba de Nebamun, Antigo Egito.....6
Figura 4: Lanterna Mágica (1645), Kircher.....7
Figura 5: Exibição da lanterna mágica (gravura francesa do século XVII).....8
Figura 6: Taumatroscópio (1736), Mark Roget.....9
Figura 7: Fenaquistoscópio(1828-1832), Plateau.....9
Figura 8: Estroboscópio (1828-1832), Stampfer.....10
Figura 9: Zootroscópio (1834), William Horner.....10
Figura 10: Praxinoscópio (1877), Emile Reynaud.....11
Figura 11: Flipbook ou kineograph (1868).....11
Figura 12: Produção de animação tradicional.....14
Figura 13: Ilustração do processo de rotoscopia.....15
Figura 14: Sequência fotográfica para stop motion feito com LEGO.....16
Figura 15: Padrinhos Mágicos, de Butch Hartman. Cena como exemplo de animação digital 2D.....16
Figura 16: Up: Altas Aventuras (filme). Cena como exemplo de animação digital 3D.....17
Figura 17: Motion Graphics. Cena do vídeo “motiongraphics [After Effects] 2D”,.....18
Figura 18: Cena da sequência de aberturada 14ª temporada da série de Trey Parke,como exemplo de animação de recortes.....19
Figura 19: Personagem Steampunk, Retirado do Pinterest.....21
Figura 20: Design de personagem, Steampunk, autor desconhecido.....23
Figura 21: Baralho de Tarot : Golden Thread Tarot Deck.....24
Figura 22: Deck das Cartas Golden thread tarot.....25
Figura 23: Poste de Steven Universe divulgando a estréia.....28
Figura 24: Movimentos dedobras (fogo, água, terra e ar).Avatar: A lenda deAang/Korra.....31
Figura 25: Berserk gonJidai-Hen I:H ano Tamago (capa).Griffith, lado esquerdo, e Gutts, ladodireito.....33
Figura 26: O primeiro rascunho de Arcano, Rafe feito com caneta em cima de um organograma impresso.....50
Figura 27: Cena imaginada, de como seria a interação entre as duas personagens. Grafite vermelho sob papel.....51
Figura 28: Primeiro modelo desenhado para Esmeralda. Grafite no papel.....51

Figura 29: Página da primeira Hq de Arcano, Desenho feito com Nanquim.....52
Figura 30: Segunda ideia para personagem Esmeralda, desenho feito com grafite.....53
Figura 31: Primeiro Modelo da personagem Rubi, desenho feito com nanquim e marcadores...
54
Figura 32: Representação da Silhoueta das três principais raças de Arcano, desenho feito com aquarela e pós edição no programa Photoshop.....57
Figura 33: Castelo Neuschwanstein, Alemanha (Gótico).....74
Figura 34: Castelo de Almourol, Portugal (Romântico).....75
Figura 35: A trip to the theatre por PeteAmachree no Deviantart.....76
Figura 36: Templo Kaiyuan - Quanzhou, China.....77
Figura 37: Mapa Mundi, Vetorial.....80
Figura 38: Colagem vetorial, dos países para formar o mapa de Arcano. Desenho Vetorial....81
Figura 39: As partes dos novos países foram mescladas, formando uma unica nova forma. Desenho Vetorial.....82
Figura 40: Delimitação dos Continentes de Arcano, dividindo através de linhas livres os novos continentes. Desenho Vetorial.....82
Figura 41: Mesma técnica utilizada para fazer as divisões Geopolíticas do mapa, foi utilizada para a delimitação dos climas de cada região. Desenho Vetorial.....83
Figura 42: Mapa de Vanguardia com detalhes derivados do que seria considerado importante para os Vanguardianos. Desenho Vetorial.....84
Figura 43: Mapa de Vanguardia Alterado. Desenho Vetorial.....85
Figura 44: Mapa de Sublimia. Desenho Vetorial.....85
Figura 45: Mapa Completo, com elementos que consideramos bem resolvidos, transmitindo o significado diretamente a quem se deparasse com o mapa. Desenho Vetorial.....86
Figura 46: Model Sheet da personagem Ophelia. Desenho Vetorial.....87
Figura 47: Personagem Cecil, com um de seus diversos chapéis. Desenho Vetorial.....89
Figura 48: Model Sheet da Personagem Esmeralda. Desenho Vetorial.....91
Figura 49: Torso da Personagem Rubi, sem cores, desenho escaneado feito com Nanquim e grafite.....93
Figura 50: Desenho Frontal do Personagem Zafirol. Desenho Vetorial.....96
Figura 51: Organograma da árvore geneológica de Esmeralda, os personagens foram desenvolvidos nos minimos detalhes para que chegassem a se assemelhar a pessoas reais...98
Figura 52: Primeira aparência de Rubi, que desde seu inicio seria uma cigana. Desenho a Grafite.....100

Figura 53: Ideia Rascunhada durante uma das primeiras reuniões entre os criadores. Desenho a Grafite.....100
Figura 54: Agregação da etnia da personagem, primeira vez que ela é desenhada com orelhas de lobo. Desenho feito com nanquim.....100
Figura 55: Estudo de expressões para Rubi. Desenho a Grafite, com colagens.....101
Figura 56: Model Sheet da Rubi para a primeira HQ relacionada ao universo Arcano.....102
Figura 57: Aparência final de Rubi. Desenho feito com nanquim e escaneado.....103
Figura 58: Esmeralda inicialmente seria uma cavaleira, como estes desenhos mostram. Desenho feito com nanquim.....104
Figura 59: Primeiro estudo cromático para Esmeralda, Desenho feito com lápis de cor e nanquim.....105
Figura 60: Primeira pintura digital da personagem Esmeralda.....106
Figura 61: Estudo mesclando a estética steampunk à personagem Esmeralda. Desenho com nanquim e lápis de cor.....107
Figura 62: Desenho Vetorial da personagem.....107
Figura 63: Versão final da Personagem Esmeralda. Desenho Vetorial.....108
Figura 64: Primeira ideia do Zafiro, Desenho feito com nanquim e lápis de cor.....109
Figura 65: Primeiro model sheet do personagem Zafiro. Desenho feito com Grafite.....110
Figura 66: Estudo de expreções, Desenho feito com nanquim em folha quadriculada.....110
Figura 67: Segundo estudo de expreções, Desenho feito com nanquim em folha quadriculada.. 111
Figura 68: Zafiro com sua Roupa de mendigo casual. Desenho feito com nanquim.....112
Figura 69: Um dos diversos rostos que Cecil teve durante a etapa de Brainstorming. Desenho feito com Grafite sob papel.....113
Figura 70: Teste de Cores para o personagem Cecil, Desenho feito com Guache e grafite.. .113
Figura 71: Desenho em aquarela do personagem Cecil.....114
Figura 72: Ideia para traje principal de Cecil. Desenho feito com nanquim sob papel.....115
Figura 73: Torso da aparência final de Cecil. Desenho feito com nanquim.....116
Figura 74: Estudo de Expressões do personagem Cecil. Desenho feito com nanquim.....116
Figura 75: Estudo de Expressão e detalhe do adorno que Cecil possui. Desenho feito com nanquim.....117
Figura 76: Rascunho da personagem Ophelia, Desenho feito a nanquim.....118
Figura 77: Painel Semântico com as principais imagens, para estudo de grafismos, e cores presentes na estética steampunk. feito a partir de um processo de colagem digital.....119

Figura 78: Painel Semântico relacionado as influencias de outras Narrativas aqui mencionadas: A lenda de Korra, Berserk e Steven Universo. Colagem digital.....120
Figura 79: Painel Semântico de simbolos místicos relacionados ao Tarot. Colagem digital. 120
Figura 80: Padrões Cromáticos, da esquerda para direita: cores do steampunk, cores simbólicas do Tarot. Colagem Digital.....121
Figura 81: Trecho retirado do Storyboard produzido para o episódio piloto. Desenho digital.… 122
Figura 82: Outro Trecho retirado do storyboard. Desenho digital.....123
Figura 83: Printscreen do processo de animação através do programa Animate CC.....123

LISTA DE ANEXOS

I - Roteiro do Episódio Piloto.....135
II -Storyboard do Episódio Piloto.....158
III -Decupagem do Episódio Piloto.....260
IV-Storyboard do Trailer em Animatic.....293

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho possui um tópico de explicação sobre como o Design Gráfico exerce suas funcionalidades no Projeto Arcano, que foi feito em conjunto com os bacharelandos de Artes Visuais Samira Madeira e Isaias Xavier, sendo fruto de uma experiência interdisciplinar entre os cursos de Design Gráfico e de Artes Visuais. Como é o pioneiro na Faculdade de Artes Visuais a trabalhar com este tipo de integração, e como cada curso possui sua forma de avaliação e suas específicas exigências, o texto aqui escrito procura atender essas necessidades específicas com relação ao curso de Design Gráfico, além de ser um complemento para a monografia completa, logo muitos textos aqui foram redigidos na terceira pessoa do plural.

Ao dizer que as obras de arte são respostas singulares a um estímulo, Sandra Rey (2002) discorre que é natureza da arte propor ou apresentar pontos de vista diferentes, ou uma visão de mundo particular, através da constituição de linguagens. A priori, a obra surge pelo ponto de vista abstrato, em forma de pensamentos, esboços, anotações e ideias; depois vem a prática, em que se põe em ação procedimentos, técnicas, interfaces; e, por fim, surge a obra em processo, a qual se conecta com tudo o que diz respeito ao conhecimento.

Este projeto, o qual denominamos de “Arcano”, teve seu início paralelo à faculdade. No entanto, existe uma relação entre arte e design no processo de animação, assim sendo, optamos por trazer esse projeto a nível de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) interdisciplinar.

Inicialmente, nos deparamos com as seguintes problemáticas: “como usar a animação como expressão artística?” e “como a animação pode transmitir uma mensagem pretendida?”. Pra isso, precisaríamos buscar a reafirmação do artista-animador e transmitir uma história a quem assiste, através da intencionalidade e significação dos elementos presentes. Então, tivemos como tema a Construção de um Universo Ficcional que resultaria em uma produção em animação.

Na teoria, tivemos como objetivos específicos fazer uma breve passagem pela História da Animação quanto arte; Comparar a Animação Comercial versus Animação Autoral; Discutir elementos presentes em uma narrativa visual; e Construir um Universo Ficcional, relatando seus elementos. Para isso, tivemos como base os livros “*Communication*

Design: Principles, Methods, and practice" de Jorge Frascara e "Arte da Animação" de Alberto Lucena.

Frascara, aborda em seu texto as atividades que o designer gráfico exerce, questionando a designação que o profissional recebe e sua importância no meio social. Fazendo assim uma análise completa desde a terminologia até a metodologia. Afirmando também a característica interdisciplinar presente na atividade profissional.

Lucena, em seu livro, cita o papel do artista que produz animação como artista-animador. Ele fala sobre a relação entre arte e técnica, sendo que, a técnica é o controle do processo. Em seus primórdios, a animação era vista somente como técnica, apenas em torno de 1908 a 1917, é que a animação começa a se tornar uma arte autônoma.

Foi através dos artistas Émile Cohl e Winsor McCay que a animação começa a adquirir elementos que a caracteriza como arte autônoma ao longo do século XX. Para atender a demanda da produção em animação, foi que surgiram os estúdios de animação.

Ao longo dos anos, com o auge da produção gráfica e comercialização que estamos presenciando hoje, nota-se a produção em massa da animação que visa lucro, a chamada economia criativa. Não só no campo da animação, mas em outras linguagens também, assim, desviando a visão dessas linguagens como arte. Portanto, ao reafirmar o artista produtor de animação como artista-animador surge a necessidade de estabelecer a diferença entre Animação Autoral versus Comercial, assim como já existe no Cinema de Entretenimento versus Experimental e HQ autoral versus Comercial. Na pesquisa não encontramos artigos que nos dessem claramente essa oposição, então, nós mesmos traçamos uma breve diferença entre essas duas formas de produção de animação.

Partindo da nossa atuação no campo das Artes Visuais e do Design Gráfico como artista-animador, na utilização de conhecimentos entre ambas as áreas, extraindo a essência de cada uma, tivemos como objetivo criar um Universo Ficcional e produzir um trailer em animatic[1] de uma Animação Autoral para, futuramente, desencadear-se em uma websérie animada, intitulada "Arcano".

Contudo, este trabalho está dividido em seis partes. Na primeira parte, apresentamos

1 Animatic é uma forma de pré-visualização do que será o conteúdo audiovisual, não se preocupando com o detalhamento das cenas mas sim com o tempo e sincronia do que estará presente no filme, no caso o trailer da websérie.

as bases históricas da animação, partindo da pré-história até a invenção do cinema, a animação como forma de expressão, os diferentes tipos de animação e uma breve comparação entre Animação Autoral versus Animação Comercial; na segunda e terceira parte, expomos os motivos que nos levaram a criar o Mundo Arcano e nossas principais influências estéticas e conceituais, respectivamente; logo, na quarta parte, faremos damos início a introdução do nosso Universo Ficcional que está sendo desenvolvido, relatando seus elementos; na quinta parte, descrevemos o processo criativo na produção; e, por fim, no sexto e último momento, concluímos nossa experiência.

1.1 Tema:

Construção de um universo ficcional

1.2 Problemáticas:

Como usar a animação como expressão artística?
Como a animação pode transmitir de maneira eficaz uma mensagem pretendida?

1.3 Objetivo geral

Promover a interdisciplinaridade entre os cursos de Artes Visuais e Design Gráfico. Buscar a reafirmação do *artista-animador*. *Transmitr* uma história convincente e fantástica à quem assiste.

1.4 Objetivos específicos

1) Descrever brevemente sobre a história da animação quanto arte

2) Comparar animação autoral *versus* animação comercial

3) Discutir como os elementos presentes em uma narrativa visual podem passar determinados significados à quem assiste. E qual é o papel do designer nessa ponte de informações e interpretações.

4) Criar um universo ficcional, o qual chamamos de “mundo Arcano”, e relatar sobre

os elementos contidos no mesmo, o qual atualmente está em processo de expansão, relatando os seguintes tópicos acerca:

4.1) Por que estamos criando este mundo?

4.2) O que o universo tem como assunto principal?

4.3) Até onde se delimita esse universo?

4.4) Principais fontes de inspiração.

4.5) Raças

4.5.1) O que são?

4.5.2) Origem histórica

4.5.3) Subtipos das raças

4.5.4) Magia e ciência

4.5.5) Velhice e morte

4.5.6) Organização social

4.5.7) Política

4.5.8) Fontes de energia

4.5.9) Arquitetura

4.6) Geografia planetária

4.7) Conflitos políticos sociais

5) Produzir um espisódio piloto a partir desse mundo, através das seguintes etapas:

5.1) Pré-produção: Plot, roteiro, decupagem, storyboard e animatic

5.2) Produção: Animação, colorização

5.3) Pós-produção: Atuação de voz, mixagem de áudio, renderização

1.5 Justificativa

> Ao contrário do que se possa imaginar, a instauração da obra pressupõe, em muitos casos, operações técnicas e teóricas bastante complexas, abrindo margem considerável a cruzamentos e hibridismos tanto de conhecimentos quanto de procedimentos, tecnologias, matérias, materiais e objetos, algumas vezes, inusitados (REY, p.1).

O projeto intitulado *Arcano* é uma iniciativa em promover a interdisciplinaridade entre os cursos de Artes Visuais e Design Gráfico. Essa tentativa se deu pela correlação entre ambos os campos atuantes na produção de uma animação, sendo que, o projeto teve como ponto de partida a intenção em comum entre os integrantes do grupo em produzir uma série animada.

"Fazer design é inventar, projetar, programar, coordenar uma longa lista de fatores humanos e técnicos, traduzir o invisivél para o visível, e comunicar" (FRASCARA, 2001, pg.2, tradução nossa).

O designer é responsável pelo refinamento da comunicação, seu campo de atuação no projeto tem como foco principal a forma como a *web série Arcano* irá contar aos espectadores sua história, de outra maneira, como as pessoas vão se sentir ao assistirem esta narrativa visual, uma vez que: "Todas as partes do design [...] surgem da necessidade de se comunicar uma mensagem específica, e obter a respostas desejada; em outras palavras, vem a surgir porque alguém quer dizer algo a outra pessoa" (FRASCARA, 2001, pg.12, tradução nossa).

O conceito de *narrativa visual* é definida por Arnold e Eddy (2007) como o ofício de utilizar imagens para criar um universo ficcional crível para os espectadores, é uma definição que se assemelha muito com a atividade exercída por um designer explicada por Frascara (2001) como aquele que trabalha com a interpretação, organização e apresentação visual de uma mensagem aliando conteúdo com estética. A semelhança dos conceitos se encontra na atividade desenvolvida pelo narrador visual e pelo designer, ambos se utilizam de intencionalidades visuais para produzir determinado aterfato, no caso o narrador visual produz conteúdo relacionado ao audiovisual e o designer pode produzir tanto um produto do audiovisual quanto um poster. Ao relacionar estas duas referidas definições, conclui-se que o principal papel do designer neste projeto é o de trabalhar a credibilidade do '*mundo Arcano'* através da forma como o conteúdo é apresentado visualmente a quem assiste.

> Em muitos casos os designer necessitam da contribuição de fotógrafos, ilustradores, animadores, programadores, calígrafos, desenhistas; e outros especialistas que estão menos conectados a profissão de design são também muitas vezes necessários, dependendo do conteúdo e da audiência de cada

projeto.(FRASCARA, 2001, pg.3)

Tendo como ponto de partida o termo “artista-etc”, título adotado em *Amo os artistas-etc*, escrito por Ricardo Basbaum (2005), que ao descrever sobre os artistas que questionam sua natureza e assumem diversas funções diante de seu papel, ou seja, dentro do termo “artista” usado para determinar no geral quem trabalha no campo artístico, assim, o termo *artista-etc* se dá as suas ramificações quanto funções. No texto, Basbaum cita como exemplo o *artista-curador* que assume a função de curador, e que, instintivamente, insere suas investigações artísticas ao combiná-las com o projeto curatorial proposto. Deste modo, o *artista-curador* não estaria produzindo arte, mas estaria envolvido com os artistas e seus trabalhos para produção de pensamento, atos sensoriais e provocativos em tempo real.

Deste modo, tendo como base esse termo, propomos a nossa atuação no campo das Artes Visuais e do Design Gráfico como *artista-animador*, citado por Lucena no livro Arte da animação (2005), na tentativa de utilizar os conhecimentos entre artes e design, extraindo a essência de cada área, a fim de produzir um episódio piloto de uma animação autoral, desta forma, contrapondo a animação autoral *versus* animação comercial.

Além disso, *Arcano* é uma proposta de websérie de gênero fantasia e mistério que, através da utilização das mitologias e crendices da cultura cigana, suas práticas ocultas, dentre outras crenças, abordará temas que giram em torno de relações sociais, onde abordaremos questões relacionadas ao poder, as consequências e impactos que uma sociedade pode sofrer por conta da má administração do mesmo.

Ao dizer que as obras de arte são respostas singulares a um estímulo, Sandra Rey discorre que é natureza da arte propor ou apresentar pontos de vistas diferentes, ou uma visão de mundo particular, através da constituição de *linguagens*. A priori, a obra surge pelo ponto de vista *abstrato*, em forma de pensamentos, esboços, anotações e ideias; depois vem a *prática*, em que se põe em ação procedimentos, técnicas, interfaces; e, por fim, surge a obra *em processo*, a qual se conecta com tudo o que diz respeito ao conhecimento.

Sendo assim, nosso projeto não tem em vista um público alvo, nem a chamada “economia criativa”, mas sim a *autoexpressão* e o processo criativo livre de censura a ser

distribuído numa plataforma virtual como uma *websérie*. Sendo assim, o papel de cada integrante, com base em seu conhecimento acadêmico, decidiu-se que as áreas de mais afinidade ao bacharel de artes visuais estão intimamente ligadas à poética e subjetividade do projeto e em relação ao bacharel de design gráfico as áreas relacionadas a comunicação imagética do projeto.

> E se a obra é, ao mesmo tempo, um processo de formação e um processo no sentido de processamento; de formação de significado, ... é porque, de alguma forma, a obra interpela os meus sentidos, ela é um elemento ativo na elaboração ou no deslocamento de significados já estabelecidos. Ela perturba o conhecimento de mundo que me era familiar antes dela: ela me processa. Também neste sentido, de fazer um processo a alguém: sim, somos processados pela obra. A obra, em processo de instauração, me faz repensar os meus parâmetros, me faz repensar minhas posições (REY, p.1).

A significação que cada elemento narrativo possui é vital na elaboração do *Mundo Arcano* a ser apresentado, quando não se tem estes elementos bem definidos a mensagem que o roteiro deveria passar é totalmente prejudicada. O Design Gráfico é uma atividade que lida com projetos relacionados à linguagem visual e sua articulação por meio de imagens e textos sobre variados suportes e situações como afirma a *Associação dos Designers Gráficos* (2000, p.36), logo é de fundamental importância para o desenvolvimento de uma narrativa audiovisual que o designer trabalhe na forma como a mesma irá ser interpretada pelo público. Por outro lado, a poética por trás do *Mundo Arcano* será o foco principal dos bacharéis em Artes Visuais, porém não serão atividades distintas uma da outra, elas estarão interligadas e serão *desenvolvidas em conjunto* durante todo o percurso do trabalho.

Por fim, a realização deste trabalho contribui com o estudo da relação de hibridismo entre Arte e Design quanto a linguagem da animação gráfica e autoral, e como o designer sendo um ser responsável pelo refinamento da comunicação pode contribuir com esta área e as Artes visuais contribuir com o processo criativo da animação como expressão artística. Uma vez que ambas as áreas são muito amplas, e abrem diversos ramos para o *artista-animador* trabalhar, dentre elas estão: Narrative design, character design, concept design, e toda a área de motion design presente no projeto.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Qual o objetivo do trabalho

Para produzir uma animação é necessário estabelecer uma equipe em que cada integrante estabelece e exerce sua função, é preciso estabelecer relações entre de arte (subjetivo/expressivo) e técnica (operacional). Deste modo, Arcano, sendo um projeto de Criação de um Universo Ficcional, teve como ponto de partida a intenção em comum entre os integrantes do grupo em produzir uma websérie animada.

> Ao contrário do que se possa imaginar, a instauração da obra pressupõe, em muitos casos, operações técnicas e teóricas bastante complexas, abrindo margem considerável a cruzamentos e hibridismos tanto de conhecimentos quanto de procedimentos, tecnologias, matérias, materiais e objetos, algumas vezes, inusitados (REY, 2002, p.1).

Partindo da nossa atuação no campo das Artes Visuais e do Design Gráfico como artista-animador, utilizamos conhecimentos entre Artes e Design, extraindo a essência de cada área para desenvolver ideologicamente um Mundo Fantástico e produzir um trailer em animatic para transmitir o que foi criado.

Ao partir do princípio de que “fazer design é inventar, projetar, programar, coordenar uma longa lista de fatores humanos e técnicos, traduzir o invisível para o visível, e comunicar” (FRASCARA, 2001, p.2, tradução nossa), o designer é responsável pelo refinamento da comunicação. Seu campo de atuação no projeto tem como foco principal a forma como a websérie Arcano irá ser transmitida, uma vez que “todas as partes do design [...] surgem da necessidade de se comunicar uma mensagem específica, e obter a respostas desejada; em outras palavras, vem a surgir porque alguém quer dizer algo a outra pessoa” (FRASCARA, 2001, p.12, tradução nossa).

O conceito de “narrativa visual” é definida por Arnold e Eddy (2007) como o ofício de utilizar imagens para criar um universo ficcional crível para os espectadores. Essa é uma definição que se assemelha muito com a atividade exercida por um designer explicada por Frascara (2001) como aquele que trabalha com a interpretação, organização e apresentação visual de uma mensagem aliando conteúdo com estética. A semelhança dos conceitos se encontra na atividade desenvolvida pelo narrador visual e pelo designer, ambos se utilizam de intencionalidades visuais para produzir determinado artefato, no caso, o narrador visual

produz conteúdo relacionado ao audiovisual e o designer pode produzir tanto um produto do audiovisual quanto um pôster. Ao relacionar estas duas referidas definições, conclui-se que o principal papel do designer neste projeto é o de trabalhar a credibilidade do universo Arcano através da forma como o conteúdo é apresentado visualmente a quem assiste.

> Em muitos casos, os designers necessitam da contribuição de fotógrafos, ilustradores, animadores, programadores, calígrafos, desenhistas; e outros especialistas que estão menos conectados a profissão de design que são, também, muitas vezes necessários, dependendo do conteúdo e da audiência de cada projeto (FRASCARA, 2001, p. 3).

Sendo assim, o projeto Arcano é uma proposta de websérie animada, de gênero fantasia e mistério que, através da utilização mitologias, crendices da cultura cigana, suas práticas ocultas, dentre outras crenças, trazendo temas que giram em torno de relações sociais, onde abordaremos questões relacionadas ao poder, as consequências e impactos que uma sociedade pode sofrer por conta da má administração do mesmo.

2.2 Breve estudo sobre Animação

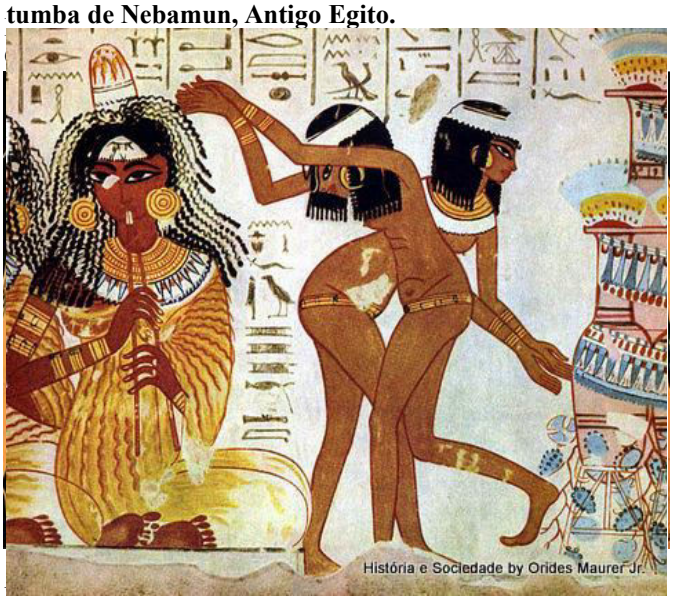
Figura 1: Animais em movimento, sobre rocha.
Pintura rupestre, Pré-História.



Fonte: Pinterest -
https://br.pinterest.com/pin/343469909062602803/

Fazendo uma breve análise sobre o surgimento da animação, de acordo com o livro Arte da Animação (2005) de Alberto Lucena, percebe-se que desde os primórdios o homem tenta representar figuras em movimento. Nota-se essa tentativa ao observarmos pinturas do período pré-histórico, o que os historiadores chamam de Arte Rupestre (Fig. 1), em que homens primitivos pintavam em cavernas figuras semelhantes a homens e animais sugerindo movimento destes.

Figura 3: Músicos e dançarinas (detalhe). Pintura na tumba de Nebamun, Antigo Egito.



Fonte: Blog ¡¡¡No lo se!!!... ¿o sí? - https://noloseytu.blogspot.com.br/2008/04/la-danza-en-el-antiguo-egipto.html

Também na Grécia e no Egito antigo, o movimento era representado com recortes de ação. Enquanto na Grécia as ânforas eram ornamentavas com recortes de ação (Fig. 2) – assim, quando se girava esse objeto, trazia sensação de movimento da figura representada –, no Egito, os egípcios também contavam suas histórias e registravam seu cotidiano. Boa parte de suas pinturas eram feitas em paredes, tumbas (Fig. 3) e templos. Como sua arte era intimamente ligada à religião, ela representava a vida do faraó, as ações dos deuses e suas crenças, como a vida após a morte. A arte egípcia é bem padronizada, portanto não davam espaço para criatividade, sendo que, nela, predominava o domínio da técnica e não o estilo pessoal do artista. Mesmo que na arte egípcia predominasse o equilíbrio, numa posição estática, algumas ainda oferecem delicadas insinuações de movimento.

> Contudo, essa concepção de uma "história figurada" que existe desde a antiguidade, resulta, mais tarde, no surgimento da linguagem das histórias em quadrinhos, sendo esta, uma sequência de quadros separados de uma determinada ação que se desenvolve em recortes de espaço e tempo (JÚNIOR, 2005, p. 29)

,a qual, também, pode sugerir movimento.

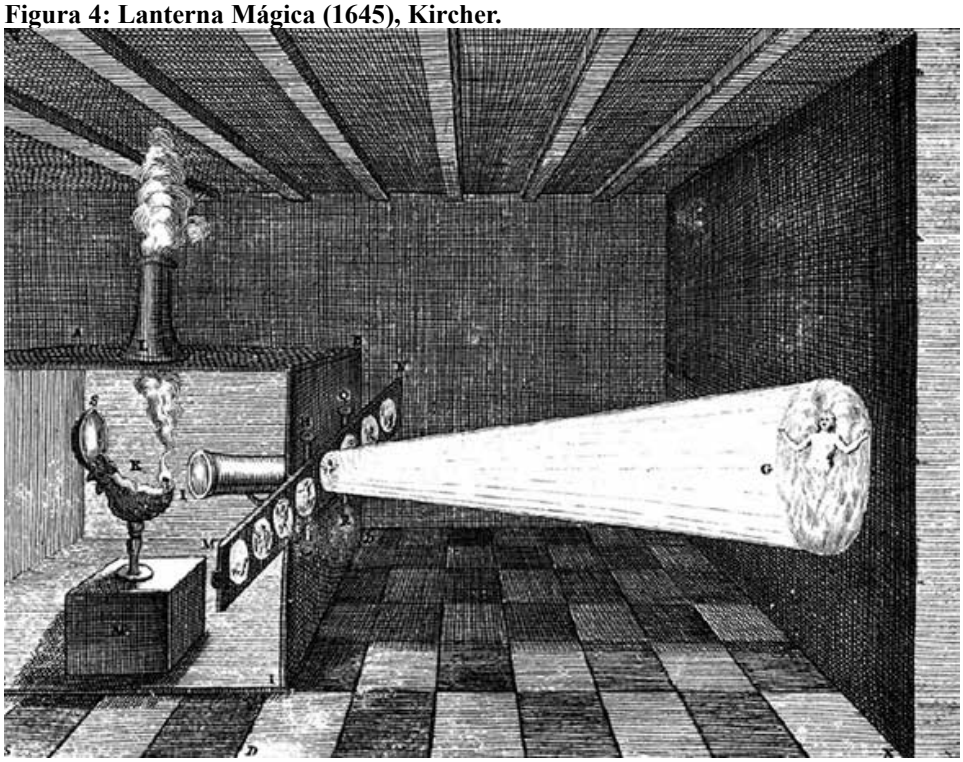
O homem, com seu incessante interesse por representar a percepção do movimento,

passa a pesquisar e desenvolver aparatos tecnológicos que dariam ilusão ao mesmo, como se a figura, em sua forma “animada”, ganhasse vida. Esse interesse resultou, atualmente, em tecnologias gráficas de efeitos bem satisfatórias, assim, atingindo o objetivo.

2.2.1 Surgimento dos mecanismos ópticos

A partir do Renascimento, por meio da ciência moderna, surge maior oportunidade de pesquisa científica e criação. Ao longo do tempo, inovações foram surgindo até que aparecem os primeiros dispositivos óptico-mecânicos que possibilitarão o desenvolvimento prático da animação.

Figura 4: Lanterna Mágica (1645), Kircher.



Fonte: ResearchGate - https://www.researchgate.net/figure/296253071_fig1_Figura-1-Linterna-magica-1680-Athanasius-Kircher

Um dos primeiros desses dispositivos a ser inventado foi a lanterna mágica (Fig. 4). Essa criação surgiu no ano de 1645, em Roma, por um inventor chamado Athanasius Kircher. Esta era uma caixa que possuía uma fonte de luz e um espelho curvo dentro dela, o que possibilitava a projeção de slides pintados em lâminas de vidro, essas imagens eram vistas

separadamente.

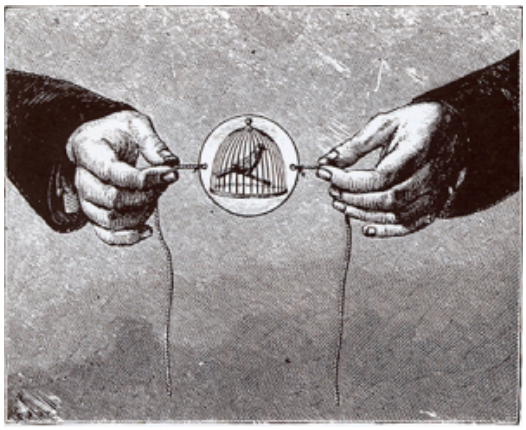
Figura 5: Exibição da lanterna mágica (gravura francesa do século XVII).



Fonte: Pinterest - https://www.pinterest.com/pin/441775044678172079/

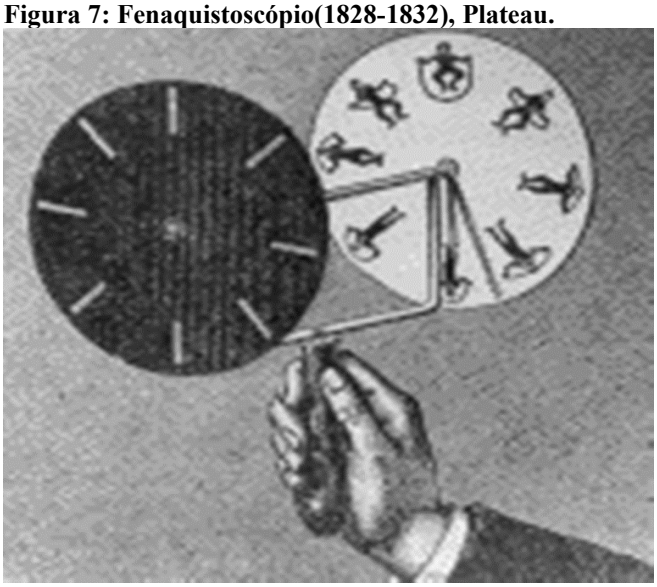
Com a lanterna mágica ainda sendo objeto de estudo, no século XVIII, ano de 1736, um cientista holandês, Pieter van Musschenbrock, demonstra um disco giratório com imagens em sequência que ao ser girado, produzia ilusão de movimento. Posteriormente, ele adiciona neste aparato várias lanternas e imagens sincronizadas para produzir visões mais elaboradas. Sendo, a partir desse dispositivo, demonstrado a primeira exibição animada.

Figura 6: Taumatroscópio (1736), Mark Roget.



Fonte: Blog Rita Vasconcelos - https://22aluno1415.wordpress.com/animacao/

Figura 7: Fenaquistoscópio(1828-1832), Plateau.



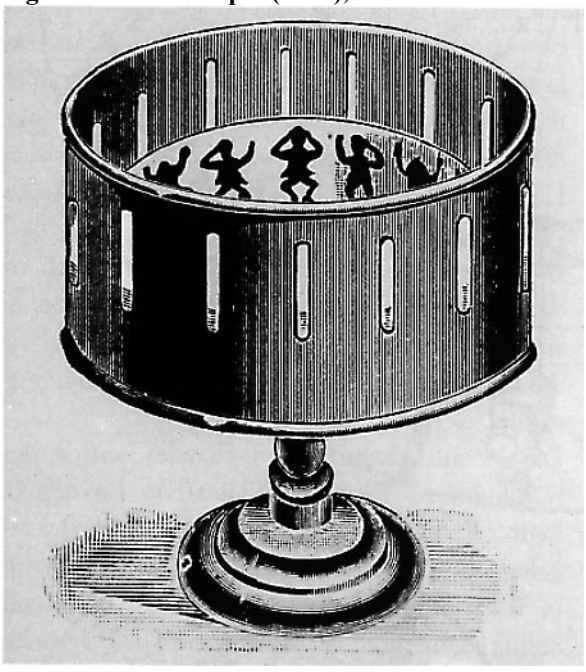
Fonte: Blog Colégio Estadual Dulce Petri - http://colegioestadualdulcepetri.blogspot.com.br/2015/05/professor-vander-artes-8-ano.html

Figura 8: Estroboscópio (1828-1832), Stampfer.



Fonte: Slideshare - https://pt.slideshare.net/camilahamdan_education/aula-2-histria-da-animao

Figura 9: Zootroscópio (1834), William Horner.



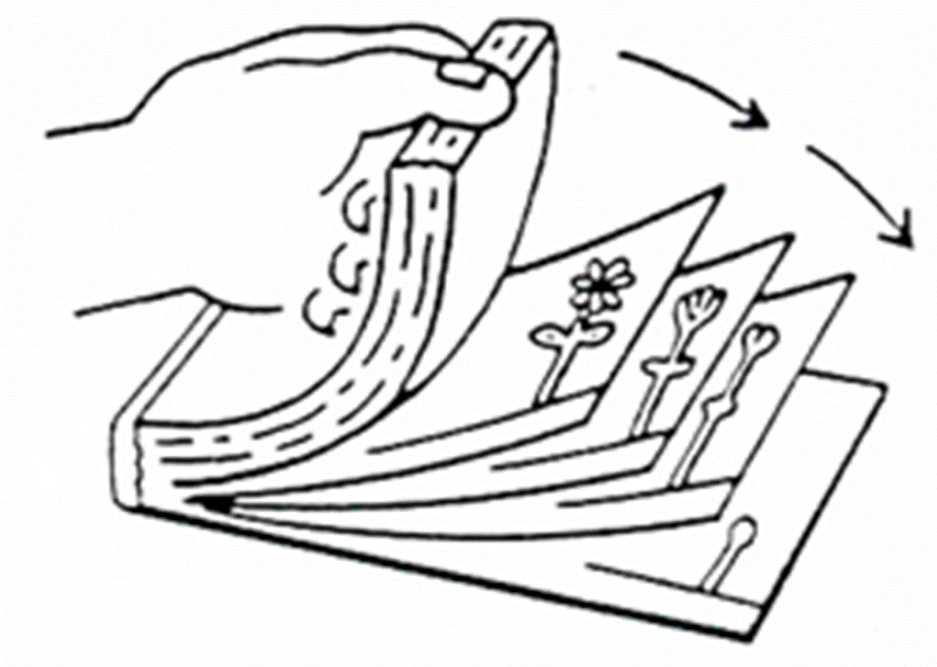
Fonte: Twiiter AHS LEAKS - https://twitter.com/ahsleak/status/885185659895500801

Figura 10: Praxinoscópio (1877), Emile Reynaud



Fonte: Blog Colégio Estadual Dulce Petri - http://colegioestadualdulcepetri.blogspot.com.br/2015/05/professor-vander-artes-8-ano.html

Figura 11: Flipbook ou kineograph (1868)



Fonte: Blog Colégio Estadual Dulce Petri - http://colegioestadualdulcepetri.blogspot.com.br/2015/05/professor-vander-artes-8-ano.html

A partir disso, foi em 1794 que Etienne Gaspard Robert alcançou a condição de

ferramenta artística, explorando, assim, as condições do potencial de comunicação visual do dispositivo. Por meio deste, Robert lançou, em 1794, Fantasmagoria como espetáculo.

Em 1825 surge o taumatroscópio (Fig. 6), desenvolvido pelo cientista Peter Mark Roget. Este invento, que se tornou muito popular na época, tratava-se de um disco com uma imagem na frente outra no verso que ao ser girado rapidamente, ao torcer os cordões que estão amarrados em ambos os lados, as imagens de lados opostos criam uma ilusão óptica e assumindo uma única forma.

Em torno de 1828 e 1832, também muito populares na época, tem-se o fenaquistoscópio (Fig. 7) e o estroboscópio (Fig. 8), desenvolvidos pelos cientistas Joseph Plateau e Simon von Stampfer, respectivamente. Sendo os primeiros dispositivos que apresentavam efetivamente a animação de desenhos, o fenaquitoscópio do belga Plateau consistia de dois discos, um com sequências de imagens pintadas em torno do eixo, e o outro com frestas na mesma disposição. Prendia-se os dois juntos através de buracos centralizados nos discos numa haste. Enquanto uma mão segurava a haste, a outra girava os discos, deste modo, o observador via imagens em movimento pelas frestas. Já o estroboscópio do austríaco Stampfer, similar ao anterior, consistia de apenas um disco com frestas abertas entre os desenhos. O observador se colocava diante de um espelho para ver o movimento pelas frestas. Mais tarde, em 1834, o relojoeiro inglês William Horner cria o zootroscópio (Fig. 9), sendo o princípio o mesmo dos aparelhos anteriores, em que a diferença era que os desenhos eram montados num tambor giratório.

Alguns anos mais tarde, em 1868, surgiu o flipbook (Fig. 11), o invento mais prático e popular que até hoje conhecido e utilizado. Este consiste em páginas montadas como um pequeno livro com figuras em sequência. Quando se passa as páginas rapidamente, cria-se a percepção de movimento.

Logo, em 1877, desenvolvido a partir do zootroscópio, o pintor Emile Reynaud cria o praxinoscópio (Fig. 9). Nesse aparelho as aberturas do tambor são substituídas por espelhos, cada um refletindo uma das imagens da tira de desenhos da circunferência, o qual Emile Reynaud foi aperfeiçoando com lanternas.

Já inventada no final da década de 1820, pelos franceses Nicéphore Nicpce e Louis Daguerre, a fotografia permite em sua utilização em pesquisas a análise de movimentos de humanos e animais com imagens fotográficas em sequência. Ao mesmo tempo, tem-se a

pesquisa e aperfeiçoamento de aparelhos fotográficos e, por consequência, também aperfeiçoando as pesquisas sobre sequências de movimento. Desta forma, desenvolvem-se os aparelhos que produziam filmes, como o kinetoscópio, em 1891, criado pelo americano Thomas A. Edison junto com William K. L. Dickson. Porém, em 1895, os primeiros a projetar filmes foram os irmãos Lumière através do cinematógrafo, o qual exibia fotografias animadas.

Até então, nota-se que a pesquisa pela representação real de movimento começou apenas como desenvolvimento da técnica e por pessoas de áreas completamente avulsas à arte. Foi o cineasta francês Georges Méliès o grande precursor dos filmes de efeito, os chamados trickfilms. Já o artista plástico inglês, o ilustrador James Stuart Blackton, foi quem realizou o primeiro desenho animado em 1906, Humorous Phases of Funny Faces.

2.2.2 Diferentes tipos de animação

Depois de diversas pesquisas, invenções e desenvolvimento de técnicas, ao longo do tempo, foram surgindo vários jeitos de se animar uma figura. Com o surgimento da tecnologia digital, a técnica foi se desenvolvendo a um nível de praticidade e qualidade, ainda mantendo princípios antes estabelecidos para produção. A seguir, tem-se alguns tipos de produção segundo Morr Meroz em seu vídeo *The 5 Types of Animation*1[2] dentre outros:

2.2.2.1 Animação Tradicional

2 Fonte: *Os cinco tipos de animação por Morr Meroz* (2017). Disponível em < https://www.layerlemonade.com/animacao/os-cinco-tipos-de-animacao-por-morr-meroz >. Acesso em: 26 de outubro de 2017.

Figura 12: Produção de animação tradicional

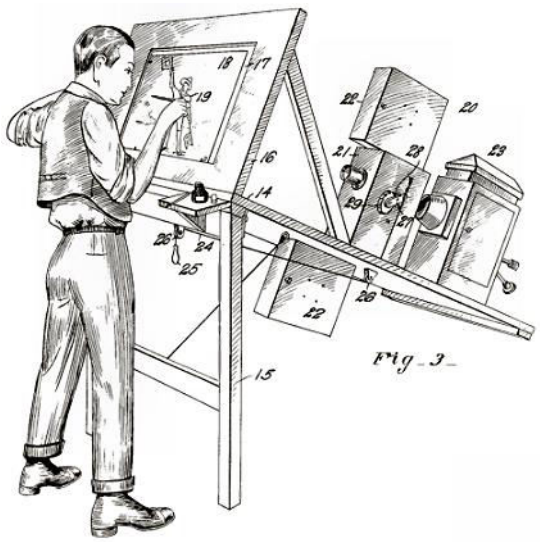


Fonte: Slideshare tecnicas de animacao - https://pt.slideshare.net/ViniciusMeireles/tecnicas-de-animao

Também conhecida como “animação por célula”, esse tipo de animação é desenhado a mão quadro-a-quadro (frame). A animação tradicional é tida como clássica por ter surgido nos primórdios das pesquisas em animação. Deste modo, para fazer suas sequências os animadores utilizavam a mesa de luz (Fig. 12) que facilitava enxergar o frame anterior já ilustrado, dando continuidade ao processo de dar ilusão ao movimento. Sua técnica utiliza-se de um plástico transparente, chamado célula, onde são copiados os desenhos feitos anteriormente. Após copiada na célula, a mesma é colocada sobre um fundo colorido e os movimentos da animação são fotografados quadro-a-quadro. Essa técnica ficou ultrapassada após o uso de *scanners* e computadores para transferir os desenhos digitalmente para películas, e, assim, caiu em desuso. Hoje, devido a sua praticidade, utiliza-se softwares, como o Photoshop, para criar animação tradicional, mas ainda existe quem queira se aventurar pela animação desenhada à mão em um suporte físico, como, por exemplo, ao criar *flipbook* (Fig.11).

2.2.2.2. Rotoscopia

Figura 13: Ilustração do processo de rotoscopia.



Fonte: Wikipédia Rotoscoping - https://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping

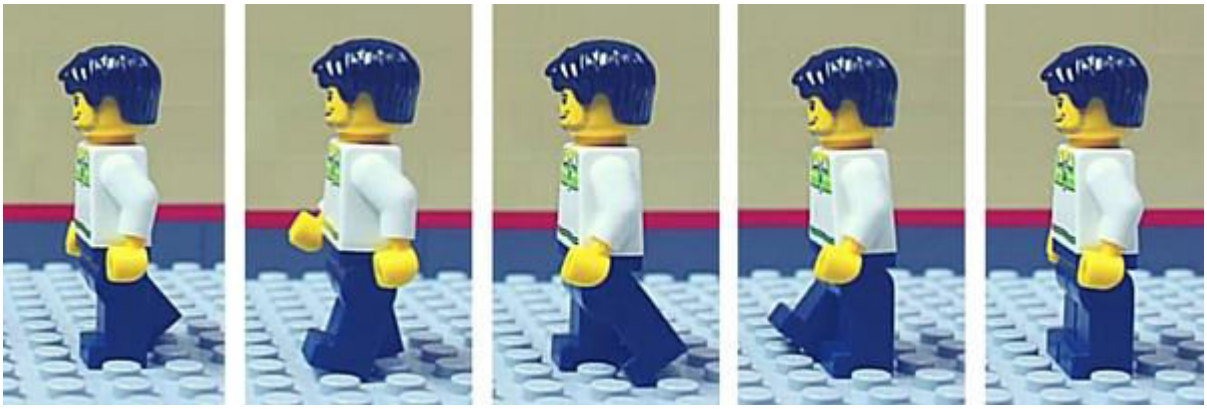
É uma técnica que cria animação a partir de um filme. Nele, os animadores se utilizam do filme gravado para redesenhar por cima, assim, tornando os quadros gravados com animações desenhadas. Para esta técnica, inventada pelos irmãos Max e Dave Fleisher, em 1915, é utilizado o rotoscópio (Fig. 13), que foi utilizado pela primeira vez na série "*Out of the Inkwell*".

Ela permite que se crie desenhos com movimentos realistas, a rotoscopia também é usada como ferramenta de efeitos especiais em filmes. Com a tecnologia avançada, essa técnica passa a ser substituída pelo *chromakey*, que consiste em filmar em frente a uma tela azul ou verde.

2.2.2.3. Stop Motion

A técnica do *stop motion* combina princípios do cinema com animação tradicional. Funciona de forma parecida com a animação tradicional, mas ao invés de desenhar os frames, tira-se fotos de objetos reais para dar ilusão de movimento. Esses objetos não movimentados e fotografados quadro-a-quadro, tendo-se a ilusão de movimento através de sequências fotográficas.

Figura 14: Sequência fotográfica para stop motion feito com LEGO



Fonte: BricksFlicks TV, Best LEGO Stop Motion Animaton Ever - brickflicks.tv/best-lego-stop-motion-animation-ever

2.2.2.4. Animação Digital

É a criação de animação utilizando softweres de computador. Pode-se trabalhar com imagens 2D ou em 3D. A animação digital é muito utilizada em filmes, em geral, como cinema e propaganda.

a) Animação 2D

Figura 15: Padrinhos Mágicos, de Butch Hartman. Cena como exemplo de animação digital 2D.



Fonte: Fairly OddParents Wiki - http://fairlyoddparents.wikia.com/wiki/Wanda/Images/Fairy_Idol

Morr Meroz (2015) diz que, o que pode classificar como animação digital 2D, hoje em dia, é a *vector base animation (flash animation)*. Tornando-se popular na última década devido à acessibilidade da tecnologia, essa técnica é confundida muitas vezes com animação tradicional, principalmente quando a animação tradicional é colorida digitalmente. A animação digital 2D consiste em criar uma animação vetorial por meio de gráficos computadorizados (Fig. 15), porém, sua forma de animação se aproxima mais às técnicas de stop motion, através de recortes, do que ao desenho feito à mão livre da tradicional. A melhor forma de diferenciar animação 2D com a tradicional, segundo Meroz, é o fato de que as aplicações usadas para 2D têm opções além do *frame-a-frame.*

b) Animação 3D

Figura 16: Up: Altas Aventuras (filme). Cena como exemplo de animação digital 3D.



Fonte: Nostalgia: Up Altas Aventuras - TFX - https://www.tfxbrasil.com/2015/11/nostalgia-up-altas-aventuras.html

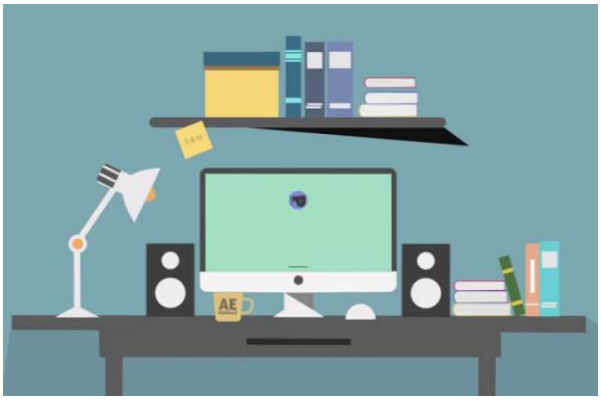
Muito popular atualmente, a animação digital em 3D é originada de softwares 3D, como *Autodesk e 3ds Max*, são produzidas pelo computador (Fig. 16). Nela, adiciona-se a ilusão de profundidade às duas dimensões (altura e largura) da animação tradicional. As dinâmicas de movimento dessa técnica com a tradicional não se diferenciam quando feitas diretamente pelo animador e através de recursos como captura de movimento e/ou captura de performance, mas a composição de personagens é bastante diferente, sendo que, os recursos

digitais aumentam a cada dia, estão em constante desenvolvimento, podendo atingir o hiper-realismo.

A animação tradicional funciona, em geral, a 12 frames por segundo. Isso quer dizer que um personagem altera seu movimento a cada 2 frames. Já no 3D, pode-se ter um movimento mais suave, sendo de 24 ou 30 frames por segundo, além da possibilidade de estilização.

c) Motion Graphics

Figura 17: Motion Graphics. Cena do vídeo "motiongraphics [After Effects] 2D",



Fonte: Vídeo do Youtube, motiongraphics [After Effects] 2D - https://www.youtube.com/watch?v=c068JwAE8jc

Meroz (2015) diferencia o motion graphics ("gráficos em movimento", em português) dos outros tipos pelo fato de que sua ação, na maioria das vezes, não é dirigida por personagens ou histórias.

O motion consiste em mover de forma criativa os elementos gráficos (Fig.17). Essa técnica é muito utilizada em propósitos comerciais. Também conhecido como motion designer, esse estilo pode ignorar as obrigatoriedades das habilidades de um animador tradicional ou 3D. Contudo, pode-se combinar peças de vários estilos diferentes para a composição.

d) Animação em Recortes

Figura 18: Cena da sequência de aberturada 14ª temporada da série de Trey Parke,como exemplo de animação de recortes.



Fonte: Wikipédia, SouthPark - https://pt.wikipedia.org/wiki/South_Park

Essa técnica se utiliza de elementos que compõem a animação (cenários, personagens e objetos) recortados de materiais como papel, tecido, cartão ou fotografias, para a sua produção. Atualmente, essa forma de recorte é bastante simulada através de processos digitais (Fig. 18).

2.2.3 Autoral x Comercial

A animação possui sua própria linguagem visual derivada da junção da capacidade de manipulação de elementos artísticos relacionados à comunicação e à tecnologia fotográfica, sendo a animação uma arte que, a exemplo do desenho e da pintura, conta com diversas técnicas, é uma arte multimídia. A arte se revela no âmbito da expressão, mas para que funcione precisa de técnica e linguagem. Os meios utilizados oferecem controle dos elementos da comunicação visual.

> Como a pintura, a animação precisava superar a barreira técnica da representação do real para vir a usufruir da liberdade da formulação plástica ilimitada. Com a superação desse limite impõe-se aos artistas o desafio de concretizar, no âmbito expressivo, o desejo por uma estética condizente com o potencial da animação e com o que dela espera a nova sociedade do conhecimento (LUCENA, 2005, p.13).

Após o surgimento dos estúdios e de sua popularização, nota-se a produção em massa da animação que visa um público-alvo e comercialização para lucro, para a chamada "economia criativa"[3]. Isso, não só no campo da animação, mas em outras linguagens também, perturba a visão dessas linguagens como arte. Assim, com o auge da produção gráfica e comercialização que estamos presenciando hoje, essa visão de animação como arte está se turvando cada vez mais, em que, perde-se a noção de expressividade.

Nos encontramos em uma época na qual surge a necessidade em segregar trabalhos autorais dos comerciais. A linha entre essas duas especificidades é muito tênue, porém necessária ser colocada em pauta. Portanto, uma comparação entre Animação Autoral versus Animação Comercial também deve ser aqui esclarecida.

Não foram encontrados artigos confiáveis sobre tal comparação, pois é um tema pouco ou quase nada explorado academicamente. Segundo Lucena (2005), técnicas e criação artística que envolvem a história da animação, expõem problemas ainda atuais que surgiram com a utilização da computação gráfica sobre a relação animação/arte – a arte passa a ser comparada com a dificuldade e a técnica com a facilidade –. A arte se faz pelo domínio do indivíduo, sobre o equilíbrio interno, ela é expressiva. Já a técnica se faz através de transformações externas, que envolvem o controle externo, é operacional.

Por fim, fazendo uma breve diferenciação entre essas duas formas de produção, na Animação Autoral o autor não se preocupa com o público-alvo, dá ênfase a expressão artística e a liberdade de realização do autor perante sua obra, portanto, ele não se censura. É um estilo de produção que destaca o animador como principal força criativa na realização, sem limitações. Já a Animação Comercial se diferencia pelo fato de que ela é direcionada para o mercado, envolve marketing para um público de massa, deste modo, visa um público-alvo e também a economia criativa. Não é que esta vertente esteja isenta de expressividade ou que não tenha a visão de mundo do autor, porém, ao definir esse público, há uma pesquisa do que essa massa espera ver e assim, também, impondo a censura. Em muitos casos, o autor perde sua autonomia devido a esses limites impostos a sua expressividade. Contudo, nota-se na Animação Comercial tanto o desejo de lucro, quanto o expressivo.

2.3 Influências estéticas e conceituais

3Economia criativa é um setor de indústrias criativas, sendo um conjunto de atividades econômicas relacionadas a serviços que utilizam a criatividade e habilidades de indivíduos como matéria-prima geradora de valor monetário.

Partindo do princípio de que nada surge ao acaso, um processo de criação engloba muitos fatores e, um deles, são as influências. Essas influências são referências, sejam elas conceituais, ou estéticas que dão forma a um trabalho. São fragmentos recolhidos de cada aprendizado, de cada leitura, situação, experiência... Enfim, são pequenos elementos retirados de diversas vivências que, ao uni-los, cria-se uma nova forma.

Tivemos diversas influências ao compor nosso trabalho, porém, as que aqui destacaremos são as seguintes:

2.3.1 Steampunk

Figura 19: Personagem Steampunk, Retirado do Pinterest



Fonte: Pinterest - https://www.pinterest.pt/pin/137852438568621732/

O steampunk é um gênero de ficção científica originado por volta de 1970 inspirado em trabalhos de ficção, como os de Herbert George Wells (autor de A Máquina do Tempo, 1895; e A Ilha do Dr. Moreau, 1896) e Julio Verne (autor de Vinte Mil Léguas Submarinas, 1870; e A Casa a Vapor, 1880); ambientado em um cenário semelhante ao da Era Vitoriana, mas com adição de tecnologia do nosso presente ou tecnologia ficcional.

A tecnologia é utilizada para ressaltar cenários utópicos onde a tecnologia foi elevada a um patamar que permite romper algumas das barreiras convencionais que o ser humano possui ou totalmente o contrário, mostrar como o ser humano é corruptível e como suas criações (a tecnologia em geral) são prejudiciais.

A estética criada no steampunk é repleta de vestidos pomposos e trajes de luxo (Fig. 19), mas sempre com algum acessório mecânico, seja este um simples relógio de bolso ou uma prótese bastante vistosa. As edificações são sempre antigas e muitas vezes são usados edifícios históricos com adições chamativas, como engrenagens ou chaminés. Os veículos normalmente são movidos a vapor ou puxados por algum autômato. É importante ressaltar que toda a tecnologia existente nesse gênero de ficção possui todos seus mecanismos à mostra para mostrar a funcionalidade do objeto (o que realmente importa nele) e não sua aparência.

> Cada uma das criações introduz uma nova informação que não destoa, pelo contrário, dá mais consistência ao todo. Há diferentes níveis de estilo e abstração, resultantes dos processos imaginativos de cada um, mas é possível identificar o pertencimento ao mesmo universo cultural (PEGORARO, 2015, p. 26).

O steampunk influenciou na criação de diversos trabalhos desde sua popularização, como quadrinhos, animações, filmes, jogos de RPG, entre outros; pois a estética do antiquado com o toque futurista abre bastante espaço para o desenvolvimento de histórias com tramas complexas que acabam compondo não uma simples sátira da realidade, mas uma metáfora dela.

O questionamento que permeia os mundos ficcionais desse gênero sobre a humanidade e seus limites morais, físicos e sociais em contraste com o avanço desenfreado da tecnologia e da estética Punk-Gótico dão um ar caótico, duro e grotesco mas sem perder a delicadeza, a estética e a inovação.

> Desde o seu início, a literatura steampunk lida com a questão do "E se?". E se a bomba atômica tivesse sido inventada durante o reinado da Rainha Vitória? E se os vitorianos tivessem acesso à tecnologia de hoje? E se personagens da literatura vitoriana fossem figuras históricas? Este constante misturar de fantasia e realidade, de factos históricos e personagens fictícias, criam um mundo de fantasia singular mas que, ao mesmo tempo, atrai pela sua peculiaridade (PEGORARO, 2015, p.16).

Figura 20: Design de personagem, Steampunk, autor desconhecido.



Fonte: Rocco, Você sabe o que é Steampunk? - https://www.rocco.com.br/voce-sabe-o-que-e-steampunk/

Arcano é uma obra de fantasia com elementos do steampunk, como veremos no capítulo cinco que se refere a introdução do universo. Existem três continentes no mundo de Arcano: Sublimia (habitado por magos), Linghún (habitado por místicos) e Vanguardia (habitado por humanos), sendo que, os elementos do steampunk estarão mais presentes neste último. Vanguardia se ergueu com ferro, máquinas a vapor e graxa devido à falta de poder mágico dos humanos que, para se livrarem da escravidão, recorreram a sua mente para desenvolver tecnologia poderosa o suficiente para se igualar ao poder dos magos de Sublimia.

Há sim poucos que ousam tentar juntar magia e tecnologia, mas estes não são bem vistos na sociedade pois são vistos como espiões e até mesmo como traidores tanto em Vanguardia, quanto em Sublimia. A presença da estética steampunk está quase totalmente

concentrada neste lugar devido aos conflitos que moldaram o mundo de Arcano até o momento onde acontece o ponto de partida da narrativa.

2.3.2 Tarot

Figura 21: Baralho de Tarot : Golden Thread Tarot Deck



Fonte: Pinterest - https://br.pinterest.com/pin/809873945460299038/

O Tarot (Fig. 21) possui toda uma lógica em torno de seu próprio significado, e uma

origem que não é muito clara para os pesquisadores. Alguns acreditam que foram os antigos egípcios, outros atribuem aos sábios da idade média, com o simples objetivo de entreter o rei, mas é sabido entre os estudiosos do Tarot que essas cartas não são apenas meros instrumentos de entretenimento, possuem muitos significados e uma sabedoria que para muitos foi perdida com o tempo.

O baralho de Tarot possui 72 cartas e é dividido em Arcanos Maiores (22 cartas) e Arcanos Menores (56 cartas). Ele é comumente utilizado com a finalidade de se saber mais sobre o próprio futuro, ler a sorte, assim, boa parte das informações presentes nas cartas são muitas vezes distorcidas e perdem seu real significado.

> [...] a interpretação do Tarô sofresse um sem-número de distorções. Abordagens supersticiosas, vôos excessivos da fantasia e especulações de todo o tipo [...] isso provocou, em pensadores de formação rigidamente racionalista, muitos preconceitos e dúvidas quanto a validade do Tarô como sistema autêntico de conhecimento, por outro lado não conseguiu desfigurar a natureza mais profunda dessas cartas (GODO, 2006, p. 10).

Figura 22: Deck das Cartas Golden thread tarot



Fonte: Golden Thread Tarot: Tarot for Beginners - How to Read Tarot Cards - goldenthreadtarot.com/how-to-read-tarot-cards.html

Muitos pesquisadores veem no Tarot um simbolismo sofisticado, a ponto de descrever um ciclo espiritual do próprio indivíduo, onde ele sai de um estado de ignorância profundo e se eleva aos céus. Esta simbologia presente no baralho de Tarot foi extraída no formato de narrativa, para desenvolver-se a estória contada na série Arcano (ver capítulo 5).

> Essa narrativa segue a seguinte crença: "É igualmente difundida a crença de que essas cartas foram elaboradas por sábios ocultistas de alguma civilização do passado. Prevendo o início de um ciclo histórico de decadência moral e espiritual da humanidade [...]" (GODO, 2006, p.8).

Esta crença está relacionada com o significado do nome 'Tarô', de acordo com Camilo (2007). O nome Tarô ou Tarot, como também é bastante usado, pode ser analisado de várias formas, de acordo com os estudiosos:

> TAROT escrito de trás para frente é igual a TORAT, que em hebraico é o nome da Bíblia Sagrada do povo hebreu. Ao ser considerada a origem egípcia temos: TAR = caminho, Rho = rei ou real Portanto: TARÔ = "O Caminho Real" ou "Caminho da Vida". E, por fim: TARÔ, escrito de trás para frente transforma-se em ROTA. Desta forma, o Tarô pode ser entendido como a rota ou roteiro de uma longa jornada em que o ser humano se depara com uma série de situações representadas por cada um dos vinte e dois Arcanos Maiores, que juntos, somam todas as experiências possíveis à existência humana - o Caminho Real (CAMILO, 2007, p.4).

Esta jornada é explanada através de arquétipos coletivos representados pelos Arcanos Maiores. Conforme Camilo (2007), este roteiro/jornada é revelada arcano por arcano, sendo as cartas consideradas etapas, à medida que se completa uma delas passa-se para o seguinte arcano. Ao somarem os 22 Arcanos, o Ciclo se completa e durante esse percurso o indivíduo viveu, morreu, aprendeu, odiou, amou, sofreu, gozou, perdeu, ganhou, cresceu através de diversas experiências que a ele foram concebidas, assim ele está pronto novamente para iniciar outro novo caminho, partirá novamente do Zero, a carta do Louco do Tarô, porém, num estágio mais avançado, com um entendimento do que o que foi vivido anteriormente. Desta maneira o indivíduo parte do zero, sempre em movimento ascendente, seu caminho se torna uma espiral infinita.

O universo Arcano, então, trabalha este ciclo ascendente infinito, uma evolução do indivíduo, buscando contar a jornada de Esmeralda (ver capítulo 5.5.3) que passará por diversas experiências que se vive no mundo, amar, odiar, viver, gozar, chorar, sorrir, e ela terminará esse ciclo para iniciar um novo. Ela é a personagem que mais sofrerá mudanças durante sua aventura. Arcano segue uma narrativa pautada no simbolismo de cada carta

presente no tarô, cada Arcano, é uma experiência diferente para a personagem principal.

2.3.3 Steven Universe

Steven Universe ou Steven Universo, como é chamado aqui no Brasil, é uma série animada financiada pela Cartoon Network, criada por Rebecca Sugar, com sua estréia em 4 de novembro de 2013 nos Estados Unidos e dia 7 de abril de 2014 no Brasil.

A animação tem como protagonista Steven Quartz Universo, que é um meio-humano, meio-gem (Gems são seres intergalácticos, cujos nomes são representados por pedras valiosas), que vive no planeta Terra sob proteção do Grupo de heroínas consideradas guardiãs da Terra, as Crystal Gems, Garnet, Pérola e Ametista, aprendendo sobre seus poderes mágicos.

Steven, ao decorrer de suas aventuras, vai aprendendo mais sobre os poderes mágicos herdados de sua mãe, Rose Quartz, e qual é sua missão no planeta Terra. Os seus poderes são derivados de uma jóia de quartzo rosa que fica no lugar do seu umbigo e ela proporciona a Steven habilidades sobre-humanas, porém, com algumas limitações devido ao fato de sua outra metade ser humana.

Figura 23: Poste de Steven Universe divulgando a estréia



Fonte: Animation Magazine, Steven Universe 'Premiere' Reach the Stars - http://www.animationmagazine.net/tv/steven-universe-premiere-reaches-stars/

Segundo Rebecca Sugar, a série foi baseada na visão que ela tem de seu irmão caçula, que se chama Steven Sugar, e como a irmã ingressou no mundo da animação e da arte sendo responsável pelos cenários de fundo do próprio show onde é o protagonista. Durante sua vida, Rebecca Sugar acabou fazendo vários quadrinhos sobre ela e seu irmão e, com base nisso, acabou tirando a inspiração para criar o show. Boa parte dos detalhes presentes no show são frutos da infância que Rebecca Sugar teve com seu irmão, por exemplo, em uma entrevista ao site *The Washington Post*[4] em 1 de novembro de 2013, Steven Sugar comenta que o fato de Beach City ser a cidade ficcional que se passa a história "é bastante inspirado nas praias que eu e Rebecca visitamos quando éramos crianças" (tradução nossa).

4 Fonte: https://www.washingtonpost.com/entertainment/tv/steven-universe-creator-rebecca-sugar-is-an-idealistic-trailblazer/2013/11/01/fe622da2-4338-11e3-a751-f032898f2dbc_story.html?utm_term=.8f09e9fbb8c6

É perceptível na forma como Rebecca Sugar trabalha o show Steven Universo que, apesar de haver uma delimitação de idade para o show explícita como 'norma a ser seguida' pela Cartoon Network (crianças de 6 a 11 anos), alguns temas trabalhados durante os episódios são muitas vezes possuem uma carga psicológica pesada e com uma intensidade emocional alta. Em uma entrevista realizada pela Cartoon Network (CN) com o intuito de divulgar a série na internet, Rebecca Sugar (2013) comenta que “os personagens não são perfeitos, mas é isso que os fazem perfeitos. Steven é isso, ele não é perfeito. Ele é ótimo”, mostrando o quanto a criadora preza pela relação que pode ser criada entre realismo e fantasia, explorando através das personalidades reais dos personagens situações que envolvam psicologicamente o espectador. Em outras palavras, Rebecca sempre buscou fazer uma mistura de realidade e fantasia, onde se torna possível trabalhar com temas como: amor próprio, auto expressão, relações afetivas de todos os tipos.

Como acontece na maioria dos casos em que um grupo de pessoas faz um pitching de animação (apresentação de uma nova ideia/produto para possíveis financiadores) para poderem ser financiados por canais de televisão, houve drásticas mudanças na forma como Steven Universo foi imaginado. O *piloto*[5] da série foi desenhado e animado pela própria criadora Rebecca Sugar, sendo assim, muitos detalhes estavam presentes nesse piloto, que após a aprovação da CN, a série passou por grandes mudanças e umas das mais notáveis foi a redução do detalhamento para animação, semelhante ao que foi usado pelos irmãos Hanna-Barbera, porém essa redução não é abrangente, e só é focada nos detalhes dos personagens, uma síntese que não afeta a compreensão que temos de quem é cada personagem, para que o processo de animação seja rápido.

Outras mudanças que ocorreram podem ser vistas no próprio design dos personagens, nas roupas e no desenho dos mesmos, valorizando mais formas geometrizadas e traços simplificados. Foi desenvolvido também, derivado do processo de simplificação dos personagens, uma técnica para desenho dos personagens em longas distâncias, condensando informações que não podem ser vistas de determinada distância da câmera e que por este motivo se simplifica o traço e o personagem, não deixando de conversar com o cenário, ou a cena. Essa técnica virou modelo para outros artistas de outras séries animadas, como na série *O incrível mundo de Gumball.*

---

5 Episódio piloto é o episódio modelo necessário para que os financiadores avaliem e aprovem o investimento na série animada.

Seu cenário é composto por linhas opacas e técnicas de pintura digital que dão a Steven Universo delicadeza e leveza em sua aparência. Steven Sugar já ganhou diversos prêmios devido as composições gráficas que fez para o show, o uso das cores possui harmonia com os personagens e com toda a trama de SU (abreviação da série muito utilizada por fãs).

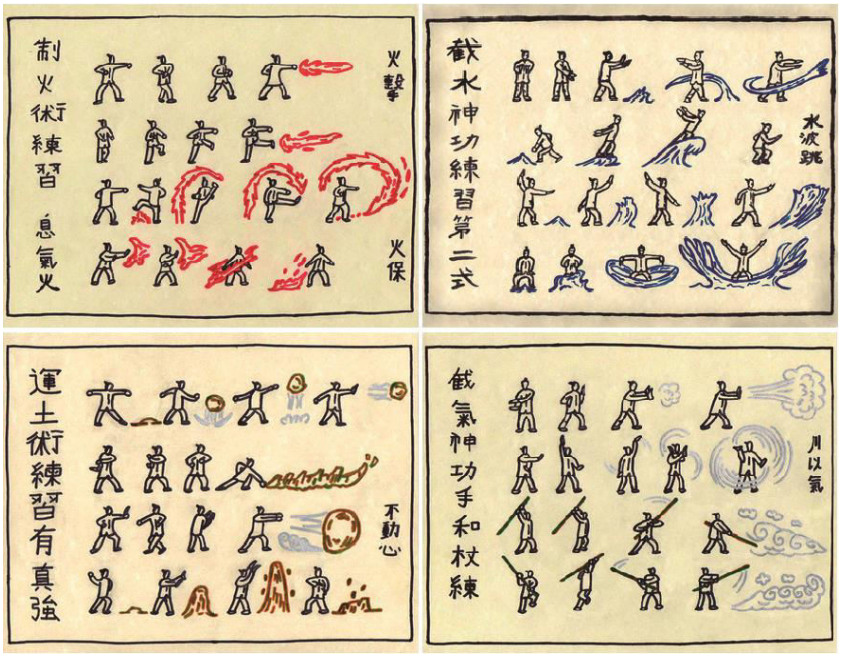
O motivo para que nós selecionássemos Steven Universo como uma influência para a criação da animação de arcano não se limita aos temas profundos que o desenho animado aborda. Além disso, os traços aos quais toda a animação é produzida são as principais fontes de inspiração para o *concept design* da web série.

2.3.4 Avatar: A Lenda de Korra

Avatar: A Lenda de Korra é uma série de animação, que teve um total de 52 episódios, lançada originalmente nos Estado Unidos em 14 de Abril de 2012 no canal Nickelodeon como continuação da série *Avatar: A Lenda de Aang*, ambas criadas e dirigidas por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko.

O enredo se passa 70 anos após os acontecimentos da primeira série, um tempo após a morte de Aang, o avatar anterior. Agora, Korra, uma jovem nascida em uma vila de dobradores da água do sul, é revelada como a nova encarnação do avatar, mas ela é muito explosiva e teimosa e precisa aprender que é difícil sustentar o mundo nas costas.

Figura 24: Movimentos dedobras (fogo, água, terra e ar).Avatar: A lenda deAang/Korra.



Fonte: Pinterest - https://br.pinterest.com/pin/386676317981401439/

No universo de Avatar, existem pessoas que são capazes de manipular os quatro elementos naturais principais (ar, água, fogo e terra). Essas pessoas são chamadas de “dobradores” e suas habilidades são passadas de geração em geração, embora o dom tenha que ser treinado para atingir um potencial realmente bom. A cada ciclo, sempre aparece uma encarnação do avatar, que é o único ser capaz de dominar as quatro dobras básicas, suas vertentes; e a dobra de espírito, que permite manipular a energia do corpo de alguém e fazer com ela qualquer coisa, inclusive eliminar a habilidade de dobrar algum elemento.

Antigamente, todas as pessoas possuíam a habilidade de dobrar o espírito, mas essa habilidade se perdeu quando cada um começou a se concentrar em apenas um elemento. Nessa época, o mundo era protegido pelas Tartarugas-leão que também ensinavam as dobras aos humanos para que estes pudessem viajar com segurança pelo mundo já que o espírito da luz e da escuridão estavam travando um conflito eterno e os espíritos coexistiam no mundo com os humanos. Então Wan, um dobrador do fogo que foi expulso de sua vila fez um acordo com o espírito da luz, Raava, e se fundiram criando o espírito avatar, capaz de utilizar todas as dobras, para acabar com o conflito eterno. Assim, o novo avatar fechou os portões espirituais e com isso começou a era de paz.

Mesmo a salvo dos conflitos espirituais, outros problemas surgiram, como em Avatar: A Lenda de Aang, que a Nação do Fogo tentou usar sua dobra para conquistar as

outras nações. Os não-dobradores passaram a temer bastante os dobradores e começaram a desenvolver tecnologia para conseguir se equipararem aos dobradores. Com isso, em Avatar: A Lenda de Korra, temos um universo baseado no steampunk.

O misticismo e espiritualismo não deixaram de existir nem de ser o foco, mas a modernidade e a tecnologia passam a ser o cotidiano das pessoas e, em determinado ponto da história, passa a ser um conflito a ser solucionado pelo avatar já que os não-dobradores temem que os dobradores os escravizem como a nação do fogo tentou 70 anos atrás. A tecnologia, porém, não superou o poder das dobras, pois estas evoluíram com o tempo e foram criadas dobras secundárias, cada uma com seus pontos fortes e fracos assim como as outras. Para acabar com tal conflito entre dobradores e não-dobradores, Korra reabre os portões do mundo espiritual no final da animação.

As Dobras Elementais são uma característica marcante e presente em todo o desenvolvimento da trama, mas seu potencial foi drasticamente reduzido por causa do afastamento dos mundos (o espiritual e o material) e, consequentemente, de que os humanos começaram a desacreditar a existência de espíritos.

Cada dobra é praticada como um tipo de artes marciais que varia para cada elemento, sendo que esses movimentos foram inspirados em artes marciais de verdade, o Kung Fu, o Wushu e o Tai Chi; mais especificamente, o Kung Fu Shaolim do Norte inspirou os estilo marcial da Dobra do Fogo, o Tai Chi Chuaninpirou a Dobra da Água, o Kung Fu HungGar inspirou a Dobra da Terra e o Wushu Ba Gua Zhang inspirou a Dobra do Ar.

Cada elemento é associado a um tipo de energia que compõe um ciclo universal, onde a energia se transforma, muda e volta às suas origens. Cada dobra possui vertentes que são aprendidas com muito esforço, mas elas são bastante específicas. As “sub-dobras” são: a Dobra das Plantas, da Cura e do Sangue (Água); Areia, Metal e Lava (Terra); Relâmpago, Fogo Azul e Combustão (Fogo) e Controle do Clima, Vácuo e a capacidade de Voar (Ar).

Apenas o Avatar tem capacidade de aprender todas as dobras, mas nenhum tentou aprender todas ou viveu o suficiente como para tal feito.

2.3.5 Berserk

Mais uma das histórias usadas como referência para o nosso projeto foi a do mangá

Berserk, escrita por Kentarou Miura, publicada pela primeira vez em 1989 na revista Monthly Animal House. No mangá, encontram-se narrativas de crescimento do protagonista Gutts, nascido de um cadáver e criado por mercenários, que teve uma infância bastante conturbada, e também de outros personagens importantes para o desenvolvimento do enredo, explorando suas ansiedades, medos, desejos, sonhos, acontecimentos na vida de cada um que resultam num psicológico de personagem. Entre os anos de 2012 e 2013 foram lançados três produções de filmes adaptados em animação para introduzir à história de uma segunda série[6] adaptada, lançada em 2016.

Figura 25: Berserk gon Jidai-Hen I: Haō no Tamago (capa). Griffith, lado esquerdo, e Gutts, lado direito.



Fonte: Berserk: Ougon Jidai-hen I - Haou no Tamago - MyAnimeList.net - https://myanimelist.net › Anime

A série atual se inicia com três filmes – *Berserk Ōgon Jidai-Hen I: Haō no Tamago* (Berserk, A Era de Ouro: Arco I – O ovo do Rei); *Berserk Ōgon Jidai-Hen II: Doldrey Kōryaku* (Berserk, A Era de Ouro: Arco II – A batalha por Doldrey), lançados no Japão em 2012 e *Berserk Ōgon Jidai-Hen III: Kōrin* (Berserk, A Era de Ouro: Arco III – O Advento),

6 "Segunda série", pois em 1997 também já havia sido produzida uma primeira adaptação deste mangá em série animada, intitulada Berserk: Kenpū Denki. Transmitida pela Nippon Television, teve um total de 25 episódios, a qual adapta o arco "Espadachim Negro", e depois o arco "Era de Ouro".

lançado em 2013. Essa trilogia, sendo uma versão resumida do mangá que se inicia quando Gutts, já na fase adulta[7], entra para o grupo de mercenários conhecido como Bando do Falcão até o acontecimento do eclipse, ápice do enredo até agora[8]. Entre Julho de 2016 até Junho de 2017, foram produzidos duas temporadas de 12 episódios cada, da segunda série animada de Berserk como continuação dessa trilogia, ou seja, após o ritual do eclipse e suas consequências. Porém, apesar de termos toda a narrativa como referência, aqui nos atentaremos em focar no antagonista da série, o Griffith.

Griffith é um rapaz que possui uma bela aparência, tem um alto nível intelectual, possui um carisma que conquista a confiança das pessoas com facilidade, sendo ele, uma pessoa educada e possui uma boa postura, o que é de se admirar devido a sua origem humilde.

Nascido em meio a pobreza, em sua infância, ele passa por uma realidade de fome e miséria. Foi nessa época que, enquanto caminhava pelas ruas da cidade, nele desperta sua maior ambição, ter seu próprio país. Nessa mesma época, encontra uma velha vidente que lhe dita uma profecia e lhe entrega um ovo chamado behelit. Em sua adolescência ele forma o Bando do Falcão.

Sendo um líder nato, exala um ar de grandeza, força e esplendor, assim, consegue manter a lealdade de seus companheiros sem nenhum esforço e busca de todos os meios coletar fundos de guerra para seu grupo e conseguir financiamento para seu futuro exército.

Ao longo dos anos, seu bando foi crescendo em número de soldados e adquire status de mercenários. Apesar de sua aparente despreocupação e carisma, possui atitudes multifacetadas e as vezes demonstra um temperamento possessivo e um aspecto frio. Ainda que possua status, seu ego nunca se aparenta inflado.

Griffith é muito bom em lutas com espadas, mas mantém sempre o porte e deixa seu raciocínio frio e lógico sempre em primeiro lugar. Preza seu exército, porém, dando maior importância a visar seu sucesso do que a compaixão. Sua compaixão é paradoxal.

A trilogia do *anime*[9] tem início quando Griffith se interessa por Gutts ao vê-lo em

---

7 No manga é contada toda a trajetória do personagem, desde o nascimento e continua além do acontecimento do eclipse.

8 Atualmente, o mangá ainda está em processo de produção, ou seja, como o anime é baseado no mangá, ainda não possui um final definido publicamente.

9 Lido como “ani/mê/”, o anime (アニメ, em japonês) é uma palavra de origem japonesa utilizada para designar as animações origem japonesa.

uma batalha. Após uma luta travada entre os dois para decidir se ele entra ou não no bando, Griffith ganha e Gutts se torna um membro. Passam-se anos e Gutts finalmente tem amigos, pessoas com quem se importa e um propósito de vida, seguir seu líder, o qual considerava ser seu melhor amigo, e ajudá-lo a conquistar seu sonho.

Tudo vai muito bem para a glória do Bando do Falcão. Griffith conquista a vitória da guerra para o rei de Midland, ele e os comandantes de seu bando se tornam aristocratas na nobreza, estando cada vez mais próximo de realizar seu sonho. Mas, Gutts se depara com o discurso de Griffith numa conversa com e a princesa do reino declarando que que não considera seus companheiros como “amigos”, pois, para ele, um amigo não se apega ao sonho de outrem, mesmo que este fosse ele. Eles vivem pelo que querem e resistirão a quem se opor. Para ele, um amigo deve estar em um mesmo patamar. Gutts, perplexo, pois ele mesmo não possuía um sonho, decide partir em busca de um para se igualar a seu líder e conquistar o posto de seu amigo.

O líder do bando se recusa a aceitar a partida de Gutts, então os dois travam uma outra luta entre si para a tomada de decisão e, assim sendo, Griffith perde. Inconformado e completamente desolado, ele vai buscar consolo nos braços da princesa, logo, o rei descobre esse envolvimento e o condena por traição. Então, de nobre, Griffith se torna um traidor da coroa da noite para o dia.

Condenado a prisão e sessões de extrema tortura, ele se encontra massacrado e inválido. Após ser resgatado pelo bando, e depois de fugir e, possivelmente, de tentar um suicídio, ele encontra o behelit, antes perdido. Então, ocorre o eclipse e, durante o ritual previsto pela antiga profecia, Griffith, sem hesitar, sacrifica seus companheiros de campo para se tornar o quinto membro da Mão de Deus. E, de inválido, Griffith se torna um deus do dia para a noite.

Entre os fãs de Berserk, há discussões em redes sociais e estes se dividem entre os que afirmam que “Griffith não fez nada de errado” e os que o odeiam pela sua traição perante seus companheiros, instigando conceitos entre certo e errado, bem e mal.

Contudo, o que queremos transmitir através de nosso antagonista (ver capítulo 3.7.2) é sua ânsia por poder que faz com que suas ações passem por cima de todos que se encontram como empecilhos em suas realizações, assim, o personagem é visivelmente calmo e possui um temperamento frio, enquanto mantém um raciocínio lógico perante suas ações, sempre

com um toque sarcástico e humor-sádico. Cecil não se importa com quem um dia esteve ao lado dele, muito menos se deixa levar por emoções, se é que ele consegue sentir empatia por algo. Apesar de seus ideais, com o discurso de “melhorar o mundo”, não mede esforços para alcançá-los, afinal, ele deseja mesmo tornar o mundo melhor ou esse é apenas um fim para justificar os meios?

2.4 Referenciais teóricos no Designer

Abaixo, se encontra uma abordagem aprofundada das principais referências relacionadas ao Design Gráfico e seu papel na confecção do Mundo Arcano.

2.4.1 Jorge Frascara e o Design Gráfico

Jorge Frascara, professor emérito da Universidade de Alberta no Canadá, reconhecido mundialmente como líder em design de comunicação visual, professor honorário da Universidade de Emily Carr, e membro da sociedade de designers gráficos do Canadá, autor do livro Communication Design: Principles, Methods, and Practice (1. ed. – Nova Iorque: Allworth Press, 2004, 208 pág.), aborda em seu livro sua visão e conceituação da atividade que um designer gráfico realiza, defendendo desde suas primeiras páginas o caráter comunicativo do design.

Em seu primeiro capítulo conceitua o significado do termo design, e como ele é erroneamente relacionado somente a características estéticas de um produto, pela sociedade, assim o autor se posiciona contrário a nomenclatura atual presente na maioria das academias: ‘Design gráfico’, propõe então em seu primeiro capítulo a ressignificação desse termo aliando a verdadeira função desempenhada pelo designer e o verdadeiro objetivo desta área.

> É necessário reconhecer que o termo designer gráfico contribuiu para obscurecer o perfil da profissão. Apesar de ser melhor que ‘artista gráfico’ e muito melhor que artista, o termo ainda enfatiza muito no gráfico, no elemento físico e omite aspectos mais essenciais da profissão cujo o principal objetivo não é a criação de formas gráficas mas a criação de comunicações efetivas. Embora o termo mais amplamente aceito seja de fato ‘designer gráfico’, é mais descritivo e apropriado dizer ‘designer de comunicação visual’, porque sua definição inclui os três elementos essenciais da profissão: o método (design); o objetivo (comunicação); e o meio (visão). (FRASCARA, 2004, pg.4, tradução nossa)

E por este motivo, para Frascara a melhor alcunha para este campo de conhecimento é: Design de comunicação visual. Sendo assim ao dissecar terminologicamente nós temos:

> A palavra design será utilizada para referenciar ao processo de concepção, planejamento, projeção, coordenação, seleção, e organização de uma série de elementos normalmente textual e visual para a criação de uma comunicação visual. A palavra design também será usada para relacionar os objetos criados durante esse processo. As palavras 'comunicação visual' modificam a palavra design, e a relacionam à produção de objetos visuais ligados a comunicação de mensagens específicas.(FRASCARA, 2004, pg.2, tradução nossa)

Frascara defende (2004, pg.3) que a função desempenhada por um designer é a de interpretar, organizar e apresentar visualmente uma mensagem, aliando forma e conteúdo. O designer muitas vezes irá se deparar com grupos multidisciplinares, durante a fabricação de determinados artefatos, e por este motivo deve estar preparado e ser capaz de desenvolver uma boa relação interpessoal durante a produção dos projetos, como pontua o autor (2004, pg. 4).

> Em muitos casos o designer necessitam da contribuição de fotógrafos, ilustradores, animadores, programadores, calígrafos, desenhistas; e outros especialistas que estão menos conectados a profissão de design são também muitas vezes necessários, dependendo do conteúdo e da audiência de cada projeto.(FRASCARA, 2004, pg.3, tradução nossa)

O que acontece com frequência quando se procura estudar "*o que é design*" é está aparente falta de definição do conceito da palavra.

> O termo "design de comunicação visual" é um objeto de uma série de longas interpretações. As diferentes definições da palavra "design" na língua falada contribuíram com a falta de precisão em entender qual é o trabalho verdadeiro de um Designer de comunicação visual.(FRASCARA, 2004, pg. 1, tradução nossa)

Frascara aponta (2004, pg.6) que, para se compreender os verdadeiros problemas que um designer de comunicação visual enfrenta, deve-se antes procurar compreender três conceitos básicos: Informação, Redundância e Ruído.

"O conceito de 'informação' está conectado à inovação, a qual se relaciona ao nível de novidade presente numa mensagem."(FRASCARA, 2004, pg.6, tradução nossa)

Já a Redundância na mensagem possui as seguintes funções:

> [...]insistência e esclarecimento. Insitência, na forma de repetição é uma estratégia retórica que, quando usada propriamente, propicia uma melhor memorização da informação, dando destaque a mensagem. O [...] esclarecimento acontece com frequência quando a mesma informação é apresentada de diferentes maneiras as vezes usando diferentes sistemas de código para garantir que a informação será entendida por um bom número de diferentes pessoas(FRASCARA, 2004, pg.8, tradução nossa)

A segunda definição apresentada por Frascara é a de Ruído ao qual define como:

> Ruído‘ é qualquer distração que aparece entre informação e público, interferindo com, distorção, obliteração, ou ocultando a mensagem.[….] Também pode ser causado em nível semântico, quando a lógica da mensagem não combina com a cultura cognitiva da audiência pretendida (FRASCARA, 2004, pg.8, tradução nossa).

Estes conceitos são os que delimitam os problemas enfrentados por um designer durante a elaboração de um projeto, que são: Desenvolver um projeto que consiga se destacar em determinado meio visual, se houver uma competição da atenção do público para ele, ou se for desejada uma atenção a determinada sequência visual desenvolvida pelo designer; Desenvolver uma forma estratégica de esclarecimento da mensagem que se pretende comunicar através da repetição ou de outra estratégia de comunicação visual; Evitar que se criem ruídos na interpretação da mensagem, que aquela visualidade não possua elementos que tomem a atenção indevida ou distraiam as pessoas que interagem com esse projeto.

Outra questão levantada por Frascara (2004) é a relação entre design e criatividade, ele aponta que a criatividade não deve ser algo que possua relação somente com a arte, a criatividade pode também ser estabelecida quando se procura resolver um problema aparentemente insolúvel de uma maneira inesperada, porém o uso dessa criatividade não pode ser livre, pois isso pode causar o aparecimento de ruído no projeto, é necessário que haja uma restrição na hora de se utilizar a criatividade.

> A dualidade da ’criatividade e comunicação‘ não pode ser tratada como oposição. Clareza não é o oposto de criatividade no design de comunicação. Criatividade pode desenvolver mensagens complexas fáceis de serem entendidas, e a falta disso pode tornar simples mensagens obscuras (FRASCARA, 2004, pg.10).

Essa criatividade é delimitada pela necessidade de se buscar clareza na comunicação da determinada mensagem.

> Criatividade no design [….] requer [….], uma inteligência objetiva e flexível, a habilidade de analisar um problema a partir de múltiplos pontos de vista, e ser capaz de entender as intenções do cliente (o originador da mensagem), e a possibilidade de percepção da ampla gama de setores que o público pode ter da dada mensagem (FRASCARA, 2004, pg.11).

Frascara explica que estímulos visuais são mais atraentes aos seres humanos e que por conta disso são canais extremamente poderosos. Por isso quando se trabalha a linguagem visual presente nesses canais, é possível transmitir uma mensagem de maneira clara, compreensível, usável e prazerosa de acordo com Frascara (2004).

Durante todo o livro o autor defende a necessidade do equilíbrio entre estética e comunicação, e que estes dois elementos não podem ser trabalhados de maneira isolada, eles estão entrelaçados, uma pequena mudança em uma influência a forma de percepção do outro. E este equilíbrio para Frascara (2004) deve se aliar a criatividade e ao conhecimento que o designer possui em relação à estética e informação. Assim percebe-se que:

"Comunicação é a razão da existência do design de comunicação visual, e representa a origem e o objetivo de todo trabalho na área." (FRASCARA, 2004, pg.63, tradução nossa).]

> Design entretanto, nunca é neutro.[….] Toda forma, além de sua adaptação para o trabalho informacional, tem uma raiz cultural e um impacto cultural isso promove certos valores pertencedores a dada classe social, e muitas vezes para específicas raças ou gênero (FRASCARA, 2004, pg. 65-66, tradução nossa).

Frascara (2004) também afirma que o design possui intencionalidade e representatividade quando está a produzir um determinado artefato, e este fato implica em determinados impactos na sociedade e em determinados grupos de pessoas. E para que isso acontece Frascara (2004) menciona que existe uma necessidade de se criar significação nos elementos utilizados na criação do artefato.

> Toda escolha estética carrega um significado. E não é possível melhorar ou piorar a qualidade estética da mensagem sem alterar seu significado, aumentando ou reduzindo a força de uma mensagem, ou possuindo um efeito no segmento de público selecionado pela mensagem.(FRASCARA, 2004, pg. 77, tradução nossa)

Os elementos visuais que compõem a estética do projeto são os responsáveis, segundo Frascara, a carregar determinado significado da mensagem:

> Todo elemento visual transmite um significado; […] todo significado

> pressupõe uma organização; toda organização é baseada nos princípios de integração e segregação; os princípios de segregação e integração são baseados nos princípios Gestálticos de similaridade, proximidade e boa forma; toda mensagem visual envolve forma e significado; todo significado de uma mensagem requer um processo de interpretação; toda mensagem é produzida para gerar uma determinada ação (FRASCARA, 2004, pg. 68, tradução nossa).

O Design para Frascara é intencional, é planejado e pensado para que se tenha um determinado resultado. E esse resultado ocorre quando o público começa a interpretar a mensagem a ele oferecida.

> A interpretação da mensagem envolve dois níveis: denotação e conotação. Denotação se refere a relativamente a dimensões objetivas da mensagem, sendo elas descrições ou representações em imagens ou textos. Conotação se refere mais a aspectos subjetivos da mensagem, é particularmente importante quando a mensagem ambiciona um apelo emocional, que é o caso das mensagens persuasivas.[….] A mensagem conotativa é mais culturalmente dependente, e é construída como a combinação da concepção do designer e a experiência do público alvo.(FRASCARA, 2004, pg. 69, tradução nossa)

Durante a confecção do projeto o designer deve se atentar aos impactos que a sua produção pode causar nas pessoas que usufruem da mesma, devido a sua intencionalidade e seu impacto social. Uma vez que "o Design de comunicação visual é uma ciência social" (FRASCARA, 2004, pg.189, tradução nossa) e por este motivo é definido como:

> Design de comunicação visual pode ser, notado como no começo, tanto como uma atividade e um produto. É a atividade de concepção, planejamento, projeção, e produção de comunicação visual, normalmente implementado em meios industriais, e orientado para radiofusão de específicas mensagens para específicos públicos. Isso é feito para se obter uma reação, conectando conhecimentos, atitudes, sensações, ou o comportamento do público. O design é um objeto criado a partir desta atividade (FRASCARA, 2004, pg.189, tradução nossa).

Frascara em seu livro aponta também uma metodologia comum que o designer usufrui naturalmente durante a produção de um projeto:

> Para entender os requerimentos de um projeto, designers devem perguntar a si mesmos [...] questões: Qual é o propósito da mensagem?; Qual é o conteúdo da mensagem?; Quais são as mensagens implícitas e qual o relativo significado delas?; Qual é a origem da mensagem?[...]. De acordo com as respostas para essas questões, o designer planeja a mensagem em diferentes níveis: forma, código, linguagem, propósito, narrativa, e mídia. O processo envolve decisões tecnológicas, logísticas, e financeiras, e termina em um

> plano avaliação destinado a medir o sucesso da ação comunicativa e coletar feedback para melhorar a ação (FRASCARA, 2004, pg. 89, tradução nossa).

Por fim o livro conclui que:

> Dada a natureza visual de nossa cultura no geral, e o aumento do volume de informações visuais em particular, os designers de comunicação visual podem contribuir substancialmente para a clareza, eficiência, beleza, e viabilidade econômica do sempre crescente fluxo de informação. Eles podem facilitar esse fluxo e contribuir para a qualidade de nossa sociedade e de nossas vidas (FRASCARA, 2004, pg.190, tradução nossa).

2.4.2 O Design Gráfico na Narrativa Visual

Este segundo livro foi escrito em conjunto por um animador e um designer-animador, muito utilizado como livro de referência no que tange os âmbitos de direção e cinema, nele são abordados os conceitos técnicos e projetuais de uma narrativa visual, que é definida como:

"Narrativa visual é o ofício de usar imagens para criar uma realidade ficcional mas crível que atende as expectativas do público pretendido" (ARNOLD; EDDY, 2007, pg.2, tradução nossa).

Uma narrativa visual trabalha com elementos visuais em movimento (personagens, formas, linhas, pontos, posição da câmera, fundos, etc), e estes elementos são significados e apresentados estrategicamente ao espectador com uma intenção específica relacionada a mostrar a visão única de mundo que o criador possui aliado ao entretenimento, procurando causar diversas emoções à quem assiste (com exceção à chatice).

> Enquanto o elemento "visual" da narrativa visual depende dos princípios pelos quais o artista faz decisões estilísticas para criação de personagens, ações, e fundos, a arte da narração de histórias é também dirigido por uma série de regras e guias (ARNOLD; EDDY, 2007, pg.2, tradução nossa)

Aquele que assiste a narrativa, somente tem interesse em continuar a assistir a história por conta de um vínculo intencional criado pelo narrador visual entre o personagem principal e a plateia, e este vínculo faz com que o espectador se sinta na pele do personagem e desenvolva uma empatia tão forte com o protagonista que as dores e desafios presentes na jornada deste personagem são tomadas pela audiência como sendo suas próprias.

“Todas as audiências trazem expectativas complexas para a tela. Eles querem experienciar algo atraente, mas esta exata experiência variará de um membro da audiência para o próximo.” (ARNOLD; EDDY, 2007, pg. 9, tradução nossa)

O público deseja estar presente na história, é uma exigência natural de acordo com Arnold e Eddy (2007) que estas experiências na tela sejam apresentadas de maneira clara e convincente, para que assim as pessoas que assistem se identificarem e retirarem daquilo que assistiram algum aprendizado ou sensação diferente, que consiga mudar aquela pessoa de alguma maneira. Da mesma forma que um projeto de design têm um impacto social notável segundo Frascara (2004).

> As pessoas da audiência assistem o que se passa na tela a fim de sentir conectados a algo maior do que suas vidas atuais, então eles experienciam o catarse. O catarse é a purificação ou purgação que libera tensão de uma pessoa ou provoca uma renovação espiritual (ARNOLD; EDDY, 2007, pg. 10, tradução nossa).

“A qualidade do design de comunicação deve considerar não só a conexão com o escopo específico do projeto em questão mas também com respeito ao impacto cultural que existe em nossas vidas cotidianas.” (FRASCARA, 2004, pg.88, tradução nossa).

O que acontece então ao se desenvolver uma narrativa visual é uma hibridização entre a visão artística do narrador visual e um conjunto de regras que são seguidas para se produzir determinado significado intencionalmente e assim transmitir uma mensagem a quem assiste. Esta visão artística de acordo com Arnold e Eddy (2007) possui uma relação íntima com os talentos e paixões do contador de histórias visuais aliados à sua própria percepção de mundo.

No primeiro capítulo é abordado um panorama do que é narrativa visual, quem a produz e quais são as regras que devem ser seguidas, para se produzir uma mensagem clara e concisa da história. A primeira a ser apresentada por Arnold e Eddy (2007) é a regra dos três, que em resumo significa que todo o processo envolvido com narrativa visual obedece a seguinte sequência: início, meio e fim.

A segunda foi a de que o personagem deve criar um vínculo empático com a plateia através dos desafios que tem de superar, dos elementos que o tornam humano, e da forma como ele se identifica universalmente com os espectadores.

Após estabelecer essas duas regras os autores Arnold e Eddy (2007) explicam brevemente a metodologia adotada para se seguir e produzir uma peça visual relacionada à narrativa visual (seja ela filmes com pessoas ou animações). A lógica de tarefas era a seguinte: primeiro era feito um Brainstorming das ideias e conceitos que seriam abordados na história; logo em seguida começaria a etapa do pré-projeto que envolveria o desenvolvimento da parte escrita e validação do universo, além da composição rafeada das cenas através de um storyboard; após isso seria a fase de produção ao qual é desenvolver de fato o filme ou animação; e por fim a pós-produção que é a finalização e renderização do filme produzido.

É notório também a necessidade de clareza nos acontecimentos que se desenrolam na tela:

> Os espectadores exigem que os acontecimentos que estão na tela sejam claros tanto para o sua experiência pessoal quanto para a vida ficcional de um personagem. Sem contexto os acontecimentos são nada mais que uma série de atividades sem significado. Com o contexto, as situações são uma série de experiências que adicionam significado para a jornada do personagem e reforçam o impacto emocional da narrativa. O que acontece na tela (ou os eventos) são infinitamente menos importantes para os telespectadores do que o que aquela ocorrência significa para o personagem e como esta ocorrência se encaixa no resto da história (ARNOLD; EDDY, 2007, pg. 30, tradução nossa)

Esta clareza de informações é conquistada quando se trabalha os elementos visuais da narrativa buscando atribuir a cada um determinada significação para se produzir intencionalmente determinada sensação ou percepção à audiência. Da mesma forma que um designer faz suas escolhas estéticas durante a confecção de um projeto:

> Toda escolha estética carrega um significado. E não é possível melhorar ou piorar a qualidade estética da mensagem sem alterar seu significado, aumentando ou reduzindo a força de uma mensagem, ou possuindo um efeito no segmento de público selecionado pela mensagem (FRASCARA, 2004, pg.77, tradução nossa).

E esta clareza é transparente à audiência quando se estabelece primeiramente um contexto à narrativa:

> Contexto estabiliza a relação entre personagem e acontecimentos ou objetos e pessoas, com o objetivo de dar ações (imagens ou sons que os espectadores percebem na tela) de significado emocional para a audiência. Contexto é essencial para que os telespectadores entendam o significado dos acontecimentos. Sem saber como um elemento (um personagem, evento, ou localização) se relaciona com outros elementos, o episódio perde o sentido; ele torna-se aleatório. Com contexto, a mais simples das ações pode possuir

> uma poderosa experiência emocional para a audiência (ARNOLD; EDDY, 2007, pg.30, tradução nossa)

O objetivo principal de uma narrativa visual é a transmissão de uma experiência para a audiência, uma vez que se consegue superar todos os problemas de comunicação e a mensagem é recebida de maneira clara pelo espectador, é tido aqui uma comunicação visual eficiente. Esse tipo de comunicação é semelhante a configuração de transmissão de uma mensagem feita por um designer:

> Toda comunicação em design envolve uma fonte, o designer, o meio, um código, uma forma, um conteúdo, um contexto e um público (isso constrói um significado, desenvolve uma atitude, e adota um comportamento interno ou visível). Toda comunicação envolve processos perceptuais, emocionais, e cognitivos (conotativo e denotativo). Forma e estilo sempre comunicam. Toda comunicação é afetada por diferentes contextos que a cercam (FRASCARA, 2004, pg.73, tradução nossa)

> A meta mais importante para uma narrativa visual é criar uma experiência emocional para a audiência. Os espectadores avaliam a narrativa visual baseada em sua capacidade de transmitir experiências emocionais atrativas. A fim de conseguir uma experiência emocionalmente aprazível, os telespectadores devem observar na tela uma personagem e se identificar com alguns aspectos das ações dela, palavras, ou de maneira geral. A identificação do público com a personagem é conhecida como vínculo empático (ARNOLD; EDDY, 2007, pg.31, tradução nossa)

O narrador visual segundo Arnold e Eddy (2007) deve se ressalvar de ter definido muito bem o contexto da narrativa, para que determinadas cenas de ação não percam seu significado e passem a ser ruídos visuais e se tornem cenas sem nenhum aparente contexto. A credibilidade que se põe em uma narrativa está intrinsecamente ligado a significação dos elementos visuais.

> O narrador visual possui a tarefa de estabelecer contexto, ou significado, para acontecimentos.[...] O público é inteligente; consegue intuir, deduzir, e adivinhar como ninguém, mas[…] querem que lhes seja dito de forma clara o que sentir sobre os eventos na narrativa (ARNOLD; EDDY, 2007, pg. 80, tradução nossa),

De acordo com Arnold e Eddy (2007) a audiência tem consciência de que o que está assistindo é uma mentira e que por este motivo o narrador visual deve trabalhar os elementos presentes na tela de maneira convincente que tornem uma mentira visual confiável1[10].

10 Arnold e Eddy (2007) colocam o seguinte pensamento da audiência: “O narrador visual mentirá para mim com consistência; em troca suspenderei minha descrença. Como pagamento por acreditar nas mentiras do narrador visual. Eu espero que meu tempo, minha paciência e minha crença seja recompensada com uma excepcional e satisfatória experiência.”

“A fim de se ter uma narrativa consistente, o narrador visual deve conquistar um conjunto de regras coerentes para seu mundo.” (ARNOLD; EDDY, 2007, pg.105, tradução nossa) é através desta noção que a construção do universo de Arcano valida seu caráter comunicativo e sua consistência como narrativa visual.

> A história é uma narrativa ficcional cujo o objetivo é comunicar claramente ideias e sentimentos de uma maneira emocionalmente convincente. A história tem um começo, meio, e fim (atos), e segue a jornada focada num personagem seus encontros e batalhas para superar um obstáculo, ao qual resulta em uma profunda mudança interna ou externa no personagem, obstáculo, ou em ambos (ARNOLD; EDDY, 2007, pg.119, tradução nossa)

Após o 5 capítulo o livro passa a explicar as definições técnicas relacionadas ao cinema e a arte e como estes elementos se arranjados de X formas podem passar uma sensação e significado diferente se posicionados de outras maneiras.

> Em última análise, o contexto é uma escolha de seleção visual. Portanto, o contexto é a chave para o puro cinema[11]. O narrador visual escolhe quais imagens aparecem na tela, qual ordem elas aparecem, e sua distância da câmera. Cada uma dessas subjetivas decisões de edição contribuem para uma experiência cinemática da audiência (ARNOLD; EDDY, 2007, pg.171, tradução nossa)

“Cada escolha que o narrador visual faz sobre o que mostrar e o que dizer dá a narrativa um contexto único e estiliza a história a diferenciando de outras.” (ARNOLD; EDDY, 2007, pg.171, tradução nossa).

2.4.3 A Narrativa Visual e o Design Gráfico

É notório a semelhança de funções presentes entre um **narrador visual** e um **designer de comunicação visual**, é necessário entender que a área específica do design que é implicitamente abordado pelos autores é a área do audiovisual, e precisamente a área do motion graphics.[12]

Uma das particularidades presentes nessa área é apresentada pelos autores como os diferentes trabalhos que ela engloba:

---

11 “Cinema puro se refere à ideia que ação e reação devem se combinar para produzir significado.” (ARNOLD; EDDY, 2007, pg.171, tradução nossa)

12 Possuindo sua conceituação definida pelos autores Lessa e Freire (2016) como área ramificada do design gráfico que trabalha com os conceitos do mesmo aplicando-os em imagens, formas, elementos visuais em movimento, seja com intenção narrativa ou não.

> Dentre os trabalhos é possível identificar animação digital 2D e 3D de cenários e personagens, stop motion, filmagens, animação de tipografia e elementos gráficos, animação de recortes, rotoscopia entre outros. E isso vem confirmar o caráter heterogêneo da linguagem do motion graphics (LESSA; FREIRE, 2016).

Sendo assim o caráter narrativo da animação, e seus elementos visuais que estão ’em movimento‘1[13] se inserem dentro do âmbito de cinema e arte, quanto no âmbito de design.

Todo o processo de significação e clareza que ocorrem ao se fazer uma animação envolvem etapas semelhantes à atividade exercida por um designer quanto por um narrador visual, validando então o caráter heterogêneo encontrado em uma animação: Trabalhar com a visão de mundo, experiências de uma pessoa artisticamente, e desenvolver intencionalmente significados que dão clareza a mensagem principal que será transmitida a quem estiver assistindo a história.

2.5 Metodologia

Para que se desse inicio à etapa de criação e produção de Arcano, decidiu-se com base nos referenciais teoricos aqui estudados adaptar a metodologia apresentada no livro **Visual storytelling,** conhecida como a regra dos três, onde se estabelece o início, o meio e o fim. Além de etapas para a produção de conteúdo cinematográfico disponível também no livro de Arnold e Eddy (2007), que consiste em: Brainstorming, Pré-produção, Produção e por fim Pós-produção.

Adaptando as exigências e contratempos que foram aparecendo, desenvolvemos uma metodologia que inseria as etapas cinematográficas dissecadas em cada parte da regra dos três. Obtendo a seguinte configuração:

Início

Brainstorming, Roteirização, Decupagem e Storyboard.

- **Meio**

13 Neste ponto, vale uma explicação: Quando falamos ’imagem em movimento‘ não estamos nos referindo ao movimento real mas no uso da técnica narrativa da animação e do cinema baseada na ’persistência da visão‘(SANDE, 2011, pg.2)

Animatic, Sincronização do áudio, Colorização e Limpeza de Frames

- **Fim**

  Mixagem do áudio, Correção de imperfeições, Renderização

Mais adiante cada etapa será explicada, como também os termos aqui utilizados.

Devido ao pouco tempo, esse esquema metodológico não obteve sucesso e acabou não sendo seguido, assim o produto final que seria conquistado com este esquema (no caso o episódio piloto) não foi finalizado, parando na faze de Animatic, outra estratégia foi adotada, e as etapas descritas no processo cinematográfico do livro **Visual storytelling** foi a solução para a prosseguição do projeto e finalização da monografia.

3 DESENVOLVIMENTO

A seguir será detalhado tecnicamente o processo de criação do Universo Arcano, desde sua etapa de concepção até a entrega do produto final.

3.1 Distribuição de Tarefas

Para a produção de uma animação é necessária a participação de diversos indivíduos que executem sua função perante o trabalho a ser realizado. No projeto Arcano, o papel de cada integrante se deu com base em seu conhecimento acadêmico, deste modo, decidiu-se que as áreas de mais afinidade ao bacharel de Artes Visuais estão intimamente ligadas à poética e subjetividade do projeto e em relação ao bacharel de Design Gráfico as áreas relacionadas a comunicação imagética do projeto.

> E se a obra é, ao mesmo tempo, um processo de formação e um processo no sentido de processamento; de formação de significado, ... é porque, de alguma forma, a obra interpela os meus sentidos, ela é um elemento ativo na elaboração ou no deslocamento de significados já estabelecidos. Ela perturba o conhecimento de mundo que me era familiar antes dela: ela me processa. Também neste sentido, de fazer um processo a alguém: sim, somos processados pela obra. A obra, em processo de instauração, me faz repensar os meus parâmetros, me faz repensar minhas posições (REY, p.1).

A significação que cada elemento narrativo possui é vital na elaboração do Universo Arcano a ser apresentado. Quando não se tem estes elementos bem definidos, a mensagem que o roteiro deveria passar é totalmente prejudicada.

"O Design Gráfico é uma atividade que lida com projetos relacionados à linguagem visual e sua articulação por meio de imagens e textos sobre variados suportes e situações" (ADG[14], 2000, p.36), logo é de fundamental importância para o desenvolvimento de uma narrativa audiovisual que o designer trabalhe na forma como a mesma irá ser recebida pelo público. Por outro lado, a poética por trás do Universo Arcano foi, e continuará sendo, o foco principal dos bacharéis em Artes Visuais, porém não são atividades distintas uma da outra, elas são interligadas e foram desenvolvidas em conjunto durante todo o percurso do trabalho.

A realização deste trabalho contribui, de modo secundário, com a interdisciplinaridade entre Arte e Design quanto a linguagem da animação gráfica e autoral. As funcionalidades dos integrantes mesmo sendo abordadas aqui especificamente se unem

14 Sigla para '*Associação dos Designers Gráficos*'.

durante o processo de produção de Arcano, assim mesmo que o designer seja o indicado para trabalhar com o processo de comunicação isso não o impede de contribuir criativamente para o processo de elaboração da expressão artística de Arcano, e vice versa. Sendo um trabalho interdisciplinar pioneiro a posição dos integrantes ainda é delimitada, porém houveram invasões de uma área na outra, o que enriqueceu o trabalho e trouxe a ele diferentes visões de mundo e interpretações.

O processo criativo para a produção trailer em animatic de Arcano possui como base metodológica uma regra de produção descrita no livro *Visual Storytelling*, onde a narrativa visual obedece a seguinte sequência: início, meio e fim. Denominada pelos autores como a "regra dos três", esta regra consiste em delimitar o raciocínio criativo para que suas ideias não se percam e possuam uma linha cronológica de acontecimentos.

Assim, sendo esta regra considerada como universal, o processo criativo para os mesmos também está sujeito a esta diretriz mor. Logo, a lógica das etapas a serem seguidas no projeto é a seguinte: primeiro é feito um *Brainstorming* das ideias e conceitos que seriam abordados na história[15]; após o fim desta tarefa, inicia-se a etapa do *Pré-produção*[16],; logo em seguida, inicia-se a fase de P*rodução*[17], a P*ós-produção*[18]. Vale ressaltar que cada uma destas quatro etapas possuem início, meio e fim, além de estarem interligadas, uma vez que para que se dê prosseguimento com o projeto é necessário que a etapa anterior esteja finalizada.

3.2 Surgimento da ideia

O processo criativo de Arcano teve seu início em 28 de julho de 2015, e, por este motivo, boa parte do conteúdo referente à criação do universo e do *brainstorming* do que passaria a ser o episódio piloto já vinha sendo continuamente desenvolvido. Esta primeira etapa foi parcialmente preparada antes do início da produção desta monografia.

Construir um universo ficcional constitui diversos passos, desde a idealização até a produção. Durante seis meses ficamos por conta de idealizar apenas o universo e seus personagens, depois, nos dispomos de mais alguns meses para continuar e aprimorar o

15 Etapa que consistiu em diversas discussões de ideias entre os autores, através de desenhos e textos diversos.
16 Envolveu o desenvolvimento da parte escrita e validação do universo, escrita do história principal, roteiro e decupagem, além da composição rafeada das cenas através de um storyboard.
17 Feitura da Animação, desenhos inicialmente que demonstram como as formas irão se manifestar na tela, após isso detalha-se as imagens, limpando traços extras e colorindo.
18 Consiste na finalização e renderização do filme produzido, mixagem de áudio e sincronização do mesmo na animação.

desenvolvimento enquanto dava-se início à produção.

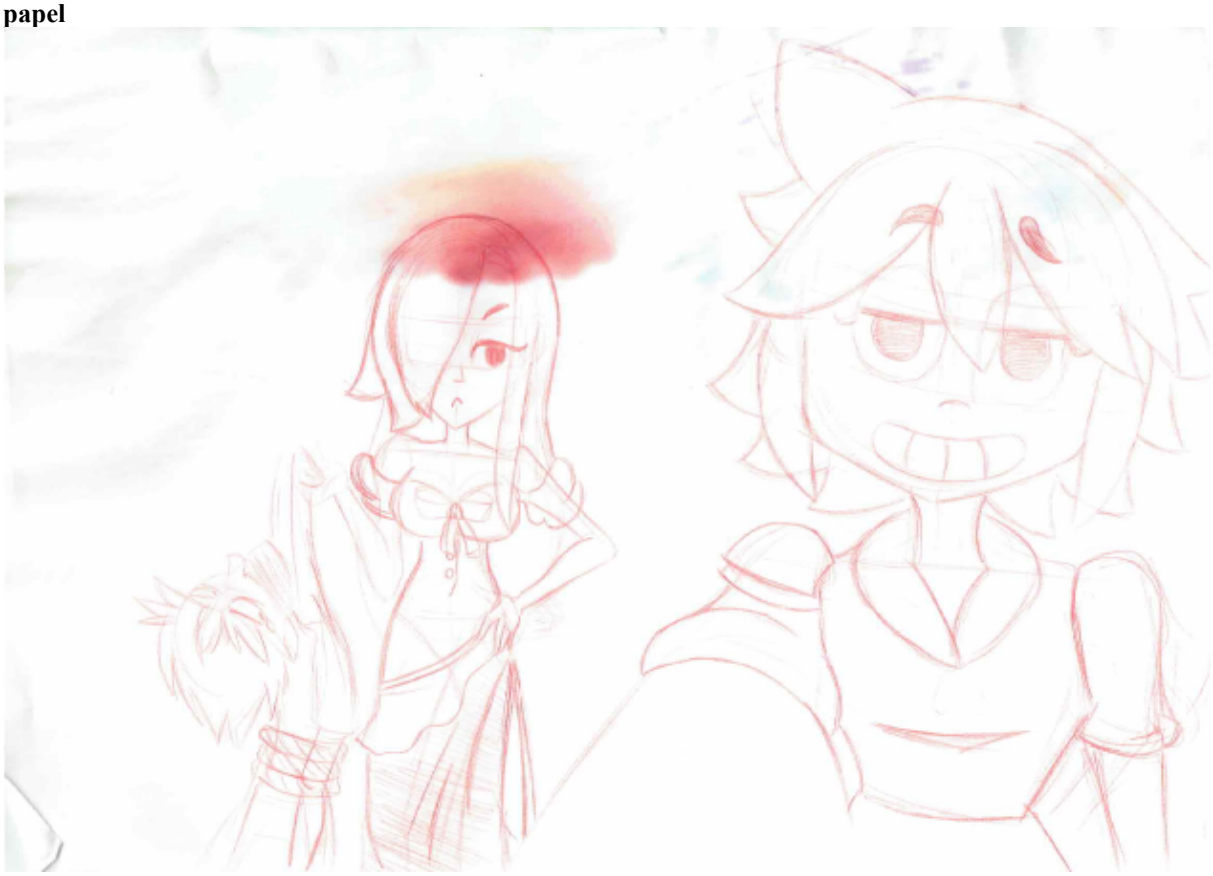
Abaixo se encontra as imagens dos primeiros rascunhos e ideias relacionadas à Arcano. Nestes primeiros desenhos a série não possuía um nome, era somente um grupo de animação, com diversas ideias e personagens.

Figura 26: O primeiro rascunho de Arcano, Rafe feito com caneta em cima de um organograma impresso.



Fonte: Autores

Figura 27: Cena imaginada, de como seria a interação entre as duas personagens. Grafite vermelho sob papel



Fonte: Autores

A ideia inicial para a trama de Arcano, girava em torno de uma série de comédia com duas garotas, que viviam no deserto e tentavam sobreviver com os recursos que estavam disponíveis. Mas durante muitas reuniões feitas nestes últimos dois anos, foi decidido um tema mais esotérico e reflexivo, presente em muitos universos ficcionais que os integrantes acompanhavam.

Figura 29: Página da primeira Hq de Arcano, Desenho feito com Nanquim.



Fonte: Autores

Foram feitos mais de 150 desenhos diversos, desde rafes, pinturas com aquarela, nanquim, guache e mais tarde pintura digital dos personagens e de ideias para Arcano. Até chegar a produção de uma história em quadrinhos que apresentava uma narrativa esotérica e o desfecho da série, um momento divisor de águas que culminou na decisão de trabalhar Arcano no âmbito acadêmico.

Figura 30: Segunda ideia para personagem Esmeralda, desenho feito com grafite.



Fonte: Autores

Figura 31: Primeiro Modelo da personagem Rubi, desenho feito com nanquim e marcadores.



Fonte: Autores

3.3 Brainstorming

A etapa de Brainstorming, consistiu-se na pesquisa sobre os assuntos diretrizes da monografia, steampunk e tarot, além da pesquisa de referências visuais para a composição estética do trabalho, Steven Universo, Berserk, a Lenda de Korra, e criação e

desenvolvimento do universo.

A primeira tarefa foi estabelecer o mundo no qual se passaria a história. Com base em reuniões passadas e na ideia central desenvolvida anteriormente, passou-se a refinar o mundo, criando raças, conflitos, estória, origem, finalizando com a feitura do mapa mundi Arcano, que será mostrado a seguir:

3.3.1 O Universo Ficcional

Arcano se passa em um planeta Terra alternativo, onde a essência da vida de todos os seres que residem neste planeta é derivada da magia. Os principais habitantes desta Terra mágica são: os magos, os humanos e os místicos. Estas são as três raças principais do mundo Arcano, no qual cada raça possui sua própria história e peculiaridade.

Todo esse universo ficcional é regido por ideias esotéricas, sendo a sua principal ideia a Lei da Transformação, a qual estabelece que nada se é perdido e sim transformado, assim, a magia em Arcano é sinônimo de transformação. Desta maneira, as raças que possuem grandes conhecimentos sobre como transformar as coisas são as mais poderosas, no caso, a raça dos magos. Aproveitando essa capacidade de manipular a magia, subjugam os outros povos por não possuírem tal faculdade, e esse fato se tornou um motivo para que os magos colonizassem e escravizassem as outras etnias.

Ao decorrer do tempo, esses três grupos étnicos travaram grandes guerras que modificaram profundamente o espaço e a cultura de cada um. Os motivos que levaram ao surgimento desses conflitos estão intimamente ligados à colonização e escravização imposta pelos magos sobre as outras raças, e isso colaborou diretamente para que a existência de preconceitos étnicos surgissem, e que, por sua vez, se intensificaram as divergências culturais e diferentes visões de mundo.

Com o passar dos anos a tensão entre as linhagens foi amenizada graças a um grupo de guerreiros peculiar. Esses guerreiros juntaram toda sua força, conhecimento e estratégia em prol de um mundo mais tolerante e pacífico entre as três raças. Ficaram conhecidos como “Arcanos” por utilizarem como estratégia de intervenção a previsão de catástrofes feita através da leitura de cartas de Tarot. Cada membro do grupo foi denominado conforme uma

carta do baralho que condizia com sua personalidade.

O último grande feito deste grupo foi o aprisionamento de uma criatura, conhecida como a Deusa da Tentação, que estava incitando a ocorrência de um novo conflito. Por meios mágicos, a deusa realizava os desejos das pessoas ou incitavam elas a cometerem determinados atos, mas para que o aprisionamento ocorresse, os Arcanos utilizaram de uma poderosa magia de selamento, deste modo, selando-a no Grimório Negro de Ouroboros. Porém, neste ato, foram amaldiçoados pela deusa a sofrerem com as características negativas das cartas de Tarot que os representavam.

Após esse episódio, os Arcanos desapareceram misteriosamente e se transformaram em lendas populares entre os povos. A intervenção desse grupo provocou uma divisão de continentes e a independência dos místicos e dos humanos perante os magos. Cada etnia passou a ter seu próprio continente e estabelecer as suas próprias regras conforme as necessidades de seus povos.

Tratando-se de uma introdução ao universo fictício de Arcano, este projeto ainda se encontra em processo de desenvolvimento. Atualmente, não se tem muitas imagens sobre o mundo e sua história em si. Portanto, a seguir, tem-se mais a construção ideológica do universo do que imagens representando-a.

3.3.1.2. Raças: Aspectos Histórico-Culturais, Físicos E Expectativa De Vida

Figura 32: Representação da Silhoueta das três principais raças de Arcano, desenho feito com aquarela e pós edição no programa Photoshop.



Fonte: Autores

O mundo Arcano é habitado por três raças distintas (os magos, humanos e místicos), cada uma tem suas próprias peculiaridades. Sua história, cultura, características físicas, sociais, expectativa de vida, entre outros aspectos se diferenciam entre si. Adiante, dispomos demais detalhes sobre cada:

- Deuses

Não é considerada uma raça, os deuses estão muito além disso. São criaturas que perambulam a Terra com a finalidade de manter o equilíbrio por meio da Lei da Transformação. Foram eles que ensinaram tudo o que os humanos precisavam aprender para sobreviverem, inclusive, a desenvolver a capacidade de manipulação da magia que os magos

possuem. Não se sabe muita coisa sobre eles, apenas que são seres superiores e que devem ser respeitados.

Os deuses são criaturas quase extintas em Arcano, eles não se relacionam diretamente com outras raças, com exceção dos místicos, que por serem uma raça 'nova' em termos de surgimento, a maioria ainda se mantém digna de orientação, e mesmo tendo uma relação de proximidade com os mesmos, os deuses não se relacionam afetivamente com os místicos.

- Magos

O ser humano sempre temeu e admirou o desconhecido a ponto de idolatrá-lo. As forças da natureza e os animais foram os primeiros deuses da humanidade, e a eles foram conferidas características tais como nomes e personalidades. As pessoas tentavam agradar seus deuses, mas para isso precisavam de alguém com a capacidade de se comunicar com eles de alguma forma e foram surgindo aos poucos sacerdotes, pajés, xamãs, etc; que tentavam essa comunicação.

Esses líderes buscavam, cada um de forma apropriada à sua cultura, entender os segredos de seus deuses para compreender seus sinais e usar suas forças por diversos motivos, seja para criar boas colheitas, vencer uma guerra ou até mesmo curar doenças. De alguma forma, os deuses ouviram suas preces e lhes concederam a habilidade de se comunicar com eles, os divinos.

Com o passar do tempo, o número de pedidos aumentou absurdamente. Os humanos não viviam mais por si, esperavam tudo vindo dos céus e os deuses se irritaram com isso e concederam a seus respectivos porta-vozes uma versão minúscula de seu conhecimento e poder para que eles mesmo atendessem os inúmeros pedidos locais. Os porta-vozes se tornaram discípulos dos deuses e aprenderam alguns de seus poderes e costumes e este novo poder, a magia, impregnou tanto o corpo destas pessoas que suas habilidades começaram a ser passadas de geração para geração e criando assim uma tradição para a sucessão de sacerdotes.

Com o domínio da magia, os antigos porta-vozes dos deuses se tornaram líderes da

humanidade mas com seu próprio poder e ambições, deixando seus antigos mestres de lado. A maior parte dos deuses não se importou com o abandono, mas outros sentiram muito esse impacto.

Os dominadores de magia por nascença se auto proclamaram magos, os donos da magia e do mundo, e portanto os novos deuses. Criaram suas próprias regras, dominaram outras criaturas e as submeteram a seu poder. Eles podiam dominar a magia, mas o egoísmo humano ainda habitava suas almas.

Encontraram pouca resistência, não importa onde fossem pois os humanos “comuns” haviam se habituado tanto à vida cheia de intervenções divinas que se esqueceram como sobreviver sozinhos. Quando os magos se retiraram para as frias terras que posteriormente batizaram de Sublimia, as outras criaturas voltaram a ter algo semelhante à paz.

Características Físicas dos Magos: Suas características físicas são obvias e marcantes. A maior parte possui olhos em tons claros de azul, verde, lilás, cinza e em alguns casos até vermelho ou rosa. O cabelo costuma ser liso e possuem normalmente tons que vão do castanho até o platinado, mas muitos adoram tingir seus cabelos magicamente e adoram tranças das mais variadas. São bastante altos, podendo chegar a quase três metros; com traços marcantes, mas não necessariamente delicados. De modo geral, costumam ser bastante belos, mas há notórias exceções. Todos possuem as orelhas levemente pontudas.

Velhice e Morte dos Magos: Magos possuem uma expectativa de vida bastante grande se comparados aos humanos. Suas antigas conexões com os deuses lhes concederam longevidade, mas em compensação demoram mais para atingir a maturidade de modo geral. Normalmente conseguem passar dos 150 anos e raramente chegando a 200 de maneira natural, embora alguns utilizem meios mágicos para estender suas vidas além do normal. Claro que isso é mal visto e é ilegal entre os magos.

Embora poderosos, não são imortais nem atemporais. Eles envelhecem lentamente, mas a pele deles não enruga tanto quanto a dos humanos e seus cabelos não ficam brancos, apenas atingem tons levemente esbranquiçados da cor original de seu cabelo. Devido à magia, não sofrem com doenças, mas o uso excessivo de magia pode matá-los de diversas formas.

Morrem com idade avançada como descrito, ou com qualquer trauma físico capaz de matar um humano. Magos possuem rituais mortuários onde retiram a quintessência do

falecido a fim de aproveitá-la. Esse ritual é também uma forma de prevenir que a energia do mago morto se manifeste como uma aparição ou fantasma, já que esse tipo de criatura são poderosas e difíceis de lidar.

- Humanos

As perguntas “Quem Somos?”, “De Onde Viemos?”, “Para Onde Vamos?” sempre motivaram o ser humano a buscar respostas. Essas respostas sempre trazem consigo pelo menos 4 perguntas a mais, fazendo um ciclo infinito de perguntas e respostas. A curiosidade é uma característica marcante na raça humana, mas não a principal. A inteligência impulsionou o humano a compreender e aproveitar tudo à sua volta, e isso o levou a criar tecnologias incríveis.

Durante o período que temiam e admiravam os deuses, alguns humanos já tentavam criar maneiras úteis e muitas vezes inovadoras de realizar diversas coisas como cavar, cozinhar ou se proteger sem intervenção divina. Claro, essas pessoas eram tratadas como loucas e hereges, e foram perseguidas e mortas várias delas, mas as sobreviventes nunca desistiram de suas pesquisas.

Quando a tecnologia começou a sair de mecanismos e fórmulas simples para algo mais complexo e grandioso, os magos aumentaram a repressão. Grande parte da humanidade foi escravizada pelos magos e alguns foram levados para Sublimia. Lá continuaram a desenvolver seus projetos escondidos, já que as duras condições climáticas de Sublimia impedia que fugitivos sobrevivessem por muito tempo, ou pelo menos assim os magos acreditavam.

Assim, foram desenvolvidas máquinas capazes de reproduzir alguns efeitos mágicos, como rajadas de fogo ou relâmpagos, ou veículos capazes de avançar pela neve ou pelos céus. De qualquer forma, não era o suficiente como para combater os magos, mas era suficiente para uma fuga em massa. Houveram conflitos, mais baixas humanas que de magos, mas a fuga aconteceu numa embarcação gigantesca.

Após meses de sofrida navegação, os humanos que sobraram da viagem desembarcaram em uma terra quente, mas próspera, onde não haviam sinais de magos. Se instalaram ai, onde aumentaram em número e aprimoraram a tecnologia que já possuíam se

preparando para uma possível investida dos magos, mas se passaram muitos anos antes que isso acontecesse. Hoje em dia, a tecnologia humana está no mesmo patamar que a magia e isso mantém o mundo em uma paz frágil.

Características Físicas dos Humanos: Os traços físicos dos humanos são um pouco próximos dos traços dos magos devido à origem em comum que possuem. As diferenças são obvias mesmo assim. Os humanos possuem tons de pele que vão do pálido até o negro e há bastante cabelo cacheado entre os humanos, que adoram penteados ousados. Orelhas arredondadas e mais baixos que os magos, chegando em raras ocasiões a dois metros.

Morte e Velhice dos Humanos: Graças à tecnologia, os humanos conseguiram encontrar cura para diversas doenças e mecanismos para suprir deficiências físicas, como olhos mecânicos, pernas, etc. Essas descobertas elevaram a expectativa de vida para os 80 anos em média, passando em raras ocasiões dos 95.

A capacidade física decai muito com a idade, e ainda existem doenças fatais que podem matar e que não possuem cura ou tratamento. O corpo dos humanos é frágil e qualquer impacto físico forte pode feri-los gravemente ou matá-los.

- Místicos

No começo de sua busca por poder, vários magos tentaram criar híbridos entre criaturas diversas. Essas pesquisas não foram frutíferas de início pois o pouco que sabiam de magia na época era muito rudimentar. Isso começou a mudar quando se instalaram em Sublimia, onde criaram espaços para experiências e suas antigas ideias renderam frutos satisfatórios.

Muitos magos suspeitavam das atividades de alguns escravos rebeldes e infiltraram espiões entre eles para descobrir seus planos. Assim, descobriram que os humanos ainda estavam desenvolvendo tecnologia de alguma forma às escondidas e pior, que essa tecnologia era capaz de enganar meios mágicos de espionagem e até mesmo de proteger seus portadores de magias hostis.

Preocupados com isso, os magos decidiram adiantar sua pesquisa e criaram um soldado obediente e poderoso, capaz de resistir à tecnologia humana e à magia pois alguns

humanos descobriram o dom para ela, embora em escalas inferiores de poder. Assim nasceram os místicos, séculos de pesquisa para deixá-los estáveis resultaram em um grupo de seres que possuíam as capacidades físicas humanóides aprimoradas com detalhes de animais que elevavam seus instintos. Totalmente obedientes aos magos, caçaram humanos sem hesitar e, na visão dos magos, o problema estava solucionado.

Alguns cientistas humanos conseguiram capturar alguns místicos para pesquisa e descobriram que cada um possuía vontade própria e desejava ser livre, mas alguma magia os obrigava a obedecer sempre. Os líderes da rebelião humana decidiram libertar algumas dessas criaturas e desenvolveram um aparelho capaz de interferir na frequência de energia mágica que aprisionava a mente dos místicos que, logo em seguida, ajudaram os humanos e fugiram com a maior quantidade de místicos livres possíveis.

Quando desembarcaram na terra que se tornaria Vanguardia, os místicos ajudaram os humanos e viveram com eles por um tempo, mas perceberam com tristeza que mesmo se dando bem com eles, não pertenciam à sociedade deles. Não podiam também voltar para Sublimia para ficarem sob o domínio dos magos. Então, com a ajuda de historiadores humanos, descobriram as origens da humanidade e dos magos, ouviram as histórias dos deuses e como concederam poder e como foram esquecidos numa terra distante e decidiram encontrar esses deuses para lhes perguntar qual então seria seu papel no mundo já que não foram feitos por um deus e sim por mortais.

Partiram pelo mar com o conhecimento sobre navegação que obtiveram na sua convivência com os humanos. E navegaram por muito tempo até encontrar a terra que tanto procuraram e encontraram os deuses que todos disseram que não existiam. Os deuses acolheram os místicos e lhes ensinaram algumas coisas, como a língua que falam hoje em dia, o estilo arquitetônico, vestimentas, etc.

Os místicos batizaram esse continente de Linghun, que significa A Alma, por ser a terra dos deuses que os acolheram e lhes deram uma chance de terem um lugar onde pudessem estar entre si como um só.

Características Físicas dos Místicos: Os traços físicos dos místicos são bastante variados e diferentes dos traços dos magos e humanos. São humanóides como os outros, mas as semelhanças acabam ai. Todos os místicos possuem traços de algum animal, mas apenas de um cada místico. Ou seja, existem quase tantas espécies de místicos quanto há de animais.

Recentemente, foram vistos alguns tipos de místicos com características de inseto. Isso os deixa com habilidades incríveis. Em média, um místico costuma ter velocidades impressionantes quando em corrida (ou voo, em alguns casos) e conseguem carregar duas vezes se peso (alguns conseguem carregar dez vezes seu próprio peso). São feitos para aguentarem graves traumas físicos sem morrer, ficando apenas cm cicatrizes devido à sua habilidade de regeneração. Um místico consegue curar uma ferida fatal em questão de dias se for tratado, mas apenas alguns tipos de místico conseguem regenerar membros de fato. De qualquer forma, como um povo guerreiro, toda cicatriz é uma honra para eles e adoram colecioná-las.

Morte e Velhice dos Místicos: Místicos possuem uma expectativa de vida tão grande quanto a dos magos, embora alguns consigam irem além como os místicos tartaruga: mas doenças raramente os afetam e, devido a seus corpos extremamente resistentes, é muito difícil matá-los com algum impacto físico. Além disso, possuem dons que lhes permitem aguentar várias magias.

Sua aparência varia na velhice conforme sua subespécie, podendo ficarem com pelos brancos ou mesmo ganhando caudas extra, como acontece com as raposas. O motivo disso, é desconhecido até mesmo pelos magos.

- Subtipos das raças

No mundo Arcano, tem-se como subtipo das raças os mestiços são seres originados da união de duas raças distintas. Todos os descendentes dessas uniões são chamados com o mesmo título, 'mestiço'. As uniões podem ser entre: humanos e magos; humanos e mestiços; e magos e mestiços. Os mestiços descendentes de magos e místicos possuem seu tempo de vida curto, devido ao grande potencial mágico que possuem ser difícil de controlar, mesmo tendo um percentual menor que um mago ou um deus.

3.3.2 Magia e ciência

Magia é um elemento natural em Arcano, sendo assim, tudo que habita a Terra e é vivo possui um percentual mágico em seu corpo. O que difere cada ser em relação a esta propriedade natural é a capacidade do ser em manipulá-la. A lei natural da magia é a Lei de Compensação1, onde, para se criar uma coisa, deve se retirar de algo preexistente, de exemplo, pode-se simular que uma bola de fogo, para ser criada, surgiu das moléculas de ar que estavam em volta e foram transformadas em algo novo. Magia é, em outras palavras, um ciclo que não pode ser criado ou quebrado, ela é uma transformação que ocorre o tempo todo. Os elementos naturais da magia são: o espírito, o fogo, a água, a terra e o ar. Destes elementos pode-se desenvolver as derivações dos mesmo, cada elemento possui uma peculiaridade.

O elemento espírito, por exemplo, é a culminação de um ser, é o ponto chave que permite a vida na matéria, a energia pura da criação. É o elemento mais difícil de se manipular e, por consequência, o mais perigoso. Seus derivados são as magias de luz e de trevas. Com este tipo de elemento, pode-se transferir a essência de um ser a um objeto, troca de corpos ou até manipular indivíduos.

O fogo é o elemento mais fácil de se manipular. É utilizado como uma 'magia' ofensiva mais do que uma de defesa. Seus derivados são lava e combustão.

A água é um dos segundos elementos mais fáceis de se manipular e, por consequência, o segundo mais utilizado. A água é um elemento essencialmente defensivo, porém, algumas de suas derivações como o gelo, por exemplo, são manuseadas ofensivamente. Suas derivações são o gelo e o sangue.

A Terra é considerada o elemento da neutralização. Seu uso é bastante frequente para se anular um ataque mágico direto, mas, em sua essência, seus ataques são ofensivos. Suas derivações são o metal e a lama.

O ar é o elemento mais neutralizador e defensivo existente. Boa parte dos ataques mágicos podem ser anulados com a utilização de uma magia de mesma intensidade do elemento ar. Seus derivados mágicos são o trovão e a fumaça.

Esses elementos e suas ramificações podem ser manipulados a partir de determinadas configurações mágicas, e estas são a forma como a magia transforma e usufrui um elemento. As principais formas de manipulação são as seguintes:

Magias Ofensivas e Magias Defensivas: são ataques diretos, relacionados com o intuito de atacar ou defender. Caracterizadas principalmente por se tratar de ataques materializados dos 5 elementos mágicos. Um exemplo desta magia em ação é a materialização de uma bola de fogo que têm como objetivo queimar um inimigo, ou de uma parede de água para se proteger de ataques desferidos por piromantes.

Transmutação: configuração mágica derivada do elemento Espírito. Permite a modificação de um objeto ou ser em outra forma. Um exemplo de aplicação seria a capacidade dos místicos de se transformarem em animais, ou a capacidade de um mago de retirar uma arma de uma barra de ferro.

Controle mental: configuração mágica que permite o controle do espírito de um ser. A mais difícil de todas as configurações, requer anos de estudo e a necessidade de se estudar a fundo o elemento espírito. Um mago que controla um místico pela mente é um exemplo dessa configuração sendo aplicada.

Anulação: diferentemente da configuração de magias defensivas, a anulação é a capacidade de se anular qualquer ataque mágico, independente de se utilizar seu elemento oposto. É derivada do elemento espírito, onde, para se anular um determinado ataque, o indivíduo irá absorver o ataque convertendo-o em energia ou redirecionando-o para outro lugar. Comumente aprendida por militares de todas as regiões do planeta Terra.

O percentual mágico é aquilo que permite que se meça qual é a capacidade de um ser de manipular a magia. Para as raças puras, Magos, Místicos e Humanos, o percentual mágico segue respectivamente os seguintes valores: 100%, 40%, 10 a 20%. Os Deuses são criaturas que conhecem muito bem o mundo e universo que se encontram e já estudaram os elementos e as coisas que se encontram ao seu redor, por este motivo, conseguem usufruir da magia em sua máxima capacidade.

Já os filhos Mestiços, nascidos do cruzamento entre raças e menosprezados por boa parte da população de cada continente, possuem seu percentual resultante do equilíbrio da capacidade mágica das raças progenitoras. Segue abaixo uma tabela com o valor percentual da capacidade mágica das combinações possíveis de Mestiços:

Mestiços	Valor Percentual	Estabilidade mágica
Humano + Místico	20%	Estável
Humano + Mago	60%	Estável
Mago + Místico	80%	Instável

Tabela 1: Tabela de valor percentual de magia e estabilidade das Raças

Aqueles que lhes foi concedido pelos Deuses a habilidade de dobrar os 4 elementos mágicos principais e ter sua habilidade com relação a magia aumentada (os magos) conseguem o mesmo potencial mágico dos Deuses com muitos anos de estudo, porém existem consequências com relação ao uso desenfreado caso cheguem a usufruir de um grande percentual de magia no valor de 80 a 100%, podem assim morrer desintegrados pelo seu próprio poder, já que o corpo de um mago é muito debilitado.

Os Magos, antes, eram seres sem nenhum tipo de desenvolvimento mágico elevado. Foi seu pedido aos Deuses que propiciou o percentual que apresentam, porém, abdicaram de alguns elementos corporais para possuírem um maior controle mágico. Com este tipo de ato os corpos dos primeiros magos e, consequentemente, de sua descendência, são frágeis e fracos naturalmente comparados a um corpo de um humano saudável. O condicionamento físico e a resistência física foram trocados pelo controle mágico.

Com o passar dos anos, devido a forma como o mundo estava evoluindo com a tecnologia do vapor dos vanguardistas, os magos se sentiram ameaçados e com sua habilidade sendo inferiorizada pela inteligência e capacidade humana de manipular a tecnologia, então decidiram que para ir de frente com o que os humanos apresentavam, decidiram abdicar os conceitos passados relacionados a magia e cientificaram-na para que parecesse algo distinto do ciclo natural e até a renomearam para alquimia.

A ciência passou a ser o alicerce de toda a região de Sublima, magia agora era camuflada e misturada a elementos tecnológicos para que parecesse derivada somente da capacidade científica dos magos. Tudo o que se relacionasse com os conceitos passados são negados pelos sublimes.

Os Humanos, após se libertarem da escravidão e conseguirem um período de trégua

bélica com os outros continentes passaram a se dedicar exclusivamente à tecnologia, assim abandonando quase que completamente o fato de conseguirem conjurar magias fracas, já que naturalmente este atributo não é muito favorável à um humano. Ainda existem pequenos grupos de pessoas que cultivam a ideia de magia entre os humanos, mas essas pessoas são uma minoria se comparada ao restante dos vanguardistas. Porém, seu exército aprende técnicas de anulação e algumas magias básicas que o percentual baixo permite serem utilizadas.

Os místicos fazem jus ao seu passado, valorizam as magias relacionadas à quinta essência ou o quinto elemento mágico, como um resquício da rebeldia de seus antepassados quando eram controlados pelos magos. Os Deuses auxiliaram os místicos com um treinamento que possibilitou a melhor manipulação da Magia Elemental do Espírito, consequentemente os místicos agora possuem uma facilidade maior nas configurações do 5 elemento do que os magos.

O progresso científico é grandioso e cegador o suficiente para fazer a maioria dos habitantes de Vanguardia se esquecerem da miséria e da pobreza que ainda residem nas zonas rurais e naturais, zonas responsáveis por alimentar todo o continente e prover todos os minérios necessários para a evolução vanguardista.

A pressão da guerra contra os magos os obrigou a desenvolver uma tecnologia rústica, mas totalmente funcional. Qualquer arma de ferro pode ser comparada em poder às magias espetaculares dos magos ou à força descomunal dos místicos. Armas de ar quente comprimido, armas de raios de calor ou mesmo pequenos canhões com geradores elétricos podem ser encontrados entre os arsenais. É comum ver carroças à vapor, autômatos, próteses mecânicas pelas ruas. Embora haja exceções, todo humano sabe como construir pelo menos um braço hidráulico com papelão e seringas. Isso passa uma sensação de segurança, já que, mesmo com tamanho poder, humanos preferem evitar conflitos diretos e fazer jogos políticos pois foi isso que os permitiu de se libertarem dos magos.

3.3.3 Organização social

Os Sublimes são um povo que valorizam os estudos mágicos e a habilidade mágica de uma pessoa, então é normal que se preocupem em ensinar às suas crianças desde cedo os ofícios e elementos principais da magia. Com o tempo vão se especializando em suas

ramificações, este tipo de especialização nos estudos da magia ou academia mágica, tem sua estrutura utilizada tanto para classificar um cidadão sublime como letrado em determinado elemento mágico quanto para classificar o mesmo no esquadrão do exército. Os títulos dessa graduação mágica são os seguintes: Iniciado, Aprendiz, Bruxo, Mago e Arquimago; onde o iniciado é o grau mais baixo e o arquimago é o grau mais elevado. O exército de Sublimia ainda divide os magos conforme as funções que desempenham, e estas são: Destrutores, especializados em magias ofensivas; Protetores, especializados em magias defensivas; Vigilantes, responsáveis por coordenar estratégias do exército; Dominadores, especializados em controlar mentes e o espírito das pessoas; Curandeiros, especializados em magias de cura

. A organização militar dos Vanguardistas é vital para a sobrevivência de sua população é uma das áreas mais valorizadas em Vanguardia, ela é composta de 6 tropas com funções diferentes: Boinas Verdes, a Tropa de Infantaria. Em combate, trajam exoesqueletos que, além de lhes conferirem certa blindagem, aumenta um pouco sua força física devido ao sistema hidráulico embutido na armadura. Também, usam armas que não gastam muita munição ou combustível, como armas que disparam ar quente comprimido; Boinas Vermelhas, a Tropa de Artilharia Terrestre, pilotos de tanques munidos com pesados canhões; Boinas Azuis, a Tropa de Artilharia Marinha, protegem e exploram a região litorânea; Boinas Brancas, a Tropa de Artilharia Aérea. Protegem os céus de Vanguardia; Boinas Marrons (Camufladas), Tropa Floresta, exploram e protegem as áreas naturais; Boinas Negras, A Tropa de Reconhecimento. São batedores e atiradores de elite que vasculham áreas inimigas ou aparentemente desocupadas para garantir a sobrevivência das outras tropas; Boinas Cinza, A Tropa de Reparos, responsáveis pela manutenção das outras tropas. As patentes são, da menor para a maior, as seguintes: Recruta, Soldado, Cabo, 1°, 2° e 3° Tenente, Capitão, Major, Tenente-Coronel, Coronel, General e Marechal.

Os conglomerados de místicos de diferentes misturas de animais se dividiram em reinos, cercados naturalmente por árvores, montanhas e desertos, com base em seus instintos e necessidades animalescas, ficando da seguinte maneira: Aqueles descendentes dos primeiros místicos, da linhagem de cão fundaram o reino de Inu; seus companheiros sanguíneos descendentes da mistura de lobos e humanos criaram o reino de Lang; já o Reino de Tora foi estabelecido por místicos da hibridização humano e tigre; os híbridos dos macacos e humanos instituem o reino de Saru; o Reino de Wuzei foi desenvolvido por místicos aquáticos e por fim os místicos criados a partir de aves se estabeleceram nas ilhas de Niao. O objetivo principal desta divisão atende também à estratégias de guerra.

A hierarquização mística tem de base todos aqueles que ainda estão em processo de aprendizagem e estes como as outras classes devem todo o respeito aos místicos mais velhos e naturalmente considerados os mais sábios. As classes dessa hierarquia animalesca obedecem o princípio de obtenção das faixas nas artes marciais, sendo assim a faixa branca é destinada a todo místico que se encontra no princípio de sua aprendizagem e treinamento, as faixas são graduadas respectivamente (do menor nível para o maior) da seguinte maneira: branca, verde, coral, vermelha. Quanto mais sábio maior será sua responsabilidade de ensinar e defender seu reino.

3.3.4 Política

O povo sublime vive até hoje uma espécie de monarquia, onde o rei é escolhido por um conselho dos Arquimagos mais influentes e que possuem os títulos mais altos, que se conseguem pela formação nas academias de magos. Quanto mais magias um mago saiba executar com precisão e maestria, ou seja, quanto mais vezes tenha passado por uma academia, maior será seu posto e possivelmente maior será sua posição nas decisões de Sublimia. Para os magos, a magia é uma ciência lógica e poder é quase sinônimo de sabedoria e inteligência, portanto, sempre é escolhido o Arquimago mais velho e poderoso.

Essas decisões não são fáceis e nem rápidas, podendo demorar semanas ou meses, e em casos extremos até duelos até a morte entre candidatos acontecem. O escolhido será a autoridade suprema de Sublimia até sua morte, razão pelas acirradas disputas entre candidatos, mas o título não é transferido para familiares.

Embora os sublimes tenham que aceitar a decisão do Conselho de Arquimagos e essa decisão perdure até a morte do escolhido, sempre existem grupos discordantes. Como todos os sublimes que conseguem chegar ao posto de Arquimago possuem uma visão política parecida, a mudança de líder não afeta muito a população.

Alguns casos de líderes que tomaram certas decisões vistas como ruins ou erradas pelo Conselho tiveram misteriosas mortes prematuras, ou em apenas um caso, o líder se mostrou tão poderoso que matou o conselho sem ajuda e foi parado apenas pelos 22 membros do Conselho Arcano.

Embora os últimos líderes sublimes tenham adotado uma política pacifica com

relação aos outros povos devido às imposições do Conselho Arcano, muitos suspeitam que eles ainda pretendam tentar controlar os outros continentes de uma forma ou outra. Vários magos têm se mostrado prestativos para com as outras raças e ajudado de diversas formas e, embora bem-vinda, essa ajuda é vista com muitas suspeitas.

Já os humanos dividiram Vanguardia em vários países, Minéria, Hacienda, Rieles, Argentum e Nautilus; cada um com sua especialidade. Cada um possui um presidente, que é eleito por voto popular sendo que as eleições acontecem a cada 4 anos. As outras figuras políticas se resumem a governadores, prefeitos, deputados, senadores e vereadores, eleitos de forma semelhante ao presidente a cada 4 anos, cada um em sua região.

Os países vanguardianos possuem boas relações, e possuem certas disputas também. O comércio flui bastante bem entre os países vanguardianos e entre os místicos, mas não com os magos, de quem querem bastante distância.

Mesmo com as negociações de paz mediadas pelo Conselho Arcano, os vanguardianos evitam acordos com os sublimes pois se declaram autossuficientes o bastante como para ficar longe deles.

A política em Linghun é bastante singular. Até os místicos predadores adotaram uma forma de viver pacífica onde todos podem conviver em harmonia apesar das adversidades, e que todos merecem uma segunda chance.

Com essa ideologia, os místicos lideram as negociações de paz entre as nações do mundo, tentando amenizar os conflitos entre Vanguardia e Sublimia durante as reuniões do Conselho Arcano.

Os líderes de cada região de Linghun são eleitos de acordo com o tipo de místico que lidera determinada área, como disputas físicas entre os lobos, ou eleições como em Vanguardia. Métodos mais “sofisticados” de escolher um líder tem ficado muito populares entre os místicos mais jovens, mas a palavra dos anciões é sempre respeitada e normalmente é sempre a decisão final.

3.4 Conflitos Político-Sociais

A magia, por ser um elemento de extrema importância em Sublímia, neste continente o grau mais alto de sua hierarquia pertence àquele que possui o domínio mágico elevado, já aquele que é deficiente nesta habilidade ou nem mesmo possui é menosprezado e rebaixado neste continente e infelizmente boa parte da população sublime se encaixa neste último grau hierárquico.

O grande alicerce de Vanguardia são os minérios que estão presentes em seu território. Eles propiciam o crescimento tecnológico que se vê desenrolar neste continente, é também através da quantidade de minas e aparatos tecnológicos que hierarquiza os vanguardistas, a classe mais baixa é composta por trabalhadores campestres, escavadores, mineradores e proletários caso essa pessoa possua influência política nas cidades ou é dono de minas e grandes centros de pesquisa tecnológicos, esta pessoa pertence a uma classe mais alta. Vanguardia é um continente com grandes diferenças econômicas entre seus habitantes.

Por conta do progresso desenfreado da tecnologia e da exploração dos combustíveis e minérios, a saúde da maioria dos humanos é frágil, a incidência de doenças cardiorrespiratórias é comum e não há esperanças de cura ou remédio. O transporte de alimentos é complexo e a produção é limitada, o que eleva o preço da comida e torna vários alimentos inacessíveis para a maioria.

Apesar de todos os problemas, Vanguardia passa uma sensação de imponência e orgulho tão forte como o cheiro de ferro e combustível que há em suas ruas.

Os místicos procuram encontrar uma trégua entre os dois lados, mas foram repreendidos e se juntaram aos humanos em sua revolução contra a dominação sublime. Os magos perderam essa guerra, e os humanos conquistaram e desenvolveram seu próprio continente, os místicos não possuíam a magia como habilidade para erguer suas cidades e fortalezas e não se adaptaram a fugacidade e ao dinamismo dos humanos. Não possuíam a desenvoltura humana para a criação de maquinários, mas foi com o pouco que aprenderam com seus parceiros de batalha que formaram as primeiras estruturas de seus futuros reinos.

3.5 Geografia Planetária

O planeta de Arcano é constituído por três continentes que, também, possuem suas peculiaridades devido à localização geográfica e de seus habitantes. Deste modo, os continente são os seguintes:

3.5.1 Sublimia

Sublimia foi o primeiro continente a se estabelecer. Criado pelos magos, é um lugar com grandes cadeias de montanhas, lagos congelados e invernos rigorosos na maior parte de seu território; os locais com temperaturas mais amenas ficam mais ao sul do continente. O clima rigoroso é um fato que não castiga muito a população de Sublimia, já que neste continente tudo é realizado e produzido com magia. Seus habitantes não encontram problemas com alimentos ou com suas necessidades básicas, aqui tudo se resolve com a utilização da magia.

A população de Sublimia possui um sentimento de patriotismo tão grande que se consideram uma pátria única, e nela existem as 4 cidades principais e suas cidades satélites. Estas estão relacionadas à predominância dos manipuladores de determinado elemento em cada região, no caso da cidade de Aqua, existe a predominância de dominadores de água maior do que a dos outros elementos. Na cidade de Caeli, existem mais dominadores de ar. Já em Ignes, têm-se os piromantes em grande quantidade e, por fim, a cidade de Terra, que possui os manipuladores do elemento terra.

3.5.2 Vanguardia

Vanguardia teve sua origem após a libertação dos humanos do domínio dos magos. Em uma terra muito longe dos climas gélidos, ergueu-se e prosperou uma nação fundada pelos humanos que almejavam construir sua própria pátria. Se instalaram numa terra com um clima totalmente discrepante da região de Sublimia, onde boa parte de seu território é coberto por lindas paisagens tropicais, sendo um ambiente rico naturalmente e extremamente explorado por suas riquezas minerais. Através de seu incrível intelecto e dos minerais disponíveis no continente, os vanguardistas desenvolveram uma tecnologia capaz de descolar seu continente para evitar possíveis conflitos com aqueles que um dia foram seus senhores dominadores.

Seu continente é dividido em estados, sua configuração é adaptada ao clima e aos recursos minerais que cada região oferece, sendo assim, quanto mais rico em minérios é o estado, mais cidades estarão presentes nesta região. Os estados Minéria e Argentum possuem uma população maior devido a concentração de minérios na região; já Hacienda, que é o

estado responsável por abastecer Vanguardia de alimentos, é pouco habitada. Outros estados importantes são os que incentivam a produção tecnológica e são de fato os pioneiros no desenvolvimento de armas e objetos movidos a vapor. Rieles foi o estado responsável pela criação do Trem e é o estado mais antigo de Vanguardia, sendo ele a grande 'raiz' que liga os estados; já Nautilus, é o estado pioneiro no desenvolvimento dos submarinos, sua região portuária é a mais famosa de Vanguardia.

3.5.3 Linghún

Os reinos de Linghún têm a sua origem derivada da guerra entre magos e humanos. Ao se instalarem neste continente, os místicos encontraram as criaturas antes consideradas deuses pelos magos, que foram rejeitadas com o passar do tempo pelos sublimes. Ambos seres mágicos que possuíam uma relação com os magos ruim, os deuses e os místicos foram capazes de se compreender mutuamente e então passaram a se considerar aliados. Os deuses apiedaram-se do sofrimento ao qual os místicos foram submetidos, decidiram ensiná-los técnicas secretas voltadas para o quinto elemento, um dos elementos regentes no mundo de Arcano (os elementos mágicos são: água, fogo, terra, ar e espírito), o mais potente e o utilizado para controlar e criar os místicos. Essa técnica foi denominada de Artes marciais, e é passada de geração para geração, permitindo o controle do espírito e imunidade contra possíveis ataques feitos por magos.

E um destes ataques foram a nova tentativa de dominação e controle dos místicos feito por magos, que acabou destruindo templos voltados aos deuses e a dominação territorial. Com o auxílio dos deuses os místicos dizimaram aqueles que estavam em seu continente com o objetivo de aprisioná-los novamente, fazendo com que todos os magos que invadiram a região fossem exterminados e assim, essa terra passou a ter o nome de Linghún, terra da alma. A visão que o resto do mundo teve dos místicos foi vista, no entanto, como bárbara e cruel já que não sobrou quase nenhum mago para contar a história, e os místicos foram tomados como bestiais e impiedosos.

3.5.4 Arquitetura

Por enquanto, a arquitetura foi apenas idealizada, portanto, não há ilustrações de construção arquitetônica do mundo de Arcano. Segue idealização arquitetônica dos

continentes:

Figura 33: Castelo Neuschwanstein, Alemanha (Gótico)



Fonte: Pinterest - https://www.pinterest.com/pin/554083560380842624/

Em Sublimia o estilo arquitetônico que os magos desenvolveram é, em alguns aspectos, parecido com o estilo que acabou sendo desenvolvido em Vanguardia devido às raízes de ambos. As cabanas rústicas de madeira deram lugar a casas de madeira trabalhada que foram substituídas por construções de pedra. Os magos aprenderam que com seu poder eram capazes de moldar matéria, e começaram a aproveitar isso para criar grandes edificações.

A arquitetura de Sublimia, porém, estagnou no tempo. Até hoje, as cidades parecem saídas de algum conto de fadas da idade média, repletas de castelos e casas de pedra e madeira. Muitos castelos abandonados fazem parte da paisagem sublime, ajudando a criar histórias e lendas; embora muitos deles estejam de fato assombrados pelos espectros de seus antigos donos.

Figura 34: Castelo de Almourol, Portugal (Romântico)



Fonte: Almourol Castle | Religion-wiki | FANDOM powered by Wikia - religion.wikia.com/wiki/Almourol_Castle

Os estilos arquitetônicos que mais inspiram as construções de Sublimia, assim como os que inspiram a maior parte das histórias de Alta Fantasia são o Românico (Séculos XI a XII aproximadamente) e o Gótico (Séculos XII a XVI aproximadamente).

Já em Vanguardia, com toda a tecnologia desenvolvida pelos humanos, sua forma de construir mudou. A mão de obra foi substituída pelos tratores, guindastes e enormes robôs construtores que permitiram expandir as construções, para os lados e para cima. Embora seja ainda perceptível em algumas ocasiões semelhanças com a arquitetura sublime, as edificações e o design delas sempre está mudando, absorvendo as tendências inovadoras. Todas as edificações mostram como parte da decoração os canos que transportam água ou a fiação elétrica e todo tipo de peça tecnológica por dois motivos principais. O primeiro é que é mais fácil consertar caso haja um problema, e o segundo é que toda tecnologia é bela para os vanguardianos.

Grande parte da arquitetura de Vanguardia foi feita em Art Déco. Apenas as construções mais antigas foram feitas em outros estilos ou, em alguns casos, feitas em outro estilo por capricho de algum rico.

Figura 35: A trip to the theatre por PeteAmachree no Deviantart



Fonte: Deviantart - https://peteamachree.deviantart.com/art/A-trip-to-the-theatre-272703082

A arquitetura de Linghun é a mais distinta de Arcano já que os místicos aprenderam a construir com os deuses. As edificações são leves se comparadas às de outras regiões do mundo, com telhados grandes com esquinas curvadas para cima. Muitas paredes são feitas de papel e a arquitetura que os místicos desenvolveram possui uma conexão grande não apenas com a natureza, mas com os seres que os rodeiam.

A arquitetura chinesa é a principal inspiração para a ambientação de Linghun já que possui todos os elementos citados atrás e foi fonte de inspiração para a arquitetura de países como Japão.

Figura 36: Templo Kaiyuan - Quanzhou, China



Fonte: Flickr
-https://www.flickr.com/photos/meckleychina/422002784

3.5.5 Fontes de energia

Em Sublimia, terra dos magos, eles utilizam um tipo de energia que está em todos os lugares e todas as coisas para criar suas magias ou para fazer algum item mágico funcionar. Essa energia possui vários nomes, como mana e chi, mas o mais utilizado pelos próprios magos é “quintessência”.

A quintessência é a energia pura da criação que os deuses utilizaram para moldar a realidade conforme suas vontades, ou pelo menos é assim que as lendas relatam. De qualquer forma, os magos aprenderam a manipular esse recurso e investí-lo em diversos propósitos.

Tudo em Sublimia é movido a quintessência. Lâmpadas, tapetes voadores, carroças (pelo menos as que não tem alguma criatura puxando-as), os castelos flutuantes se mantêm no

ar graças ao poder dessa energia e as plantações ficam resguardadas do frio desse continente graças aos efeitos produzidos pela manipulação da quintessência.

Basicamente, todo mago aprende a manipular a quintessência desde criança. Ela é, também, energia vital. Se um mago suar poder demais, pode chegar a morrer ao exaurir a energia que mantêm seu corpo funcionando; portanto, magos experientes costumam emanar fortes auras de energia que se manifestam de maneiras diferentes dependendo do tipo de magia que este mais pratique. Por exemplo, um mago que utilize muita magia do fogo vai emanar muito calor, mesmo quando esteja repousando.

Em Vanguardia a tecnologia é a vida dos vanguardianos, e toda tecnologia precisa de uma fonte de energia que faça a máquina funcionar. O tipo de energia mais utilizado em Vanguardia é a energia elétrica, que alimenta a iluminação das ruas e das casas e grande parte das máquinas. Usinas de energia eólica fazem parte das paisagens desse continente, assim como as hidroelétricas.

Vários veículos, inclusive do exército, são movidos a vapor. Um tipo de energia simples e bastante popular. Claro que as últimas pesquisas dos cientistas vanguardianos estão voltadas a amenizar os impactos que as usinas produzem na natureza, mas sem muito sucesso. Isso faz com que os magos se vangloriem mais ainda de possuírem o controle da quintessência, mas foi a tecnologia que libertou os humanos e a energia elétrica a move, então não vai ser tão cedo que os humanos desistirão dela.

Em Linghún, os místicos possuem um leve domínio sobre a magia que lhes permite que se protejam contra algumas magias fracas e tentem alguns truques, mas não é o suficiente para mover objetos ou manter uma luminária acesa por tempo suficiente como para o esforço valer a pena. Possuem, também, pouco conhecimento sobre tecnologia, mas o suficiente como para criar algumas coisas úteis.

Os deuses aconselharam a usar tudo que estivesse à disposição e ajudaram os místicos a desenvolver um tipo de mecanismo que conseguisse armazenar o chi que os místicos não conseguem utilizar bem e transformá-lo em energia para diversos consumos, desde os rotineiros até os mais ousados, como aumentar a potência de um salto graças a um mecanismo instalado na perna. Claro que essas tecnologias são raras e rústicas se comparadas à tecnologia vanguardiana e o poder mágico utilizado é minúsculo perto dos artefatos sublimes, mas isso mantêm os místicos com o mínimo que precisam pois seus instintos e

habilidades naturais suprem quase toda necessidade tecnológica. A maioria tem boa visão noturna, ou audição, e não precisam de muita iluminação à noite. Não necessitam de muito esforço para percorrerem grandes distancias, nem de guindastes para erguer centenas de quilos, então, a tecnologia e a magia é para eles mais um tipo de recreação do que uma necessidade.

6.3. MAPA

"Construção do mundo é o processo no qual se cria um conjunto de regras coerentes para o universo ficcional as quais servem como realidade criada pelo narrador visual."(ARNOLD, p. 105). É muito importante ressaltar que quando uma pessoa dispõe de seu tempo e atenção para adentrar a um novo universo ficcional, o narrador visual deve desenvolver um universo consistente o suficiente que passe segurança a quem estiver assistindo a história e, por este motivo, uma das principais etapas no desenvolvimento da narrativa visual é definir onde que se passa a história, quando acontecem os eventos, e quem está diretamente relacionado aos mesmos.

Após se desenvolver as leis principais que regem o universo Arcano, passou-se para a etapa de concepção e elaboração dos lugares existentes na narrativa ficcional, discorreu-se sobre a origem dos espaços físicos, bem como seus criadores nos capítulos anteriores e assim, quando todo o aparato textual foi concluído, esboçou-se as primeiras ideias de mapas para os continentes.

Iniciou-se o processo de criação, a primeira etapa consistiu no desmembramento dos países presentes no mapa mundi, este mapa que se encontrava no formato vetorial, que permite alterações no tamanho de uma imagem sem perdas significantes, cada país acabou funcionando como um pequeno adesivo virtual que podia ser arranjado e alterado sem muitas dificuldades. Considerando cada um deles como uma parte de um quebra cabeça, que ao ser desmontado pode formar novas formas e aparências se justapostos de maneiras diferentes.

Primeiro se tem um mapa mundi vetorial como o seguinte:

Figura 37: Mapa Mundi, Vetorial



Fonte: Department of Global Health and Population, Harvard - https://www.hsph.harvard.edu/global-health-and-population/events/aging/

Na segunda etapa se selecionou países que foram a inspiração para desenvolver as raças presentes em Arcano, criando um paralelo entre as raças fundadoras dos continentes com as culturas globais presentes nesses continentes, no caso, para o continente gélido de Sublimia é formado fisicamente pela junção de países que possuem uma relação com culturas globais conhecidas historicamente por seu poderio e colonização de outros povos, especificamente Sublimia é formada por: Groenlândia, Estados Unidos, Canadá e Europa; no caso de Vanguardia, como é um continente formado por humanos e possui uma capacidade natural exuberante, os países selecionados para sua formação foram África, Brasil, Argentina, Austrália, e mais uma extensão formada pelo estado de Tocantins; e por fim, Os reinos de Linghún, criados pelos Místicos, tem seu continente formado pelos países que possuem lendas e costumes ligados aos animais, boa parte dos países orientais, intrinsecamente: Coréia do Sul, Coréia do Norte, Japão, Indonésia, Índia, China, Mongólia, Tailândia.

Obteve-se o seguinte resultado:

Figura 38: Colagem vetorial, dos países para formar o mapa de Arcano. Desenho Vetorial



Fonte: Autores

Fundiu-se as formas para se criar novos continentes, e assim tendo de base o texto descritivo sobre os 3 principais territórios de Arcano, foi escolhido como cada um seria dividido e apresentado. Em Vanguardia, devido ao sistema presente no território ser o presidencialismo, sua divisão é feita em estados e capitais; em Sublimia, não houve um trabalho de divisão em estados, devido a crença do povo desta região de ser uma nação única, apresentando somente cidades principais; nos Reinos de Linghún, a forma de divisão se assemalha a de Vanguardia em sua aparência, mas é uma divisão de reinos com as principais cidades.

O mapa passou a ter a seguinte aparência:

Figura 39: As partes dos novos países foram mescladas, formando uma unica nova forma. Desenho Vetorial.



Fonte: Autores

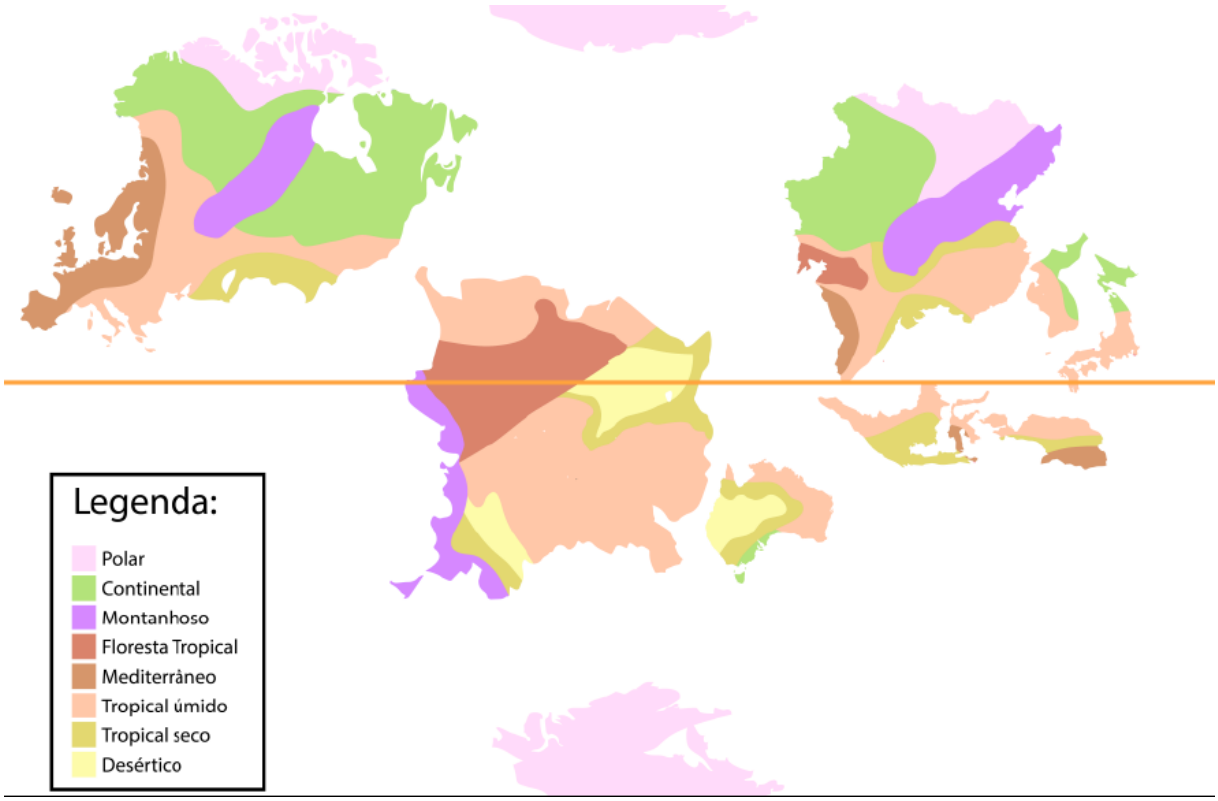
Figura 40: Delimitação dos Continentes de Arcano, dividindo através de linhas livres os novos continentes. Desenho Vetorial.



Fonte: Autores

E para auxiliar os narradores visuais a saberem que tipo de climas e especies naturais se encontram em cada continente, foi também feito um mapa climático do continente.

Figura 41: Mesma técnica utilizada para fazer as divisões Geopolíticas do mapa, foi utilizada para a delimitação dos climas de cada região. Desenho Vetorial.

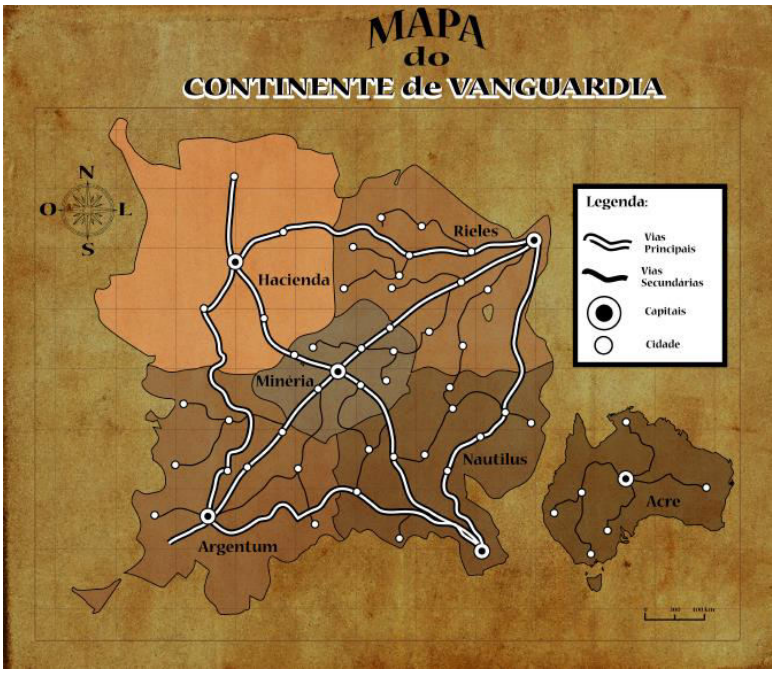


Fonte: Autores

Durante a confecção, foi desenvolvido também diversas ideias para a estética a ser mostrada no mapa mundi, assim tendo de base a noção de que um mapa é uma forma estilística que distorce as proporções de um continente e é extremamente dependente da visão de mundo do povo que o confecciona, criou-se três mapas para os continentes das respectivas raças em Arcano, respeitando a visão de mundo de cada um, e procurando criar uma estética mor que poderia ser utilizada por qualquer uma das três raças e por fim escolhido como a base principal do mapa mundi de Arcano.

No decorrer do desenvolvimento destes mapas chegou-se aos seguintes resultados:

Figura 42: Mapa de Vanguardia com detalhes derivados do que seria considerado importante para os Vanguardianos. Desenho Vetorial.

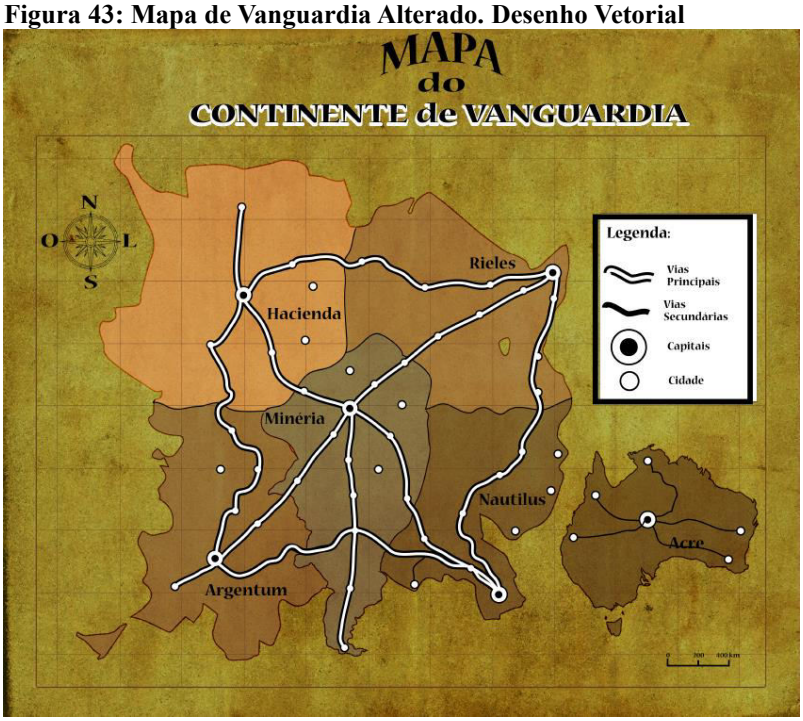


Fonte: Autores

Vanguardia representaria suas linhas férreas em seu mapa.

Devido à importância necessária que procurou-se dar à Minéria, decidiu-se extende-la em direção ao mar, assim para que isso fosse feito foi adicionado a forma de Minéria, o estado de Tocantins de ‘cabeça para baixo’, ficando assim:

Figura 43: Mapa de Vanguardia Alterado. Desenho Vetorial



Fonte: Autores

Sublimia possuiu a seguinte configuração cartográfica:

Figura 44: Mapa de Sublimia. Desenho Vetorial.

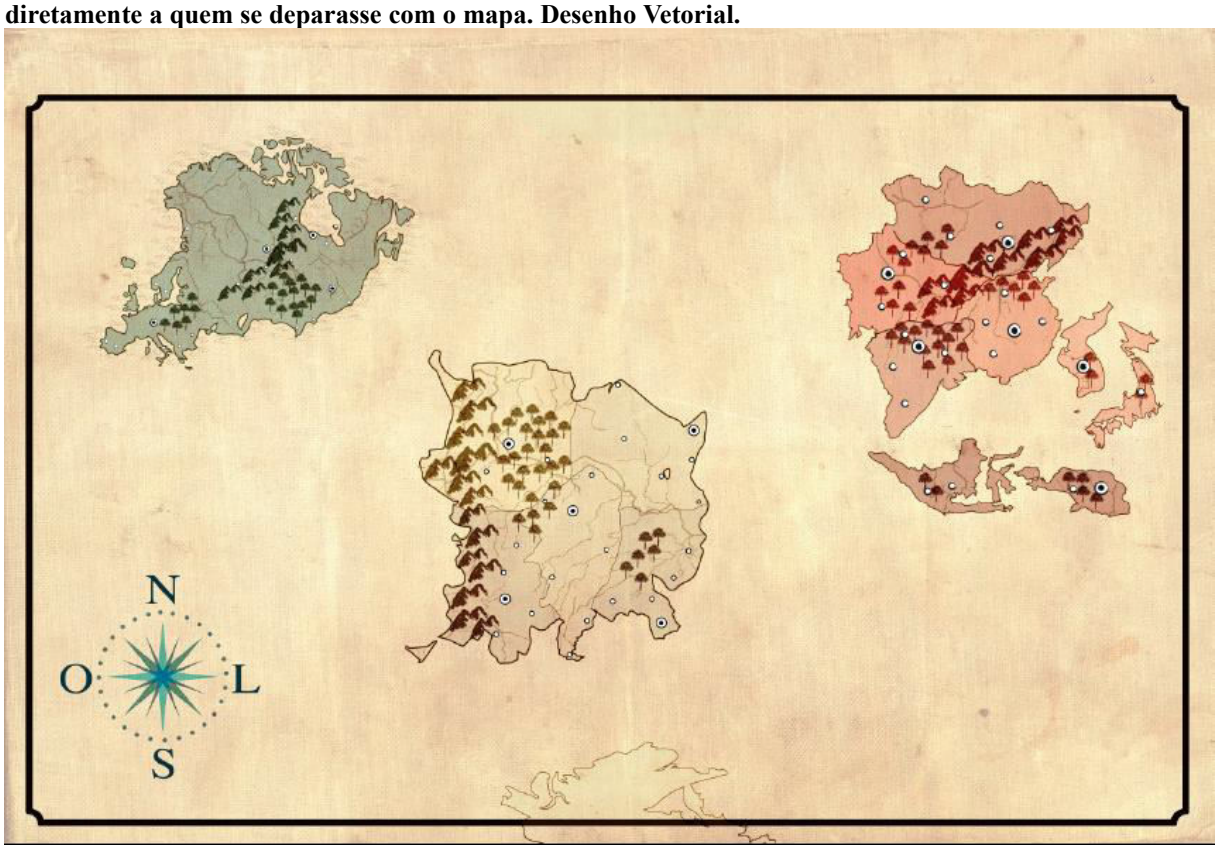


Fonte: Autores

Foi selecionado elementos gráficos derivados da pesquisa imagética que se fez sobre o steampunk, no caso elementos derivados de mapas do início do período vitoriano (como por

exemplo: a Grafia dos títulos, os eixos cartográficos, os desenhos e representações dos mapas) que ficaram interessantes e que ao mesmo tempo conversassem com a proposta Steampunk do projeto, como a tipografia, Times New Roman, os elementos gráficos que representam montanhas e até a textura que se assemelha a um mapa antigo, tudo isso somado a exemplos de mapas que tem suas confecções datadas no séc. XVIII, foram utilizados como base para o desenvolvimento final do mapa mundi.

Figura 45: Mapa Completo, com elementos que consideramos bem resolvidos, transmitindo o significado diretamente a quem se deparasse com o mapa. Desenho Vetorial.



Fonte: Autores

3.6 O Conflito

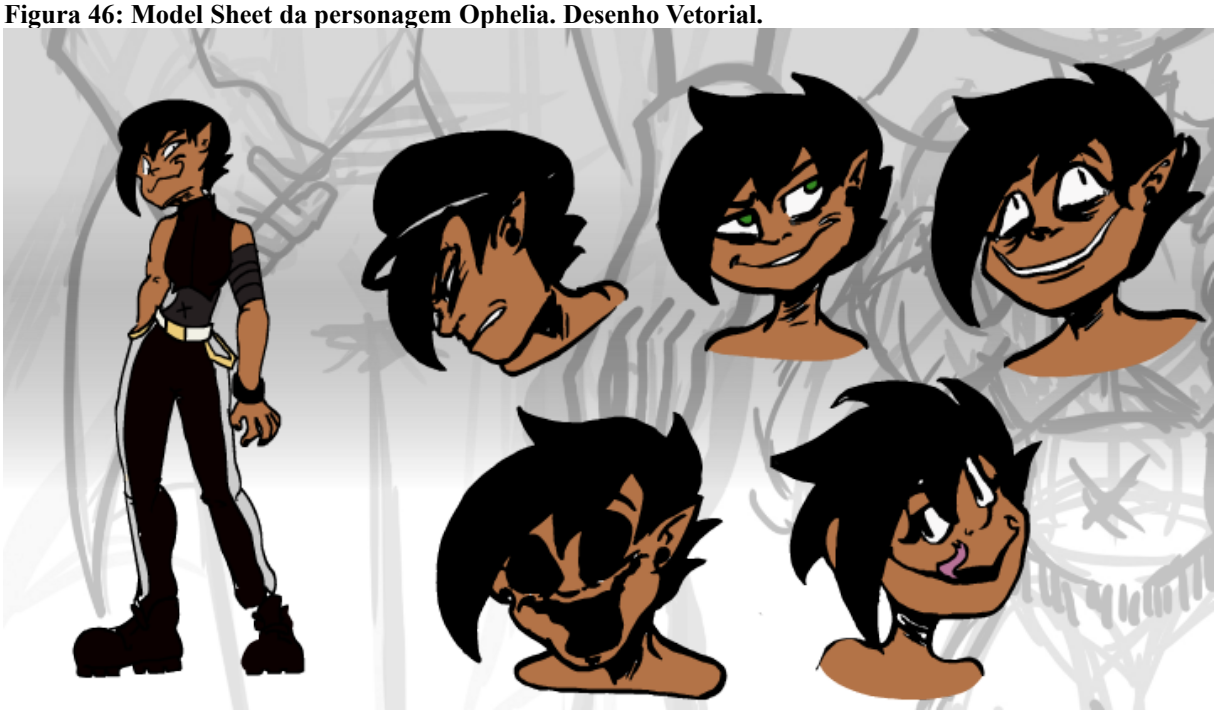
A próxima etapa foi o desenvolvimento e estruturação do vilão da narrativa visual, Cecil, quais são seus desejos, o que ele procura e como serão suas ações para conquistar o que almeja. Junto a criação deste personagem, adotou-se o conflito principal da narrativa e a forma como a estória seria contada: diferenças sociais e ciclo do ‘louco’respectivamente, ambas originadas da pesquisa feita em cima dos universos ficcionais modelos e da explicação esotérica do tarot.

3.7 Personagens Principais

Na animação Arcano, dispomos de cinco personagens principais que são essenciais para o desenvolvimento da trama. Estes são:

3.7.1 Ophelia, a Deusa da Tentação

Figura 46: Model Sheet da personagem Ophelia. Desenho Vetorial.



Fonte: Autores

Raça: Deus

Idade: Muito mais velha do que se tem ideia

Cargo: Chefe do departamento militar de exploração de Vanguardia (Tomou a vaga

da Esmeralda)

Arcano: O Louco (Reverso)

Personalidade: Vaidosa, cruel e sedutora, a Deusa da Tentação, faz todos se arrastarem a seus pés. Totalmente misteriosa, dificilmente revela o que pensa e gosta de planejar coisas mirabolantes a longo prazo. Afinal, tem que haver alguma distração da tediosa vida imortal.

Adora pressionar psicologicamente as pessoas para sentir o sofrimento delas e extinguir totalmente suas esperanças.

História: Enorme e confusa sua história, pois já foi venerada em vários lugares, por povos diferentes e em épocas diferentes. Cada cultura lhe deu um nome diferente e um significado diferente. E, claro, que ela atendeu a todos esses nomes, atraindo seguidores de todas as partes.

Com o desrespeito e atrevimento dos magos, Ophelia foi a deusa que mais perdeu seguidores, e isso a deixou com profundo ódio. Ansiosa com sua vingança para mostrar aos mortais quem lhes deu tudo que eles possuem, começou uma caçada sanguinária contra eles, até que surgiu o Conselho Arcano. Eles a combateram e, como não conseguiam derrotá-la, a selaram em um livro proibido conhecido como Grimório Negro de Ouroboros. Antes de ser selada, a deusa Ophelia amaldiçoou os 22 Arcanos de maneira que suas maiores fontes de poder e orgulho se tornassem suas piores maldições e defeitos, aguardando o dia em que o poder deles fraquejasse e ela conseguisse sua liberdade e com ela, sua vingança, o que foi possível graças ao aparecimento de um jovem Místico chamado Cecil, cheio de ambições. Depois de sua libertação, Ophelia passou a assumir outra identidade; por ser traços que lembram uma víbora, Cecil a apelidou de Vih.

Habilidades: Complicado, afinal, é uma deusa e pode fazer quase qualquer coisa…

Motivações: Vingança contra os vermes que tentaram passar por cima dela. Tem como objetivo recuperar seu poder e Cecil é uma ótima ponte para isso.

Defeitos: Arrogante demais, cruel e sádica, mas qual é o problema com isso? Afinal, ela é uma deusa.

Gostos: Ouro, luxo, causar dor e sofrimento, ser o centro das atenções

Detesta: Coisas fofas.

3.7.2 Cecil Jun Shen Lang

Figura 47: Personagem Cecil, com um de seus diversos chapéis. Desenho Vetorial.



Fonte: Autores

Raça: Místico (qual animal?)

Idade: 40

Cargo: Conselheiro do reino Lang

Arcano: O Louco (passou o seu legado como arcano para a Esmeralda para que essa fosse sacrificada em seu lugar)

Personalidade: De personalidade forte e descontraída, sempre dá um jeito de ficar em uma posição vantajosa em qualquer situação. Detentor de um intelecto genial, gosta de manipular as pessoas “pelo seu próprio bem” pois acredita que elas não sejam capazes de pensar por si mesmas (e geralmente não são). Egocêntrico ao extremo, acredita que ele seja o salvador do mundo e tudo que ele faz é por causa de um propósito maior. Cecil fica bastante

ácido e irônico quando irritado, mas dificilmente irá descer de seu pedestal e perder a compostura, afinal, como salvador do mundo, não pode se rebaixar à escória.

Possui um gosto por roupa de classe e acessórios como cartolas, monóculos e bengalas. Claro, que para combinar com o visual, possui um vocabulário refinado e educado.

História: Cecil, um jovem da espécie de criatura mística, subiu ao poder por meio de sua influência política, sabedoria e conhecimento natos. Com o desejo de obter o máximo de poder e capacidade mágica, perante aqueles que o desmereceram em seu passado, decide fazer uma busca incessante pelo livro proibido. Nesse processo, usa de sua popularidade entre a população e sua influência nos campos políticos para conseguir vantagens e informações para a obtenção do livro.

Habilidades: 1° Dan (?). Domina bem a metamorfose natural dos Místicos e, além disso, conseguiu tanto poder mágico quanto um mago através do pacto que fez com Ophelia, a Deusa da Tentação, quando abriu o Grimório Negro de Ouroboros. A partir desse ocorrido, Cecil passa a conhecer várias magias proibidas.

Motivações: O mundo é um lugar injusto, isso não é segredo para ninguém, mas poucos têm coragem de agir para mudar essa realidade, pois, para isso, é necessário eliminar certos princípios que são sustentados por pessoas influentes. Cecil encontrou a coragem para agir e, também, o poder para tal feito.

Para mudar o mundo, é necessário eliminar pessoas nocivas. Matar é errado, mas alguém tem que fazer isso.

Defeitos: Não possui filtro para comentários cruéis e mórbidos e, caso alguém não concorde com ele, possivelmente essa pessoa será eliminada.

Gostos: É compulsivamente apaixonado por cartolas. Música clássica. Café.

Detesta: Pulgas, locais sujos, concorrentes.

3.7.3 Esmeralda Carmelin Antunes de Caeli

Figura 48: Model Sheet da Personagem Esmeralda. Desenho Vetorial.



fonte: Autores

Raça: Mestiça (humano com mago)

Idade: 18 anos humanos

Cargo: Recruta (Tropa de Mecânica)

Arcano: O Louco

Personalidade: Enérgica e curiosa, tenta sempre aprender tudo ou compreender o próximo da melhor maneira possível. Esmeralda é bastante positiva e tenta ver o lado bom de todos e em todas as situações, mas isso não quer dizer que ela é inocente. Detesta discussões e tenta encontrar uma solução que agrade a todos.

Normalmente fica frustrada, por que as pessoas não a levam muito a sério por aparentar ser mais jovem do que realmente é e à sua baixa estatura.

Bastante perspicaz, aprende rápido as coisas, mas é bastante desajeitada e desorganizada. Perde objetos facilmente e acaba deixando tarefas para serem cumpridas depois porque esqueceu delas, não por preguiça.

História: Sua origem é de uma família humilde da área rural de Minéria, Vanguardia. Seu pai é da Tropa de Mecânica do exército de Vanguardia e, claro, a grande inspiração de Esmeralda. Sua mãe nasceu na área rural de Minéria.

Desde jovem, Esmeralda mostrou grandes dons para a tecnologia e aprendeu muito com o pai. Na Academia de Tecnologia se destacou muito, ganhando vários prêmios. Ingressou no exército pela Tropa de Mecânica esperando seguir os passos do pai, até conhecer Cecil.

Cecil lhe deu um discurso maravilhoso sobre o fim das guerras, das desigualdades e conflitos entre Magos, Humanos e Místicos e que, com seu grandioso talento para a tecnologia, ela poderia fazer parte de tal mudança. Maravilhada com a ideia e os planos do eloquente Cecil, Esmeralda o acompanhou até o Palácio das Esmeraldas, onde deveria acontecer o ritual de libertação da deusa selada.

Depois dos acontecimentos, Esmeralda acorda na casa de Rubi, com lembranças de um pesadelo perturbador.

Habilidades: Esmeralda possui uma incrível habilidade para a tecnologia. Com um pouco de material ela é capaz de construir quase qualquer coisa com bom funcionamento. Além disso, está sempre tentando criar aprimoramentos para as tecnologias já existentes e sua criatividade também é excepcional. Ela conhece magias de Anulação e manipula levemente a terra e o metal. Não dá de afirmar que ela é uma maga, mas possui o dom, então alguém da família possui tal descendência.

Motivações: Esmeralda quer que os conflitos acabem. Ela acredita em valores como a amizade, o amor, o bem e a justiça. Mas, para ela, os fins não justificam os meios. O bem e a justiça devem andar lado a lado. Esmeralda acredita que sempre é possível ajudar alguém, porque ninguém se perde para sempre. O sofrimento deve ser encarado como parte do caminho ao aprendizado, e não como caminho à destruição.

Defeitos: Tem mania de tomar para si as dores alheias, o que a faz sofrer mais do que deveria e, normalmente, por quem não vale a pena sofrer. Ela tem pouquíssimo senso para o perigo por causa da sua confiança na bondade das pessoas, o que a coloca em situações de perigo, como quando caiu nas garras de Cecil. Ela nunca machuca ninguém, por mais cruel que essa pessoa esteja sendo com ela.

Gostos: Mecânica, pôneis, doces, a novela ‘A Usurpadora’.

Detesta: Ser chamada de fofa ou baixinha, ficar sem sobremesa.

3.7.4 Rubi Mei-li Lang

Figura 49: Torso da Personagem Rubi, sem cores, desenho escaneado feito com Nanquim e grafite.



Fonte: Autores

Raça: Místico (Lobo Guará)

Idade: 38

Cargo: Nenhum

Arcano: O Mago

Personalidade: Impetuosa, arrogante, sensual e misteriosa, Rubi é exótica tanto na personalidade, quanto na aparência. Boa com as palavras, sabe como enganar alguém facilmente e ainda convencer a pessoa a confiar nela. Enganar é o caminho que ela escolheu para sobreviver e não se importa nem um pouco em continuar assim. Ela conserva alguns valores morais, mas não confia em ninguém facilmente. Ela sabe que o mundo está perdido, por que as pessoas que habitam ele estão perdidas. Ela só precisa sobreviver, então não há mal nenhum em abusar de quem abusa dos outros.

Claro que, quando se apega a alguém, ela defenderá essa pessoa com tudo que tem. A vida não a tornou insensível, apenas a deixou na defensiva.

História: Filha de Kasai Lang, ex-integrante do Conselho Arcano. Kasai deu sua vida para proteger o Grimório Negro. A identidade do pai dela é um mistério, pois sua mãe nunca falou dele e tratava esse assunto como um tabu. Rubi perdeu sua mãe aos 23 anos e passou a viver em Minéria com a tia, uma cartomante charlatã, com quem aprendeu a enganar, chantagear e mentir para ganhar a vida. Trabalha junto com ela numa loja esotérica fajuta, onde passam a perna em clientes que buscam por previsão do futuro e coisas que envolvem esoterismo e ciências ocultas.

Quando soube que o Grimório havia sido roubado, foi investigar o fato para rastreá-lo e descobriu que quem o roubou foi Cecil, seu amigo de infância que foi criado junto com ela. Quando Rubi tenta recuperar o livro antes que algo ruim acontecesse, descobre que era tarde demais, pois o Cecil tinha começado a usar o poder do livro no corpo da jovem Esmeralda. Rubi conseguiu interromper o ritual e tomar o Grimório de volta, mas agora, Cecil quer o livro de volta junto com seu sacrifício...

Habilidades: Rubi é uma ladra e uma diplomata de habilidades excepcionais. Sem vergonha nenhuma de roubar nada. Além disso, consegue correr a velocidades enormes sem fazer nenhum tipo de som e suas garras são bastante afiadas, o que é incomum para um lobo. Ela consegue mudar sua forma para a de um lobo puro ou uma forma quase humana por períodos curtos de tempo.

Para enfrentar o Cecil, aprendeu uma mínima parte do Grimório Negro, podendo usar algumas habilidades mágicas proibidas, como veneno mágico capaz de coagular sangue ou destruir a alma do infectado.

Motivações: Rubi não possui um propósito maior na vida além de parar o Cecil, pois sente que sua negligência fez as coisas ficarem desse jeito e agora cabe a ela consertar tudo. Não para salvar o mundo, mas para que quando o mundo entre em colapso, ela não seja a culpada. Claro que quer proteger seus novos amigos, que só chegaram no estado que estão por culpa dela não querer assumir o posto de guardiã do Grimório.

Defeitos: Egocêntrica ao extremo, todos devem servi-la. Ela acaba pisoteando até mesmo em quem ama. Também é muito orgulhosa, o que a faz ter uma dificuldade enorme para pedir desculpas.

Não possui nenhum senso de compaixão com desconhecidos, não possui filtro com as palavras quando irritada e odeia ter que ajudar alguém se não irá ganhar nada em troca.

Gostos: Vinho, dinheiro, vestidos caros, beleza própria, a novela ‘A Usurpadora’, o livro 'Porcelana'.

Detesta: Pessoas, acordar cedo, fazer esforço em vão.

3.7.5 Lensbaron, Zafiro Henrike Argus Britt de Jokull

Figura 50: Desenho Frontal do Personagem Zafirol. Desenho Vetorial.



Fonte: Autores

Raça: Mago

Idade: 52

Cargo: Arquimago

Arcano: O Julgamento

Personalidade: Quieto, calmo e preguiçoso, evita qualquer conflito ou discussão a qualquer custo, mesmo sabendo que uma hora ou outra precisará encarar todos os problemas. Também evita usar magias ao máximo, alegando incompetência e falta de poder, fingindo que nasceu meio Vazio.

A verdade é que o Zafiro prefere agir assim para não ter que usar suas verdadeiras habilidades, pois, no fundo, ele é impulsivo e descontrolado e tem medo de perder o controle de seu poder e acabar machucando aqueles que deseja proteger.

De qualquer forma, Zafiro está disposto a esconder sua verdadeira natureza e sentimentos de todos, mesmo que para isso precise fingir ser o maior inútil do universo e isso seja totalmente o oposto do que foi acostumado a ser.

Descendente de uma família de Magos puros, sua educação foi rica em pompa e refinamento, mas também foi educado para ser prestativo e atencioso.

História: Zafiro nasceu com um dom raro para a magia devido a sua descendência pura. Seus pais eram regentes da sua cidade, Jokull. Aos 20 anos conseguiu um domínio tão excepcional da magia que recebeu o título de Arquimago. Desde cedo tentou honrar tal título se auto proclamado protetor da cidade e se envolvendo com a política dela. Explosivo e irritável, agia com certa violência quando se via diante de qualquer injustiça.

Tudo estava em harmonia, até que um homem misterioso apareceu querendo negociar com todos os regentes das cidades Sublimes para que unissem ao império que estava construindo. Como esse homem era um Místico, esse acordo foi recusado. O Místico, chamado Cecil, disse que eles iriam se arrepender por ter recusado a oferta e isso deixou Zafiro enfurecido, que seguiu para fora da cidade. Cecil achou fantástico isso e decidiu lhe dar a Zafiro uma mínima demonstração de poder para dar um exemplo a todo aquele que decidisse lhe ofender ou discordar e destruiu toda a cidade do Zafiro.

Desolado com tamanha humilhação e derrota, Zafiro vasculhou tudo que sobrou da cidade para encontrar alguém ainda vivo, mas agora estava totalmente sozinho. Com medo de causar o mesmo destino a outras cidades, decidiu perseguir Cecil sozinho e em segredo, escondendo de todos sua verdadeira identidade. Não importa como, Zafiro está determinado a destruir Cecil, mesmo que isso custe sua própria vida.

Habilidades: Embora domine perfeitamente os 5 elementos básicos, Zafiro é especialmente bom controlando Gelo e seus derivados (neve, frio em si, etc). Porém, se forçou a usar magias de Ar, que segundo ele, são “inofensivas”.

Motivações: Para o Zafiro, a justiça está acima de tudo, até mesmo do bem e do mal. Ele gosta de harmonia e tranquilidade, mesmo sendo impulsivo. A sua vingança contra o Cecil é movida pelo seu senso de justiça, ele sabe que se Cecil for julgado pelo Conselho Arcano, continuará vivo, ou seja, apto a continuar a fazer crueldades.

A liberdade é outro conceito que o Zafiro defende muito, desde que haja bom senso

em cada escolha feita devido a que as escolhas pessoais podem influenciar na liberdade alheia.

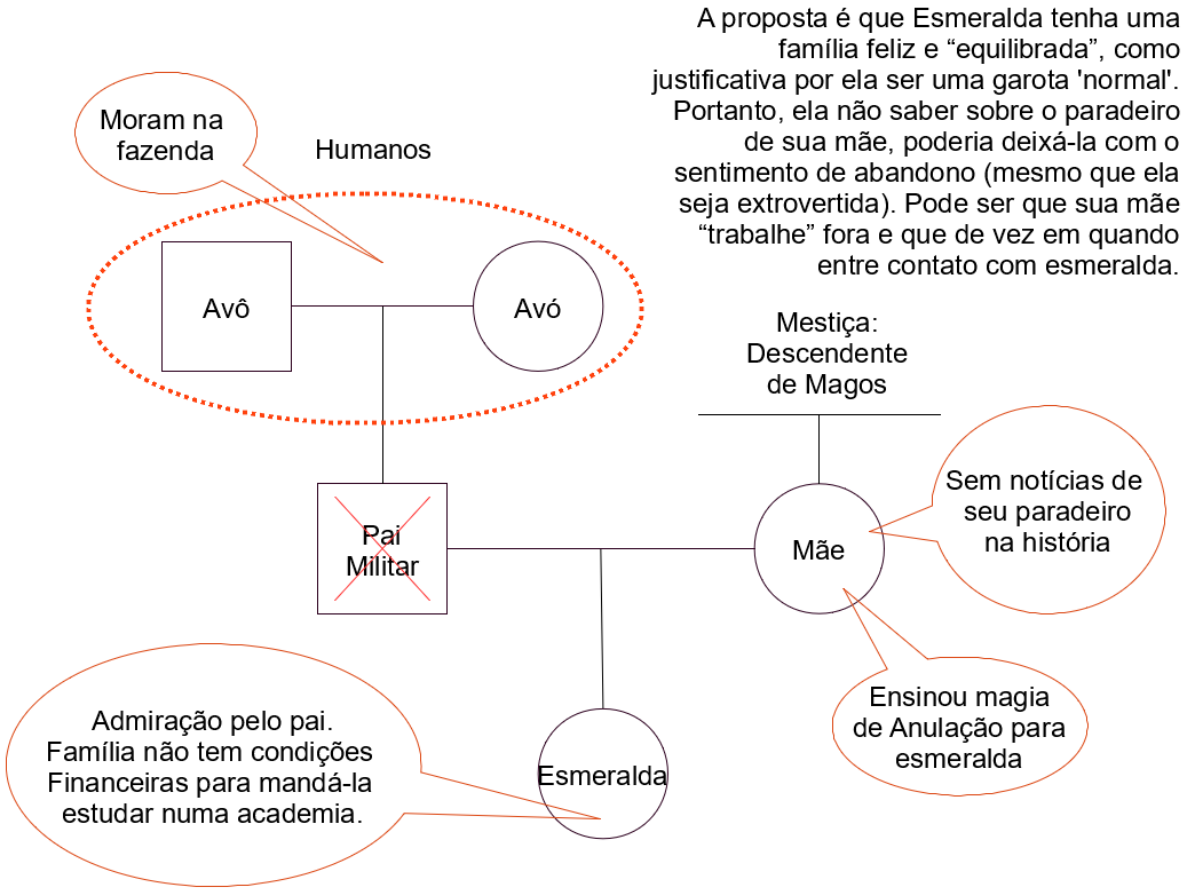
Defeitos: Sua “máscara” se tornou forte demais, então ele se rende fácil à preguiça. Além disso, é totalmente sedentário. Ocasionalmente demora a tomar decisões por medo de errar. Quando decide fazer algo, vai até o fim. Isso pode parecer bom, mas quando decide matar, por exemplo, o faz com bastante frieza.

Gostos: Sorvete, dormir até passar mal, gosta da novela ‘A Usurpadora’.

Detesta: Pimenta, sair no sol.

3.7.6 Desenvolvimento Dos Personagens

Figura 51: Organograma da árvore geneológica de Esmeralda, os personagens foram desenvolvidos nos minimos detalhes para que chegassem a se assemelhar a pessoas reais.



Fonte: Autores

A primeira personagem desenvolvida foi a Rubi, sua personalidade é baseada no perfil de uma amiga da equipe de Arcano. Porém possui essas características foram colocadas de maneira caricata e exagerada, a personagem tem seu primeiro nome baseado no significado esotérico da pedra preciosa rubi, remetendo ao amor tanto o interno, quanto o referente ao sexo. Assim juntando os significados, criou-se uma personagem de temperamento forte e muito experiente no que tange ao amor e como usufruir do mesmo e tirar proveito de diversas situações.

Seu nome foi pensado de forma que se assemelhasse a nomes chineses, Mei-li é um nome comum na china e possui seu significado relacionado a “irmã mais nova, formosa, florida”, e como Linghún trata de um espelho em alguns aspectos da china e culturas orientais e muito comum nessas localidades que a pessoa apresente em seu sobrenome o nome da província a qual vive, assim unindo todas essas informações nós temos: Mei-li Lang. O nome Rubi foi adicionado pela personagem como forma de camuflagem e adaptação para o novo país que estava indo morar. Assim forma-se Rubi Mei-li Lang.

Rubi é a personagem que carrega em sua estética, a representação da aglutinação de culturas, ela é uma cigana que possui sua origem em Linghún (podendo ser considerado paralelo com a China), é uma personagem exótica. Mais tarde sua aparência mística foi adicionada como um símbolo de ligação ao seu continente de origem. O espírito animal escolhido para representar Rubi foi o Lobo Guará devido sua personalidade se assemelhar à deste animal. No início,Rubi era só uma cigana aproveitadora de oportunidades. Abaixo seguem imagens da evolução da aparência da personagem:

Figura 52: Primeira aparência de Rubi, que desde seu inicio seria uma

Figura 53: Ideia Rascunhada durante uma das primeiras reuniões entre os criadores. Desenho a Grafite



Fonte: Autores

Figura 54: Agregação da etnia da personagem, primeira vez que ela é desenhada com orelhas de lobo. Desenho feito com nanquim



Fonte: Autores

Figura 55: Estudo de expressões para Rubi. Desenho a Grafite, com colagens.



Fonte: Autores

Figura 56: Model Sheet da Rubi para a primeira HQ relacionada ao universo Arcano



Fonte: Autores

Figura 57: Aparência final de Rubi. Desenho feito com nanquim e escaneado.



Fonte: Autores

A segunda personagem a ser elaborada foi Esmeralda, procurou-se nomear os três protagonistas da série com nomes próprios relacionados ao esoterismo, por esse motivo procurou-se formar um trio de objetos enigmáticos, que se bem analisados produziriam um significado em conjunto. Esmeralda é a representação da carta de Tarot o Louco, tanto seu nome quanto seu objetivo na história estão intimamente ligados ao ‘ciclo do louco’ que é a busca pelo equilíbrio espiritual.

O nome completo desta personagem foi formado a partir do nome de seus pais, Carmelin vem de seu pai (um humano) e está relacionado ao gosto deste personagem por flores e jardins, significando ‘jardim divino’, o nome ‘Antunes de Caeli’ vem de sua mãe que no caso é uma maga, sendo assim, seu sobrenome é derivado da cultura europeia, especificamente dos italianos, significando ‘Filha de Antônio da cidade do céu’ (Caeli refere-se a uma das cidades em Sublimia).Seu nome completo fica: Esmeralda Carmelin Antunes de Caeli. Como Rubi Esmeralda passou por diversas mudanças.

Figura 58: Esmeralda inicialmente seria uma cavaleira, como estes desenhos mostram. Desenho feito com nanquim.



Fonte: Autores

Figura 59: Primeiro estudo cromático para Esmeralda, Desenho feito com lápis de cor e nanquim.



Fonte: Autores

Figura 60: Primeira pintura digital da personagem Esmeralda.



Fonte: Autores

Figura 61: Estudo mesclando a estética steampunk à personagem Esmeralda. Desenho com nanquim e lápis de cor



Fonte: Autores

Figura 62: Desenho Vetorial da personagem.



Fonte: Autores

Figura 63: Versão final da Personagem Esmeralda. Desenho Vetorial.



fonte: Autores

Zafiro como o próprio nome diz trata-se da forma como os espanhóis chamam a Safira (Zafira), porém com uma adaptação do português que muda o gênero da palavra. Seu significado esotérico está relacionado com a serenidade e quietude opondo-se misticamente da pedra Rubi.

Seu nome foi propositalmente trabalhado, a inspiração principal foi o nome completo de D. Pedro I uma vez que ele foi um nobre, compartilhando essa similaridade de títulos com o personagem Zafiro. Então a primeira etapa para a criação do nome completo de Zafiro foi escolher um local na Europa, uma linguagem com diferenças sonoras e de escrita notáveis, assim foi escolhido a linguagem utilizada nas regiões da Escócia, Escandinávia e Dinamarca, procurou-se também destacar o título nobre que Zafiro possui.

O título escolhido foi o de barão, que na Dinamarca feudal era Lensbaron . Seguindo a mesma lógica que foi usada para o sobrenome da Mãe da Esmeralda decidiu-se adicionar a cidade de origem do Zafiro mais ‘de’. Os outros sobrenomes que compõe o nome do personagem são uma pequena descrição de quem ele é, e eles são ‘HenrikeArgusBritt de Jokull’, juntando com o nome Zafiro e seu título nobre (Lensbaron, ZafiroArgusBritt de

Jokull) pode se entender: ‘Barão, Zafiro o senhor do lar radiante e sublime do império gélido’.

Figura 64: Primeira ideia do Zafiro, Desenho feito com nanquim e lápis de cor.



Fonte: Autores

Figura 65: Primeiro model sheet do personagem Zafiro. Desenho feito com Grafite.



Fonte: Autores

Figura 66: Estudo de expreções, Desenho feito com nanquim em folha quadriculada.



Fonte: Autores

Figura 67: Segundo estudo de expreções, Desenho feito com nanquim em folha quadriculada.



Fonte: Autores

Figura 68: Zafiro com sua Roupa de mendigo casual.
Desenho feito com nanquim.



Fonte: Autores

“Cecil” significa aquele que nada vê e foi escolhido pelo próprio personagem para contrastar com seu próprio nome JunShen Lang, que tem o seguinte significado: ‘verdade espiritual’. Ele abandonou sua jornada a fim de conseguir realizar seus maiores desejos. Foi um personagem que teve sua história e motivos extremamente trabalhados e inspirados em diversos vilões.

Figura 69: Um dos diversos rostos que Cecil teve durante a etapa de Brainstorming. Desenho feito com Grafite sob papel.



Fonte: Autores

Figura 70: Teste de Cores para o personagem Cecil, Desenho feito com Guache e grafite.



Fonte: Autores

Figura 71: Desenho em aquarela do personagem Cecil.



Fonte: Autores

Figura 72: Ideia para traje principal de Cecil. Desenho feito com nanquim sob papel.



Fonte: Autores

Figura 73: Torso da aparência final de Cecil. Desenho feito com nanquim.



Fonte: Autores

Figura 74: Estudo de Expressões do personagem Cecil. Desenho feito com nanquim.



Fonte: Autores

Figura 75: Estudo de Expressão e detalhe do adorno que Cecil possui. Desenho feito com nanquim.



Fonte: Autores

A personagem Víbora/Ophelia, é uma personagem espelhada no lado negativo da Esmeralda porém, uma vez que ela seria sua contraparte, e juntas formariam um ser completo, a junção do yin-yang. Sua aparência é uma versão gótica da personagem Esmeralda.

Figura 76: Rascunho da personagem Ophelia, Desenho feito a nanquim



Fontes: Autores

3.8 Resultado Imagético

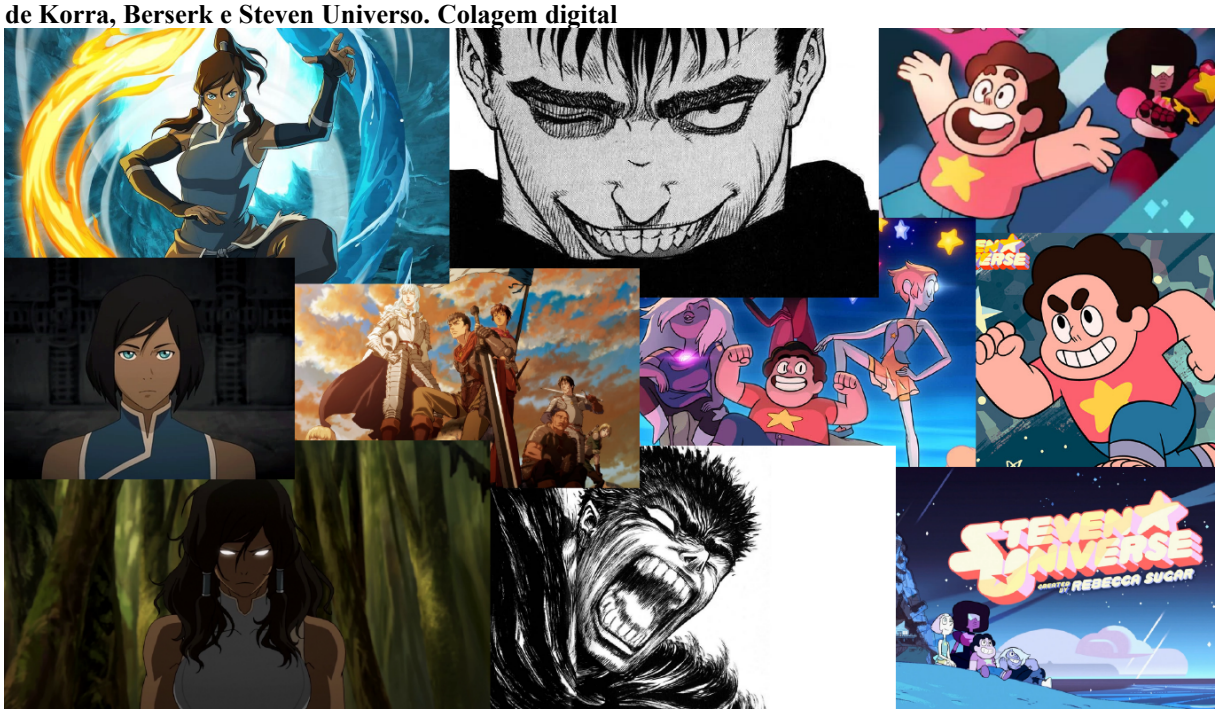
Desenvolveu-se uma tabela cromática e um rico repertório de vestimentas e traços estéticos, derivados de todas as pesquisas teóricas feitas. Essas peças serviram de auxílio par a finalização e confecção de detalhes narrativos no trailer e no universo de Arcano. Abaixo segue os painéis semânticos:

Figura 77: Painel Semântico com as principais imagens, para estudo de grafismos, e cores presentes na estética steampunk. feito a partir de um processo de colagem digital.



Fonte: Autores

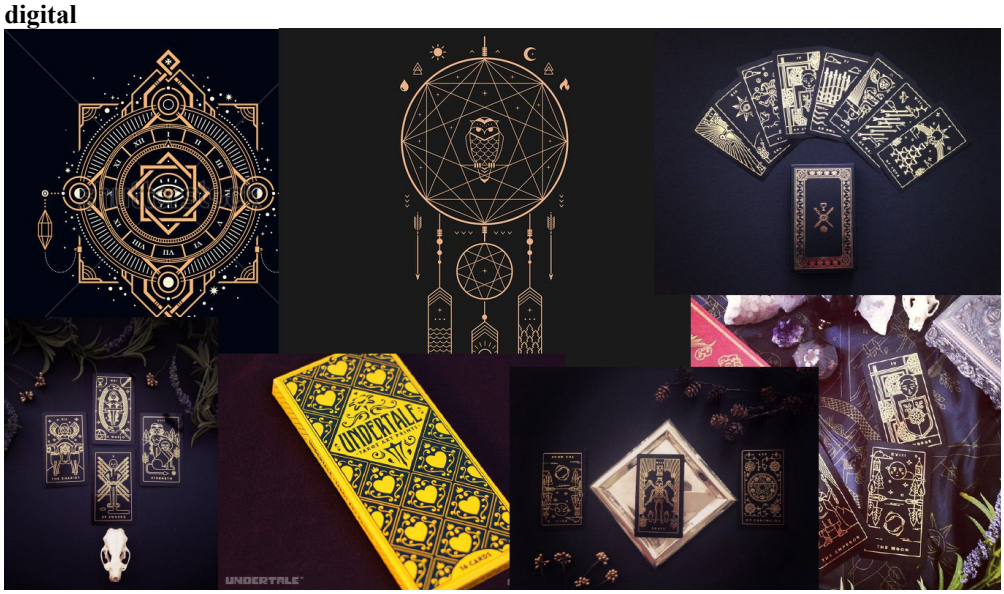
Figura 78: Painel Semântico relacionado as influencias de outras Narrativas aqui mencionadas: A lenda de Korra, Berserk e Steven Universo. Colagem digital



Fonte: Autores

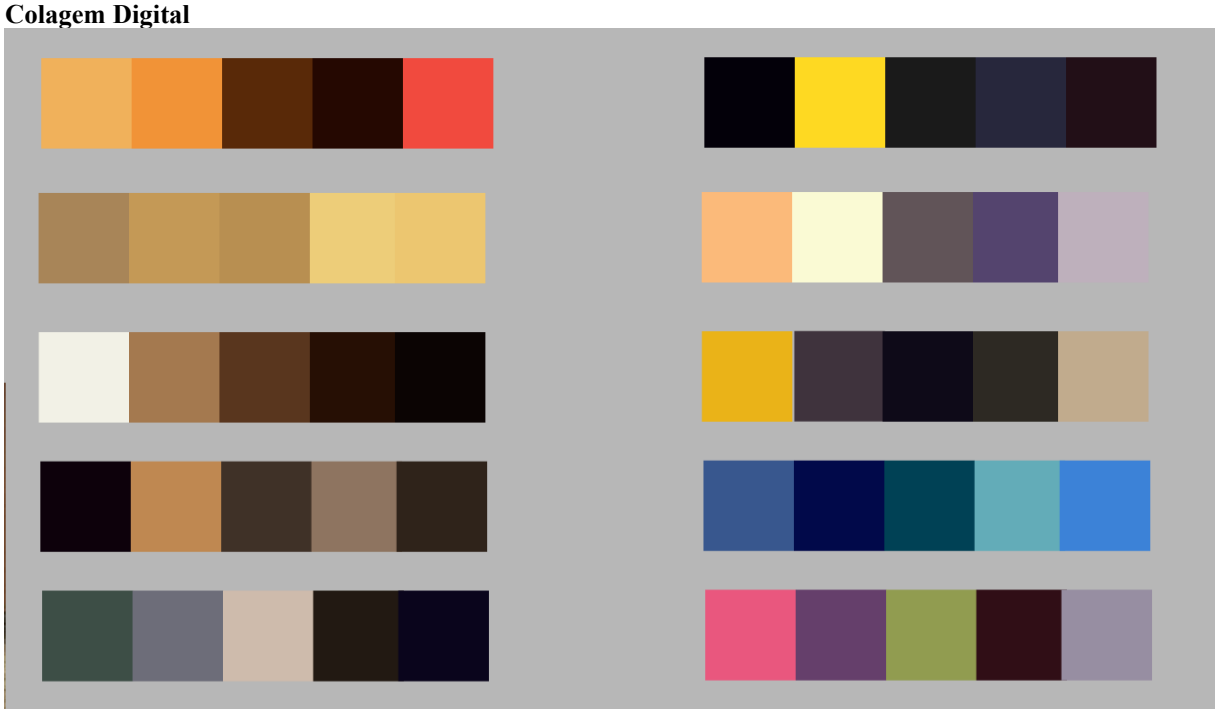
Abaixo segue alguns dos padrões cromáticos obtidos nesses estudos, estes que serão utilizados na composição estética e significativa de Arcano.

Figura 79: Painel Semântico de simbolos místicos relacionados ao Tarot. Colagem digital



Fonte: Autores

Figura 80: Padrões Cromáticos, da esquerda para direita: cores do steampunk, cores simbólicas do Tarot. Colagem Digital



Fonte: Autores

Após a constatação de uma paleta de cores mais fria, e de um estudo profundo nos dois temas norteadores do trabalho, e da forma como as narrativas são contadas e desenvolvidas nos três exemplos de universos ficcionais. Decidiu-se que Arcano apresentaria uma narrativa esotérica e reflexiva que trataria de temas com o objetivo de causar profunda reflexão e mudança no comportamento humano, como as histórias vistas na Lenda de Korra (superação de um trauma, conflitos gerados pelo receio daquilo que é diferente, etc.) ou nas aventuras de Steven Universe (Aprender a viver na ausência dos pais, aprender a reconhecer suas fraquezas, etc.); as cores frias dariam um tom mais sério e melancólico à narrativa visual, as cores quentes destacariam elementos na cena, e os tons do marrom situariam a plateia à paisagem suja e vintage que o steampunk proporciona.

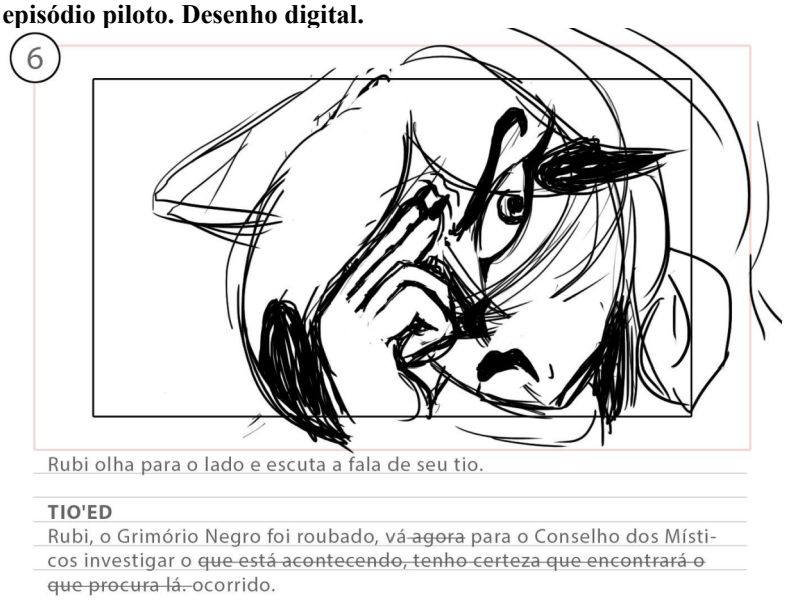
3.9 Pré-Produção

Em seguida passou-se para a etapa de Pré-produção. Depois de se estabelecer a direção a qual a narrativa segue e como o mundo Arcano funciona, passa-se a escrita do

roteiro e elaboração do que os espectadores verão na história que está prestes a se desenrolar. A principal ideia para a dissertação do roteiro foi a fusão entre um clipe de introdução ao mundo com o episódio piloto, porém, devido ao escasso tempo de produção e ao extenso processo que envolve a animação o roteiro sofreu diversas alterações, e a mais significativa delas foi a transformação do episódio piloto para um trailer de 2 minutos. Porém, antes que esse imprevisto fosse ocorrer o roteiro foi elaborado como previsto na etapa do pré-projeto (introdução+episódio piloto).

Após a finalização do roteiro, é desenvolvida a decupagem a fim de decidir a posição das câmeras e os movimentos realizados pela mesma. Esta tarefa também sofreu alterações diversas, principalmente após a correção do roteiro. Ambos arquivos podem ser conferidos nos anexos A e B.

Figura 81: Trecho retirado do Storyboard produzido para o episódio piloto. Desenho digital.



Fonte: Autores

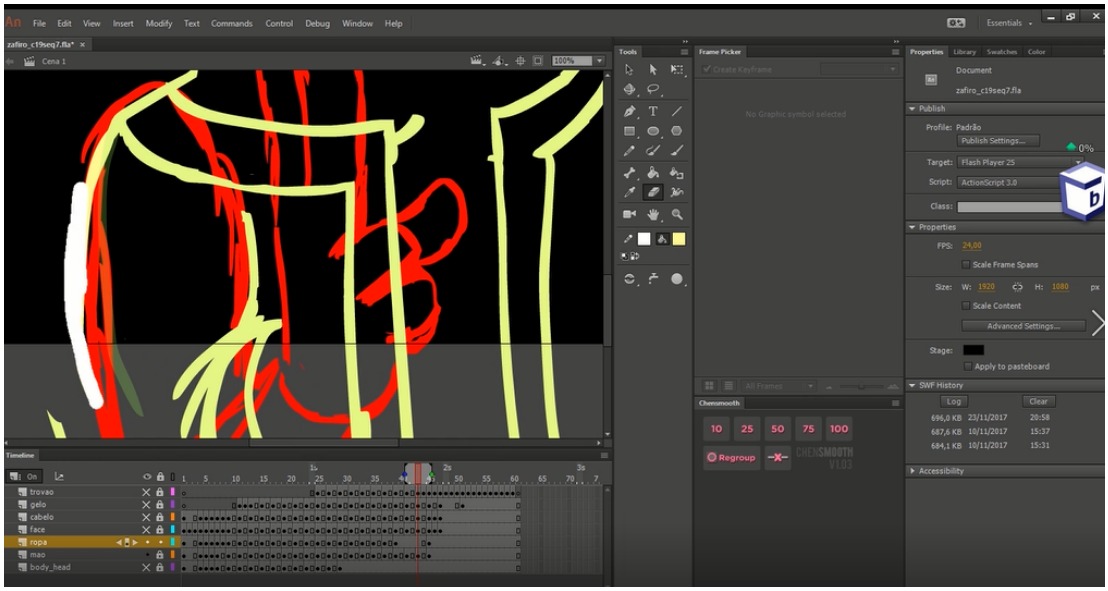
Figura 82: Outro Trecho retirado do storyboard. Desenho digital.



Fonte: Autores

3.10 Produção

Figura 83: Printscreen do processo de animação através do programa Animate CC



Fonte: Autores

O desenvolvimento da animação de arcano durou 1 mês e 2 semanas para a finalização da introdução e o animatic do trailer durou 1 mês. Nesta etapa focou-se nas cores a serem utilizadas, nos efeitos e nas animações das imagens que contariam a história principal de Arcano. Os programas utilizados para a produção da animação foram: Animate CC 2016-2017, Adobe AfterEffects CC 2017 e Adobe Premiere Pro CC 2017; programas aos quais a animadora é familiarizada.

A última tarefa desta etapa foi a gravação do áudio dos personagens presentes na introdução, comprou-se um microfone para a gravação e obtenção das vozes, foram gastos 2 dias de gravação e direção de voz.

O áudio precisava ser feito em um ambiente abafado para não ocorrer problemas com ruídos. Devido a imprevistos, não conseguimos reservar uma sala própria para sonoplastia, portanto, a gravação foi feita dentro do carro de um dos integrantes do grupo. Foi utilizado o notebook do mesmo. Sendo que, o dublador foi um estudante das Artes Cênicas, nosso amigo, que se dispôs a colaborar com nosso trabalho.

3.11 Pós-Produção

Esta etapa, consistiu-se no teste do vídeo, e do áudio, como também equalização do som e ajustes finais da animação. O produto final esta anexo a este documento.

4 CONCLUSÃO

Conclui-se que, para produzir uma animação é preciso ter uma equipe que possua conhecimentos diversos e que cada indivíduo assuma uma função específica para que uma produção flua de modo eficiente e eficaz, porém, mesmo que assuma uma função, o indivíduo possui participação integral quanto ao processo criativo da obra a ser produzida, é um processo em que todos participam de alguma forma. Numa produção, a objetividade (técnica) do sujeito autor auxilia e promove sua subjetividade (arte/expressividade). Essas condições proporcionam uma dinâmica interdisciplinar equilibrada.

Design é uma disciplina interdisciplinar que a todo momento está usando dos diversos e mais variados conhecimentos para a produção de determinado produto. O Designer absorve experiências e conteúdos de outras ciências, como Frascara afirma ele muitas vezes precisará de um auxílio profissional exterior, arquitetos, engenheiros, programadores e artistas. As peças gráficas que são produzidas desta maneira carregam um conteúdo rico e possivelmente com uma mensagem bem trabalhada. Arcano é um exemplo onde a visão de mundo artística se encontra com a estratégia comunicacional do design.

E notório que o Design e a Arte se complementam, uma não se sustenta sem a outra. A produção em Design precisa de sustentação expressiva, elementos visuais, culturais, a subjetividade que o sujeito autor dispõe por meio de experiências de vida, a geradora de Arte; assim como, o fazer Arte precisa das noções práticas, seja qual for, seja ela desenvolvida pelo próprio autor ou não, o método se torna técnica, um meio para comunicação visual, o auxílio e base de produção.

Por fim, para produzir uma animação é necessária a disposição de tempo e este não era um dos fatores favoráveis para nós. De início, tínhamos em mente idealizar e desenvolver boa parte do Universo Ficcional e da narrativa para, então, produzirmos um episódio piloto para uma websérie a ser continuada futuramente. O roteiro e o storyboard do episódio já haviam sido feitos, porém, não tivemos disposição de tempo para produzí-los. Sendo assim, em concordância com o orientador, optamos por fazer o trailer em animatic tendo como base o conteúdo já elaborado antes. Para produto final, em teoria, temos a construção ideológica de grande parte do Universo Ficcional de Arcano e, na prática, a introdução da narrativa, seguida do trailer em animatic.

Contudo, conseguimos obter uma boa base para a estória de Arcano e, apesar de, no

final, não ter saído como planejado, o resultado foi satisfatório em relação ao pouco tempo que tivemos para realizar um trabalho que na prática é muito extenso.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADG, A. de D. G. *Apresentação*. 2017. Disponível em: <http://www.adg.org.br/institucional/apresentacao>. Acesso em: 05 de julho de 2017.

ARNOLD, B.; EDDY, B. *Exploring Visual Storytelling*. [S.l.]: Thomson Delmar Learning, 2007.

CAMILO, J. *Apostila de Tarô*. Disponível em: <http://www.oficinadaalma.com.br/taro/apostila_online/index.htm>. Acesso em: 5 de maio de 2017.

CAVNA, M. *'Steven Universe' creator Rebecca Sugar is a Cartoon Network trailblazer*. The Washington Post, Novembro 2013. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/entertainment/tv/steven-universe-creator-rebecca-sugar-is-an-idealistic-trailblazer/2013/11/01/fe622da2-4338-11e3-a751-f032898f2dbc_story.html?utm_term=.f2d2216243f7>. Acesso em: 25 de maio de 2017.

COSTA, J. G. *Steampunk: Utopismo e Neovitorianismo nos séculos XX e XXI*. 2013.80 p. Dissertação (Línguas, Literaturas e Culturas Especialização em Estudos Ingleses e Norte-Americanos) — Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade de Lisboa.

DIRGE. *As Kinesis (Cineses)*. Informações obtidas no fórum Viasinistrae. Disponível em: <http://viasinistrae.livreforum.com/t114-as-kinesis-cineses>. Acesso em: 17 de junho de 2017.

FERGUSON, C. *Surface Tensions: Steampunk, Subculture, and the Ideology of Style. Neo-Victorian Studies*, v. 4, n. 2, p. 66 – 90, 2011. Disponível em: <http://dspace.stir.ac.uk/handle/1893/24638#.WRm1FBPyuV4>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

FORLINI, S. *Technology and Morality: The Stuff of Steampunk*. Neo-Victorian Studies, v. 3, n. 1, p. 72 – 98, 2010. Disponível em: <http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/3-12010/default.htm>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet.*2.ed. Annablume: São Paulo; Fapesp, 2008.

FRASCARA, J. *Communication Design: Principles, Methods, and practice*. 1. ed. [S.l.]: Allworth Press New York, 2004.

GODO, Carlos. *O Tarô de Marselha*. 1 ed. São Paulo: Editora Pensamento, 2006.

HERSCHMANN, M. M.; PEGORARO, E.; FERNANDES, C. S. *Steampunk e retrofuturismo*: reflexos de inquietações sociotemporais contemporâneas. Comunicação, Mídia e Consumo, v. 10, n. 28, p. 209 – 228, Maio/Agosto 2013.

INNES, B. *Tarot: Como usar e interpretar as cartas.*[S.l.]: Editora Record, 1983.

JAGODA, P. *Clacking Control Societies: Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape*. Neo-Victorian Studies, v. 3, n. 1, p. 46 – 71, 2010. Disponível em: <http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/3-12010/default.htm>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

JÚNIOR, Alberto. L. B. *Arte da animação: Técnica e estética através do tempo*. [S.l.]: Senac São Paulo, 2005.

JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Perrópolis, RJ: Editora Vozes, 2000.

KIEHLBAUCH, S. *Man and Machine in the World of Steam: The Emergence of Steampunk as a Cultural Phenomeon*. The Forum: Journal of History, v. 7, n. 1, p. 81 – 104, Junho 2015. Disponível em: <http://digitalcommons.calpoly.edu/forum/vol7/iss1/10>. Acesso em: 10 de maio de 2017.

LESSA, W. D.; FREIRE, I. X. *Balizamento conceitual do Motion Graphic Design.* Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2, p. 3452 – 3463, Outubro 2016.

LUYTEN, S. M. B. *Glocalização e steampunk nos animês e mangás:* a passagem do local para o global no universo da fantasia e a tecnologia a vapor da estética steampunk. 9a Arte, v. 4,n. 1, p. 16 – 25, 2015.

MACHADO, L. A. *Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica*. 2009.164 p. Dissertação (Design e Arquitetura) — Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-26032010-142901/en.php>. Acesso em: 23 de junho de 2017.

NETWORK, C. *Rebecca Sugar – Creator Interview – Steven Universe – Cartoon Network*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SKzAi3yNPJM>. Acesso em: 25 de maio de 2017.

NUNES, M. R. F. *Performances, fabricos e artesanias nas cenas cosplay e steampunk*. Diálogo com a Economia Criativa, v. 1, n. 1, p. 75 – 85, Janeiro 2016. Disponível em: <dialogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/article/view/37/38>. Acesso em: 10 de maio de 2017.

ONION, R. *Reclaiming the Machine:* An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice. Neo-Victorian Studies, v. 1, n. 1, p. 138 – 163, Outubro 2008. Disponível em: <http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/Autumn2008/NVS1-1R-Onion.pdf>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

PEGORARO, E. *Os steampunks e a cultura da mídia:* apropriações de uma proposta retrofuturista no cenário brasileiro. Mediaciones Sociales, n. 11, p. 83 – 105, 2012.

PEGORARO, E. *Visualidade steampunk:* a reapropriação de um imaginário. Estudos em Comunicação, n. 18, p. 23 – 37, Maio 2015.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes. In BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.) *O meio como ponto zero:* metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: E. Universidade/UFRGS, 2002. p.123-140. Disponível em: <http://adcon.rn.gov.br/ACERVO/CENA/DOC/DOC000000000046610.PDF>. Acesso em: 28.08.2016. REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais.

SHANASA, Dhyan. *Os cinco tipos de animação por Morr Meroz*. Disponível em: <https://www.layerlemonade.com/animacao/os-cinco-tipos-de-animacao-por-morr-meroz>. Acesso em: 07 de novembro de 2017.

SANDE, A. *O design gráfico e a sugestão de movimento*. 2011. Artigo disponível na BOCC - biblioteca on-line de ciências da comunicação. Disponível em: <http: //www.bocc.ubi.pt/pag/sande-axel-o-design-grafico-e-a-sugestao-de-movimento.pdf>. Acesso em: 12 de junho de 2017.

SOUZA, L. de; SILVA, A. C. *Molduras para o Steampunk*: O uso da metodologia para investigação e projeto de moda. 10o Colóquio de Moda – 7a Edição Internacional, p. 1 – 10, 2014.

STEVEN Universo. Disponível em: <http://pt-br.stevenuniverso.wikia.com/wiki/Steven_ Universo>. Acesso em: 25 de maio de 2017.

SUNDÉN, J. *Steampunk practices*: Time, tactility, and a racial politics of touch. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology, n. 5, 2014. Disponível em: <http://adanewmedia.org/2014/07/issue5-sunden/>. Acesso em: 10 de maio de 2017.

TANENBAUM, J.; TANENBAUM, K.; WAKKARY, R. *Steampunk as Design Fiction*. CHI ’12Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, v. 1, n. 1,p. 1583 – 1592, Maio 2012. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2208279>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

WIKI. Berserk, *Griffith*. Disponível em: <http://pt-br.berserk.wikia.com/wiki/Griffith>. Acesso em: 26 de outubro de 2017.

___. Avatar, *A Lenda de Korra*. Disponível em: <http://pt-br.avatar.wikia.com/wiki/A_Lenda_de_Korra>. Acesso em: 26 de outubro de 2017.

6 ANEXOS

ANEXO I:

ROTEIRO DO EPISÓDIO PILOTO

Este anexo se trata do primeiro roteiro elaborado e atualizado para a elaboração do episódio piloto da série animada.

Ele é composto pela introdução da história de Arcano e em que parte da narrativa a série Arcano se inicia.

Copyrigth© 2017 by Luciana Novaes, Isaias Xavier, Samira Madeira.
Todos os direitos reservados.

arcanows@gmail.com

"ARCANO – EPISÓDIO PILOTO"

Um Roteiro

de

Luciana Novaes, Isaías Xavier, Samira Madeira.

"Arcano – episódio piloto"

FADE IN:

SEQ. 01 – SALA DO GRIMÓRIO DE OUROBOROS | INT./NOITE

A Sala do Grimório, completamente escura não havendo sinal ou indício que o acontecimento ocorra lá. Tudo se passa no ponto de vista do Cecil.

CECIL (V.O.)

O universo se encontra em constante transformação. É uma mudança cíclica e infinita, que se origina a partir de uma essência maior…

Uma chama azul aparece crepitando quando Cecil pronuncia a palavra magia.

CECIL (V.O.)

(MAIS)

CECIL (V.O.)

(cont.)
E essa essência é a MAGIA, ela está presente em todas as coisas desse planeta…

Surge na tela as mãos que vão na direção da chama, representando respectivamente as raças mencionadas por Cecil. As mãos de cada raça se aproximam da chama azulada. Som do FOGO CREPITANDO.

CECIL (V.O.)

(continuando)
…,inclusive nas três raças que o regem: os místicos, os magos e os humanos.

TRANSIÇÃO(FOGO CONSOME A TELA) PARA:

A sala do Grimório, iluminada precariamente pelas chamas azuis, mostra o mapa do mundo Arcano no ponto de vista do Cecil. Cecil encara o mapa, enquanto imagens estáticas representando as 3 raças aparentam estar em conflito.

CECIL(V.O.)

Durante muito tempo essas raças travaram diversas guerras, massacres e atrocidades uns contra os outros.

Surge no meio do mapa um grupo com 22 seres encapuzados ao redor de uma mesa com cartas visíveis, durante a fala de Cecil.

CECIL(V.O.)

(continuando)

Até que um grupo de 22 poderosos guerreiros se destacou no meio de todo esse caos…

As chamas diminuem de intensidade escurecendo o mapa e a imagem dos 22 encapuzados desaparece completamente e é substituída por uma imagem onde pessoas de diversas raças comemoram ao lado dos encapuzados.

CECIL(V.O.)

(continuando)
…Venerados e temidos por seu grande poder, usavam o conhecimento oculto das cartas para prever tragédias e acontecimentos futuros com o fim de evitá-los.

A sala do Grimório, as suas chamas diminuem de intensidade, o mapa que antes estava visível, agora está visivelmente escurecido. Um círculo de 22 cartas aparecem ganhando um brilho azulado em seu entorno e aumentando sua transparência vagarosamente. O círculo vai aumentando (as cartas vão se distanciando) e ele gira em sentido horário.

CECIL(V.O.)

(continuando)
…e, então, cada guerreiro passou a ser representado por uma carta do baralho que usavam, o qual, posteriormente, foi denominado de Tarô.

Mãos de que representam um acordo formal entre as três raças aparecem na tela.

CECIL(V.O.)

O grupo dos Arcanos, durante muito tempo, trouxeram a todos um período de paz e tranquilidade, fazendo diversos acordos diplomáticos entre as raças…

Repentinamente, as chamas que crepitam em baixa intensidade agora se apagam definitivamente quando Cecil finaliza a sua frase, não se pode enxergar mais nada naquela sala.

CECIL(V.O.)

(continuando)
…Mas essa calmaria estava com os dias contados.

A sala do Grimório, mostra no acender repentino de suas chamas um mapa sujo, no qual uma víbora ao fundo.

CECIL (V.O.)

Uma criatura conhecida como OPHELIA, a Deusa da Tentação, estava convencendo um grupo de místicos a atacarem os magos e exterminá-los de uma vez.

Os arcanos de tarô aparecem circulando a criatura que gradativamente vai diminuindo até formar o Ouroboros.

Na sequência de imagens estáticas. Boa parte dos Arcanos aparecem circulando a criatura.

CECIL (V.O.)

Com o objetivo de intervir nesta possível guerra que estava prestes a acontecer…

A cobra está menor e com todos Arcanos.

CECIL (V.O.)

(continuando)
Os Arcanos recorreram a uma Antiga técnica de selamento, desenvolvida por eles para prender a criatura.

A cobra está menor e a quantidade de Arcanos começa a diminuir.

CECIL (V.O.)

…Mas, para que a magia de selamento funcionasse, era necessário um sacrifício de alto valor para que o equilíbrio do mundo fosse mantido.

A cobra está menor e a quantidade de arcanos passa a ser um.

CECIL (V.O.)

(continuando)
Assim, os Arcanos decidiram oferecer suas vidas em troca do aprisionamento da deusa

A cobra se torna o Ouroboros, não há mais Arcanos na tela.

CECIL (V.O.)

(continuando)
…e, então, foram amaldiçoados a sofrerem eternamente os pecados de suas cartas.

O Ouroboros serve de transição para mostrar a capa do Grimório Negro.

CECIL (V.O.)

O objeto que foi escolhido para selar a deusa foi o GRIMÓRIO NEGRO DE OUROBOROS. Nele, se encontra encantos mágicos de extremo poder. Esses encantos permitem que suas cobiças e mais profundos sonhos sejam realizados a um preço de troca extremamente doloroso,

Câmera se afasta do livro. O livro está na pilastra, sendo visto na perspectiva de Cecil.

CECIL (V.O.)

(continuando)
… mas esses feitiços foram mantidos em segredo. Com o passar do tempo, a população foi se esquecendo do legado deixado pelos Arcanos e eles, junto ao livro, desapareceram misteriosamente.

O livro está na pilastra, sendo visto na perspectiva de Cecil, enquanto há a chamada do livro. Após a primeira fala de OPHELIA, Cecil caminha em direção à pilastra.

OPHELIA(O.S.)

Ei… Se aproxime… Eu sei o que você deseja e eu possuo a resposta.

Cecil pega o livro.

OPHELIA (O.S.)

Isso mesmo, seus olhos não mentem… Você tem potencial. Juntos conquistaremos o mundo, mas antes você deve me soltar, lhe contarei como fará isso.

FADE TO BLACK

CRÉDITOS INICIAIS

NA TELA
ARCANO – EPISÓDIO PILOTO
Criado por: Luciana Novaes, Isaias Xavier, Samira Madeira.

FADE IN:

SEQ. 02 – CASA DO TI'ED, SALA DE LEITURA – INT./DIA

Estante com vários livros, todos bastante usados, em frente se encontra uma mesa de estudo onde Rubi está sentada no canto cercada por pilhas de livros, visivelmente irritada. No outro canto da sala seu Tio está embaralhando algumas cartas.

Os olhos do espectador percorrem os livros até chegarem a um par de orelhas.

Câmera desce revelando a personagem Rubi em primeiro plano.

Rubi está sentada no canto da mesa cercada por livros, visivelmente irritada, balançando seu pé enquanto folheia um livro.

Rubi faz um « facepalm », aparentando estar estressada com algo.

Rubi olha para o lado e escuta a fala de seu tio.

TIO'ED

Rubi, oGrimório Negro foi roubado. Vá ao Conselho dos Místicos investigar o ocorrido!

Rubi zomba (ainda aparentando estar com raiva da situação que se encontra) do comentário do seu tio.

RUBI

(desconfiada)
E como o senhor sabe disso, tio? Por acaso as “cartas” te revelaram alguma coisa?

Tio’ Ed está com uma de suas mãos ao telefone, Rubi olha e percebe este fato quando seu tio zomba dela.

TIO'ED

Não. O comandante está na linha…

Rubi passa de uma expressão raivosa para uma de preocupação, após a fala de seu tio.

Rubi rapidamente aparece na porta da sala de leitura, sua expressão é de aflição, está pronta para sair.

RUBI

Estou indo! Talvez ainda dê tempo de recuperá-lo…

Após Rubi sair Tio’ ED está pensativo, olhando para frente.

Tio Ed’ fica mais sério do que já estava.

Tio Ed’ olha diretamente para baixo.

Ponto de vista do Tio E’d, mesa com cartas de Tarô prevendo infortúnio.

SEQ. 03 – SALA DO GRIMÓRIO DE OUROBOROS – INT./DIA

Sala iluminada, comprida que leva até o pedestal onde o livro ficava, um mapa pode ser visto nessa parede, candelabros indicam o quão longe a entrada está do

pedestal. Apesar de a sala ser conservada, é visível que ela data de muito tempo atrás.

Rubi caminha pelo corredor da sala onde o Grimório de Ouroboros deveria estar.

Rubi começa suas investigações na sala, procura marca de sola no chão, ou talvez pelos que denunciassem uma presença anterior na sala, e acaba encontrando uma viscosidade na pilastra.

Rubi passa seu dedo sobre a viscosidade.

Rubi leva seu dedo ao seu focinho. E cheira a viscosidade.

Rubi dá um sorriso convincente.

RUBÍ

(olhar investigativo)
Anti-pulgas…

RUBÍ

(expressão de frustração e surpresa)
…Cecil!

SEQ. 04 – VANGUARDIA – QUARTEL GENERAL CINZA, SALA DE

REPAROS – INT/DIA

Na tela aparece uma descrição falando sobre o tempo que se passou de uma cena para outra (algumas semanas depois). Sala bem iluminada, peças mecânicas estão espalhadas pelo chão, algumas armas podem ser vistas na bancada de trabalho que se encontra de frente a uma janela. Ferramentas estão penduradas na parede, a qual possui algumas manchas de óleo. Esmeralda está na bancada de trabalho, com seus googles no rosto, apertando um parafuso de sua mão mecânica, Cecil chega

e se posiciona atrás de Esmeralda, observando ela realizar seu afazer.

Esmeralda está com seus googles no rosto, apertando um parafuso de um braço mecânico.

Cecil pega o braço mecânico quando Esmeralda havia deixado sob a mesa.

Cecil chega por trás de Esmeralda, Esmeralda está concentrada demais e não dá atenção ao Cecil. Cecil chama a atenção de Esmeralda falando:

CECIL

Ora, ora, ora… que bela engenhoca.

Cecil pega outro braço mecânico que Esmeralda havia deixado no canto.

Esmeralda olha na direção de Cecil.

Ponto de vista da Esmeralda, Cecil está com um sorriso confiante e com o braço em sua mão direita.

ESMERALDA

(confusa)
Ué, quem é você?

Esmeralda olha e vê a farda no terno do Cecil

ESMERALDA

Oh, então você é um político de… Hmmmm… Lin… gh… ún…

Esmeralda pronúncia Linghún com dificuldade, pois estava lendo a farda de Cecil.

Esmeralda retira seus googles.

Esmeralda gesticula apontando para a saída com uma chave de fenda em uma mão.

ESMERALDA

(continuando)
Então, assuntos burocráticos com o comandante.

Cecil dá um sorriso.

CECIL

Não seja tola… já falei com ele.

Cecil aponta o braço mecânico para Esmeralda e ele aponta um dedo.

CECIL

(continuando)
…Estou aqui a negócios. Por acaso você é uma Carmelin?

Cecil está prestando atenção em todos os detalhes do braço mecânico. Dirige seu olhar a Esmeralda quando ela faz a seguinte pergunta :

ESMERALDA

(desconfiada)
Por que a pergunta?

Cecil ajeita sua cartola. Esmeralda para de fazer o que estava fazendo e se vira totalmente para o Cecil.

CECIL

(convicto)
Preciso de ajuda para um projeto de pacificação entre as três raças. Pois uma guerra se aproxima…

Depois de um tempo Cecil faz uma pose dramática encenando estar muito triste com toda a situação, o braço o acompanha nessa performance.

CECIL

(triste fingido)
Ah! Mas essa tarefa é árdua e complicada demais, jovem amazona!Por isso queria a ajuda de seu Pai. Lutamos juntos em uma guerra passada e, a cada dia que passa, as negociações entre as raças estão mais burocráticas. Temos que fazer algo logo…

Esmeralda olha para os lados considerando a proposta e movida por sua curiosidade, levanta de sua cadeira.

ESMERALDA

(curiosa)
Papai não pode ir…
O que seu projeto tem de tão complicado que só um Carmelin possa resolver?

Cecil não consegue esconder seu sorriso sacana.

CECIL

Bom… se você vier comigo posso lhe mostrar…

Esmeralda Pula da cadeira, de tanta curiosidade.

Esmeralda olha para o Cecil com um olhar confuso.

ESMERALDA

(olha para baixo, preocupada)

Cecil se aproxima de Esmeralda. Sua sombra aumenta na personagem, revelando implicitamente suas segundas intenções e o futuro de Esmeralda.

CECIL

Fique tranquila, já preparei tudo. Até arranjei uma substituta temporária perfeita…

Cecil sorri maleficamente. Cecil não se contém e acaba soltando uma piada e rindo sozinha dela.

CECIL

(tom de piada)
Poderia dizer até que se
parece com você, Hahahahaha!
Modo de dizer, entende?

SEQ. 05- PALÁCIO DAS ESMERALDAS, ENTRADA – EXT./TARDE

As ruas que circundam o palácio estão todas sujas e rachadas, denunciando o tempo que foi feita aquela construção, as plantas e objetos pertencente a mendigos dominam o ambiente. Mas naquela hora específica não havia ninguém vagando as ruas, os únicos que estavam caminhando na direção do Palácio são Esmeralda e Cecil, eles chegam à entrada do Palácio das Esmeraldas.

Esmeralda e Cecil estão de frente à porta.

Cecil abre a porta.

Cecil e Esmeralda seguem por um corredor escuro, com teias de aranha e móveis que datam muito tempo.

Cecil e Esmeralda adentram os corredores do palácio e chegam a uma parede com o símbolo da família Carmelin(uma águia) nela.

Esmeralda aparenta estar confusa com toda a situação, afinal não sabia o porque daquele símbolo lhe ser tão familiar.

CECIL

Chegamos! Eu, Cecil JunShen Lang, autorizo a reabertura oficial deste santuário.

Chão começa a brilhar com uma coloração esverdeada e há um pequeno tremor.

Esmeralda fica encantada e se agacha para ver mais de perto uma magia acontecer. Cecil está concentrado olhando para frente.

Uma passagem secreta é revelada aos dois personagens.

Esmeralda adentra a sala primeiro.

Esmeralda vira-se para Cecil.

Esmeralda é surpreendida e tem seus pés e mãos amarrados por algemas de luz.

Esmeralda está surpresa e sentindo dor. Esmeralda sente uma forte dor de cabeça.

ESMERALDA

(sentindo dor)
Ahrg… O que você tá fazendo?!

Cecil Sorri e denúncia sua má intenção pela sua expressão facial.

O livro é aberto, Cecil começa a lê-lo, ponto de vista da Esmeralda, ela desmaia.

SEQ. 07 - PALÁCIO DAS ESMERALDAS, CORREDOR – INT./TARDE

A Sombra da Rubi percorre em alta velocidade no corredor. Ao chegar a uma certa distância da porta para a sala secreta, Rubi é iluminada parcialmente pela luz.

Ponto de Vista da Rubi, o ritual é visto.

Rubi olha para os lados procurando algo.

Rubi vê o vaso.

Rubi pega o vaso.

Rubi arremessa o vaso para o fundo do corredor, provocando um barulho de PORCELANA SE QUEBRANDO.

SEQ. 08 – PALÁCIO DAS ESMERALDAS, SALA SECRETA – INT./TARDE

Cecil escuta o barulho do vaso quebrando e para brevemente o ritual.

Cecil olha na direção do barulho.

CECIL

O que foi isso?

Cecil coloca seu livro em uma pilastra destroçada.

Cecil saí da sala e vai para o corredor após escutar o barulho para ver se ninguém estava ao seu encalce.

Rubi aproveita a oportunidade para esgueirar-se na sala rapidamente para pegar o livro.

Rubi se depara com a Esmeralda desacordada no chão com o Grimório negro fechado em uma pilastra quebrada.

Rubi pega o livro e vai na direção da Esmeralda.

Rubi está com pena da situação que esmeralda se encontra.

Rubi escuta os passos do Cecil atrás dela. Ela olha para trás lembrando que seu inimigo está prestes a detectá-la.

Os sons dos passos ficam mais intensos a cada segunda de aproximação, Rubi direciona seu olhar para Esmeralda.

Esmeralda parece um pequeno anjinho desacordado no chão.

Rubi escuta passos atrás dela ficarem cada vez mais intensos. Rubi é seduzida pela fofura aparente de Esmeralda.

Rapidamente pega a Esmeralda.

Rubi coloca Esmeralda em suas costas para facilitar seu deslocamento.

Rubi avista uma janela, ela não pensa duas vezes no momento, e percebe que ali é a única saída contrária da direção de que Cecil está vindo.

Rubi desaparece de vista, por conta da sua alta velocidade e aparece em frente a janela.

Rubi chega na janela, e olha para baixo.

SEQ. 09 - PALÁCIO DAS ESMERALDAS, EXTERIOR – EXT./TARDE

Rubi avista uma pessoa abaixo da janela, o tempo urge ela não possuí outra escolha.

Rubi se prepara para pular em cima dessa pessoa e usá-la como amortecedor e evitar que Cecil a escute cair.

Rubi pula da Janela.

Zafiro sente a presença de uma enorme energia, e a um tempo está olhando para cima em busca da fonte de todo esse poder.

Zafiro percebe que Rubi está caindo em sua direção.

Zafiro dá dois passos para o lado, para evitar ser esmagado.

Rubi que antes não queria ser notada durante a queda faz um estrondoso barulho durante sua queda.

Enfurecida, Rubi, olha para Zafiro demonstrado estar furiosa por ter feito um estrondoso barulho que acabava revelando sua posição ao inimigo.

Zafiro, não deixa barato e revida com um olha calmo mas com um olhar inquisitivo para Rubi.

Rubi perde a paciência com toda a situação, e procura apressar o passo para que não fosse pega.

Quando vai de encontro ao Zafiro, Rubi estremesse um pouco e cai de joelhos no chão.

Zafiro se assusta com a queda de Rubi.

Zafiro sente que a fonte da energia está na janela, ele olha para o rumo da janela, e avista Cecil.

Cecil olha pela janela na direção do estrondoso barulho e sente o poder fluir em suas veias, percebe que seu sacrifício foi roubado e que ela está na companhia de mais outras duas pessoas.

Cecil direciona seu olhar para Zafiro, que é o único que está de pé no momento.

Cecil conjura uma magia elétrica, procurando eliminar aqueles que estão abaixo.

Zafiro olha para cima e percebe que aquele raio está indo na direção em que se encontra.

Zafiro olha na direção de Rubi, e percebe que ela também é um alvo.

Rubi está fraca demais para se levantar.

Zafiro está chocado com a situação de Rubi, e pelo fato dela se encontrar tão vulnerável na situação presente.

Magia elétrica de Cecil vai na direção dos três personagens.

Zafiro se prepara para lançar uma magia de contra-ataque. E faz um gesto para invocar sua defesa.

Uma barreira de Gelo é erguida no fronte dos três personagens. A um choque entre as magias.

Zafiro é cercado por um brilho mágico, enquanto as nuvens resultantes do choque entre as duas magias vão se dissipando, revelando o personagem.

Zafiro então conjura um feitiço de teleporte, rindo diabolicamente para Cecil.

SEQ. 10 – PALÁCIO DAS ESMERALDAS, SALA SECRETA –

INT./TARDE

Cecil está na janela, inconformado com a perda que havia tido, ele escuta atrás de si um barulho estranho.

Cecil olha para trás e vê um corpo semelhante ao seu sacrifício envolvido por serpentes negras.

Um corpo está estendido no chão envolto por uma energia negra, como se estivesse amarrado por uma grande víbora negra.

O corpo começa a se levantar lentamente e a energia vai circulando seu corpo.

A energia negra cresce e envolve o corpo por uma esfera negra, não sendo visível para Cecil.

Energia negra se divide em pequenos formatos semelhantes ao corpo de uma serpente, revelando aos poucos o corpo semelhante ao de Esmeralda.

A energia negra é dissipada revelando a feição psicopata de Ví.

Cecil sorri de alegria ao ver que o ritual não foi prejudicado, devido as ao recente furto.

CECIL

(sorriso maníaco)
Acho que o sacrifício foi bem-sucedido…

TRANSIÇÃO PARA: TELA PRETA

A um corte para a tela preta e nela se vê as seguintes palavras: Continua…

ANEXO II:

STORYBOARD DO

EPISÓDIO PILOTO

Este anexo se trata do storyboard, feito com o intuito de orientar a narrativa para a produção do episódio piloto de Arcano.

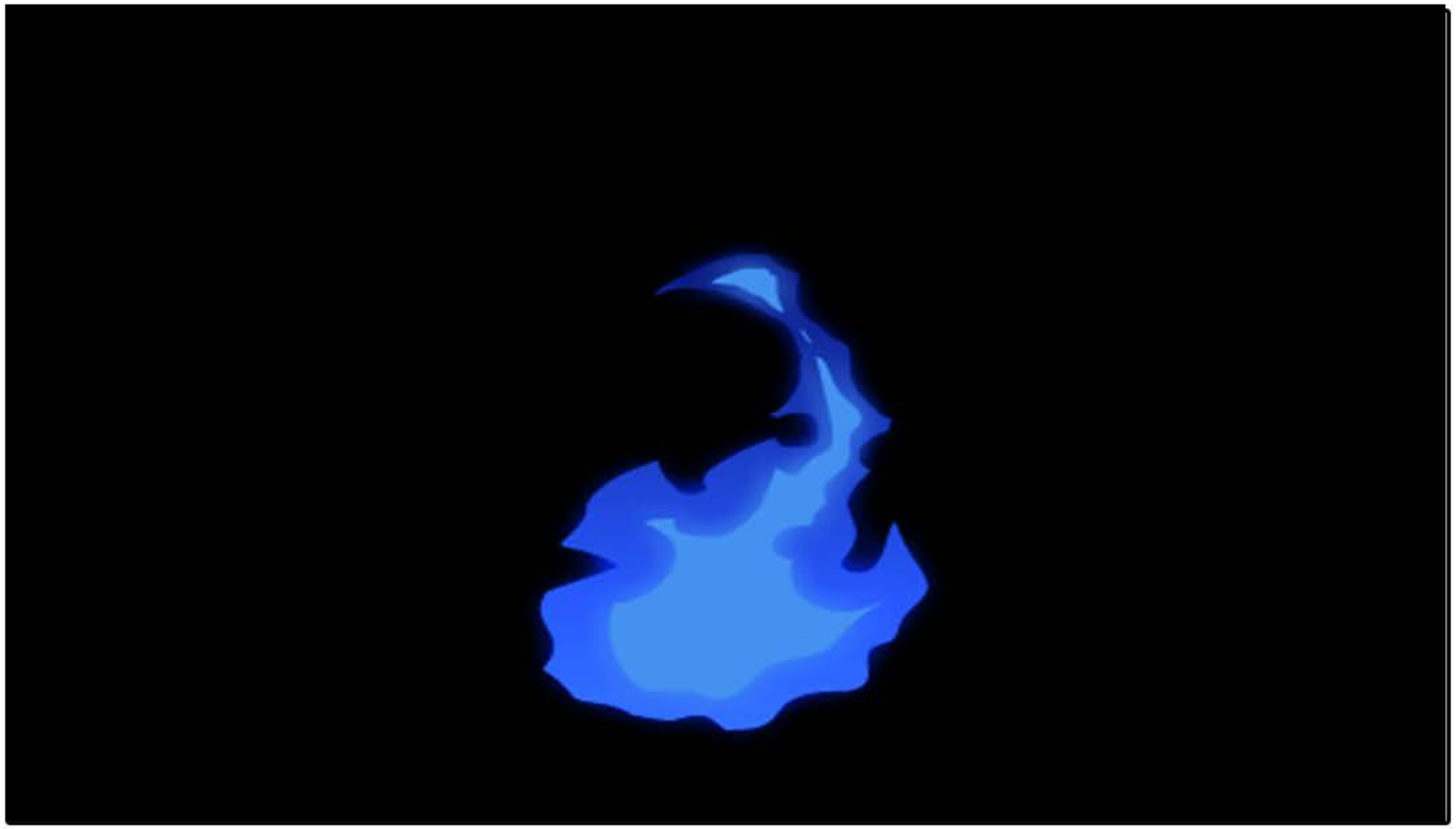
1



A tela está escura, só se escuta a voz do personagem.

CECIL (V.O.)
O universo se encontra em constante transformação, é uma mudança cíclica e infinita, que se origina a partir de uma essência maior...

2

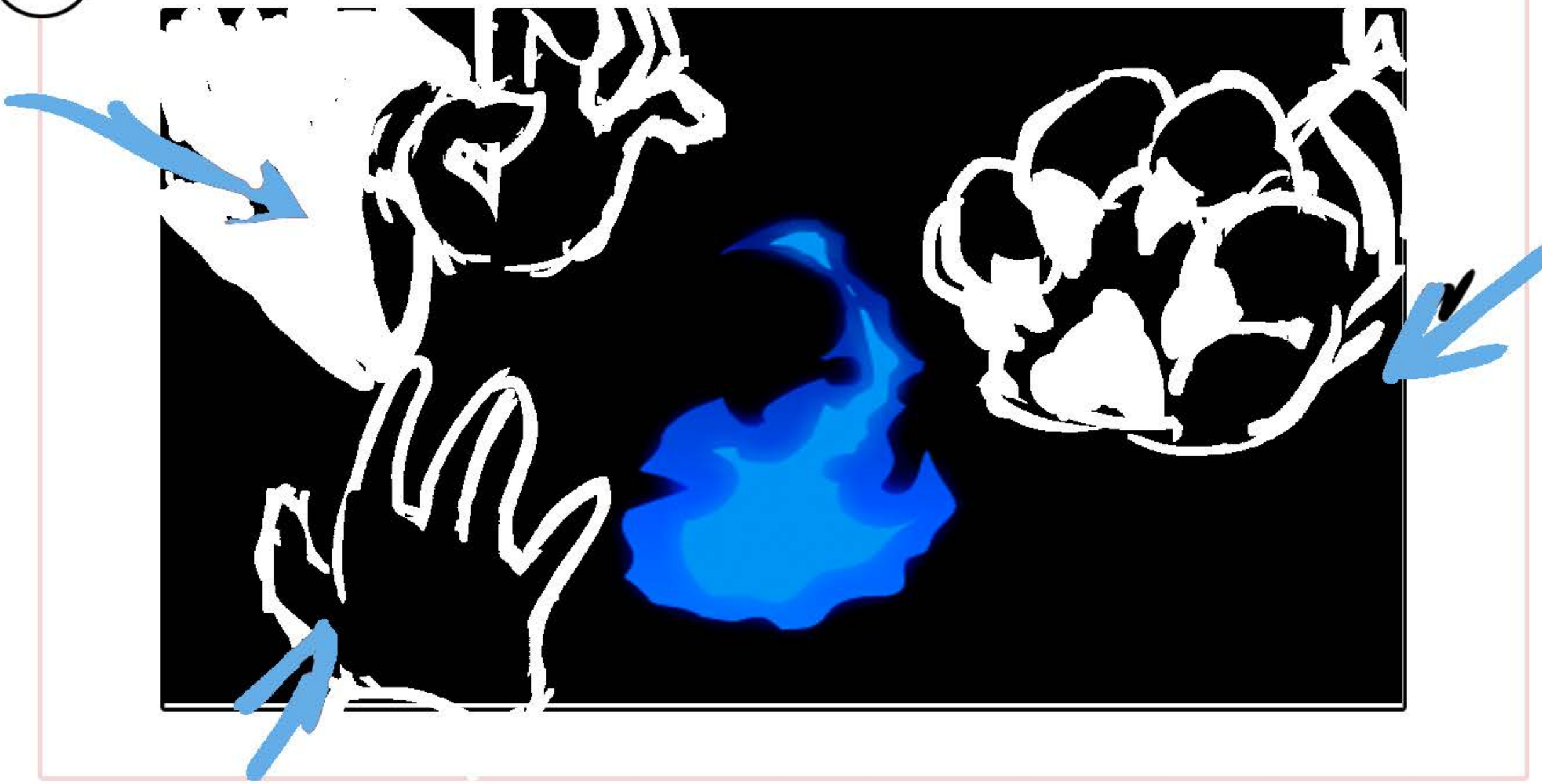


Quando o personagem pronuncía a palavra Magia, uma chama azulada aparece crepitando na tela.

CECIL (V.O.)

E essa essência é a Magia, ela está presente em todas as coisas desse planeta...

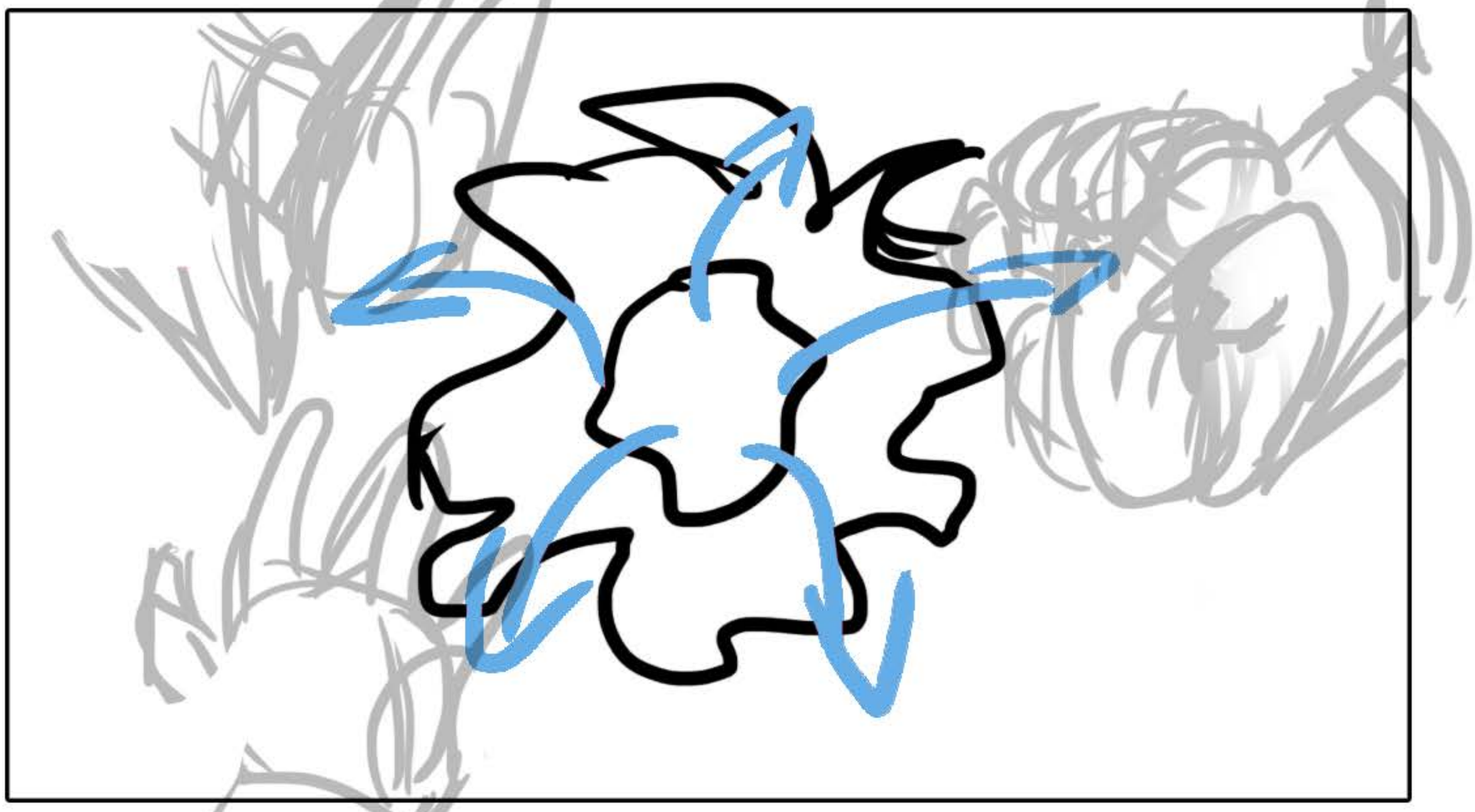
3



Surge na tela as mãos que vão na direção da chama, representando respectivamente as raças mencionadas por Cecil.

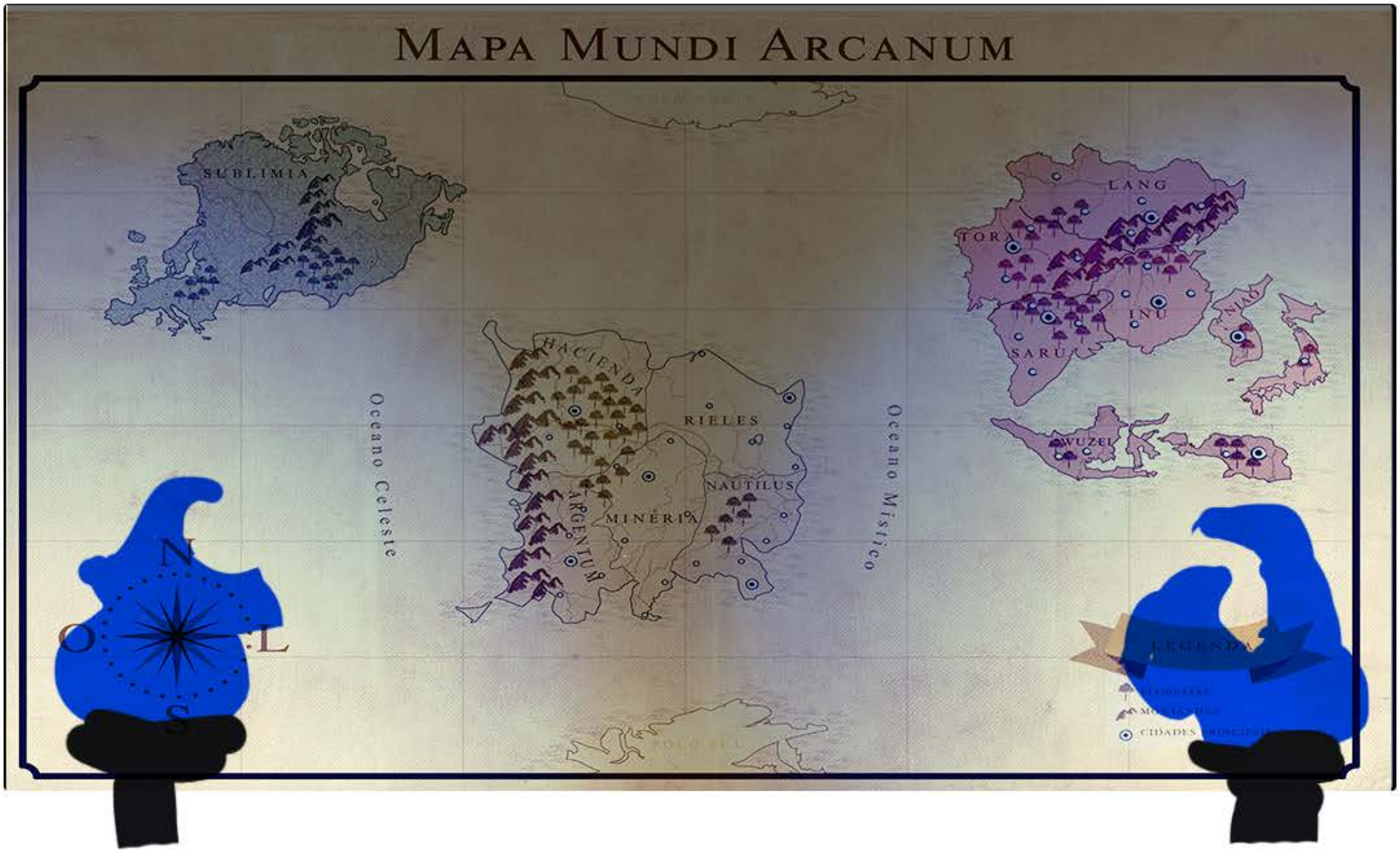
CECIL (V.O.)
inclusive nas três raças que o regem: os místicos, os magos e os humanos.

–



TRANSIÇÃO: Fogo consome a tela.

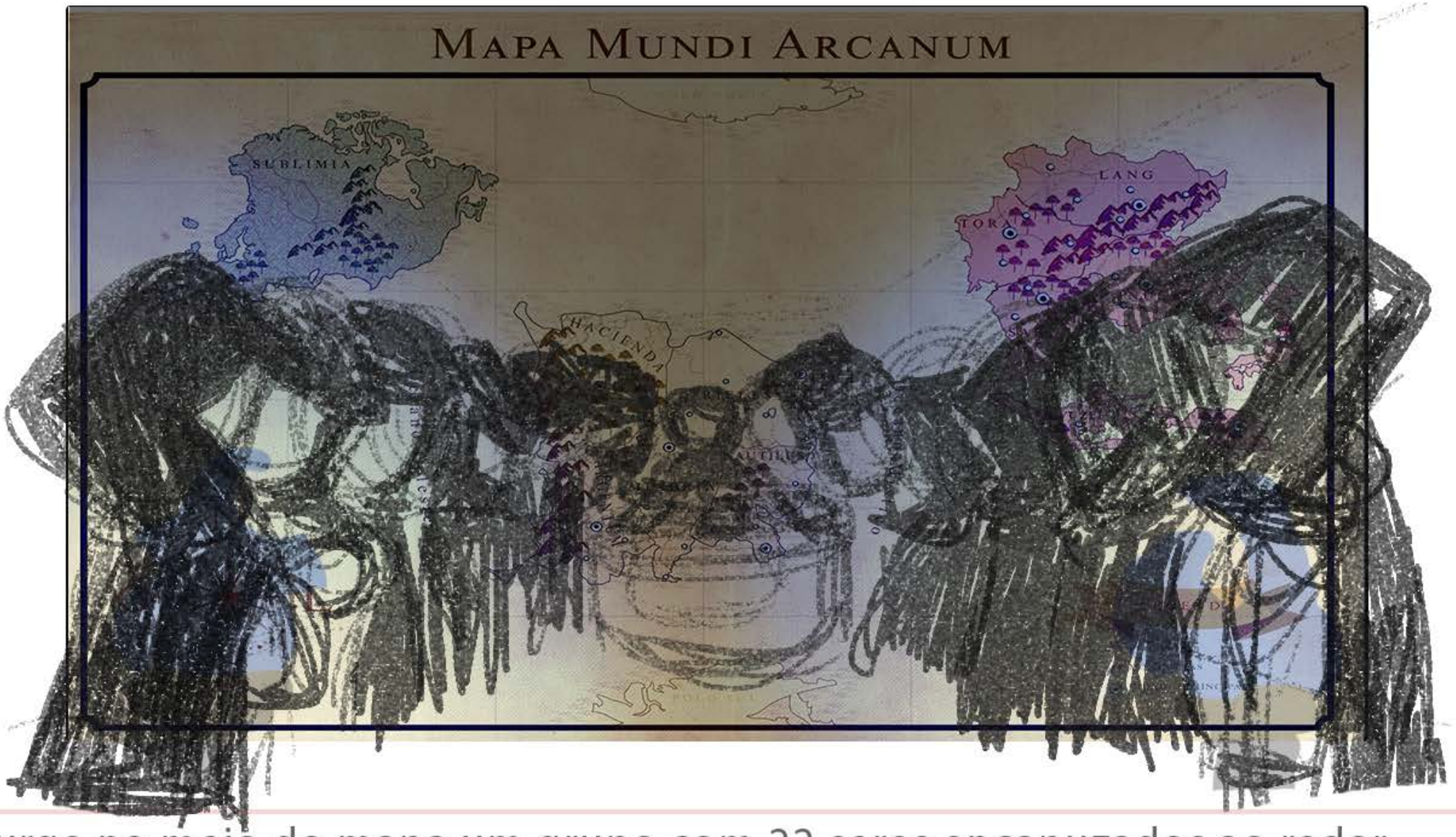
4



Mapa é iluminado precariamente pelas chamas azuis, ele é visto pelo ponto de vista do Cecil. Imagens de guerras aparecem como sombras no mapa durante a fala de Cecil.

CECIL (V.O.)
Durante muito tempo travaram diversas guerras, massacres e atrocidades uns contra os outros.

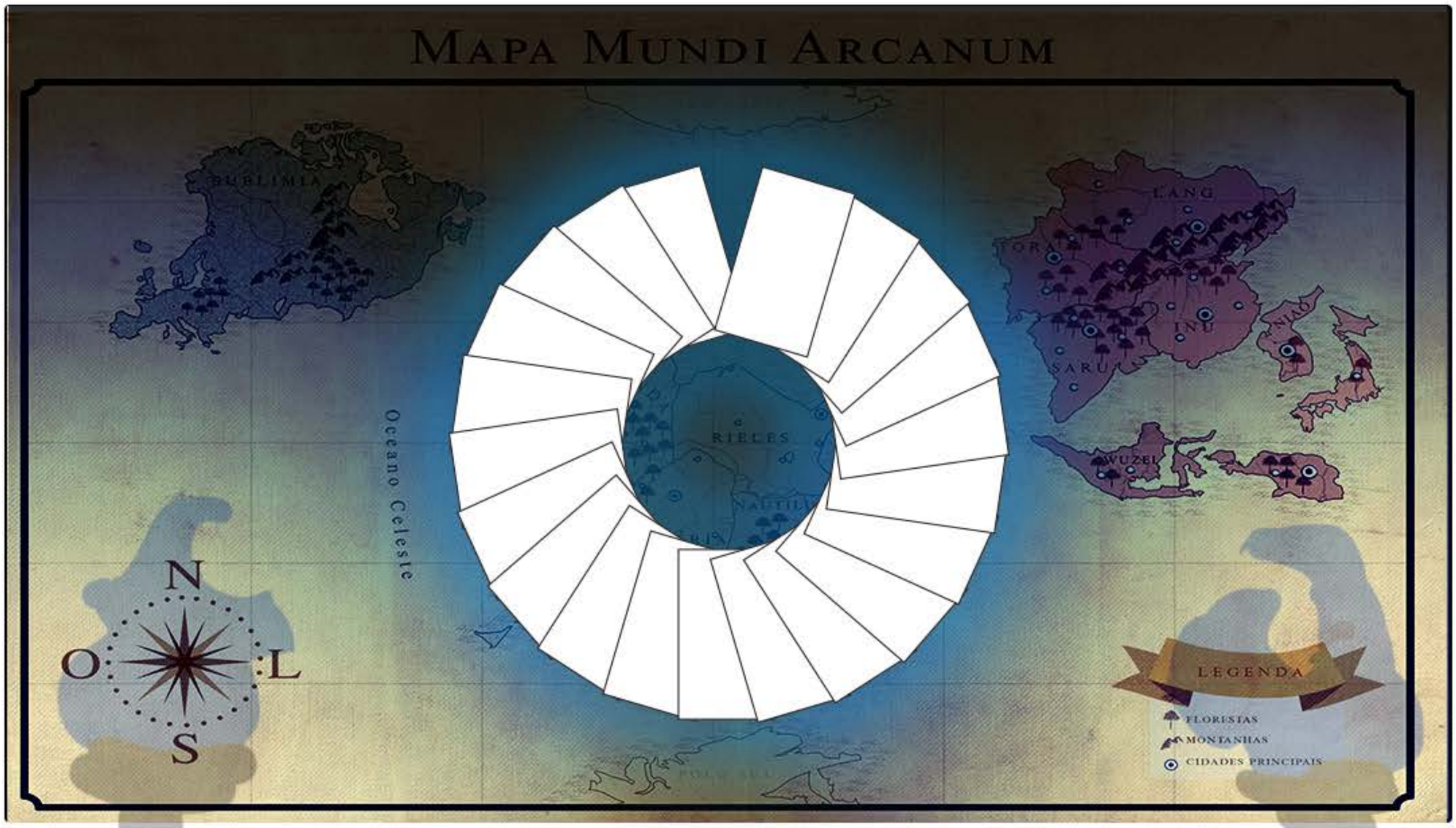
5



Surge no meio do mapa um grupo com 22 seres encapuzados ao redor de uma mesa com cartas visíveis, durante a fala de Cecil.

CECIL (V.O.)
Até que um grupo de 22 poderosos guerreiros que se destacou no meio de todo esse caos. Venerados e temidos por seu grande poder, usavam o conhecimento oculto das cartas para prever tragédias e acontecimentos futuros com o fim de evitá-los.

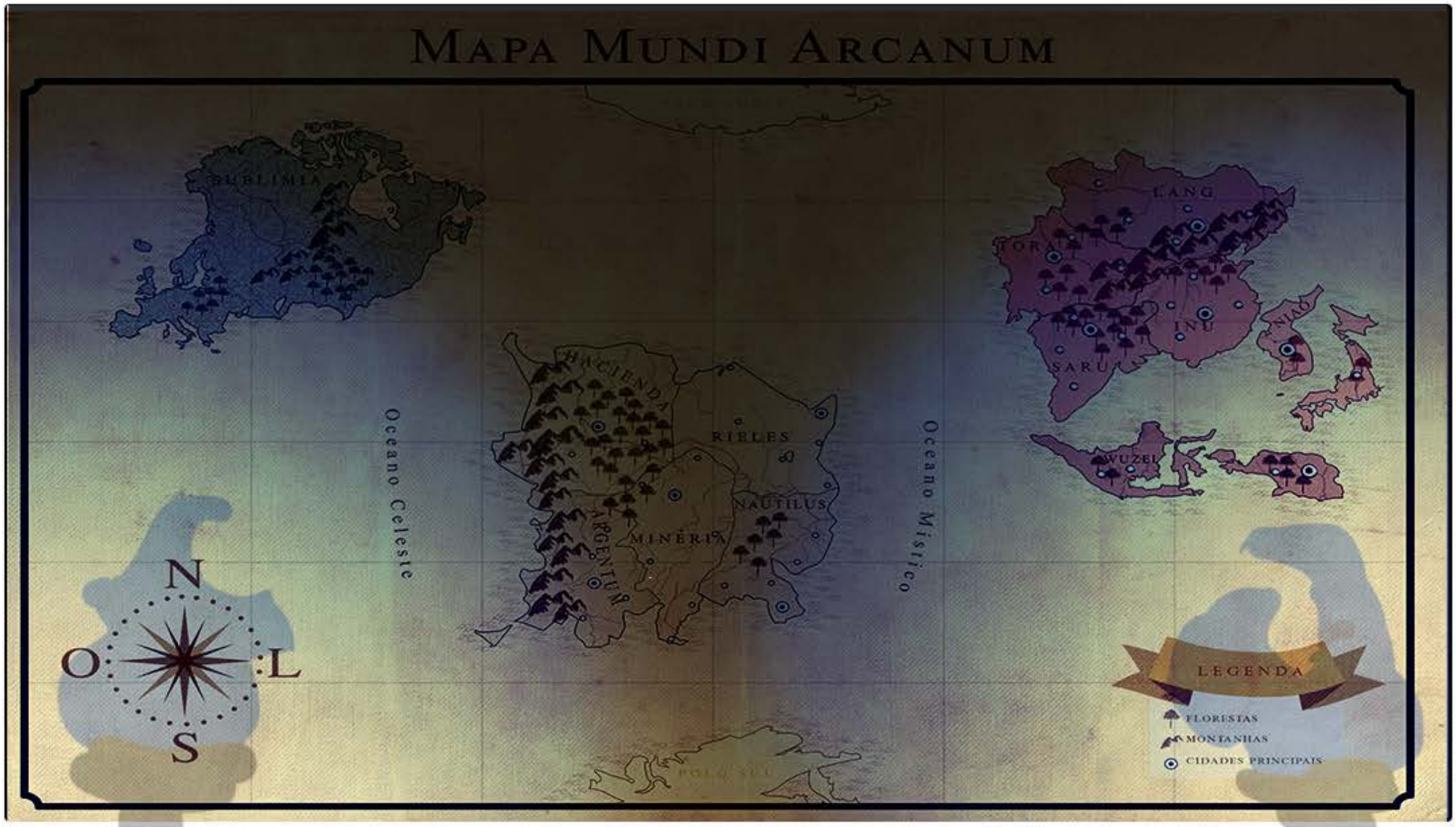
6



A sala do Grimório, as suas chamas diminuem de intensidade, o mapa que antes estava visível, agora está visivelmente escurecido. Um círculo de 22 cartas aparecem ganhando um brilho azulado em seu entorno. O círculo vai aumentando (as cartas vão se distanciando) e ele gira em sentido horário.

CECIL(V.O.)
...e cada um passou a ser representado por uma carta do baralho que usavam, o qual, posteriormente, foi denominado de Tarô.

7

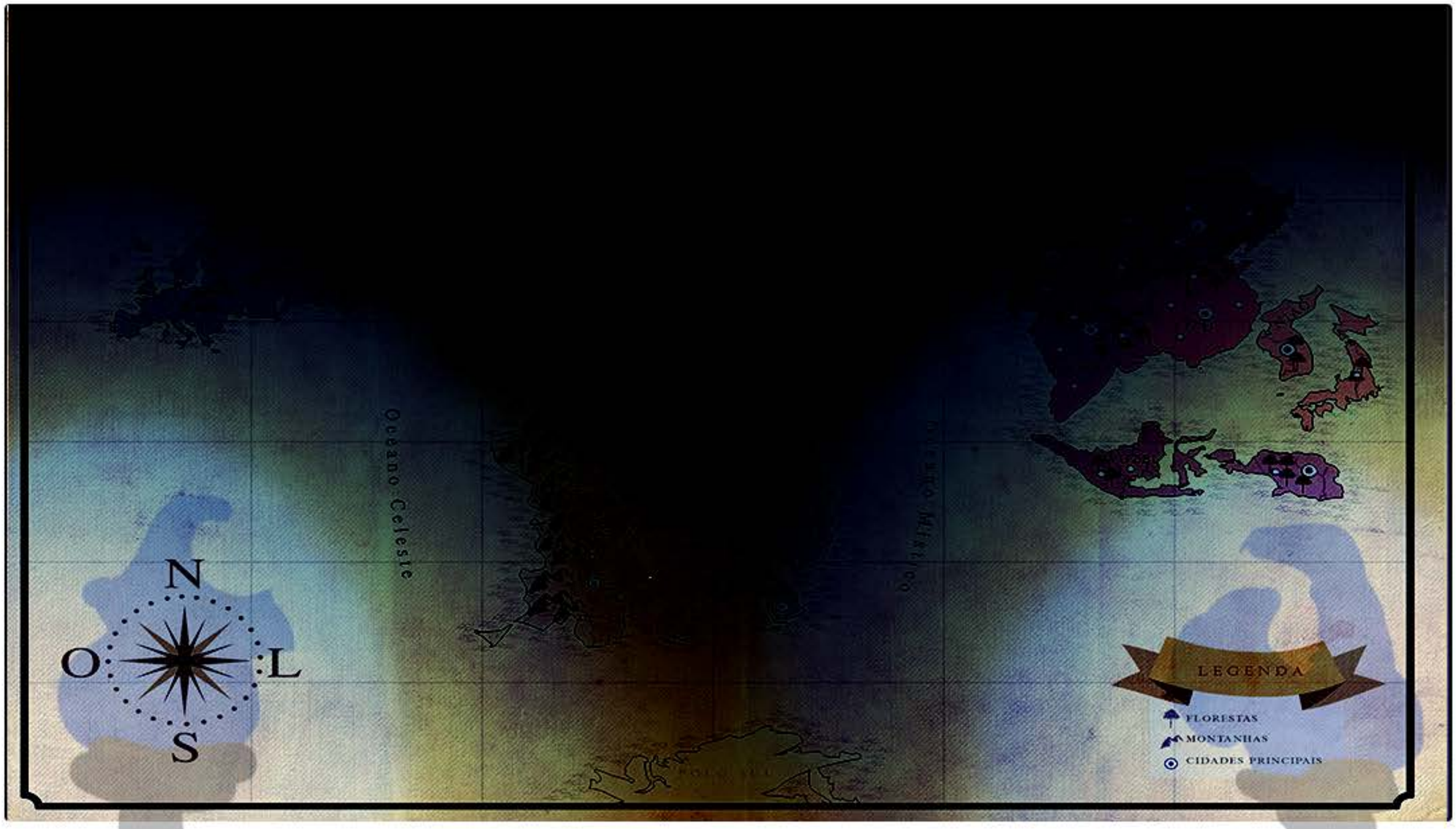


Mãos que representam um acordo formal entre as três raças aparecem na tela.

CECIL(V.O.)

O grupo dos Arcanos durante muito tempo trouxeram a todos um período de paz e tranquilidade, fazendo diversos acordos diplomáticos entre as raças..

8

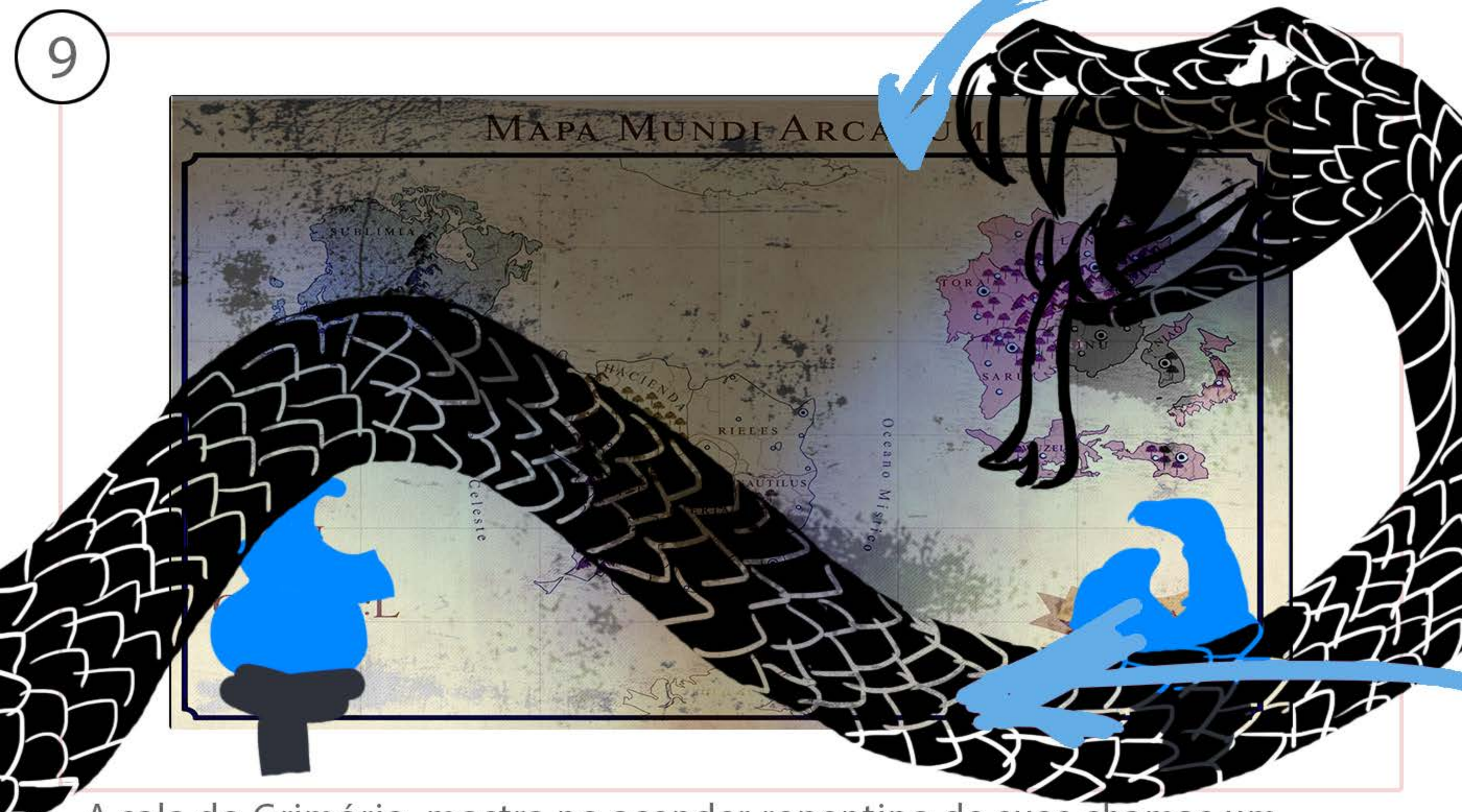


Repentinamente, as chamas crepitam em baixa intensidade e se apagam definitivamente quando Cecil finaliza a sua frase, não se pode enxergar mais nada naquela sala.

CECIL(V.O.)

...Mas essa calmaria estava com os dias contados.

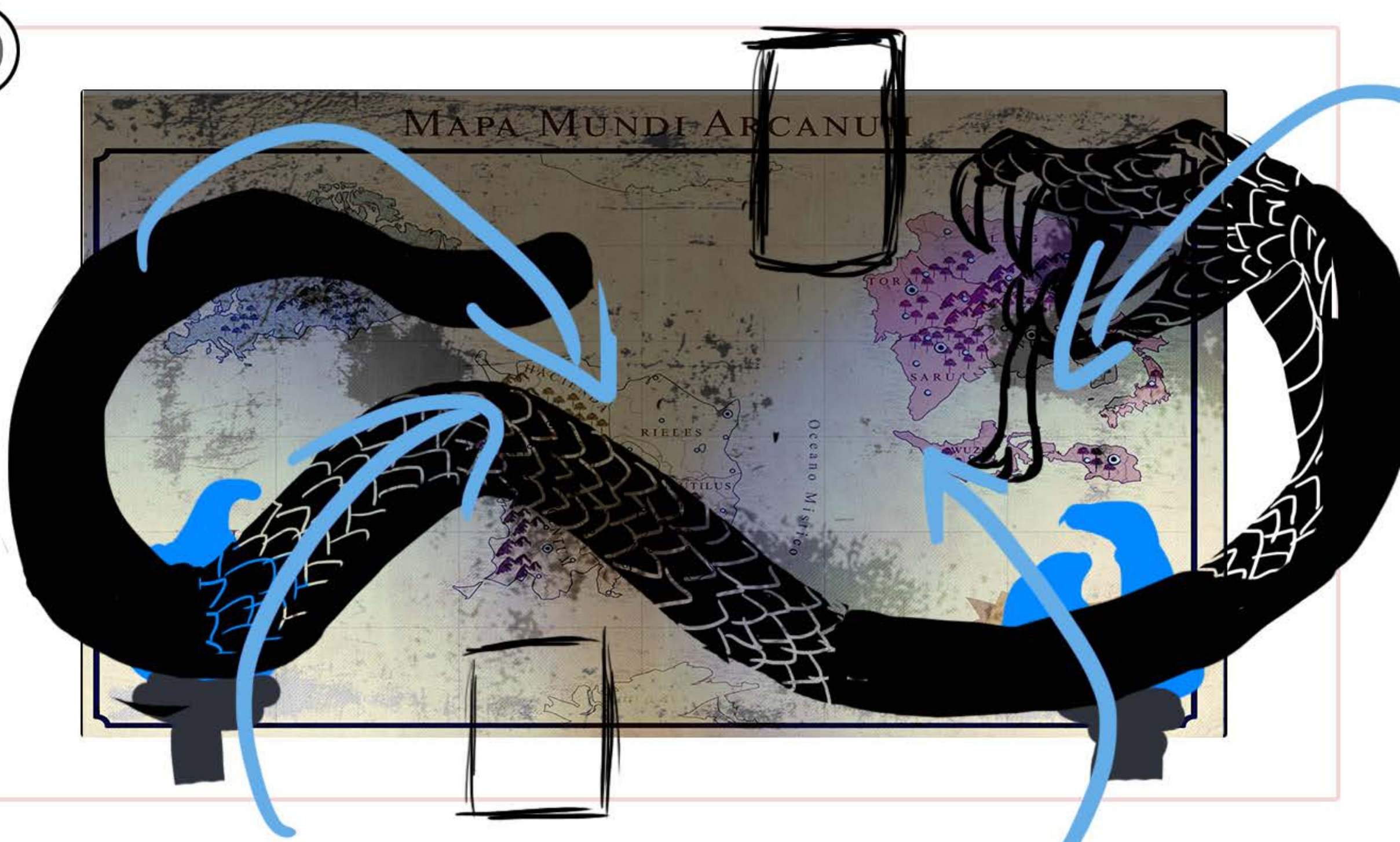
9



A sala do Grimório, mostra no acender repentino de suas chamas um mapa sujo, no qual uma víbora ao fundo.

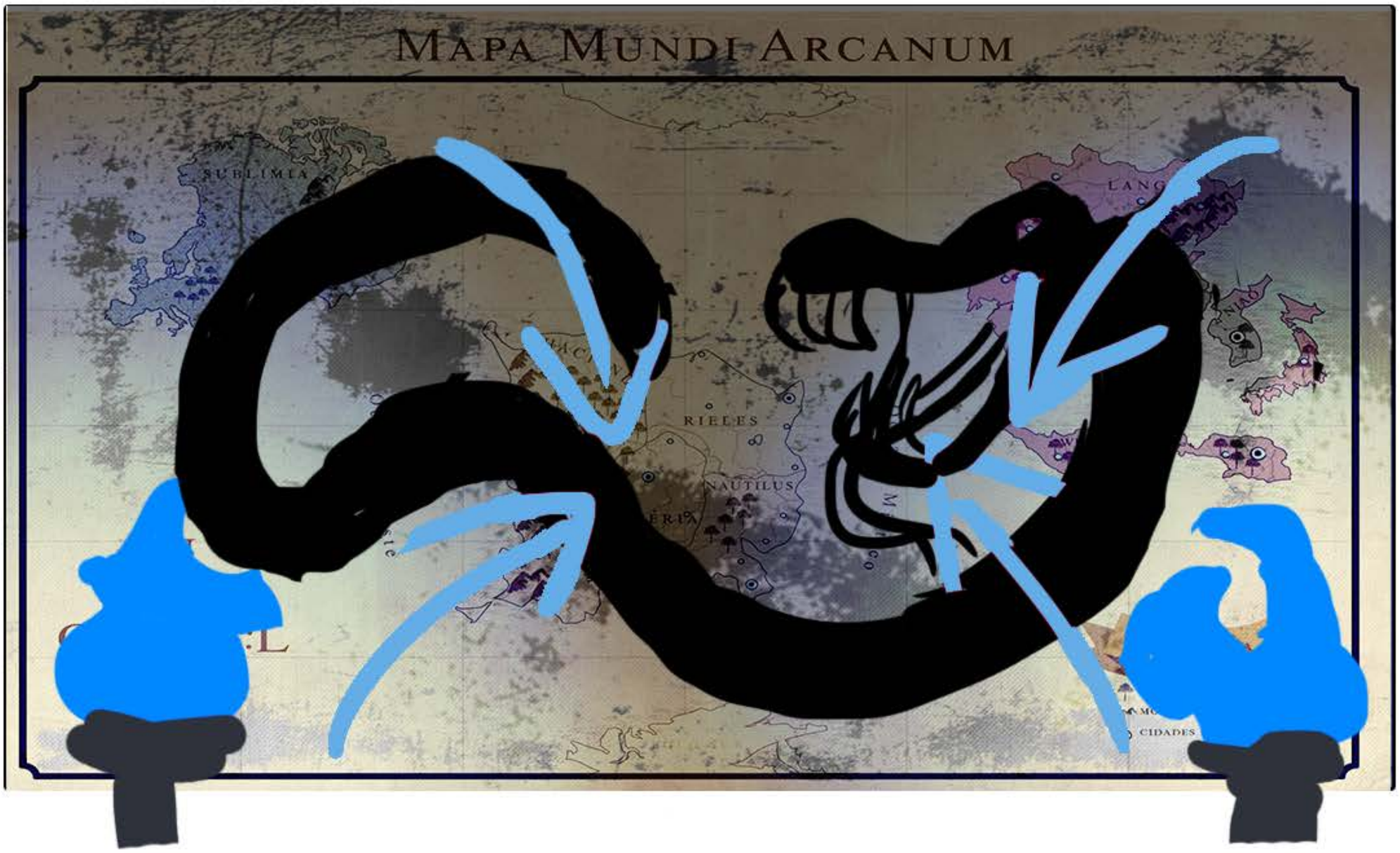
CECIL (V.O.)

Uma criatura conhecida como OPHELIA, a Deusa da Tentação, estava convencendo um grupo de místicos a atacarem os magos e exterminá-los de uma vez.



Boa parte dos Arcanos aparecem circulando a criatura.

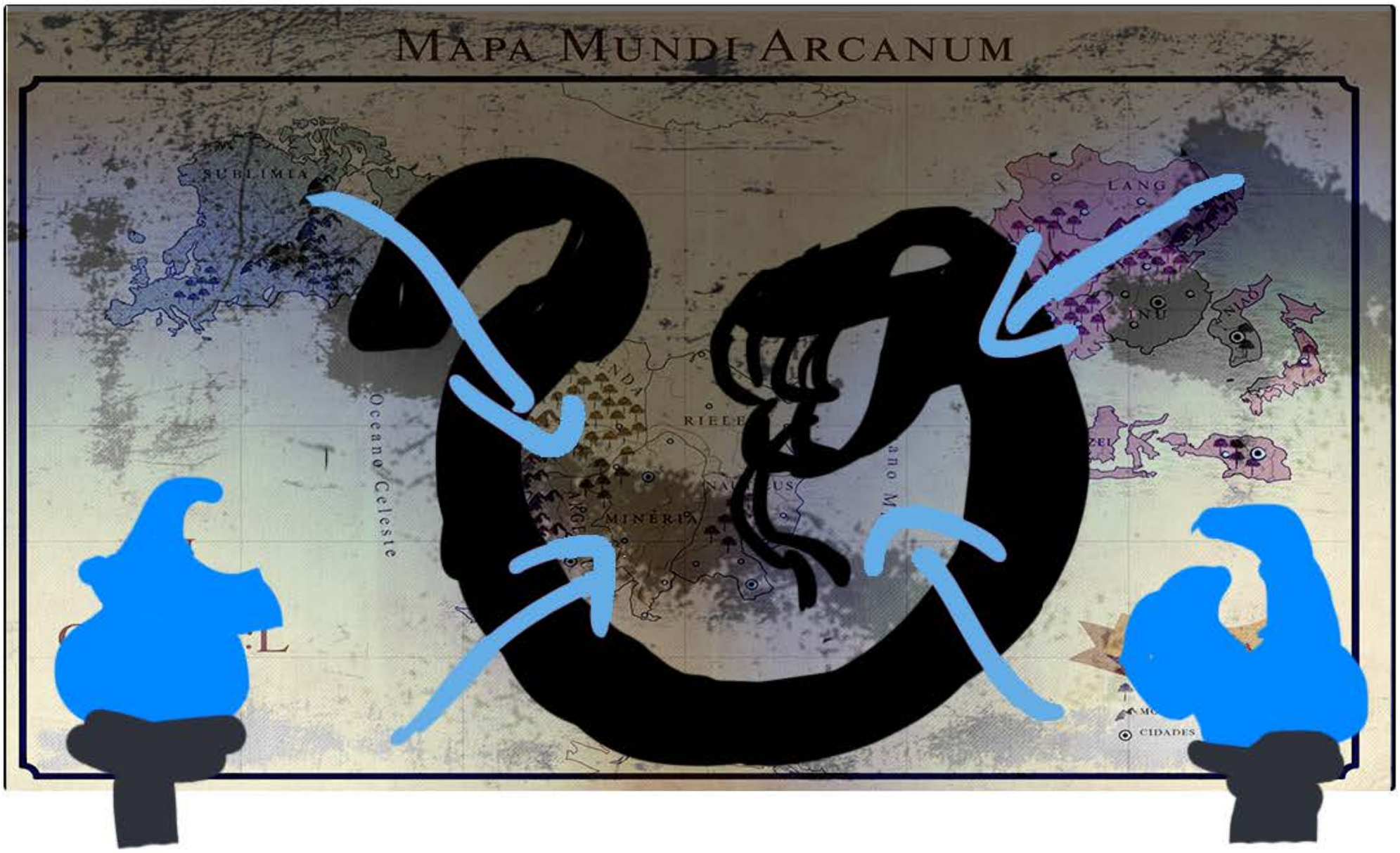
CECIL (V.O.)
Com o objetivo de intervir nesta possível guerra que estava prestes a acontecer...



A cobra está menor e com mais Arcanos que antes.

CECIL (V.O.)

...os Arcanos recorreram a uma antiga técnica de selamento desenvolvida por eles para prender a criatura.



A cobra está menor e a quantidade de arcanos começa a diminuir.

CECIL (V.O.)

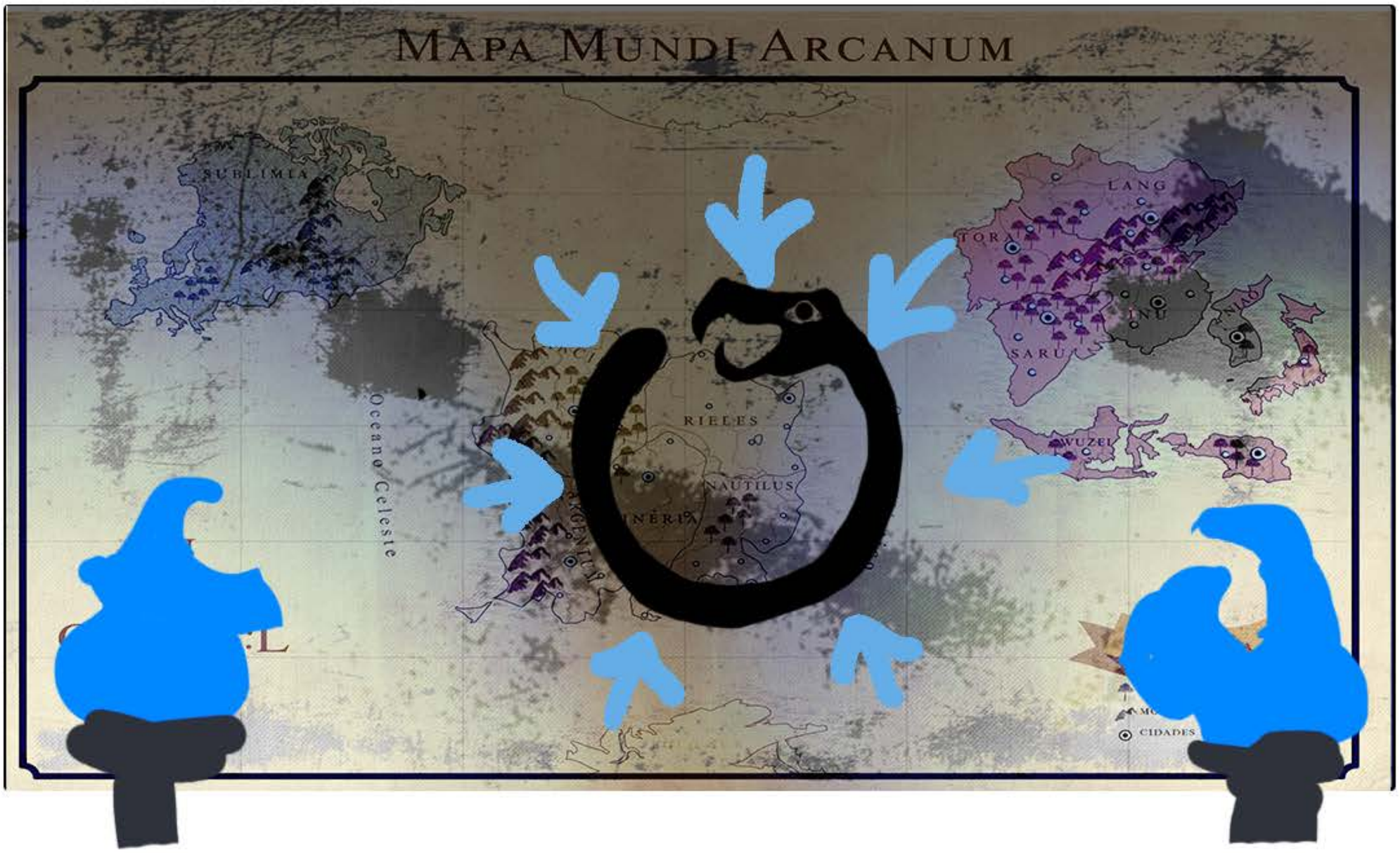
Mas, para que a magia de selamento funcionasse, era necessário um sacrifício de alto valor para que o equilíbrio do mundo fosse mantido.



A cobra está menor e a quantidade de arcanos passa a ser um.

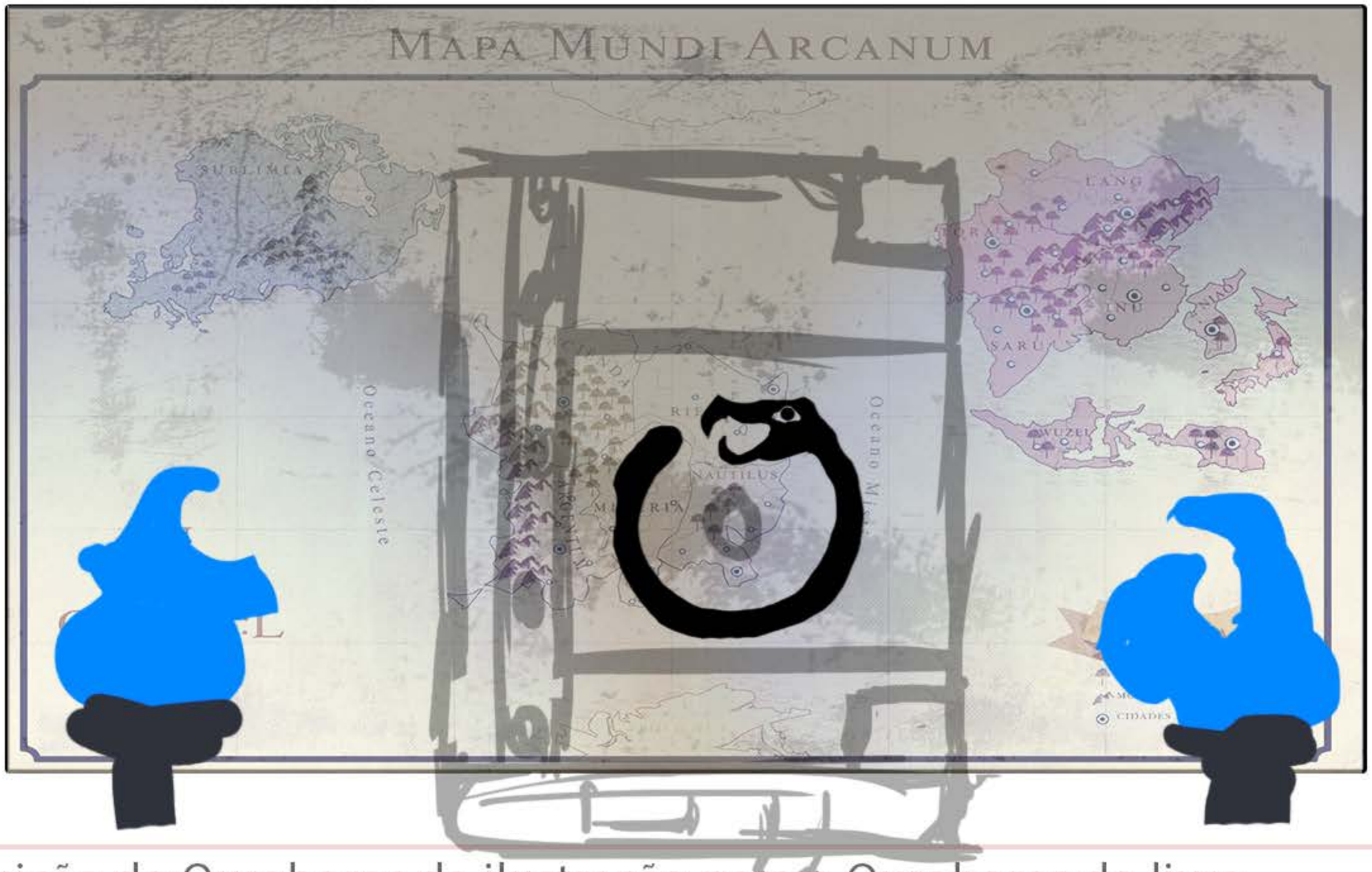
CECIL (V.O.)

Assim os Arcanos decidiram oferecer suas vidas em troca do aprisiona-
mento da deusa...



A cobra se torna o Ouroboros, não há mais Arcanos na tela.

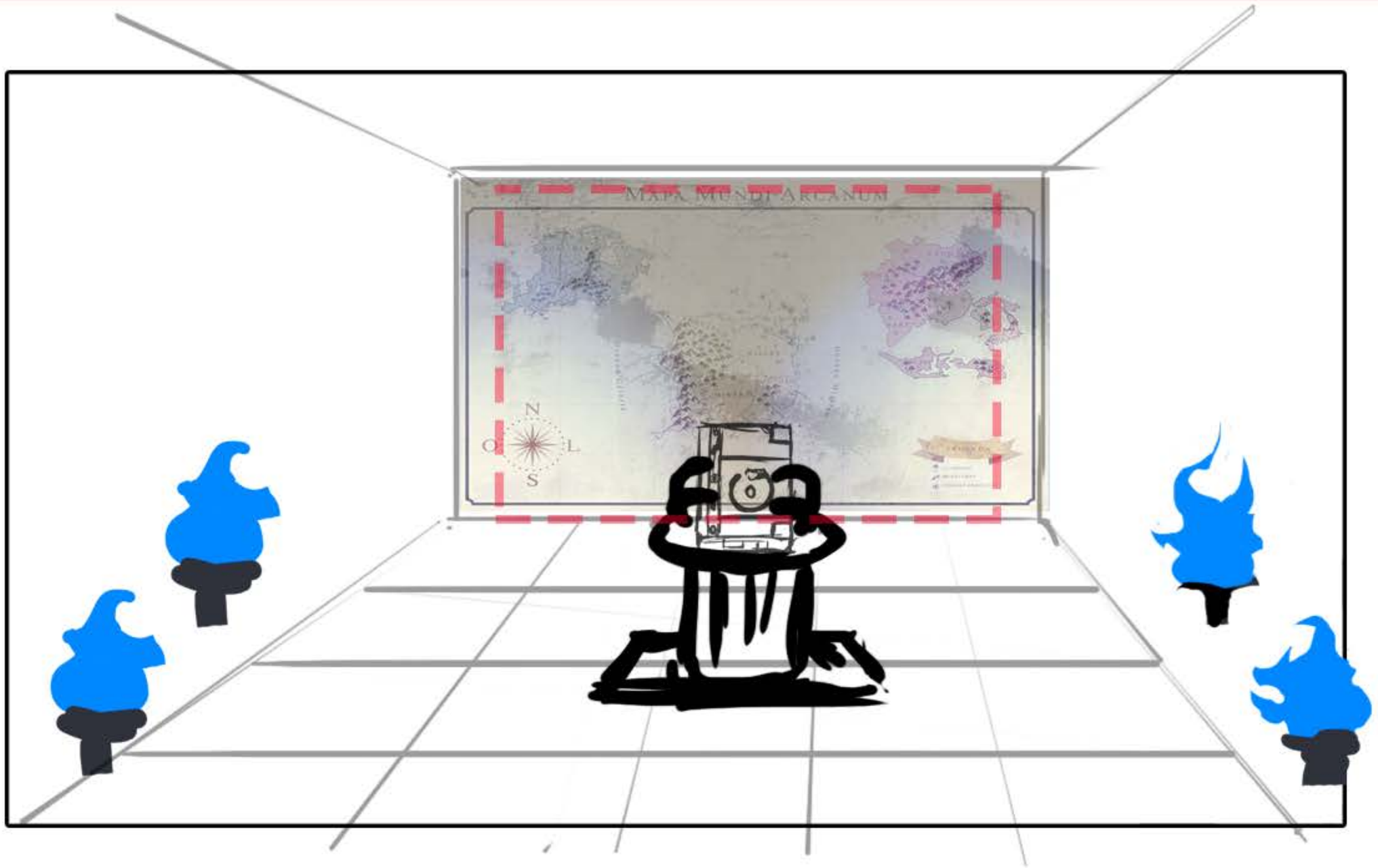
CECIL (V.O.)
e então foram amaldiçoados a sofrerem eternamente os pecados de suas cartas.



Transição do Ouroboros da ilustração para o Ouroboros do livro.

CECIL (V.O.)
O objeto que foi escolhido para selar a deusa foi o GRIMÓRIO NEGRO DE OUROBOROS, nele se encontram encantos mágicos de extremo poder que permitem que suas cobiças e mais profundos sonhos sejam realizados a um preço de troca extremamente doloroso.

16

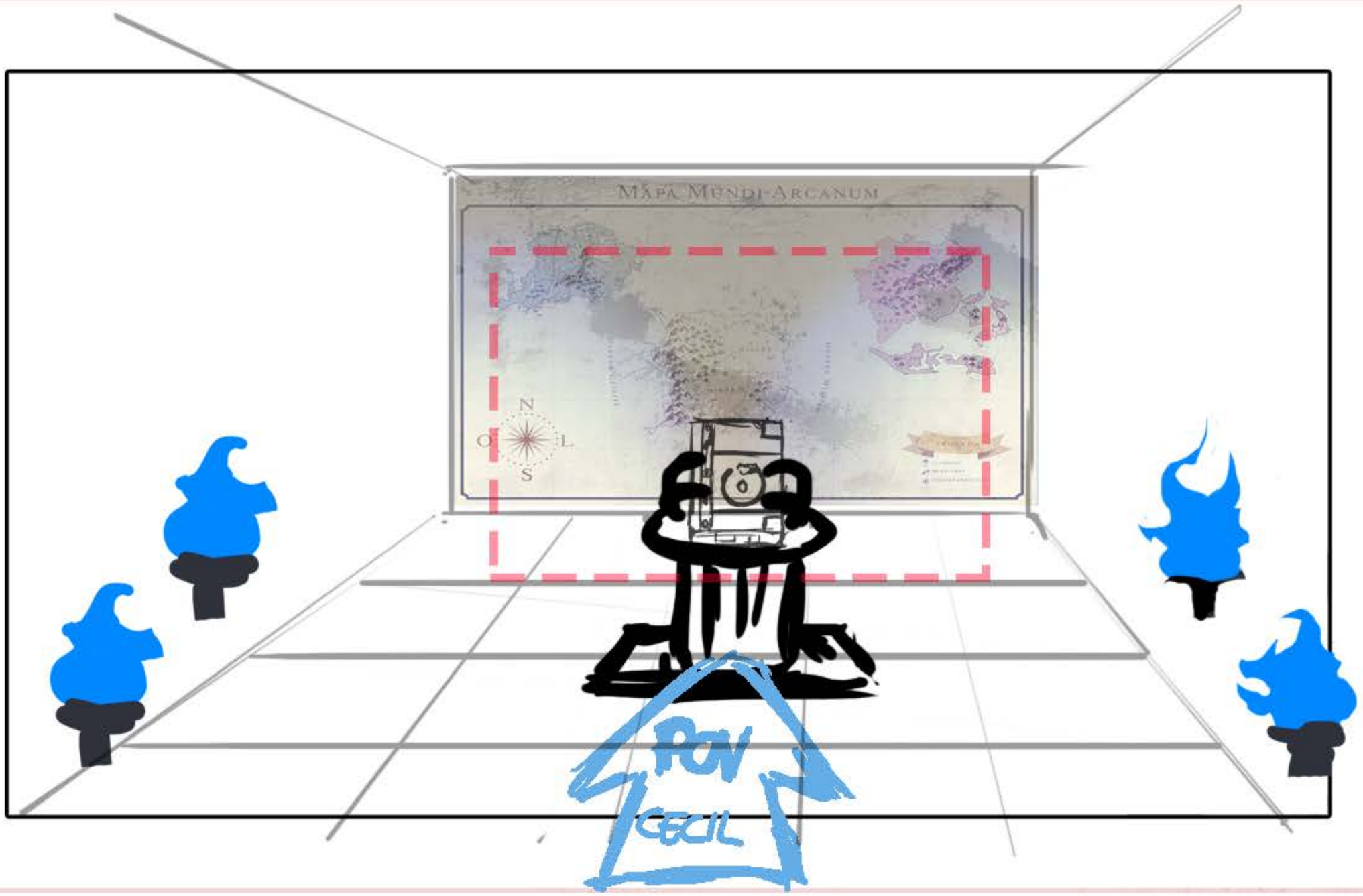


Câmera se afasta do livro. O livro está na pilastra, sendo visto na perspectiva de Cecil.

CECIL (V.O.)

Mas esses feitiços foram mantidos em segredo e com o tempo a população foi se esquecendo do legado deixado pelos Arcanos e eles junto ao livro desapareceram misteriosamente.

17

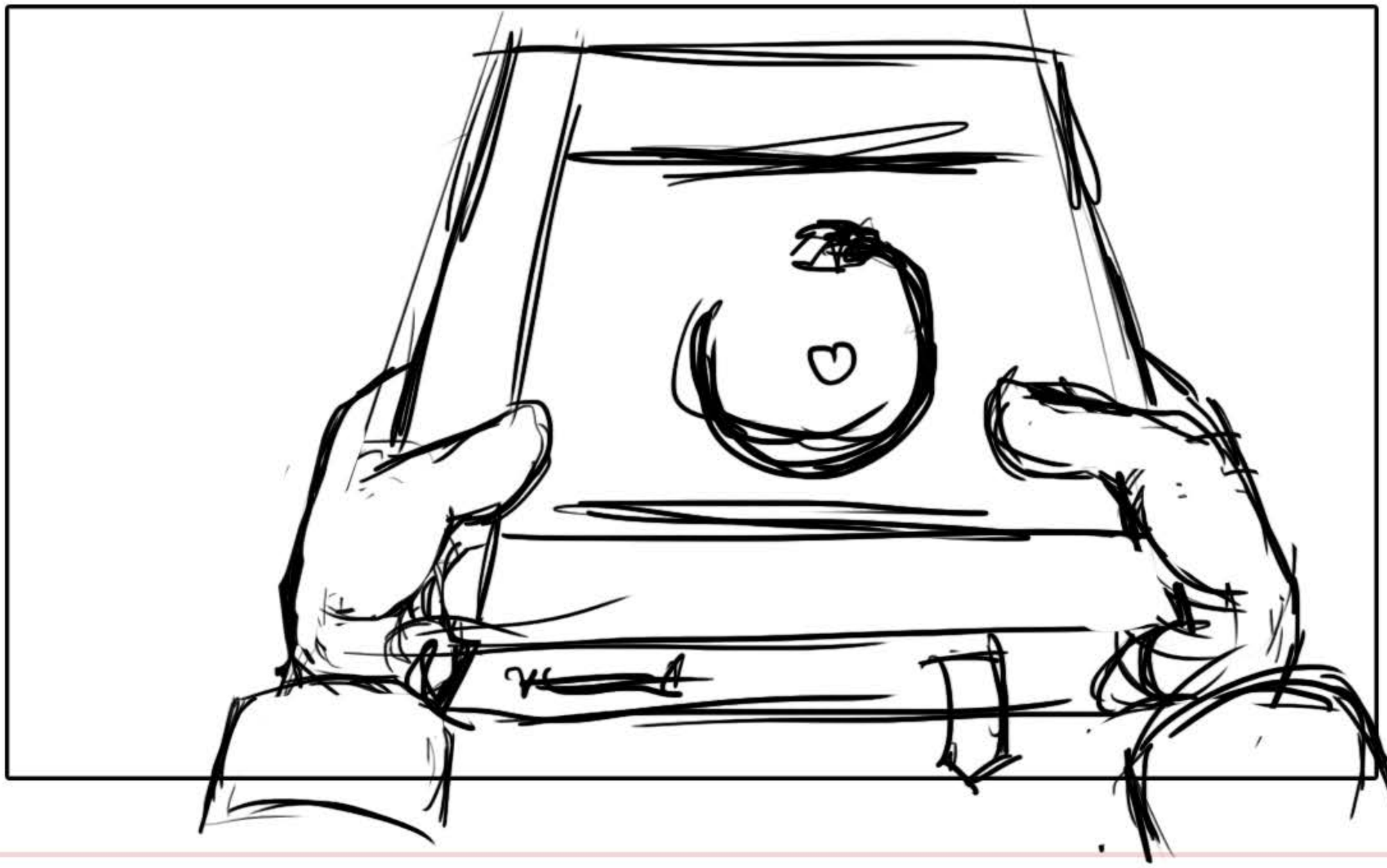


O livro está na pilastra, sendo visto na perspectiva de Cecil, enquanto há a chamada do livro. Após a primeira fala de OPHELIA, Cecil caminha em direção à pilastra.

OPHELIA(O.S.)

Ei... Se aproxime... Eu sei o que você deseja e eu possuo a resposta.

18



Cecil pega o livro.

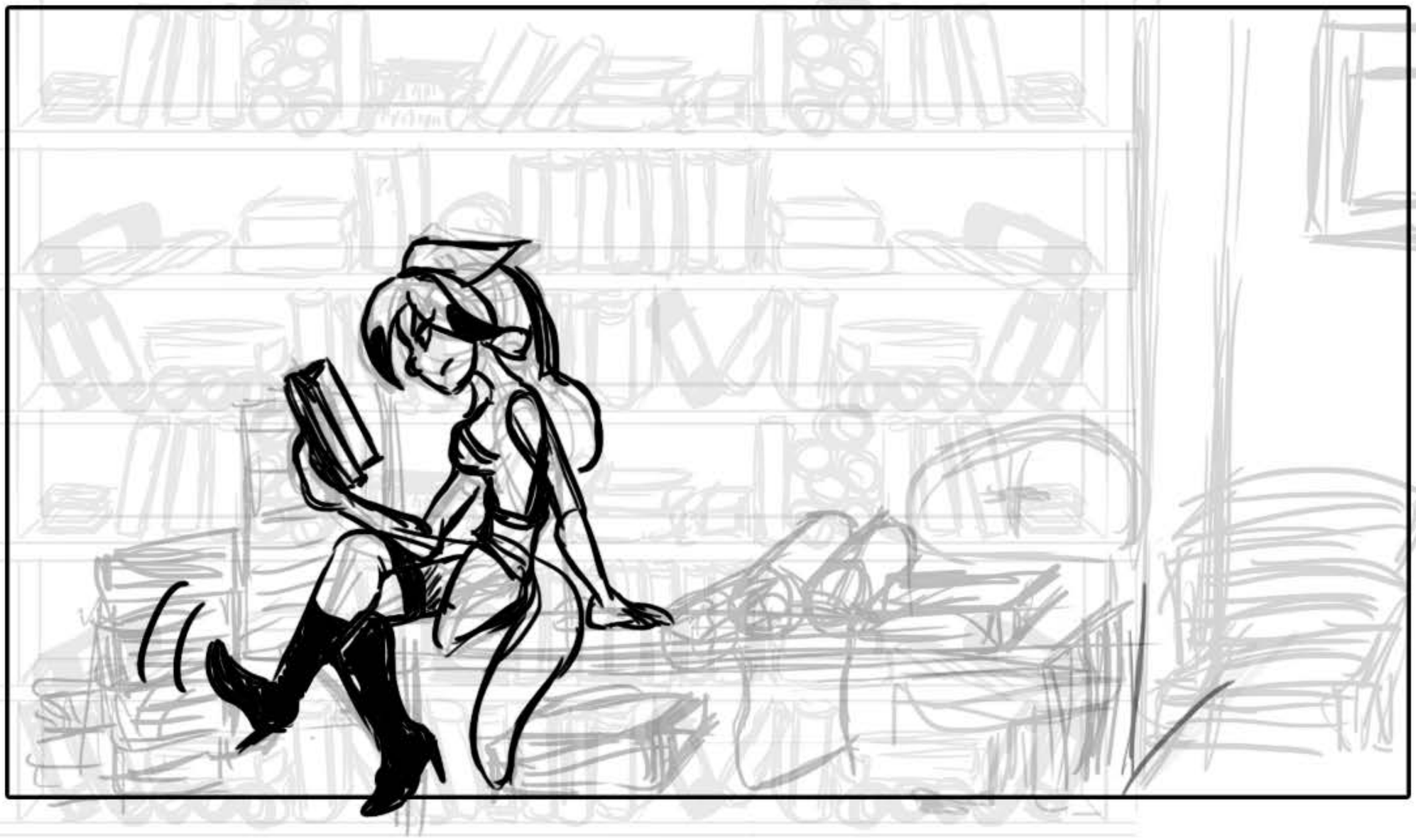
OPHELIA (O.S.)
Isso mesmo, seus olhos não mentem, você tem potencial. Juntos conquistaremos o mundo, mas antes você deve me soltar, lhe contarei como fará isso.



Corte para os créditos iniciais.

NA TELA
ARCANO - EPISÓDIO PILOTO
Criado por: Luciana Novaes, Isaias Xavier, Samira Madeira.

1



Rubi está sentada no canto da mesa cercada por livros, visivelmente irritada, balançando seu pé enquanto folheia um livro.

2



Rubi faz um « facepalm », aparentando estar estressada com algo.

6

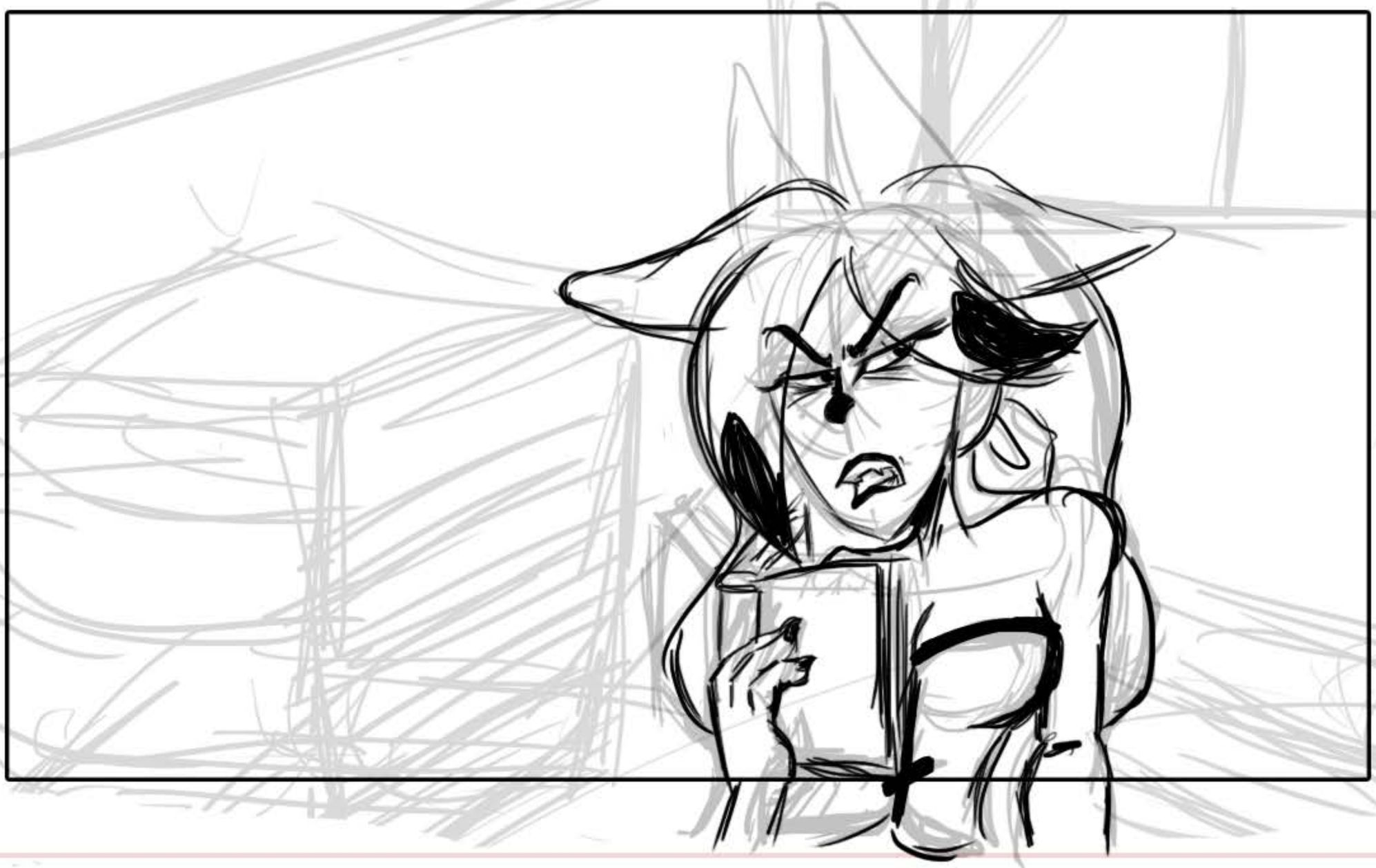


Rubi olha para o lado e escuta a fala de seu tio.

TIO'ED

Rubi, o Grimório Negro foi roubado, vá ~~agora~~ para o Conselho dos Místicos investigar o ~~que está acontecendo, tenho certeza que encontrará o que procura lá.~~ ocorrido.

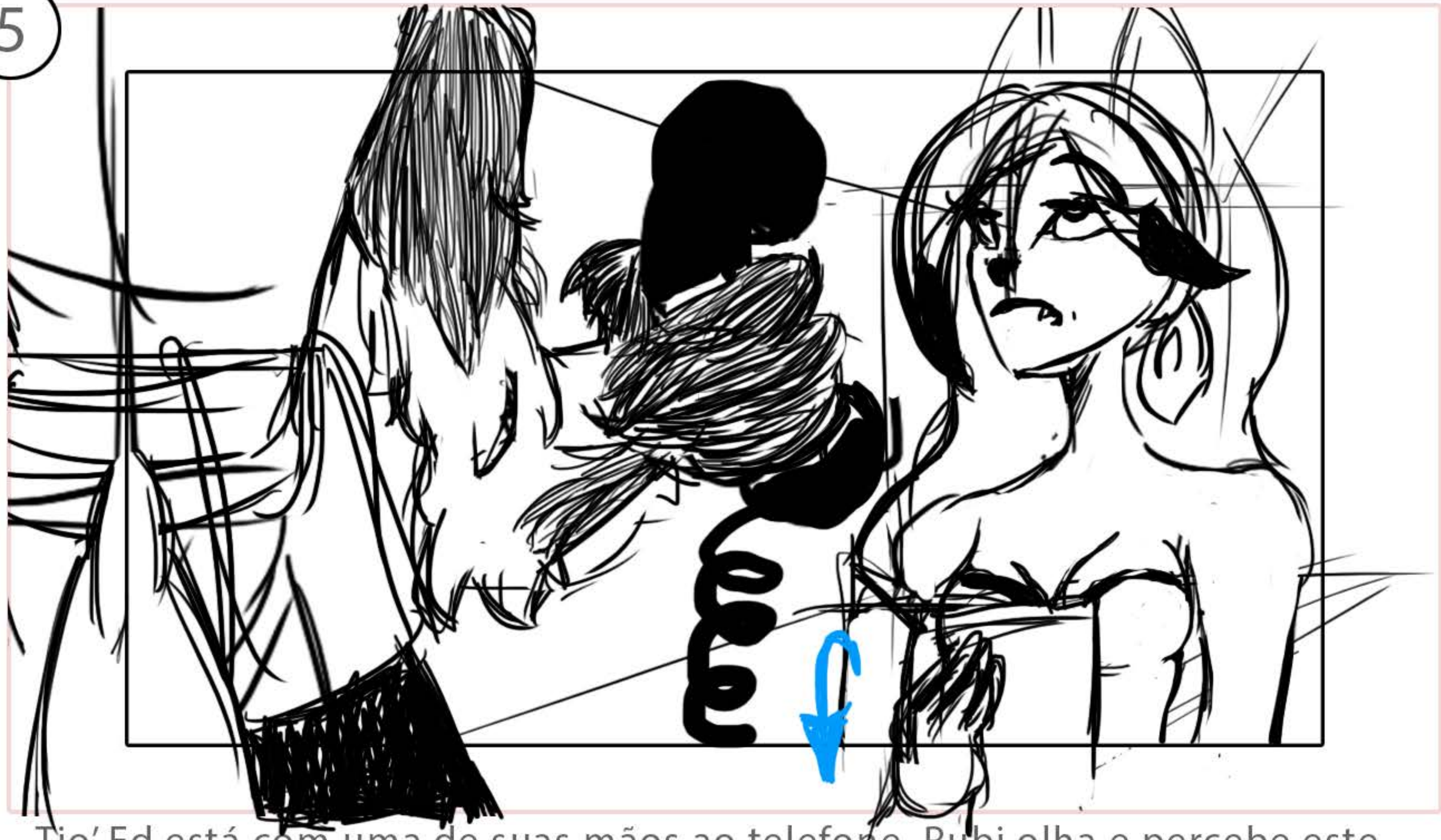
4



Rubi zomba (ainda aparentando estar com raiva da situação que se encontra) do comentário do seu tio.

RUBI
(desconfiada)
E como o senhor sabe disso, tio? Por acaso as “cartas” te revelaram alguma coisa?

5

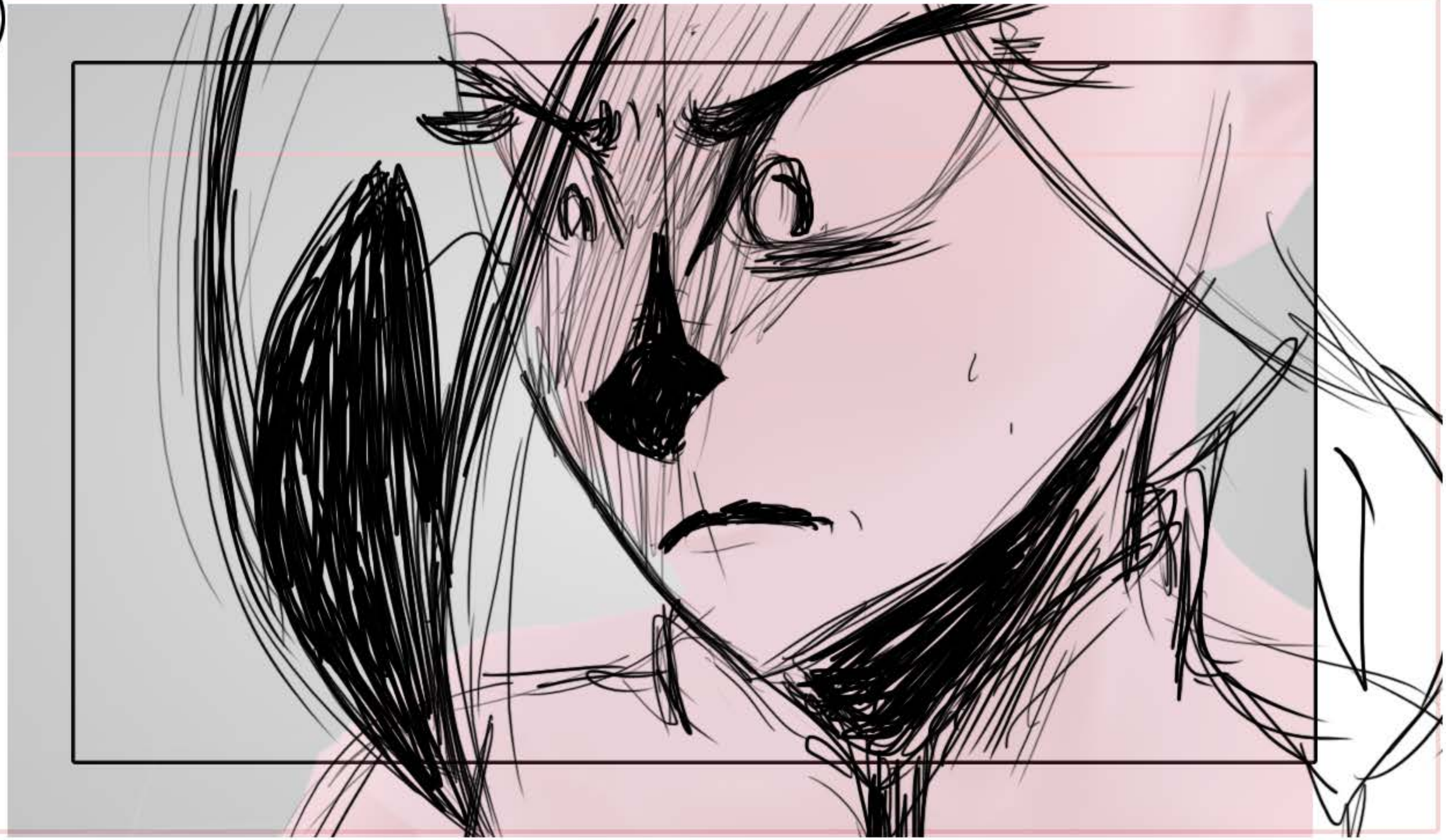


Tio’ Ed está com uma de suas mãos ao telefone, Rubi olha e percebe este fato quando seu tio zomba dela.

TIO'ED

Não. O comandante está na linha...

6

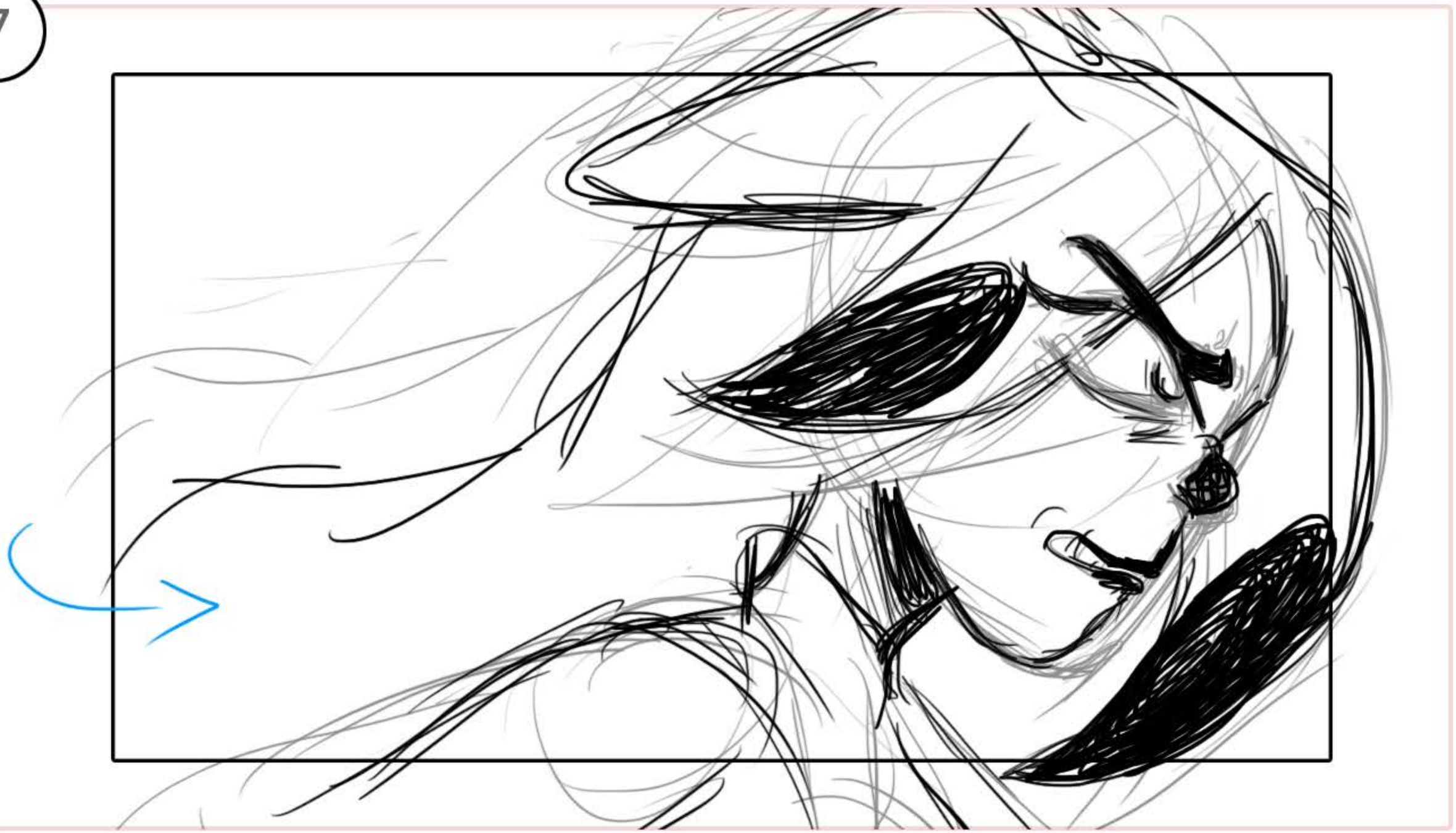


Rubi rapidamente aparece na porta da sala de leitura, sua expressão é de aflição, está pronta para sair.

RUBI

Então, eu estarei indo. Talvez ainda dê tempo. Até mais titio.

7



Após Rubi sair Tio' ED está pensativo, olhando para frente.

8



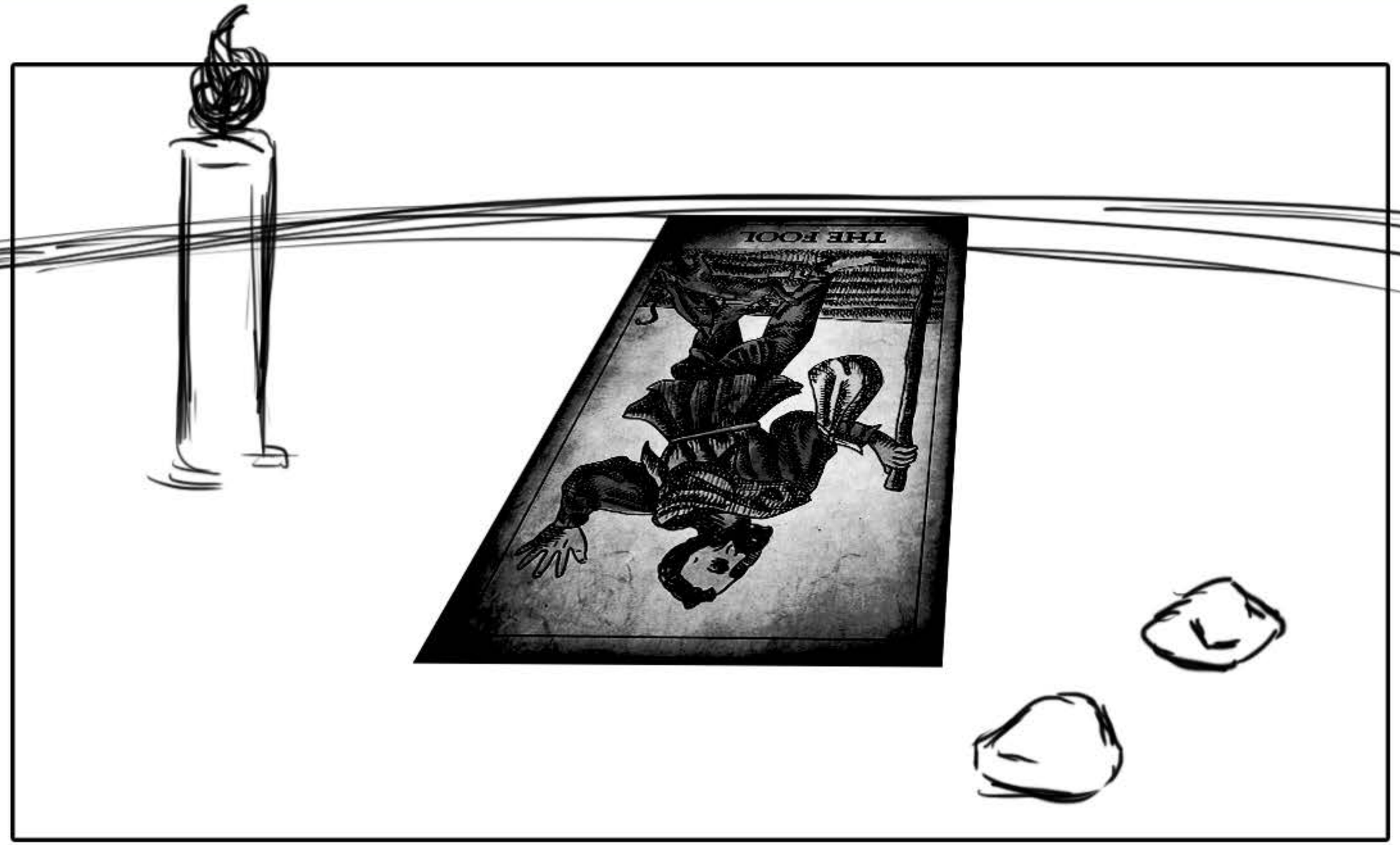
Tio Ed’ fica mais sério do que já estava.

9



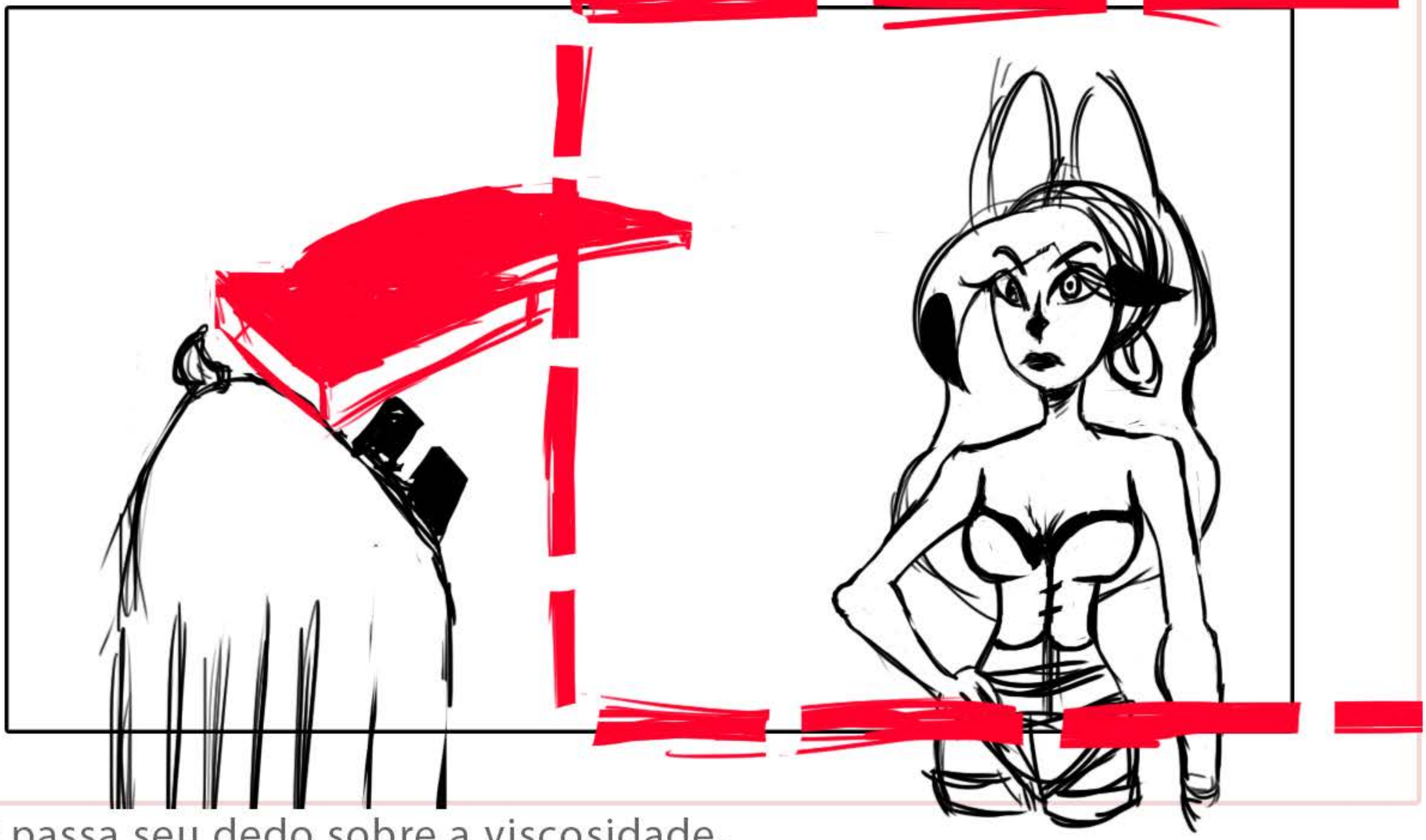
Tio Ed’ olha diretamente para baixo.

10



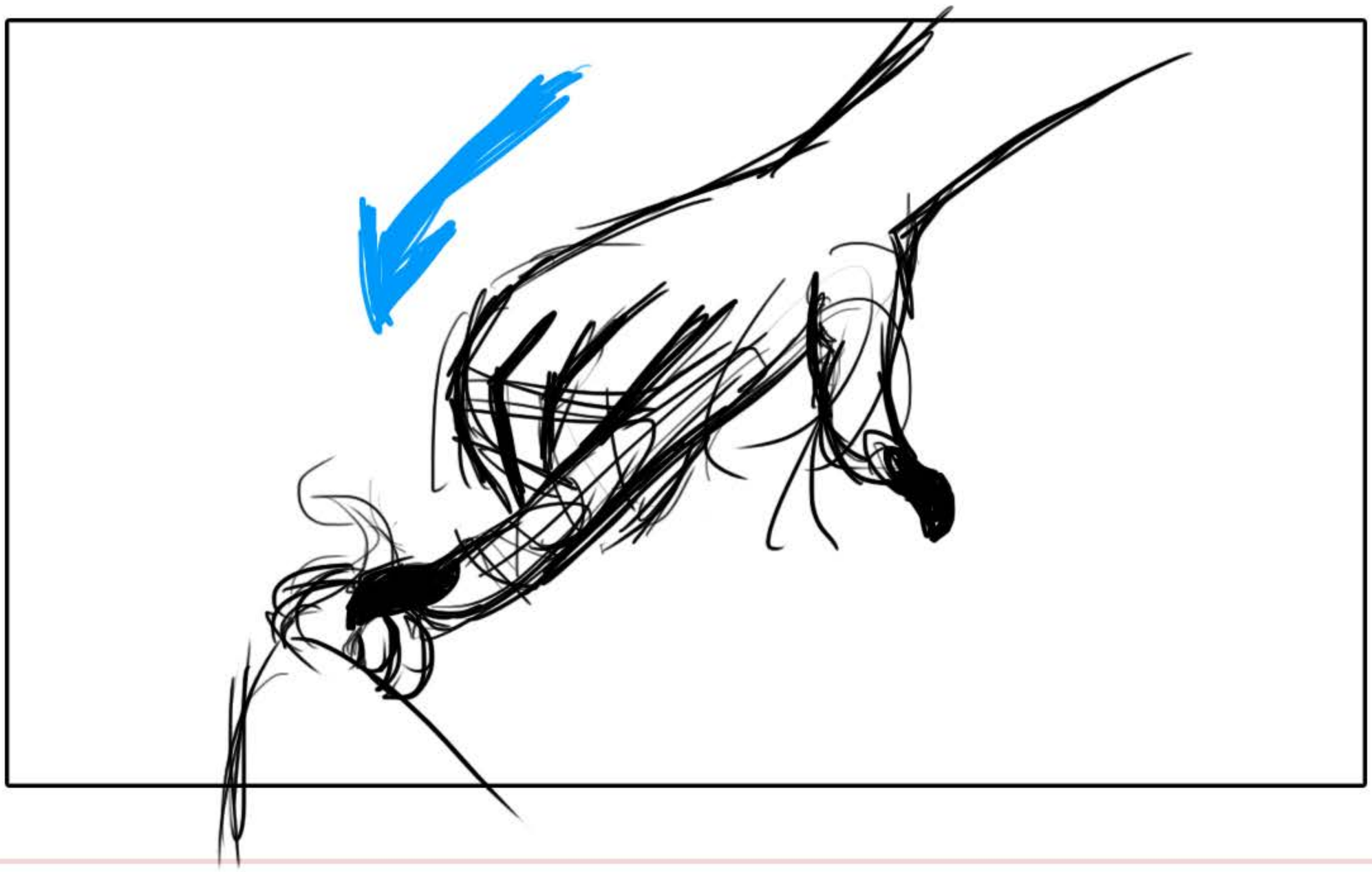
Ponto de vista do Tio E'd, mesa com cartas de Tarô prevendo infortúnio.

1



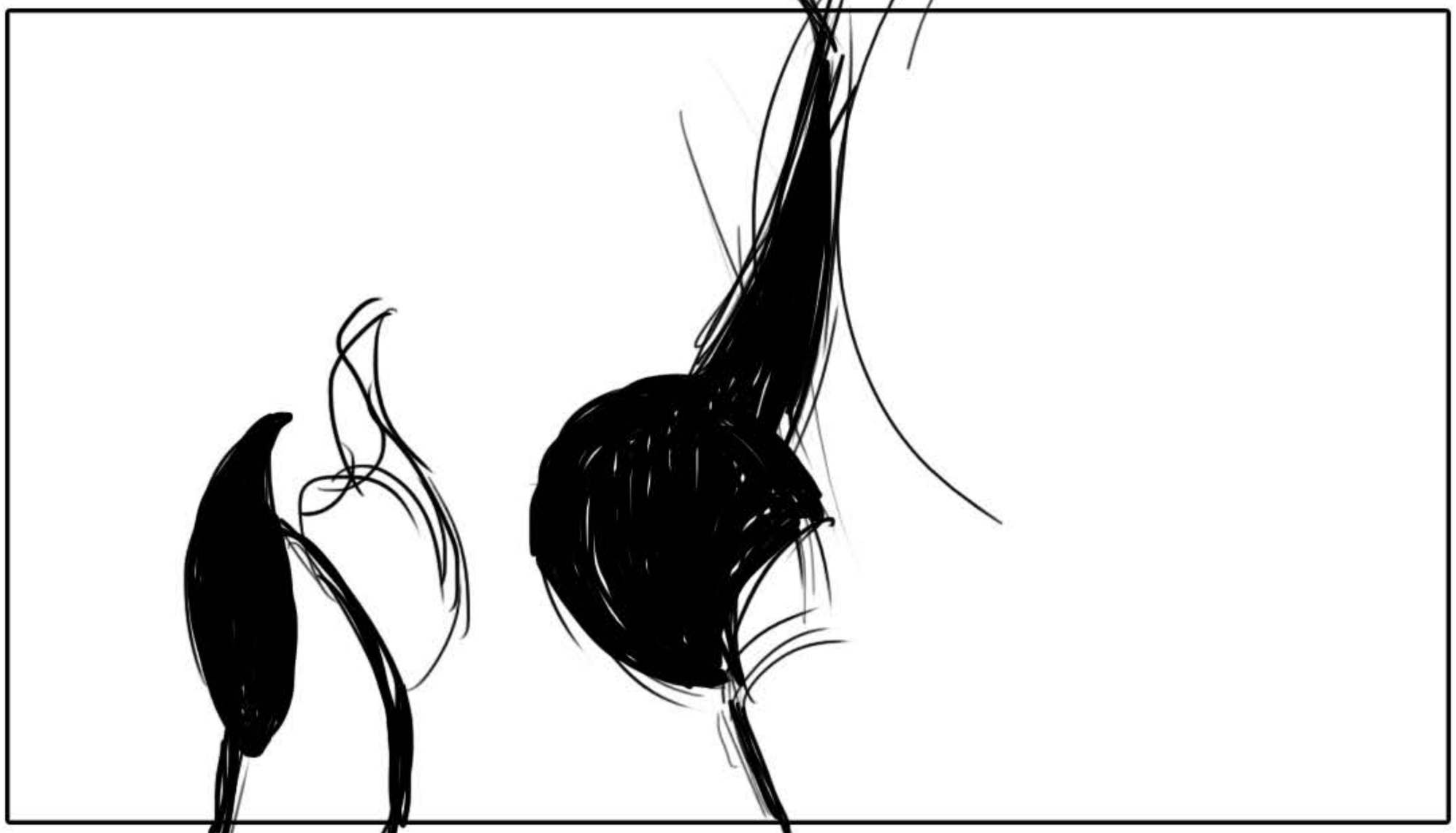
Rubi passa seu dedo sobre a viscosidade.

2



Rubí passa seu dedo sobre a viscosidade.

3



Rubi leva seu dedo ao seu focinho. E cheira a viscosidade.

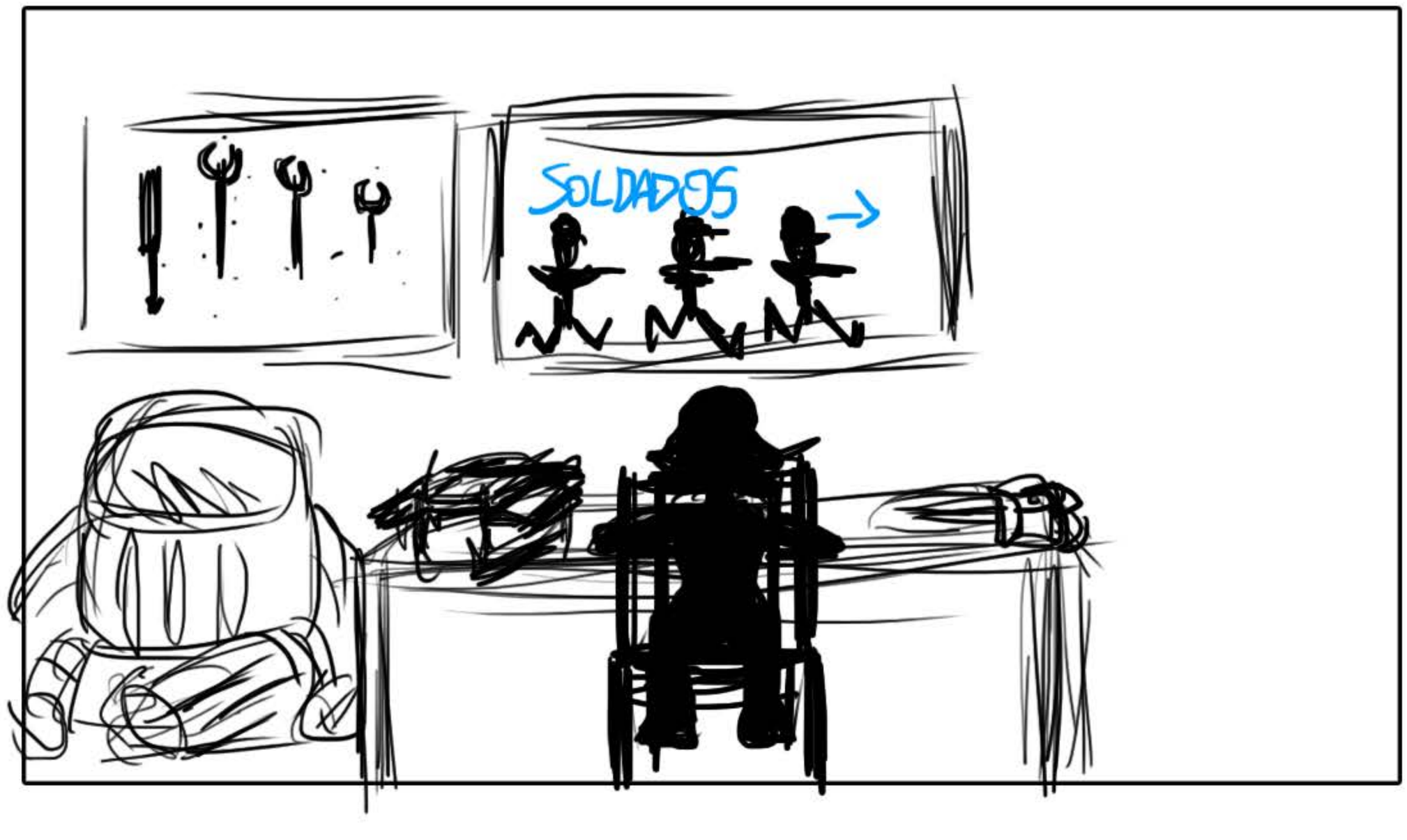
4h



Rubi dá um sorriso convincente.

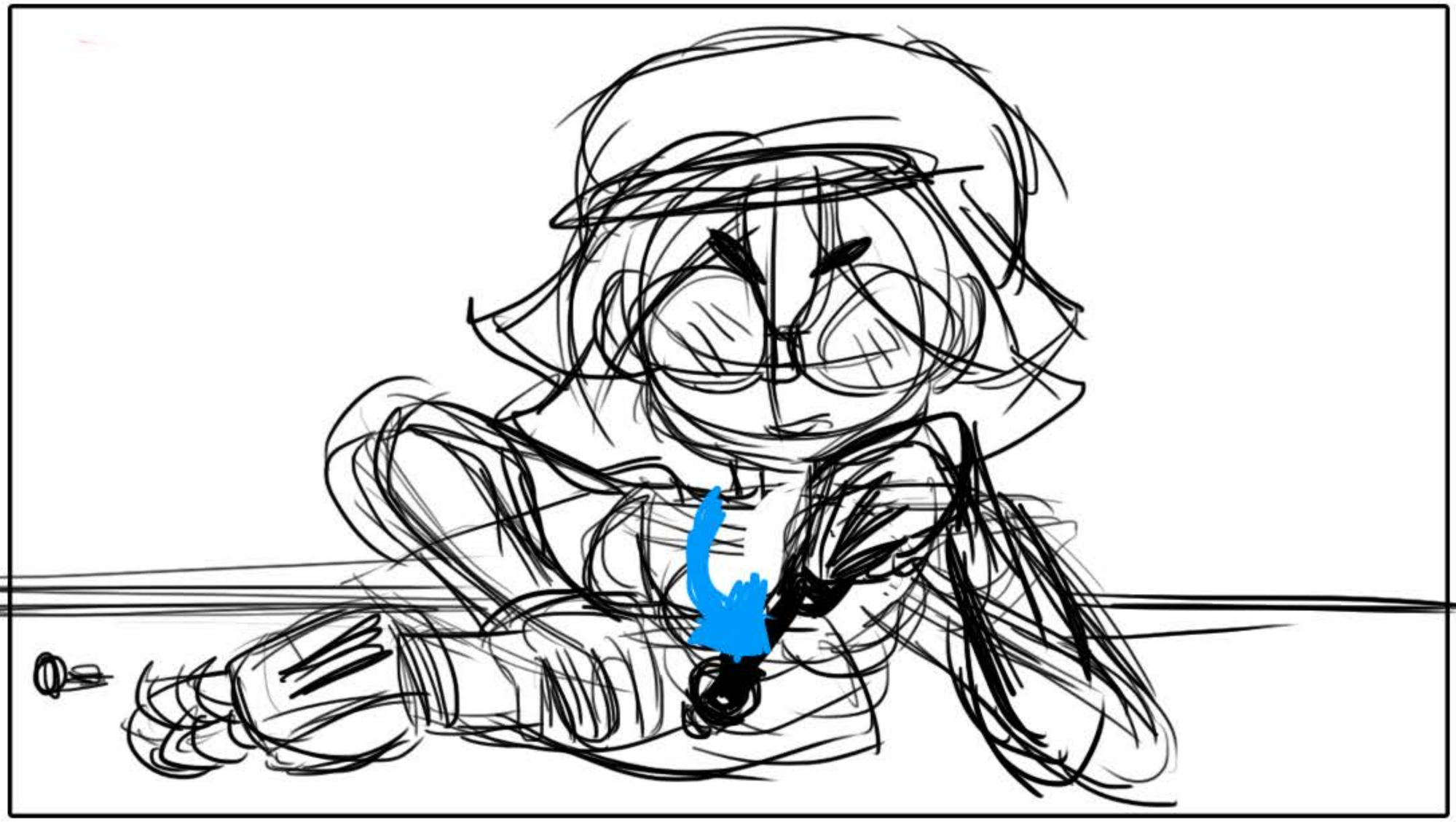
RUBI (V.O.)
(séria)
~~Anti-pulgas, acho que te peguei,~~ Cecil...

1



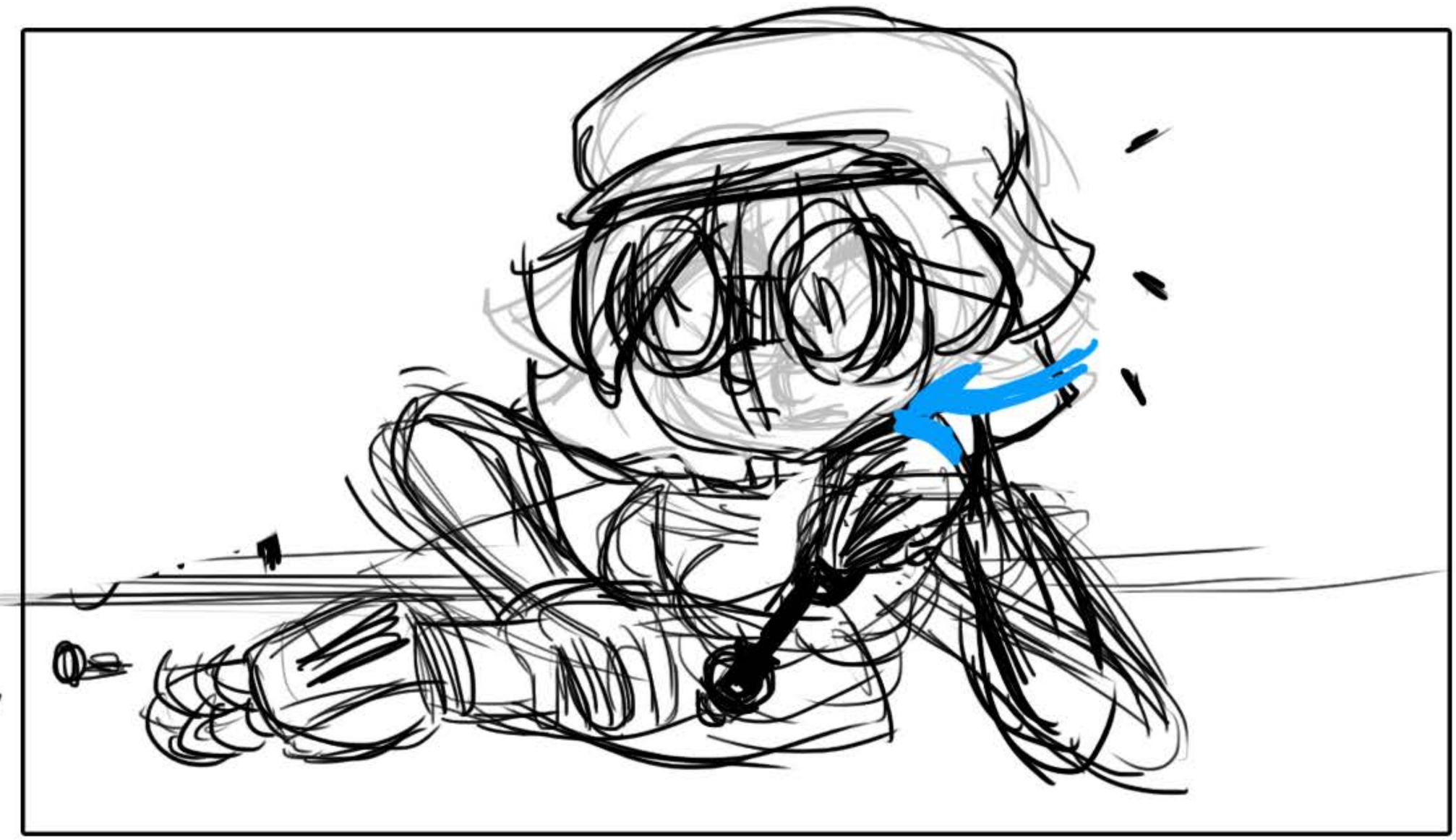
Na tela aparece o tempo que foi decorrido desde os últimos acontecimentos mostrados na tela. É visível uma jovem sentada em uma cadeira, cercada por aparatos eletrônicos concentrada em seu afazer.

2



Esmeralda está com seus googles no rosto, apertando um parafuso de um braço mecânico.

3



Cecil chama a atenção de Esmeralda falando :

CECIL

Ora, ora, ora... que bela engenhoca.

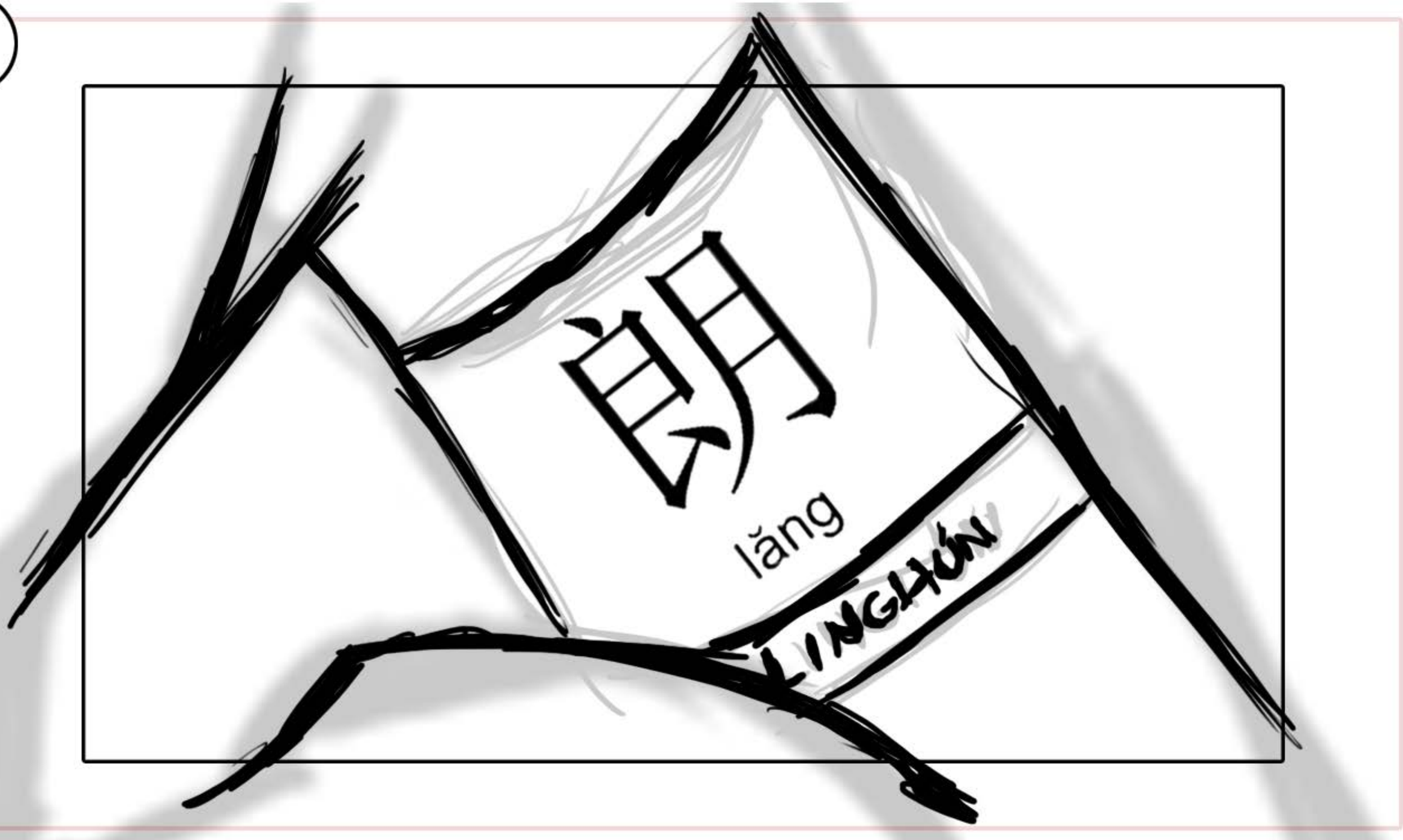
4



Ponto de vista da Esmeralda, Cecil está com um sorriso confiante e com o braço em sua mão direita.

ESMERALDA
(confusa)
Ué, quem é você? ~~Não deveria estar nessa sala...~~

5



Esmeralda olha e vê a farda no terno do Cecil

ESMERALDA
Oh, então você é um político importante! Dê... Hmmmm... Linghún.

Esmeralda pronúncia Linghún com dificuldade, pois estava lendo a farda de Cecil.

6



Esmeralda retira seus googles.

7



Esmeralda gesticula apontando para a saída com uma chave de fenda em uma mão.

ESMERALDA

Então ~~esses~~ ,assuntos burocráticos ~~são na sala a esquerda, se você for lá verá~~ com o nosso comandante.

8



Cecil dá um sorriso.

CECIL

Não seja tola... ~~já conversei com ele, estou autorizado a entrar nas salas.~~

9



Cecil aponta o braço mecânico para Esmeralda e ele aponta um dedo.

CECIL

Estou aqui a negócios. Por acaso você é uma Carmelin?

13



Cecil está prestando atenção em todos os detalhes do braço mecânico.
Dirige seu olhar a Esmeralda quando ela faz a seguinte pergunta :

ESMERALDA
(desconfiada)
Por que a pergunta?

11



Cecil ajeita sua cartola. Esmeralda para de fazer o que estava fazendo e se vira totalmente para o Cecil.

CECIL
(convicto)
~~Estou precisando~~ Preciso de ajuda para ~~realizar~~ um projeto de pacificação entre as três raças. ~~Linghún e Vanguardia estão com problemas,~~ pois uma guerra ~~está por vir~~ se aproxima...

12



Depois de um tempo Cecil faz uma pose dramática encenando estar muito triste com toda a situação, o braço o acompanha nessa performance.

CECIL
(triste fingido)
Ah! Mas essa tarefa é árdua e complicada demais, jovem amazona! Por isso queria a ajuda de seu Pai. Lutamos juntos em uma guerra passada e, a cada dia as negociações entre as raças estão mais burocráticas. Temos que fazer algo logo...

13



Esmeralda olha para os lados considerando a proposta e movida por sua curiosidade, levanta de sua cadeira.

ESMERALDA
(curiosa)
Papai não pode ir...
O que seu projeto tem de tão complicado que só um Carmelin possa resolver?

14



CECIL

Bom, se você vier comigo posso lhe ~~contar mais~~ mostrar.

Cecil não consegue esconder seu sorriso sacana.

15



Esmeralda Pula da cadeira, de tanta curiosidade.

16



Esmeralda olha para o Cecil com um olhar confuso.

17



Cecil se aproxima de Esmeralda. Sua sombra aumenta na personagem, revelando implicitamente suas segundas intenções e o futuro de Esmeralda.

CECIL

Fique tranquila, já preparei tudo. Até arranjei uma substituta temporária perfeita...

18



Cecil não se contém e acaba soltando uma piada e rindo sozinha dela. A risada de Cecil ecoa até a proxíma cena surgir.

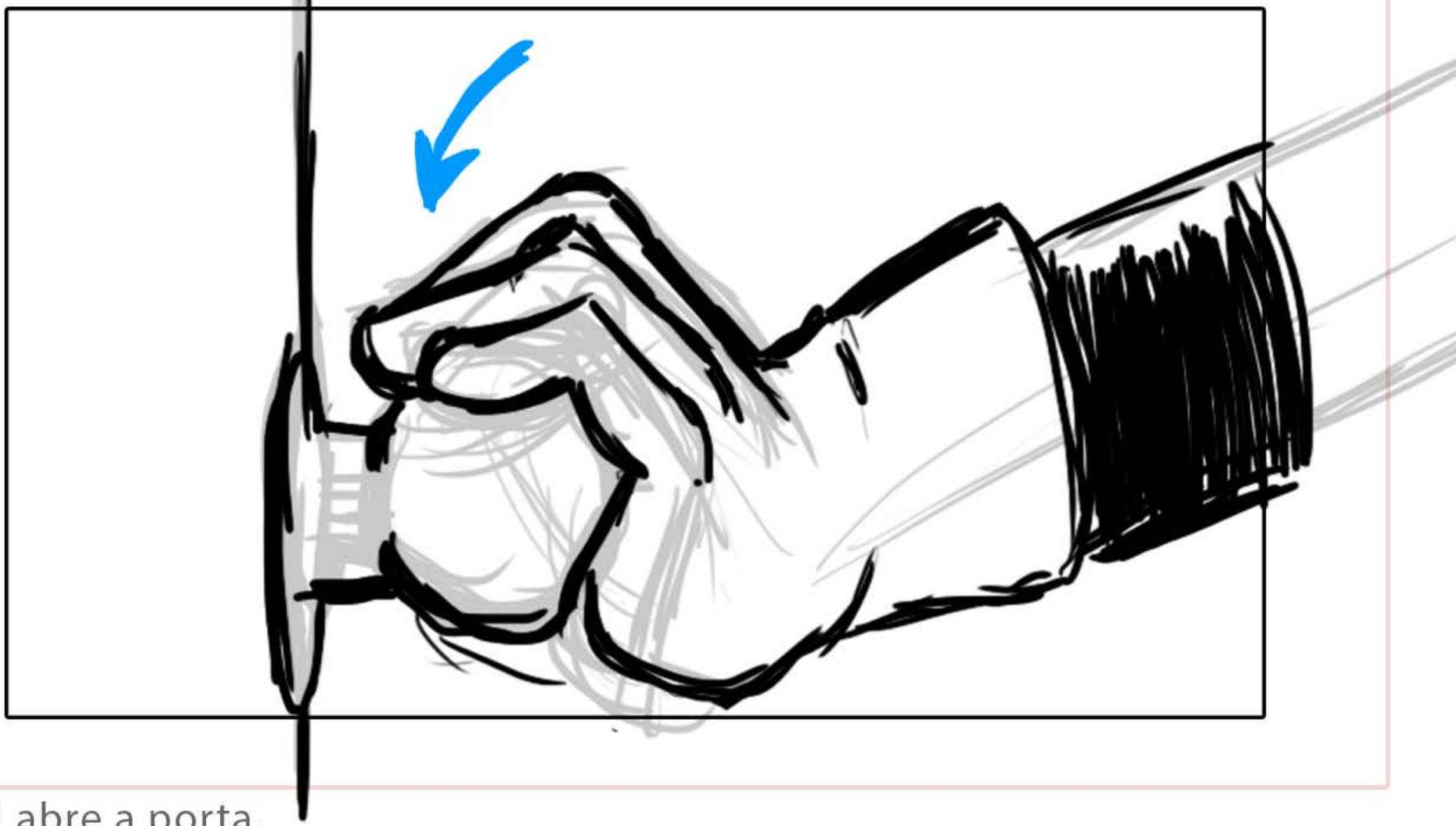
CECIL
(tom de piada)
Poderia dizer até que se parece com você, Hahahahaha!

1



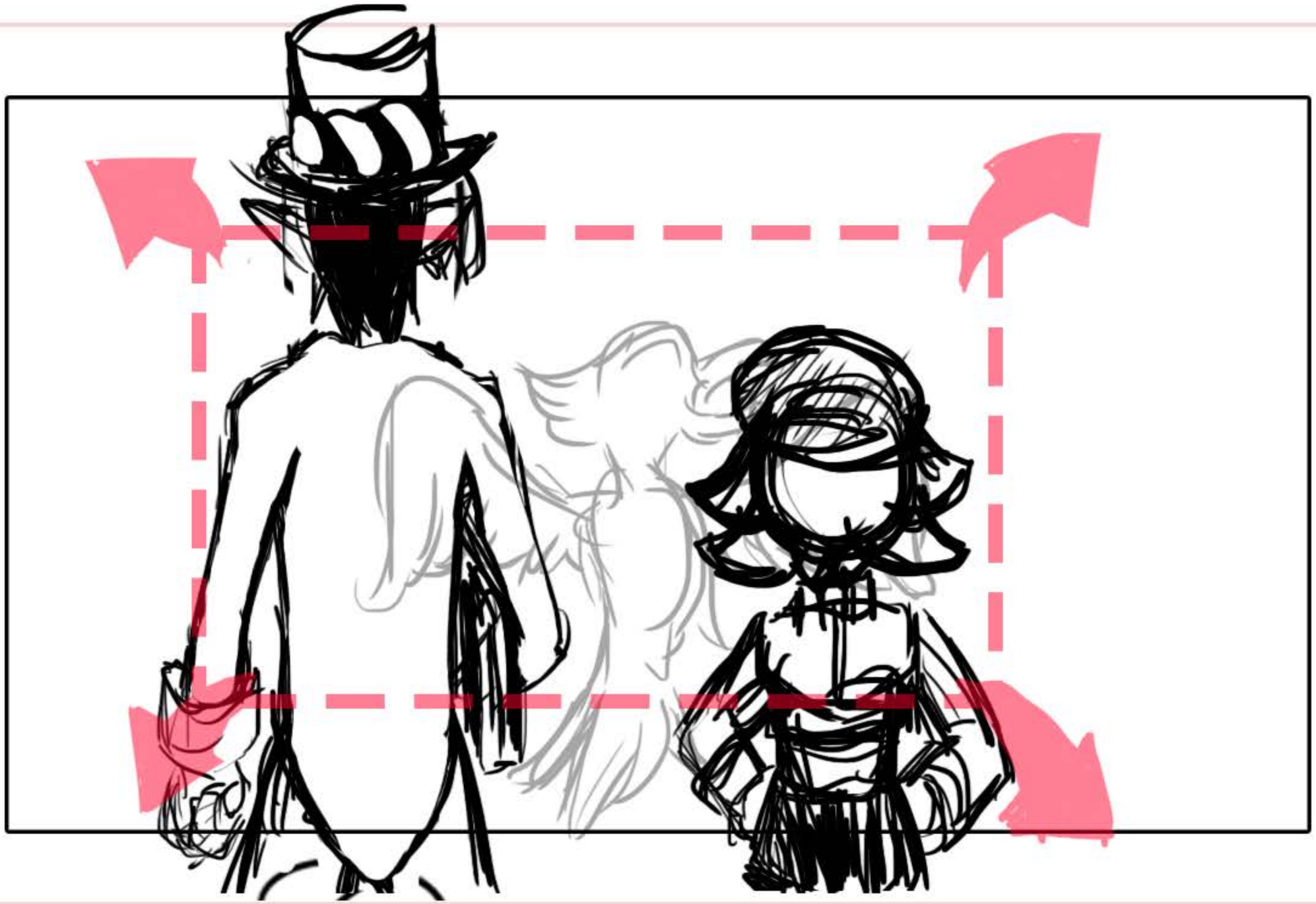
Esmeralda e Cecil estão de frente à porta.

2



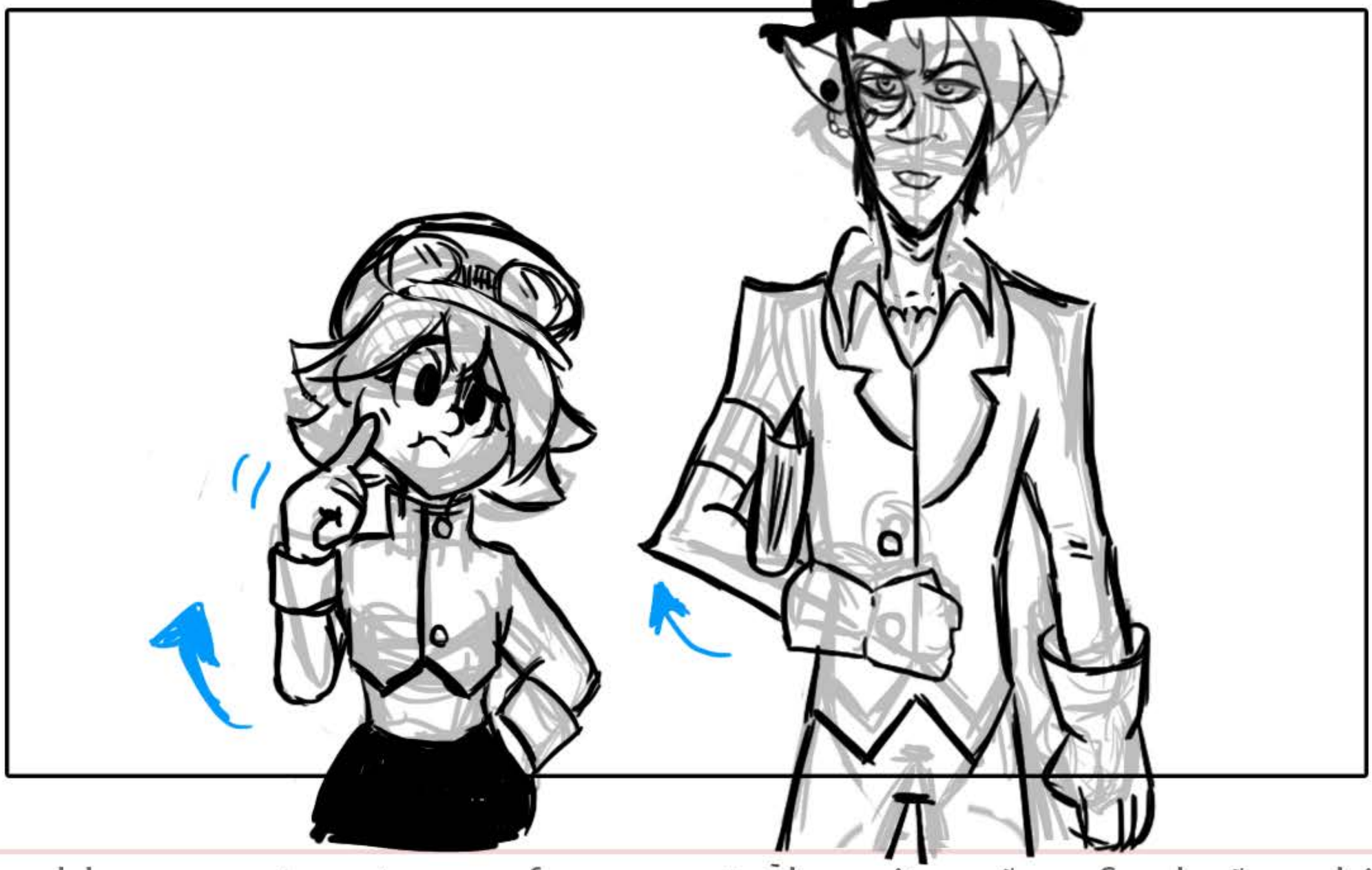
Cecil abre a porta.

3



Cecil e Esmeralda adentram os corredores do palácio e chegam a uma parede com o símbolo da família Carmelin(uma águia) nela.

4



Esmeralda aparenta estar confusa com toda a situação, afinal não sabia o porque daquele símbolo lhe ser tão familiar.

CECIL

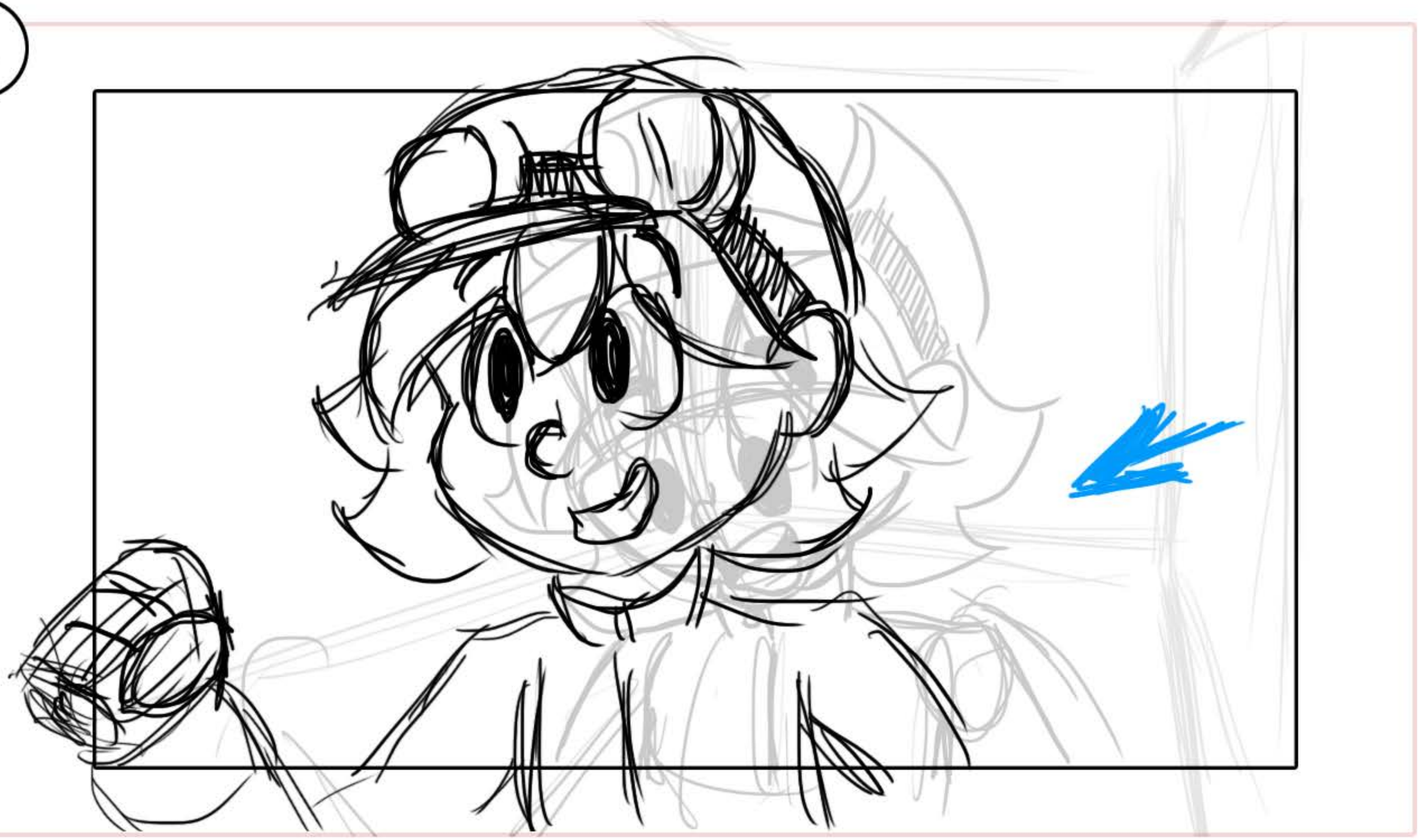
Chegamos! Eu, Cecil Jun Shen Lang, autorizo a reabertura oficial deste santuário.

5



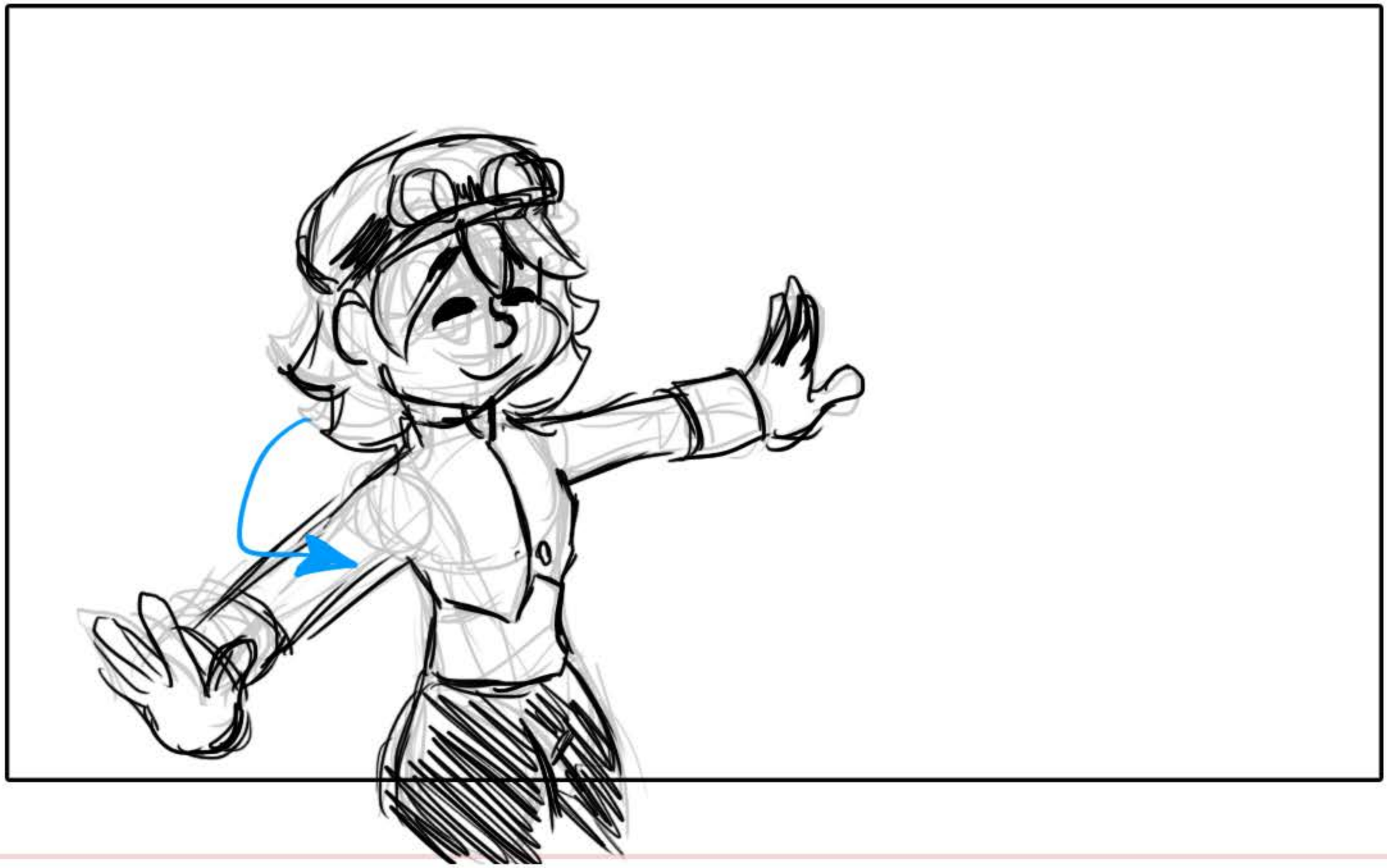
Uma passagem secreta é revelada aos dois personagens.

6



Esmeralda adentra a sala primeiro.

7



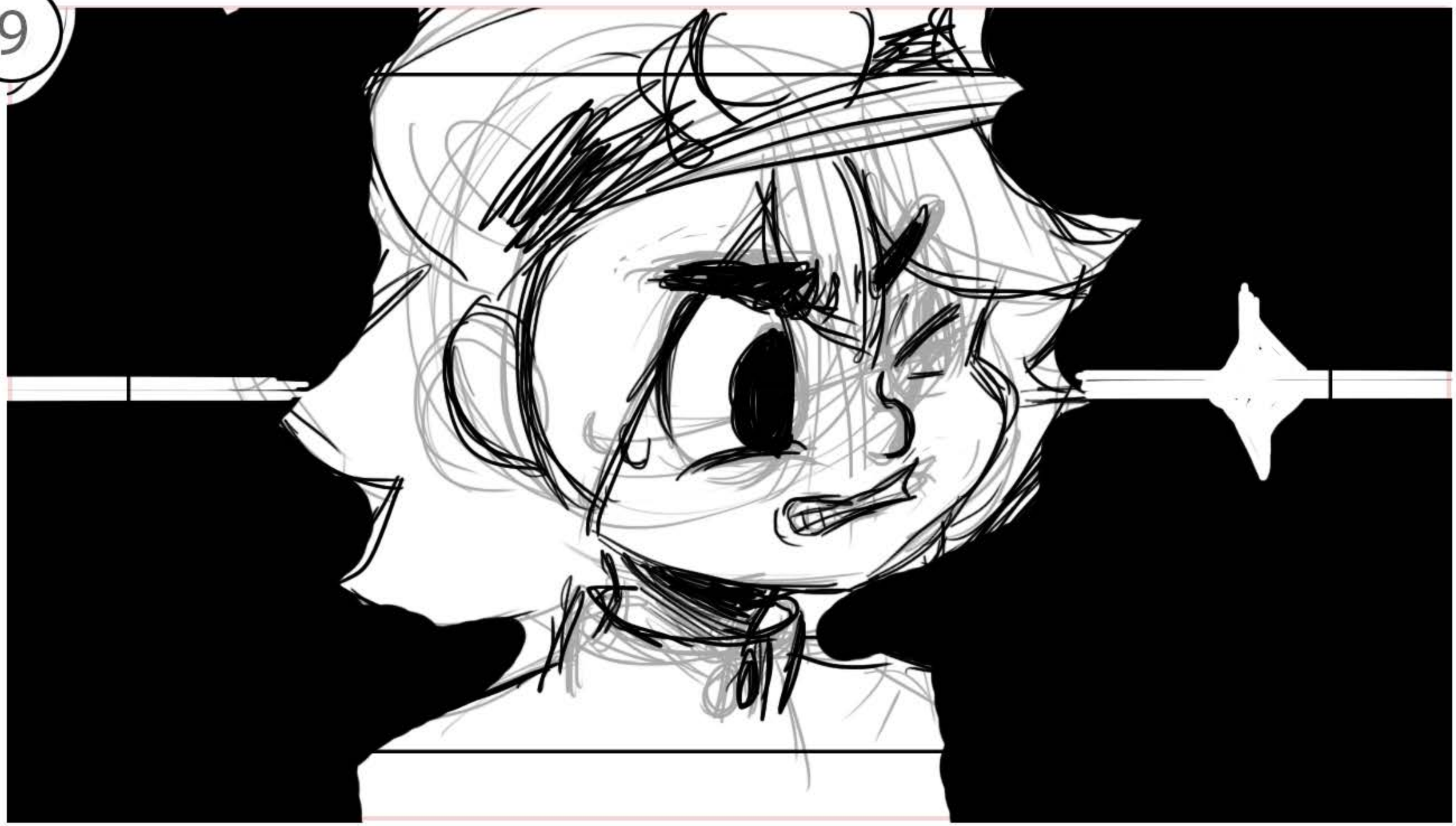
Esmeralda vira-se para Cecil.

8



Esmeralda é surpreendida e tem seus pés e mãos amarrados por algemas de luz.

9



Esmeralda está surpresa e sentindo dor.

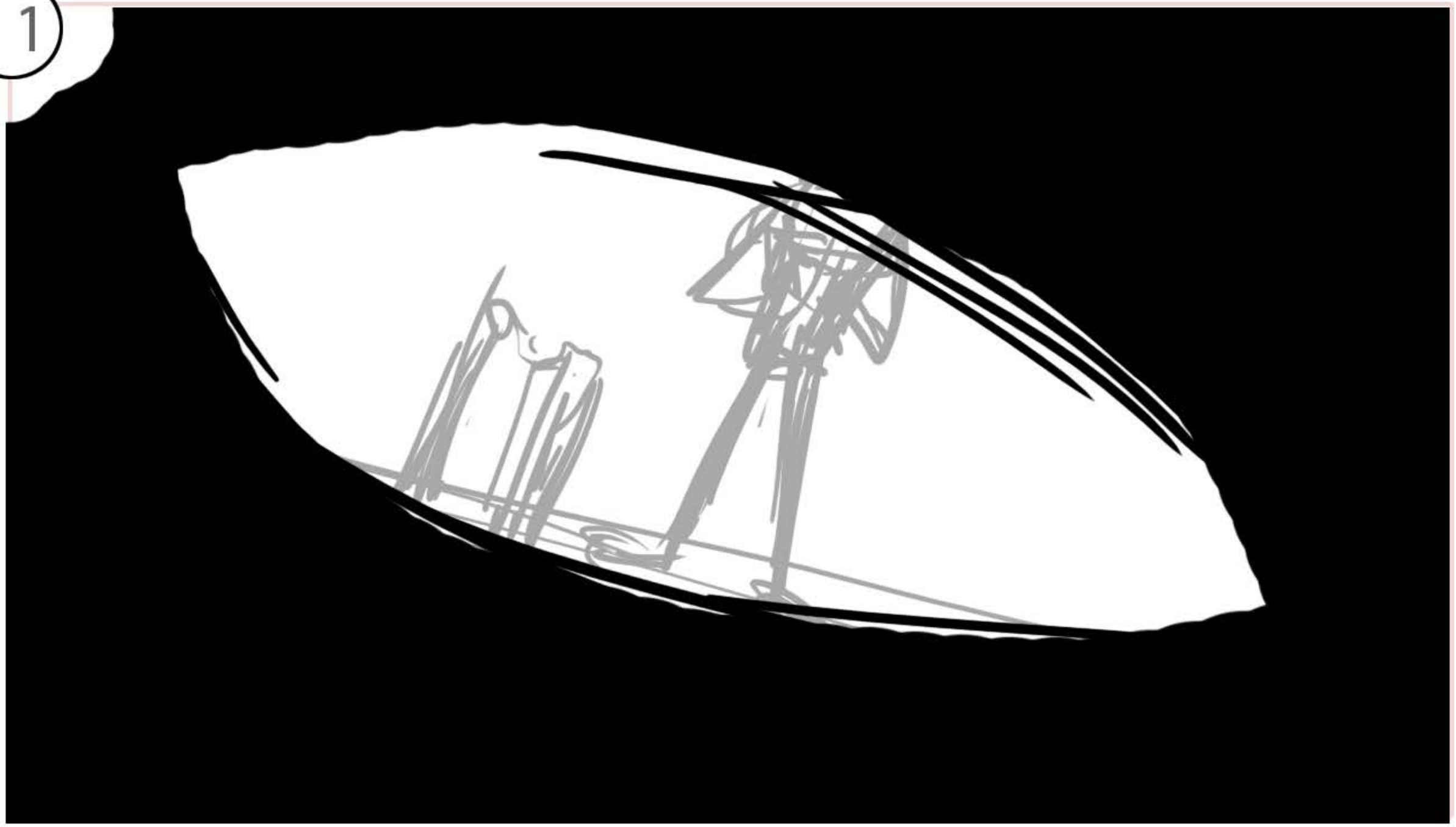
ESMERALDA
(sentindo dor)
Ahrg... O que você tá fazendo?!

10



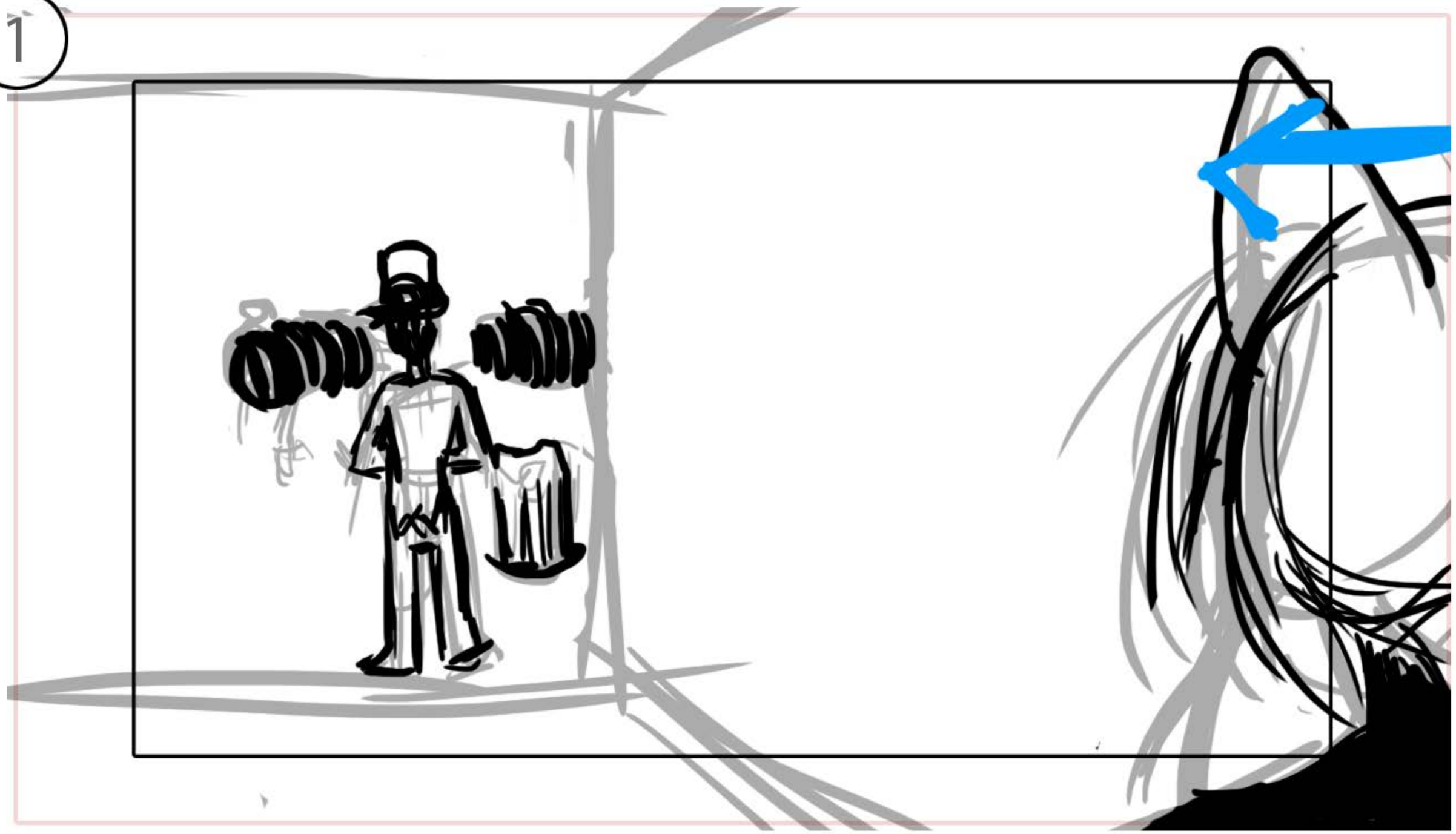
Cecil Sorri e denúncia sua má intenção pela sua expressão facial.

11



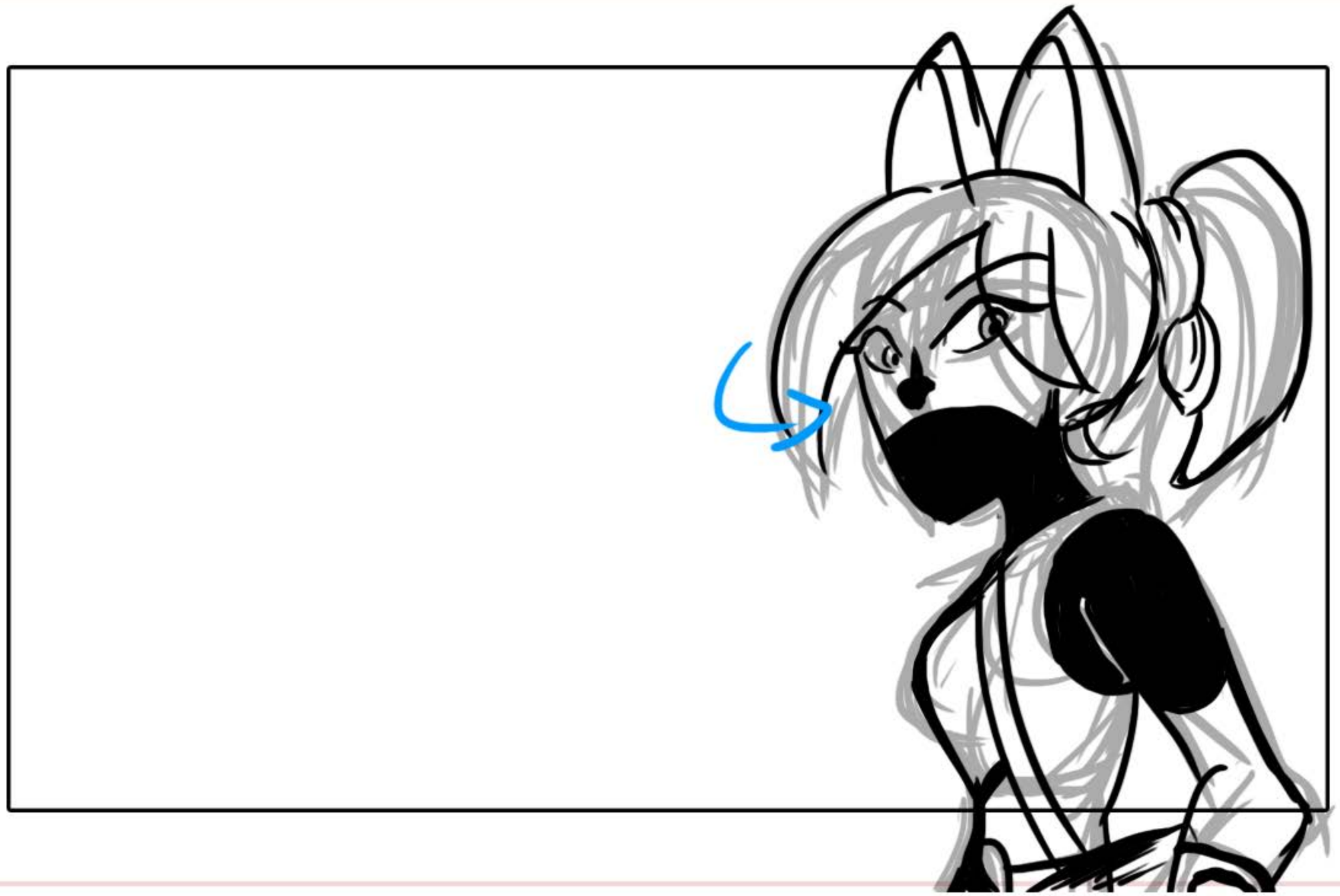
O livro é aberto, Cecil começa a lê-lo, ponto de vista da Esmeralda, ela desmaia.

1



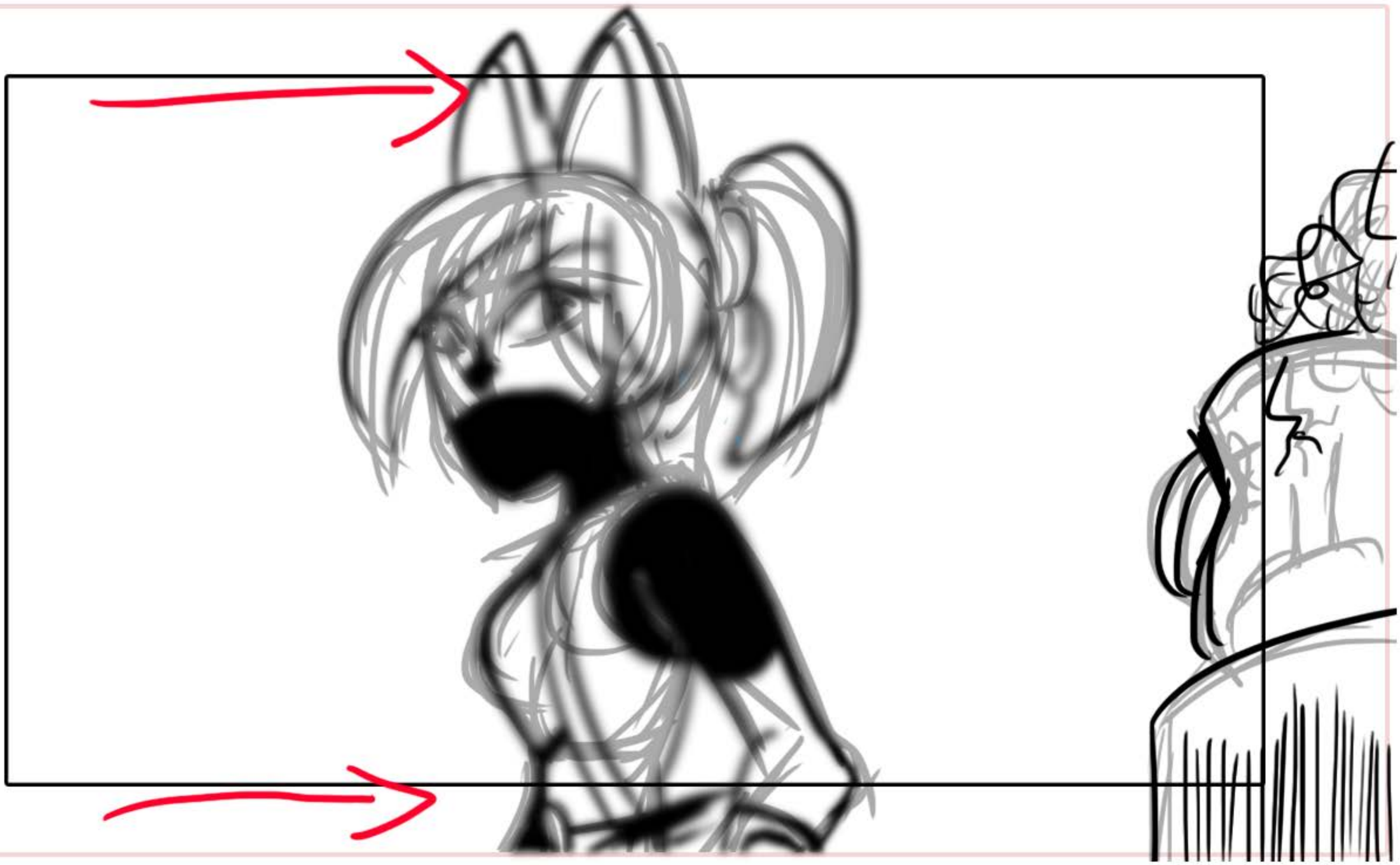
Ponto de Vista da Rubi, o ritual é visto.

2



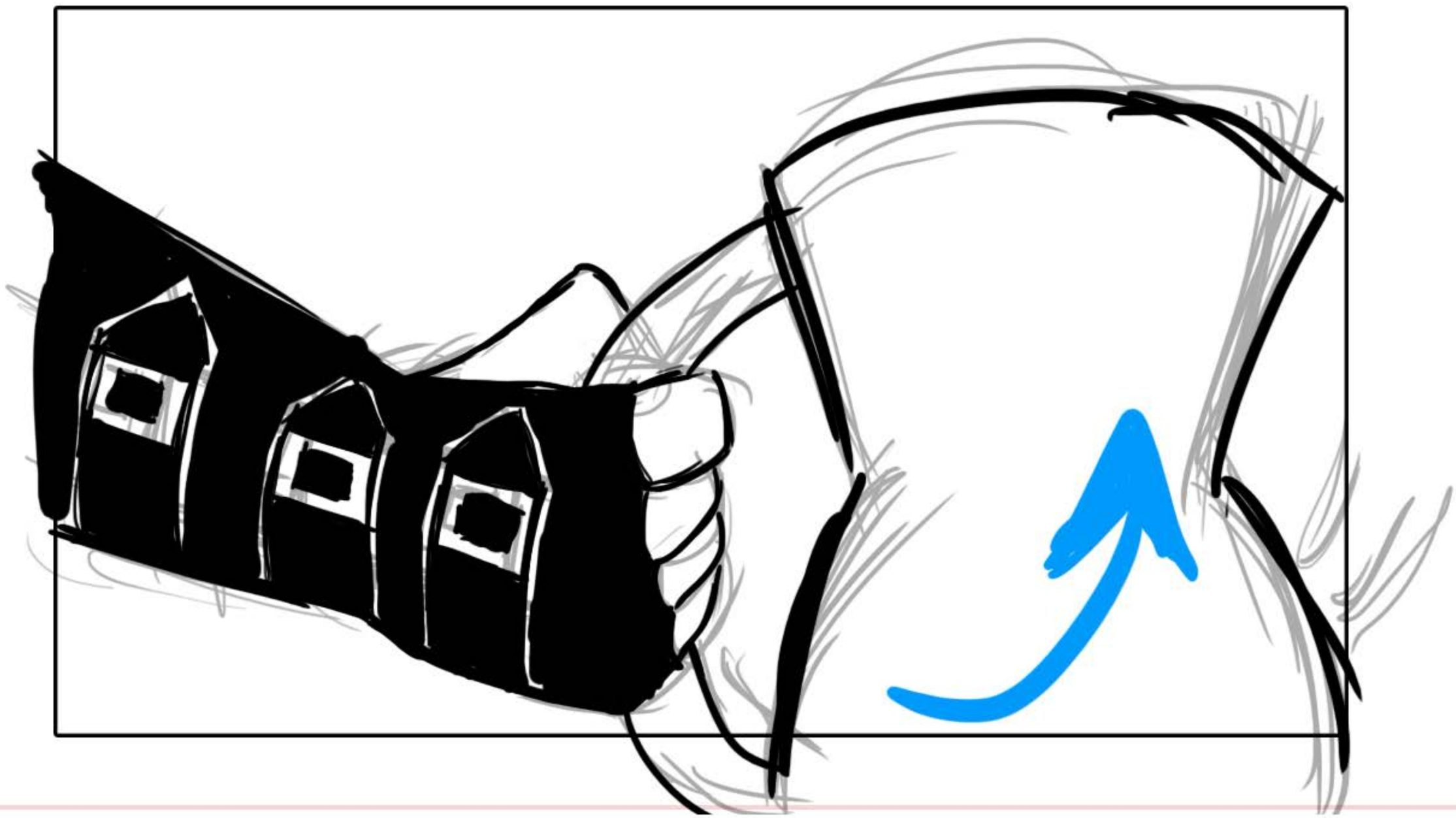
Rubi olha para os lados procurando algo.

3



Rubí vê o vaso. Foco da câmera muda ao chegar ao vaso.

4



Rubi pega o vaso.

5



Rubi arremessa o vaso para o fundo do corredor, provocando um barulho de PORCELANA SE QUEBRANDO.

6



Cecil escuta o barulho do vaso quebrando e para brevemente o ritual.

7

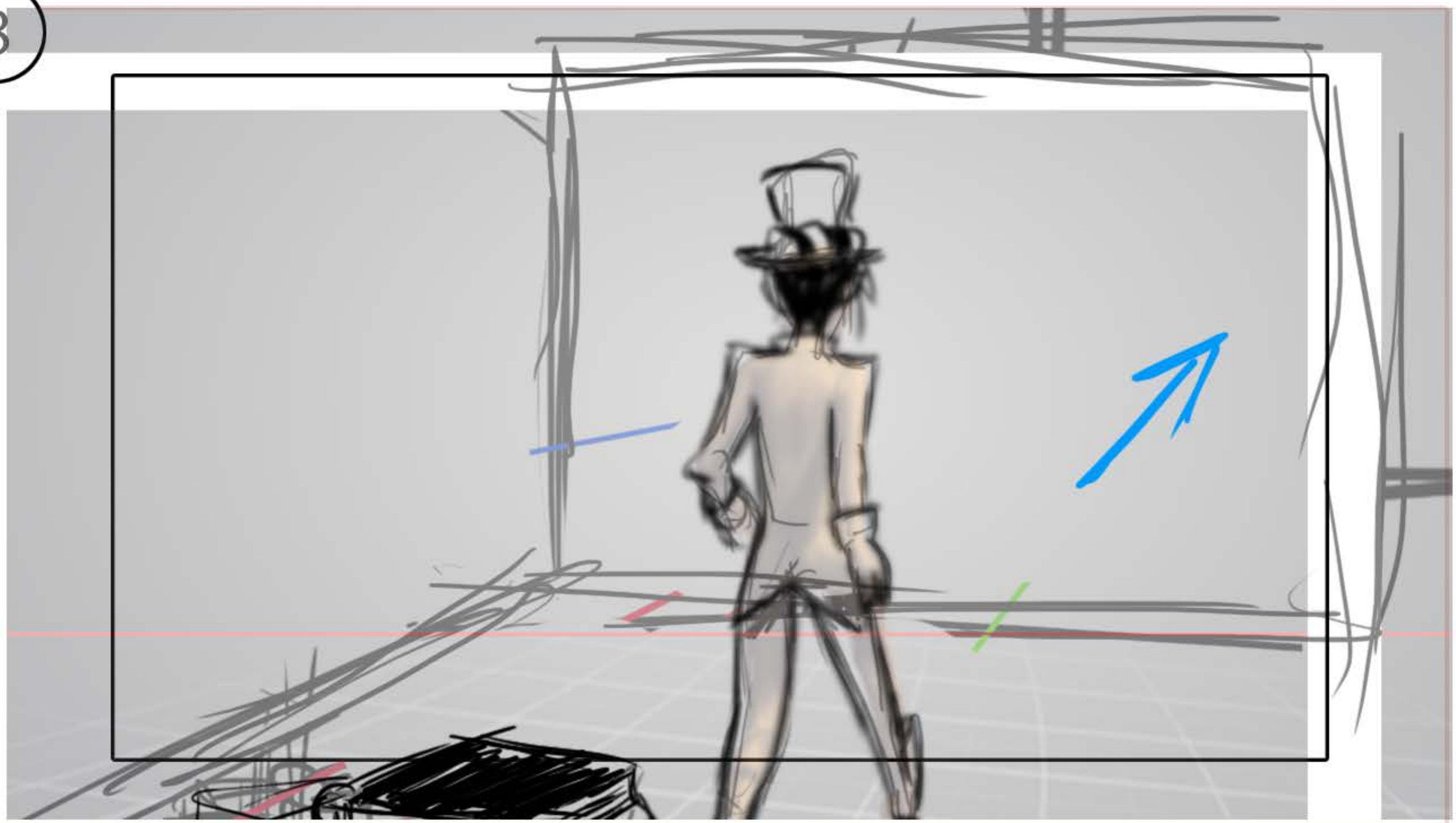


Cecil olha na direção do barulho.

CECIL

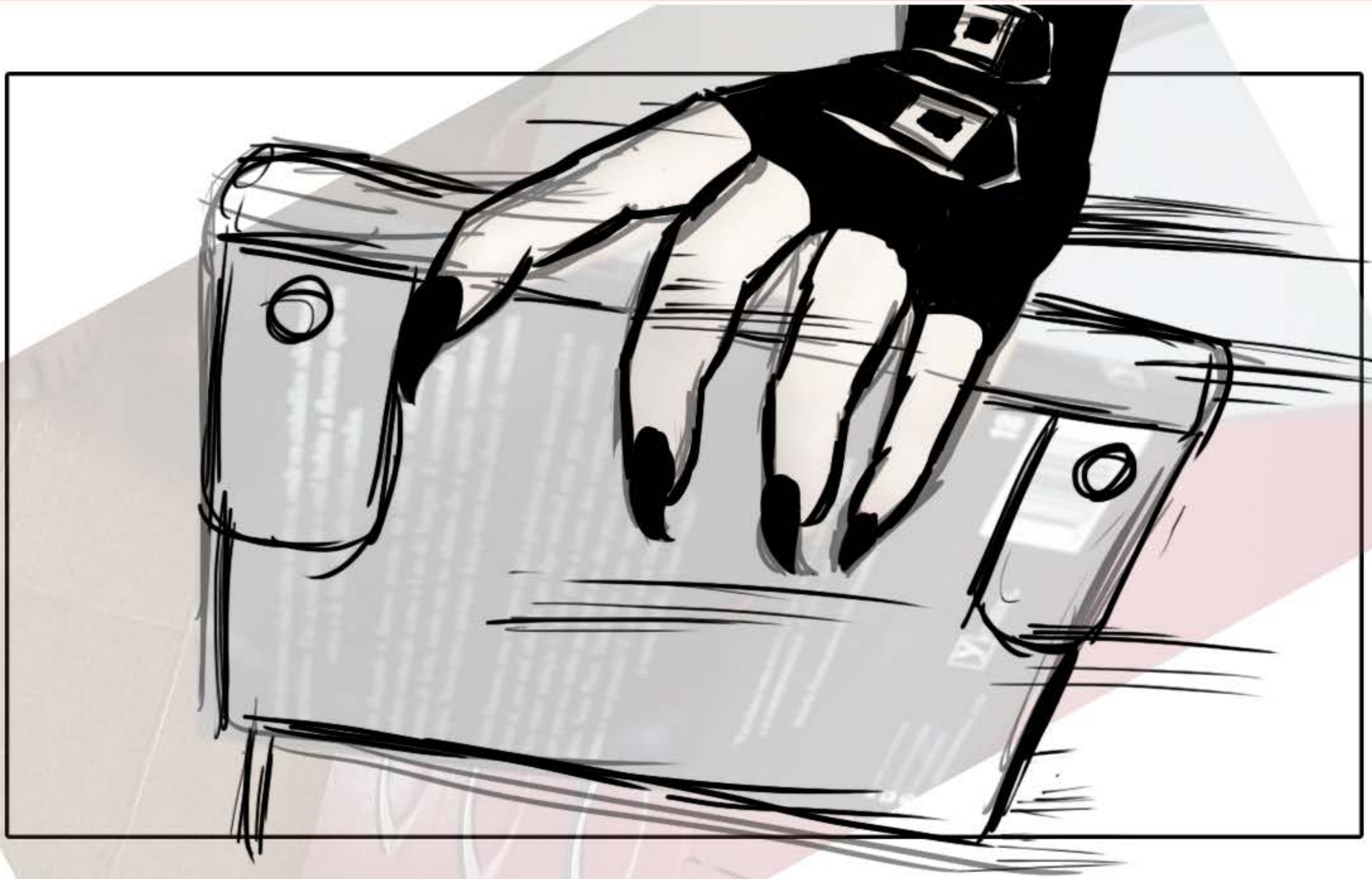
O que foi isso ?

8



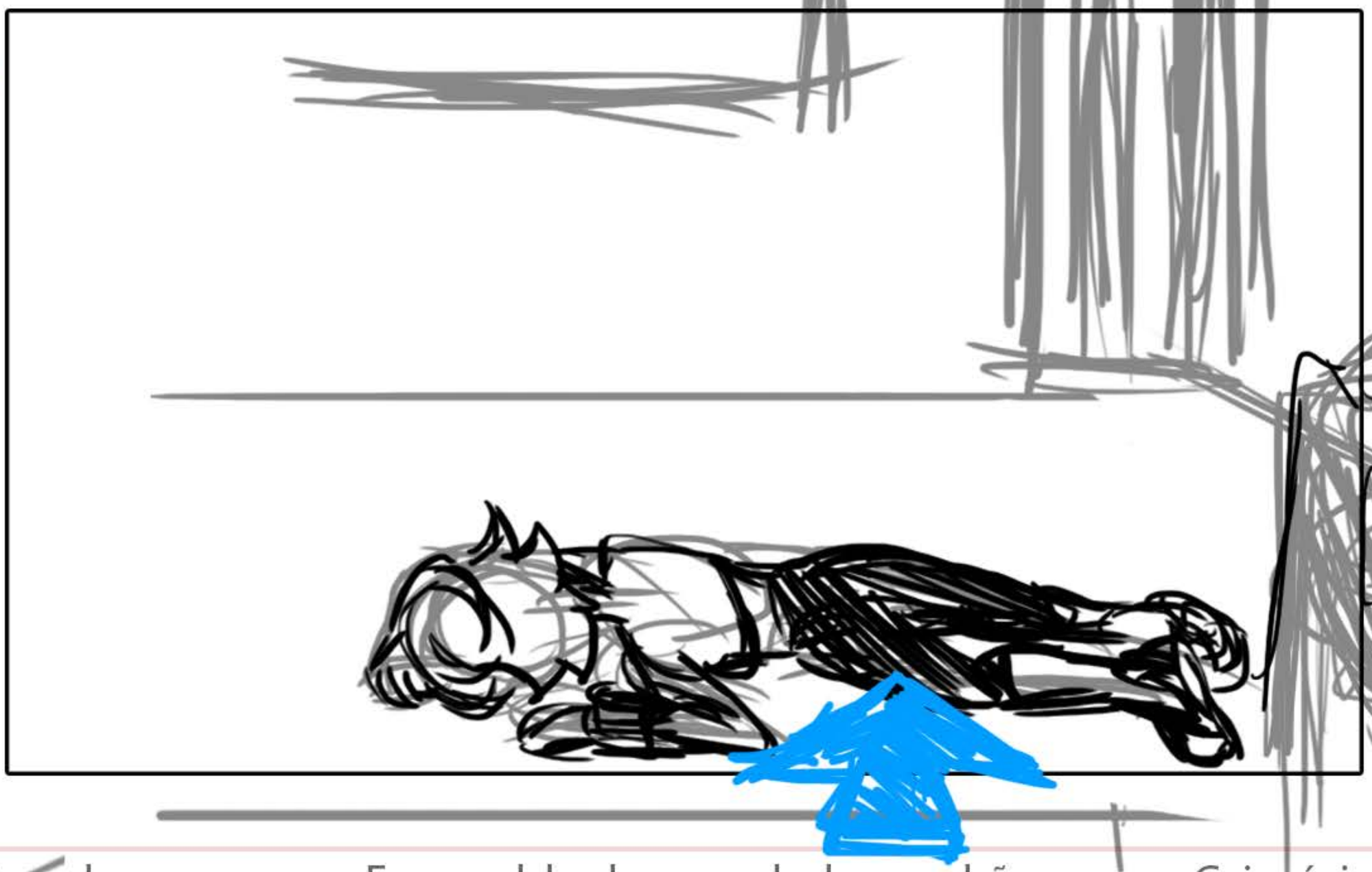
Cecil saí da sala e vai para o corredor após escutar o barulho para ver se ninguém estava ao seu encalce.

9



Rubi aproveita a oportunidade para esgueirar-se na sala rapidamente para pegar o livro.

10



Rubi se depara com a Esmeralda desacordada no chão com o Grimório negro fechado em uma pilastra quebrada.

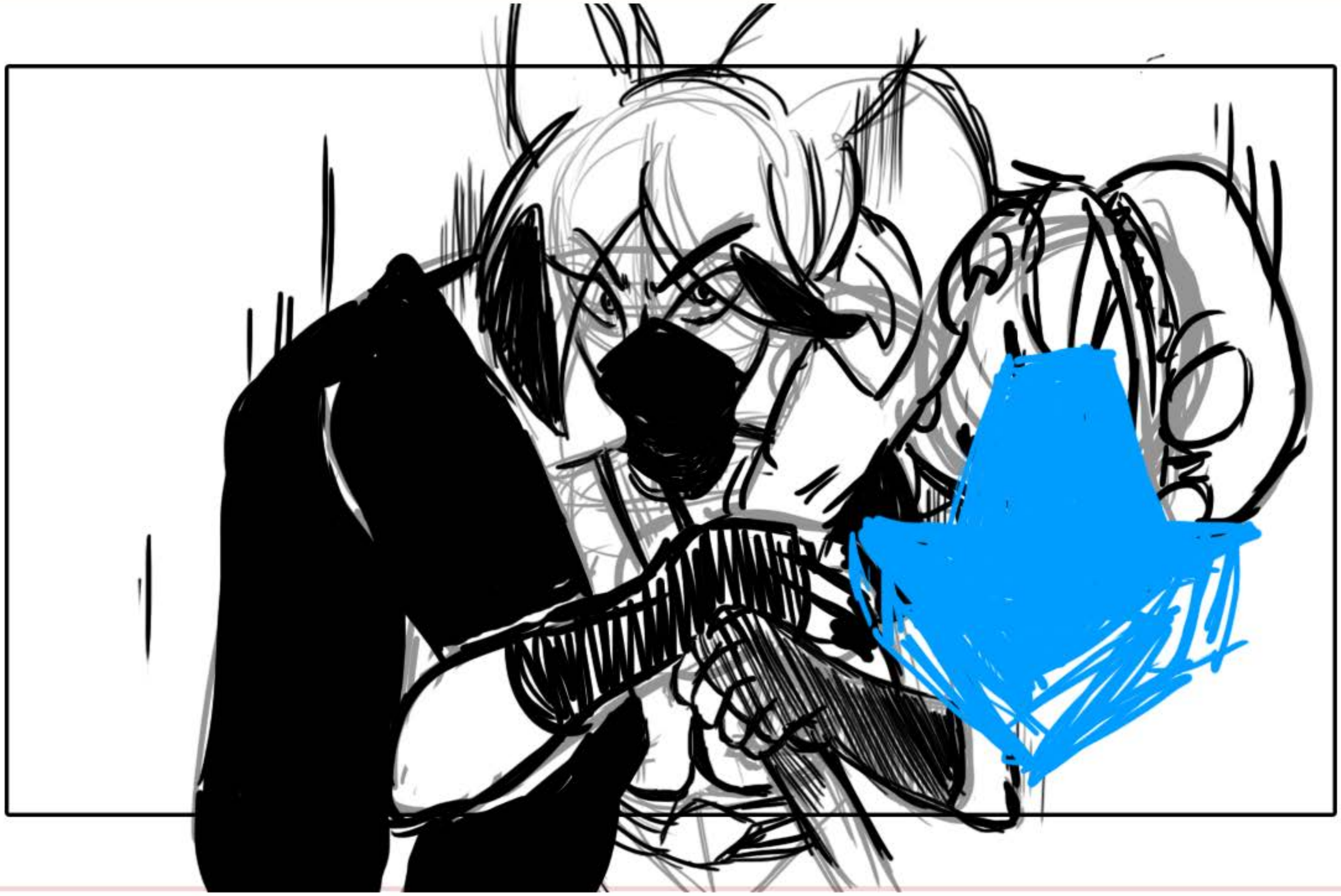
1



Rubi pega a Esmeralda.

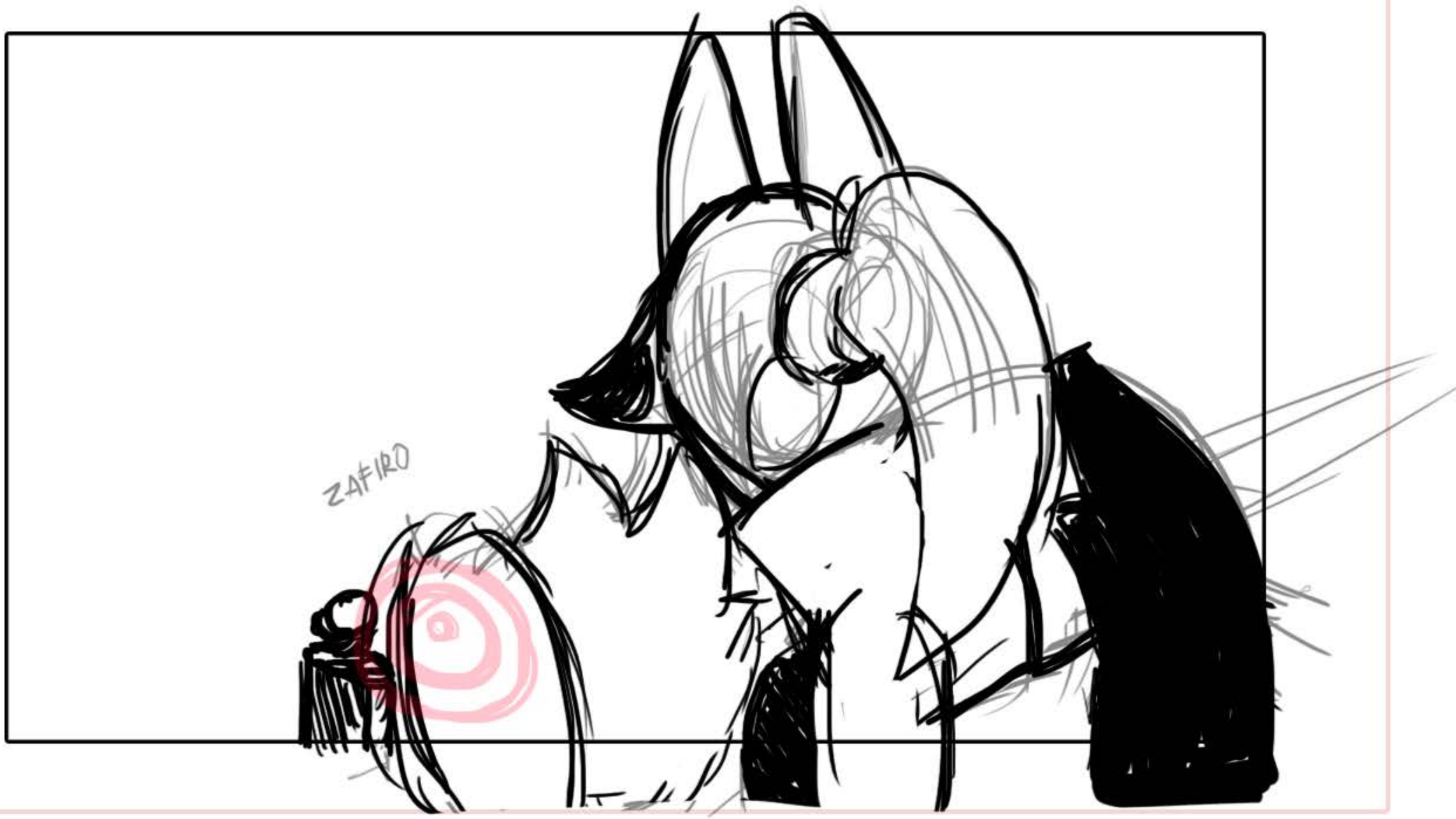


Rubi coloca Esmeralda em suas costas para facilitar seu deslocamento.



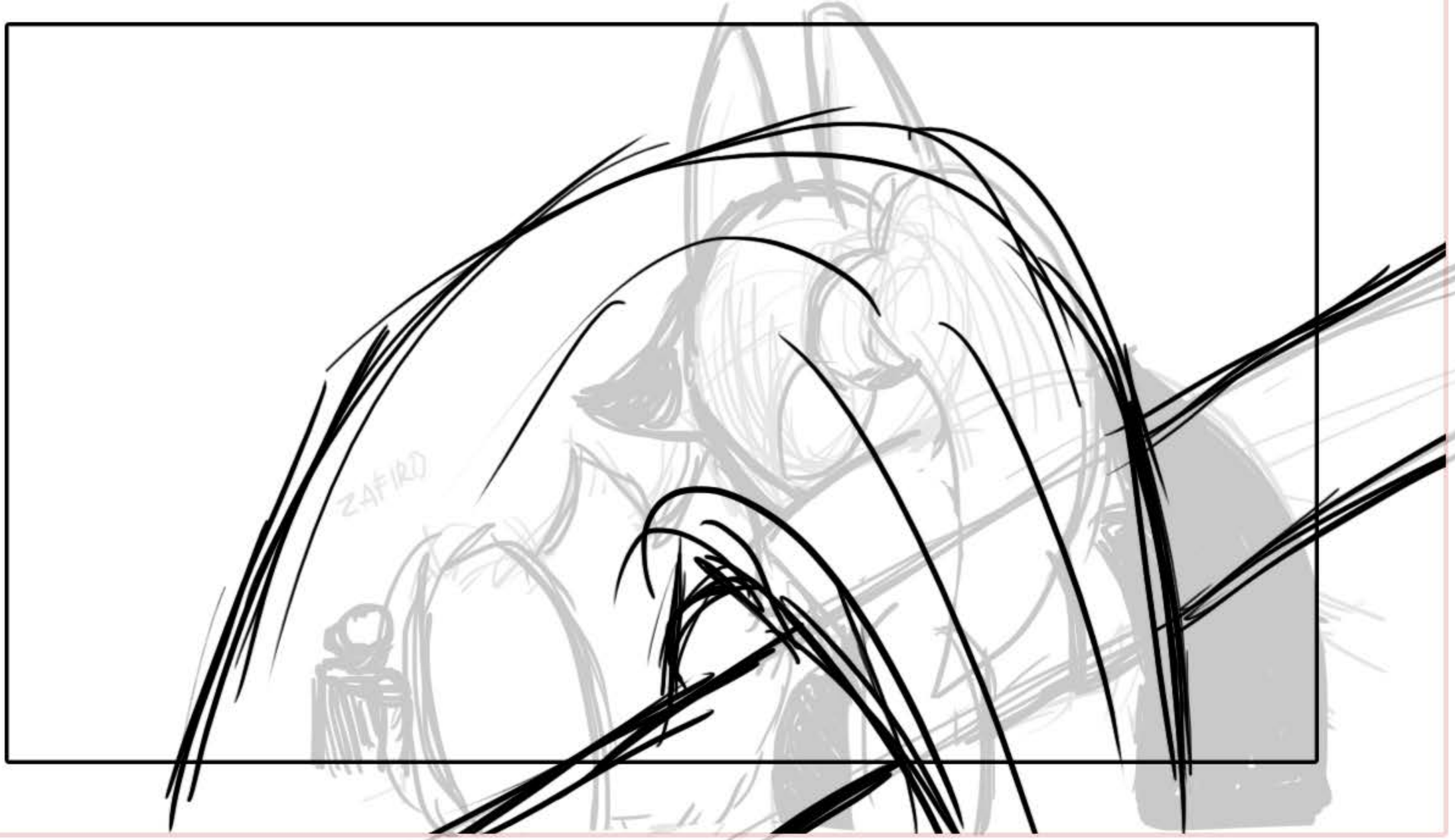
Rubi avista uma janela, ela não pensa duas vezes no momento, e percebe que ali é a única saída contrária da direção de que Cecil está vindo.

1



Rubi avista uma pessoa abaixo da janela, o tempo urge ela não possuí outra escolha.

2



Rubí pula pela janela, sem pensar duas vezes levando consigo Esmeralda.

4



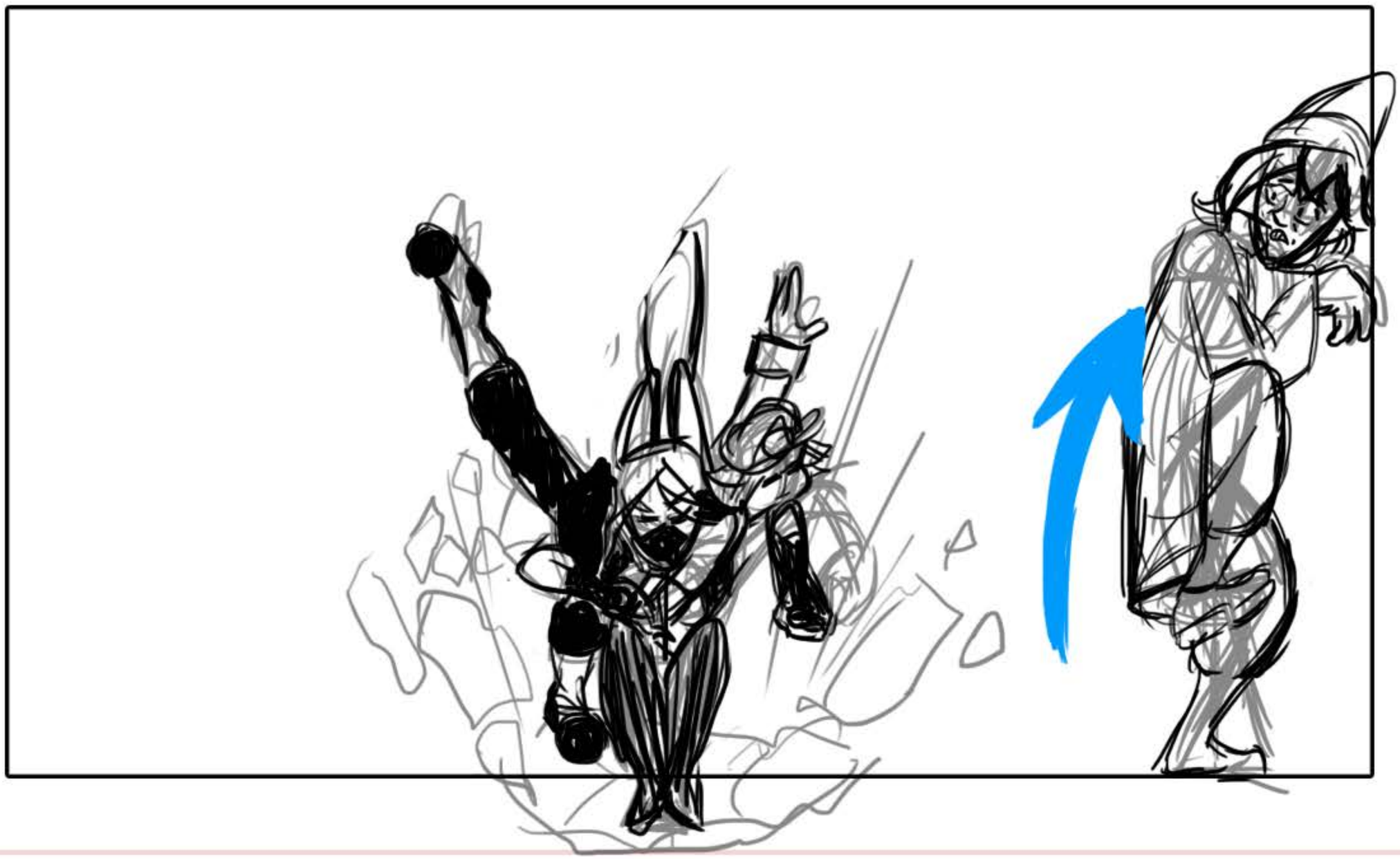
Zafiro sente a presença de uma enorme energia, e a um tempo está olhando para cima em busca da fonte de todo esse poder

5



Zafiro percebe que Rubi está caindo em sua direção.

6



Zafiro dá dois passos para o lado, para evitar ser esmagado.

7



Rubi que antes não queria ser notada durante a queda faz um estrondoso barulho durante sua queda.

8

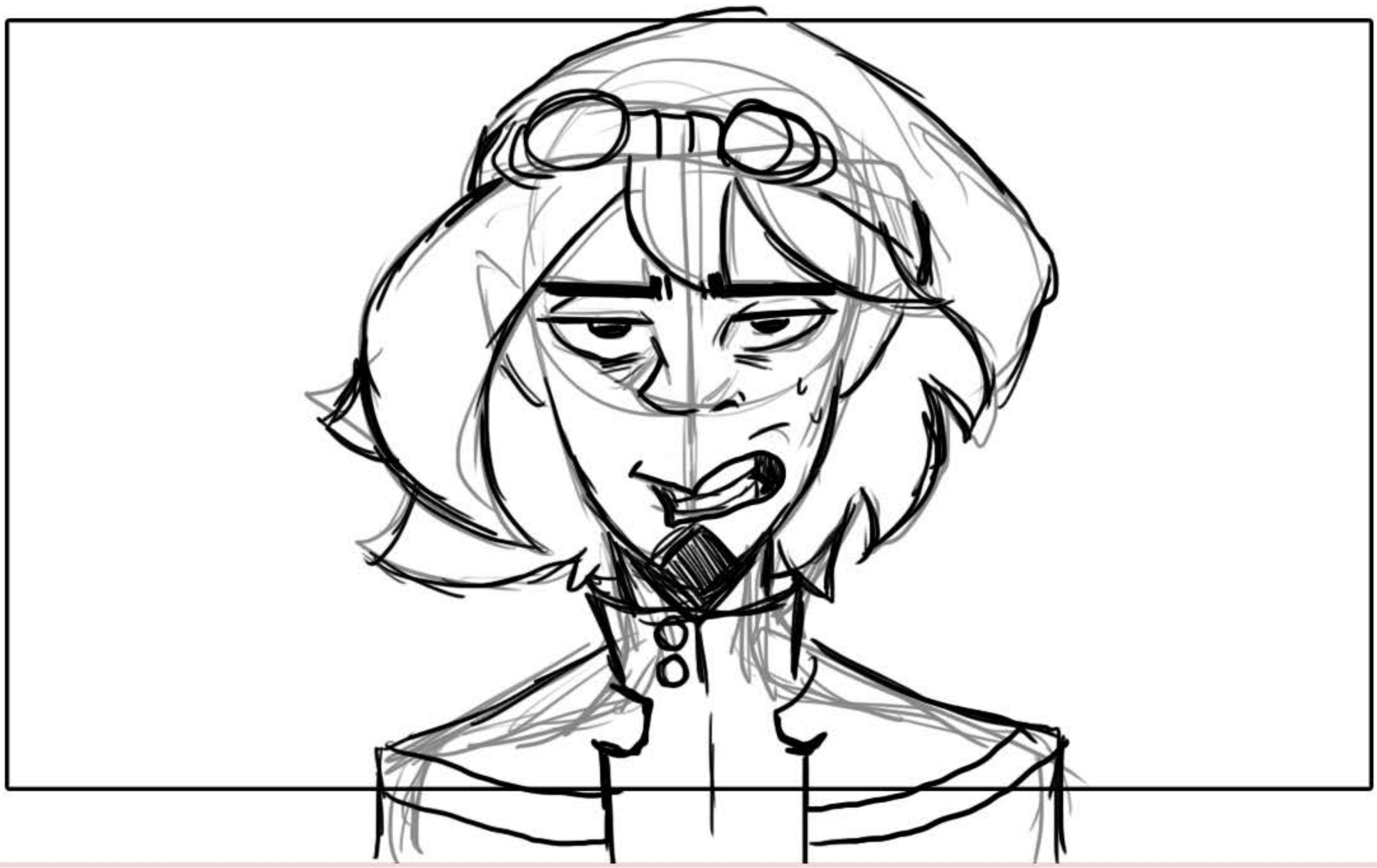


Enfurecida, Rubi, olha para Zafiro e resolve tirar satisfação.

RUBI

Que diabos, por que você saiu do lugar ?

9

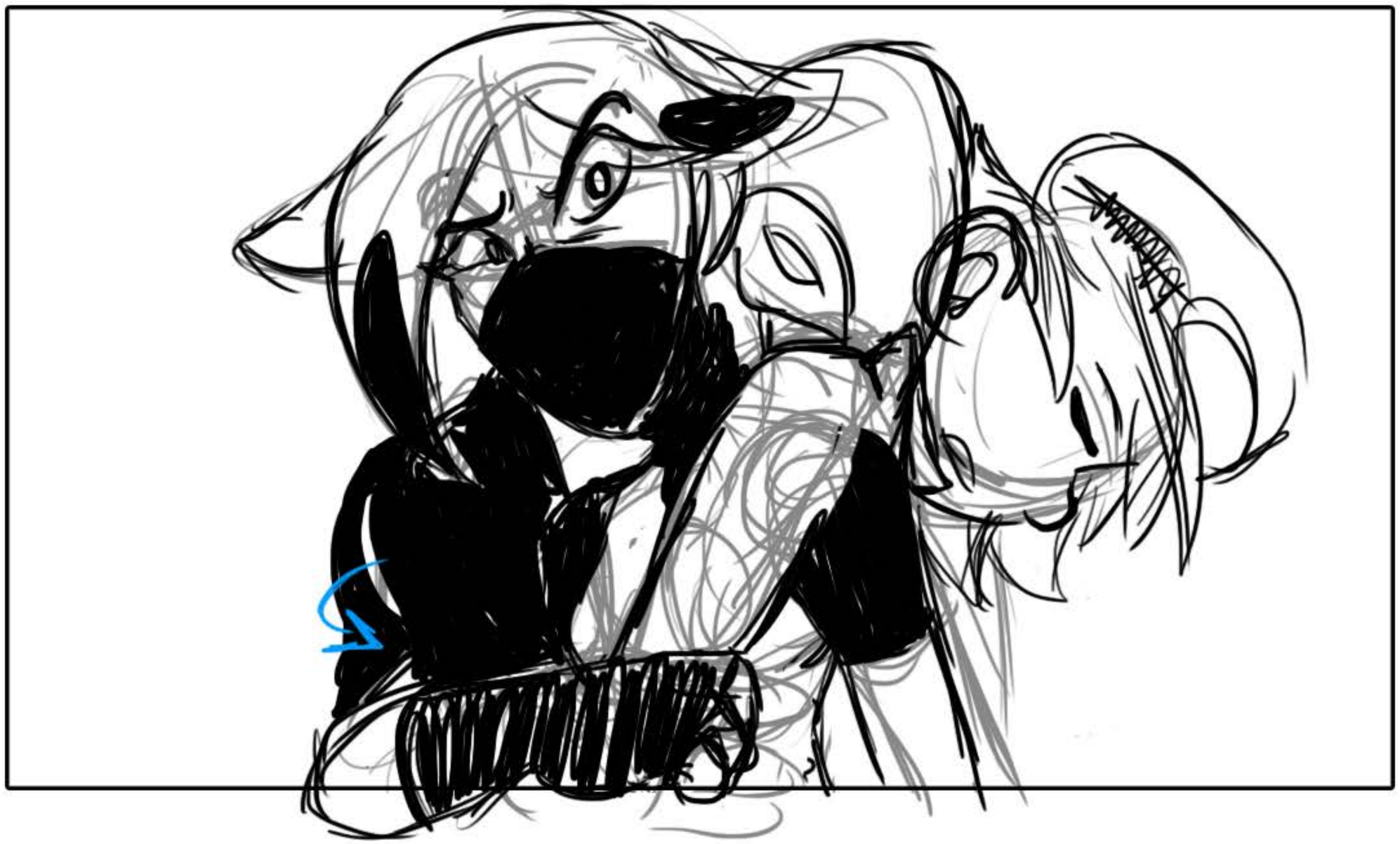


Zafiro olha calmo mas com um olhar inquisitivo para RUBI.

ZAFIRO

Ué, sou um frágil mendigo tentando roubar algo para comer e você quer que eu amorteça sua fuga ?

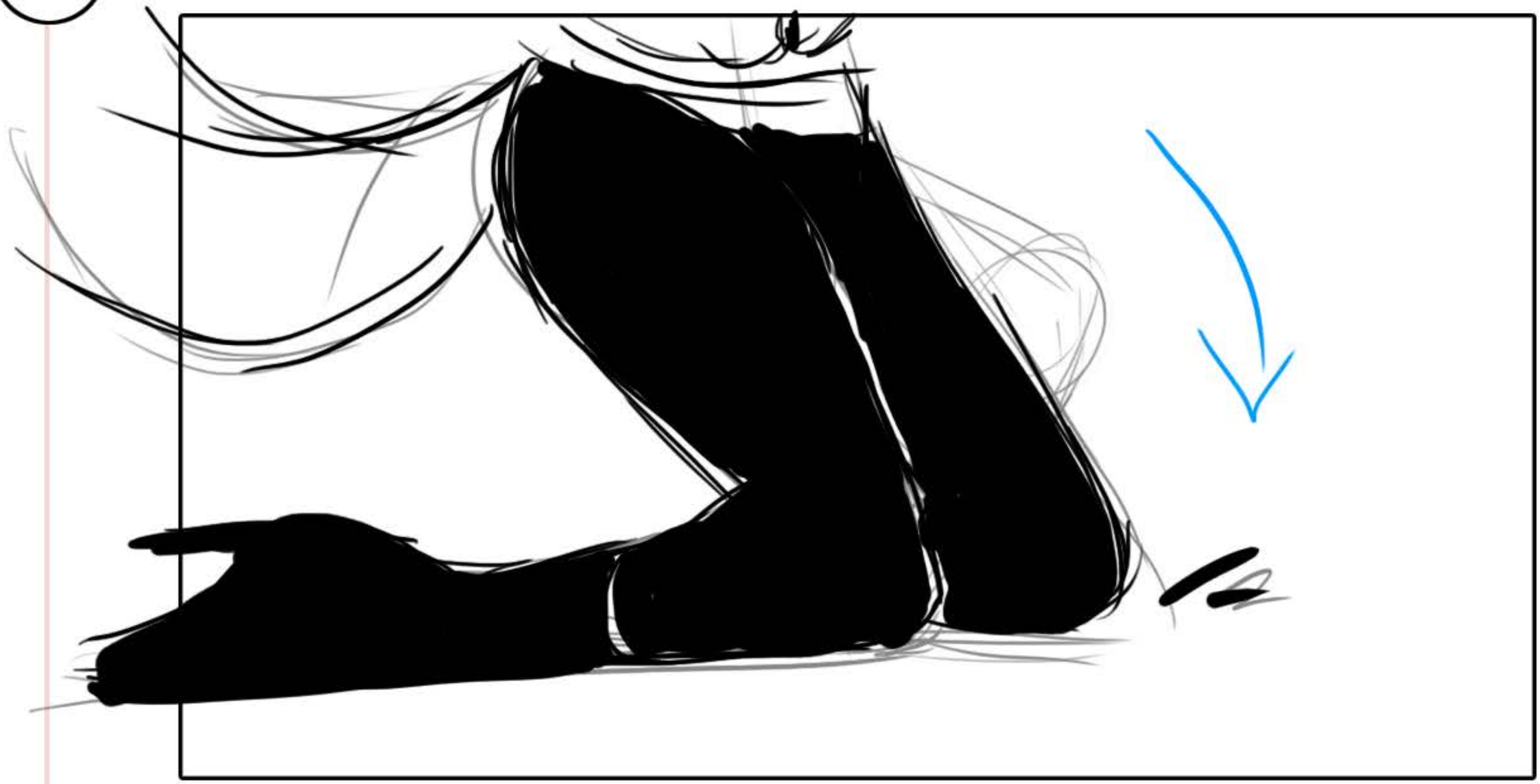
10



RUBI perde a paciência com toda a situação, e procura apressar o passo para que não fosse pega.

RUBI
Se não vai ajudar, então SAIA !

11



Quando vai de encontro ao Zafiro, Rubi estremesse um pouco e cai de joelhos no chão.

12



Zafiro se assusta com a queda de Rubi.

13



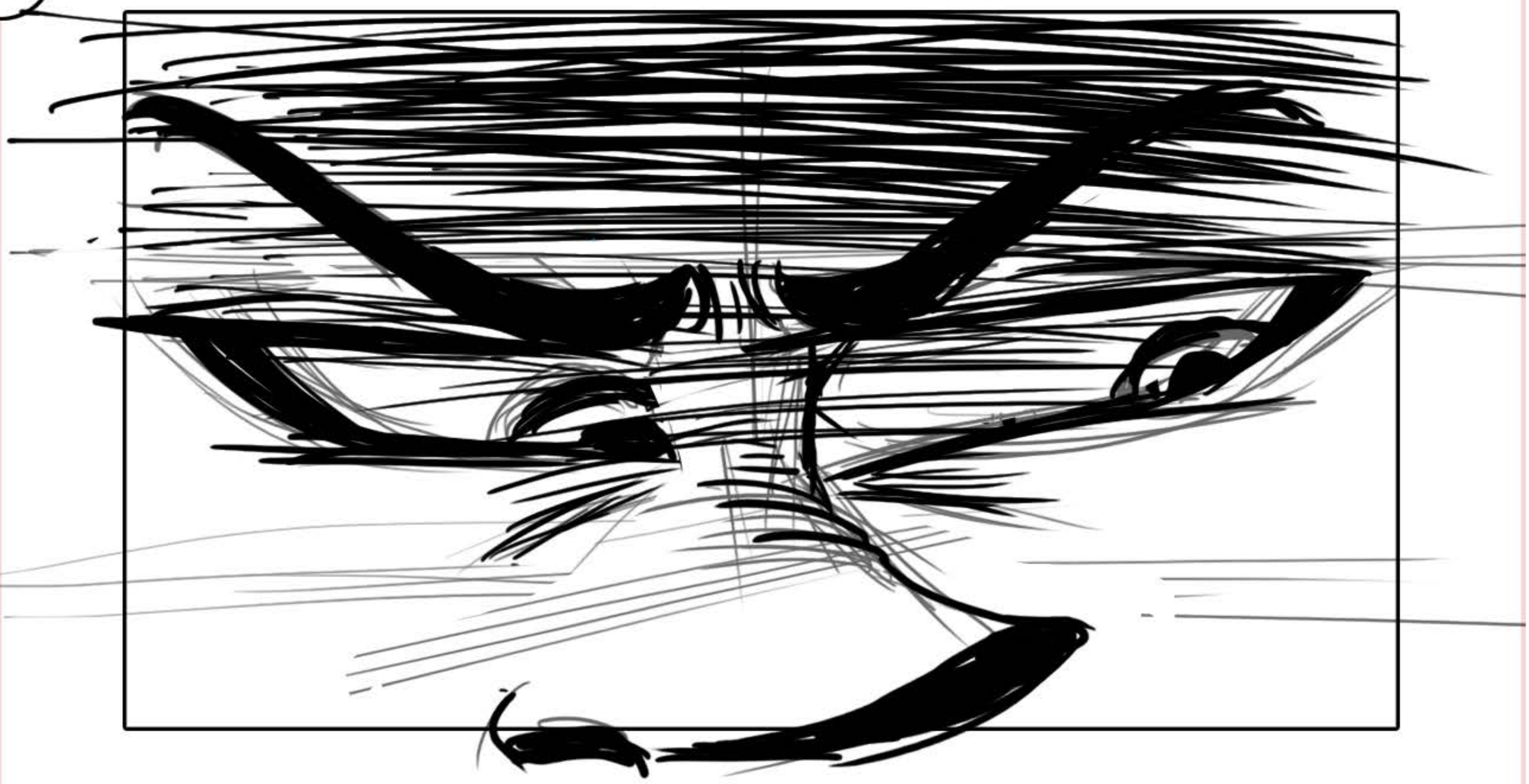
Zafiro sente que a fonte da energia está na janela, ele olha para o rumo da janela, e avista Cecil.

14



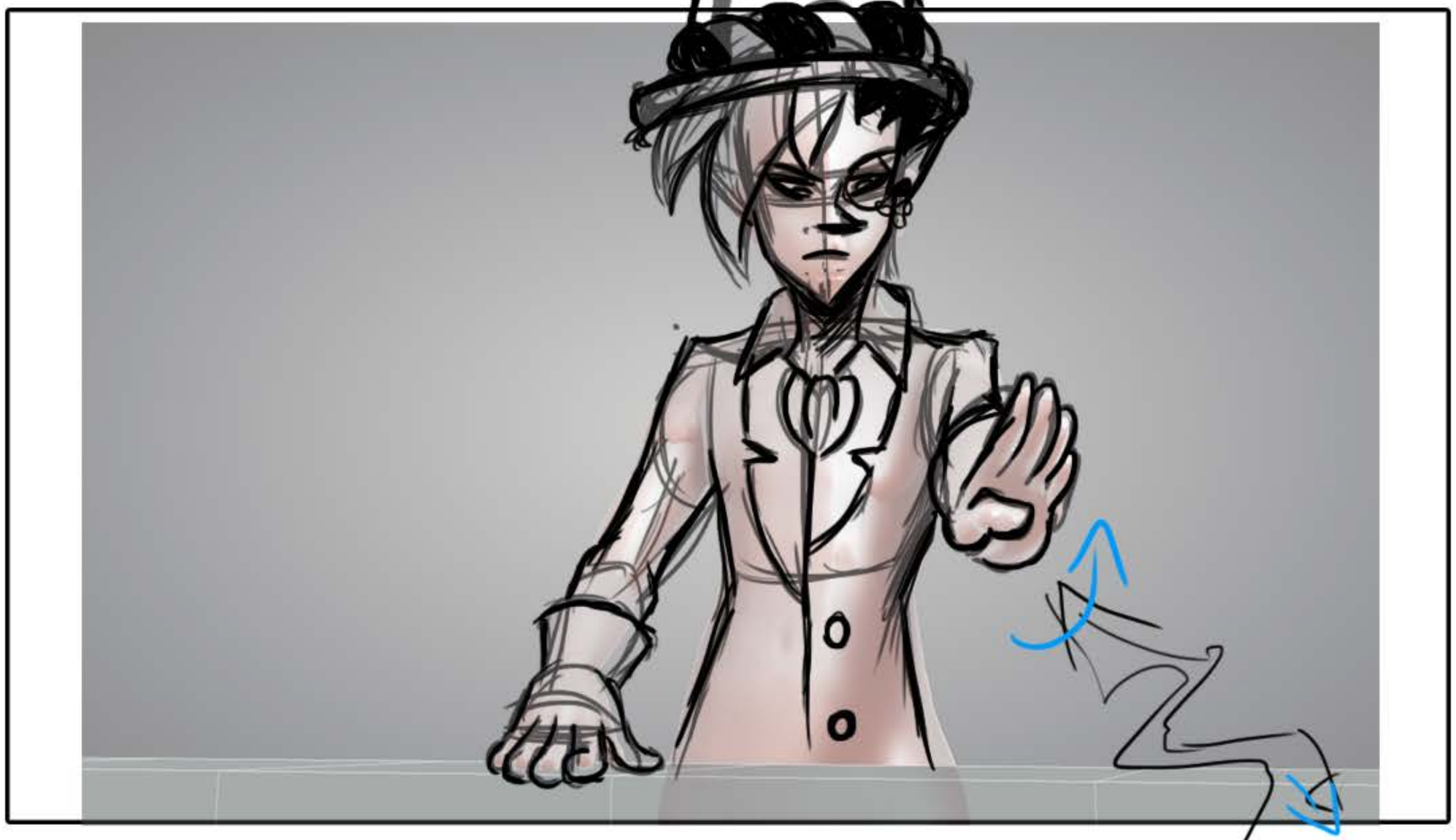
Cecil olha pela janela na direção do estrondoso barulho e sente o poder fluir em suas veias, percebe que seu sacrifício foi roubado e que ela está na companhia de mais outras duas pessoas.

15



Cecil direciona seu olhar para Zafiro, que é o único que está de pé no momento.

16



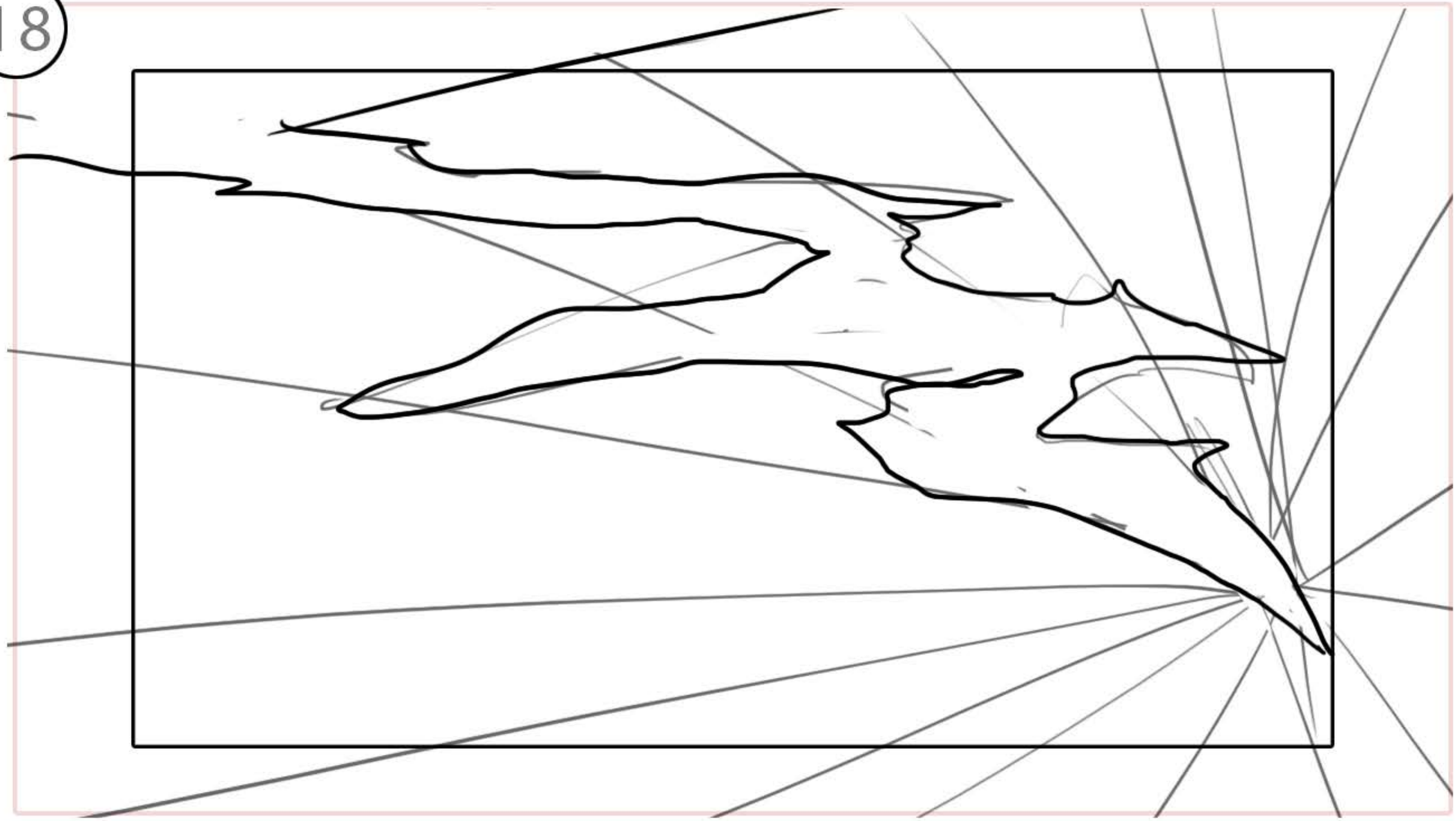
Cecil conjura uma magia elétrica, procurando eliminar aqueles que estão abaixo.

17



Zafiro olha para cima e percebe que aquele raio está indo na direção em que se encontra.

18



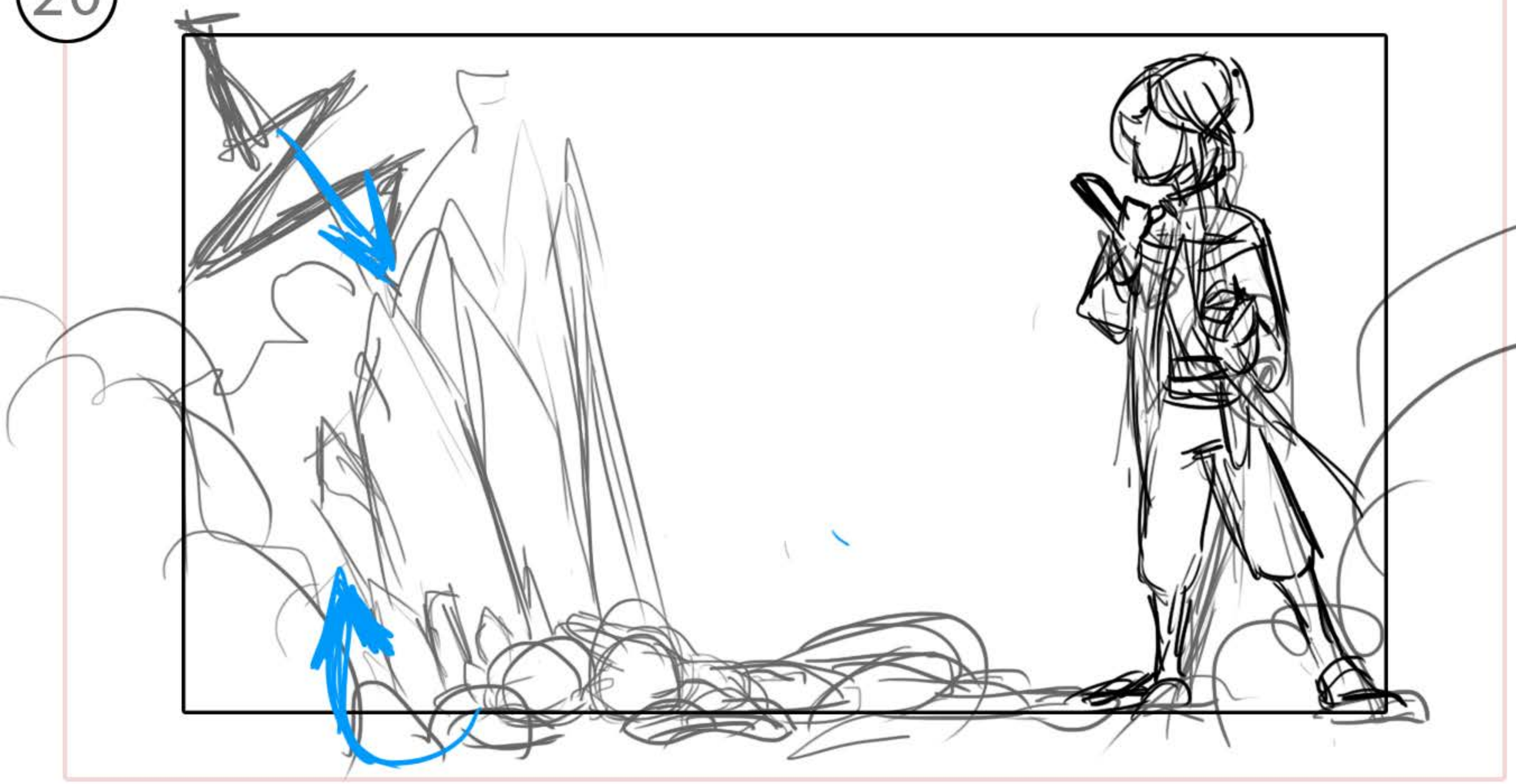
Magia elétrica de Cecil vai na direção dos três personagens.

19



Zafiro se prepara para lançar uma magia de contra-ataque. E faz um gesto para invocar sua defesa.

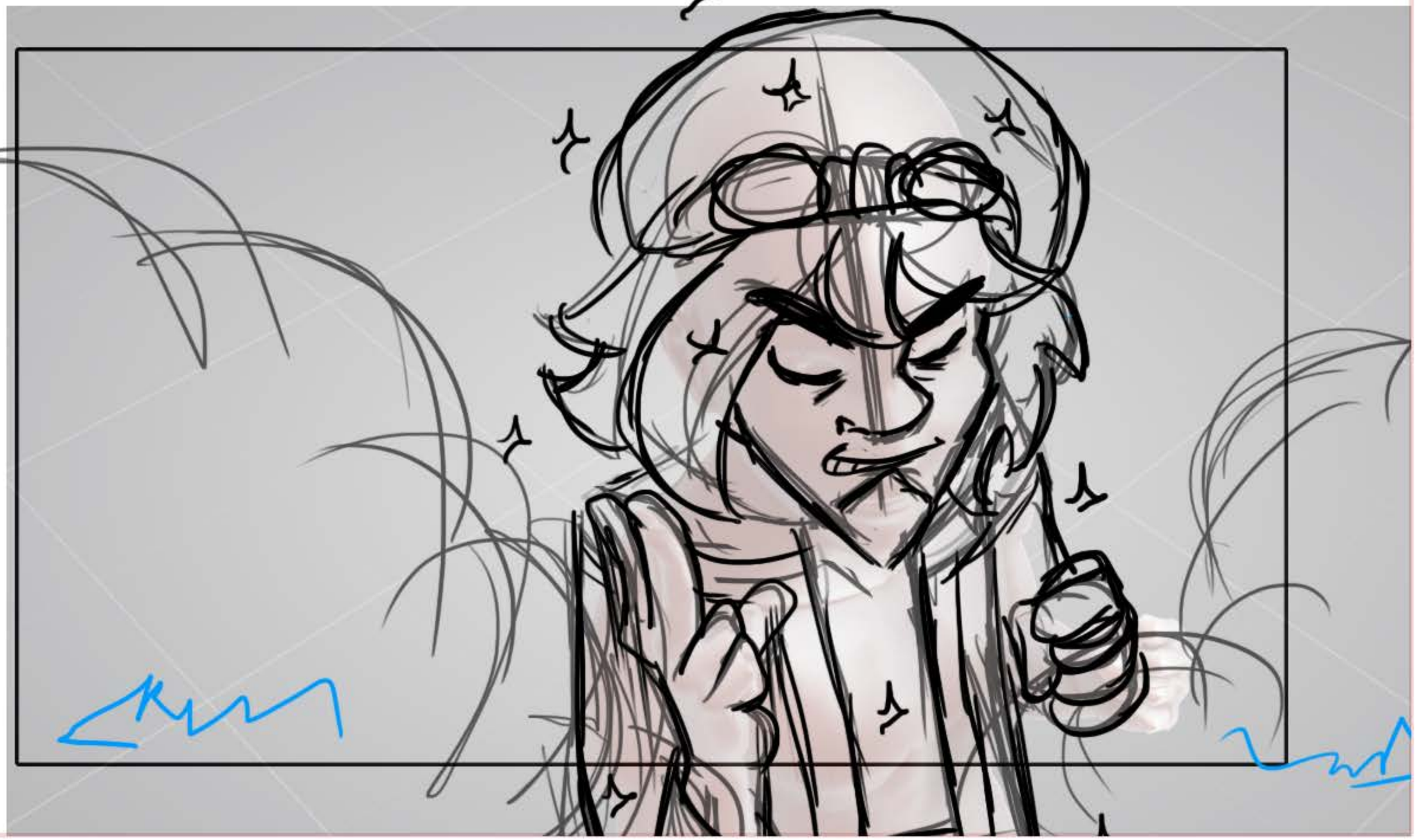
20



Uma barreira de Gelo é erguida no fronte dos três personagens. A um choque entre as magias.

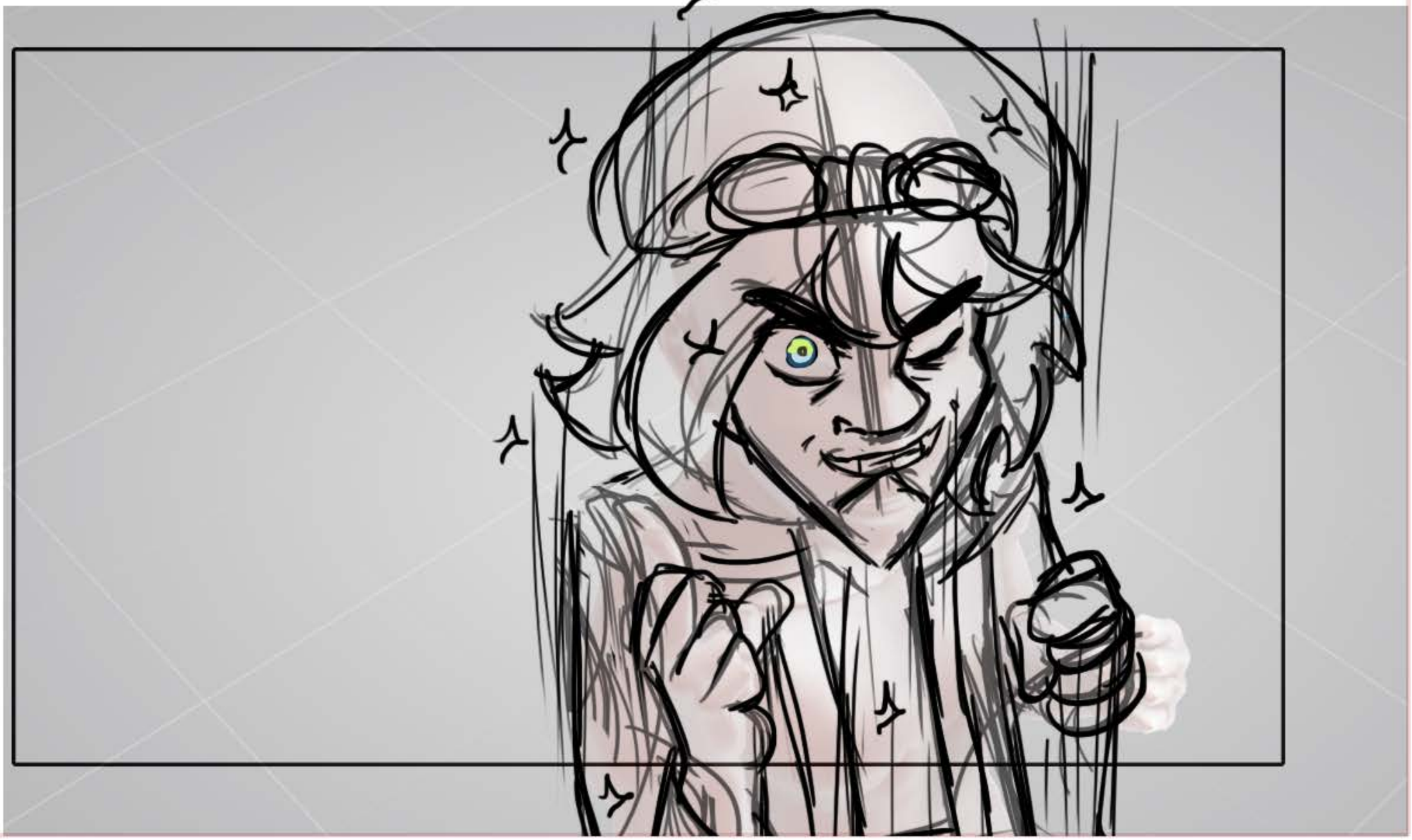
ZAFIRO
Barreira Gélida !

21



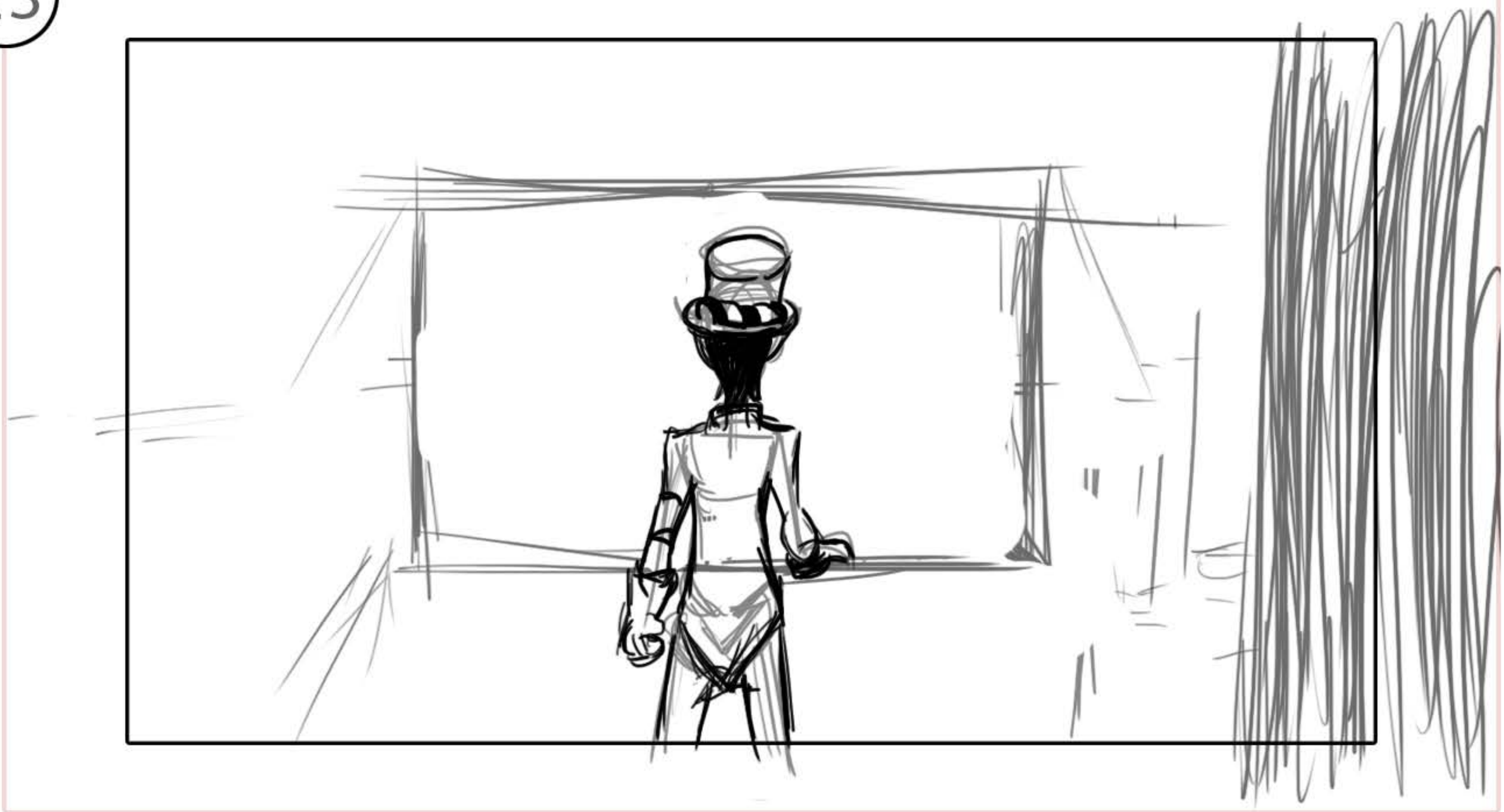
Zafiro é cercado por um brilho mágico, enquanto as nuvens resultantes do choque entre as duas magias vão se dissipando, revelando o personagem.

22



Zafiro então conjura um feitiço de teleporte, rindo diabolicamente para Cecil.

23



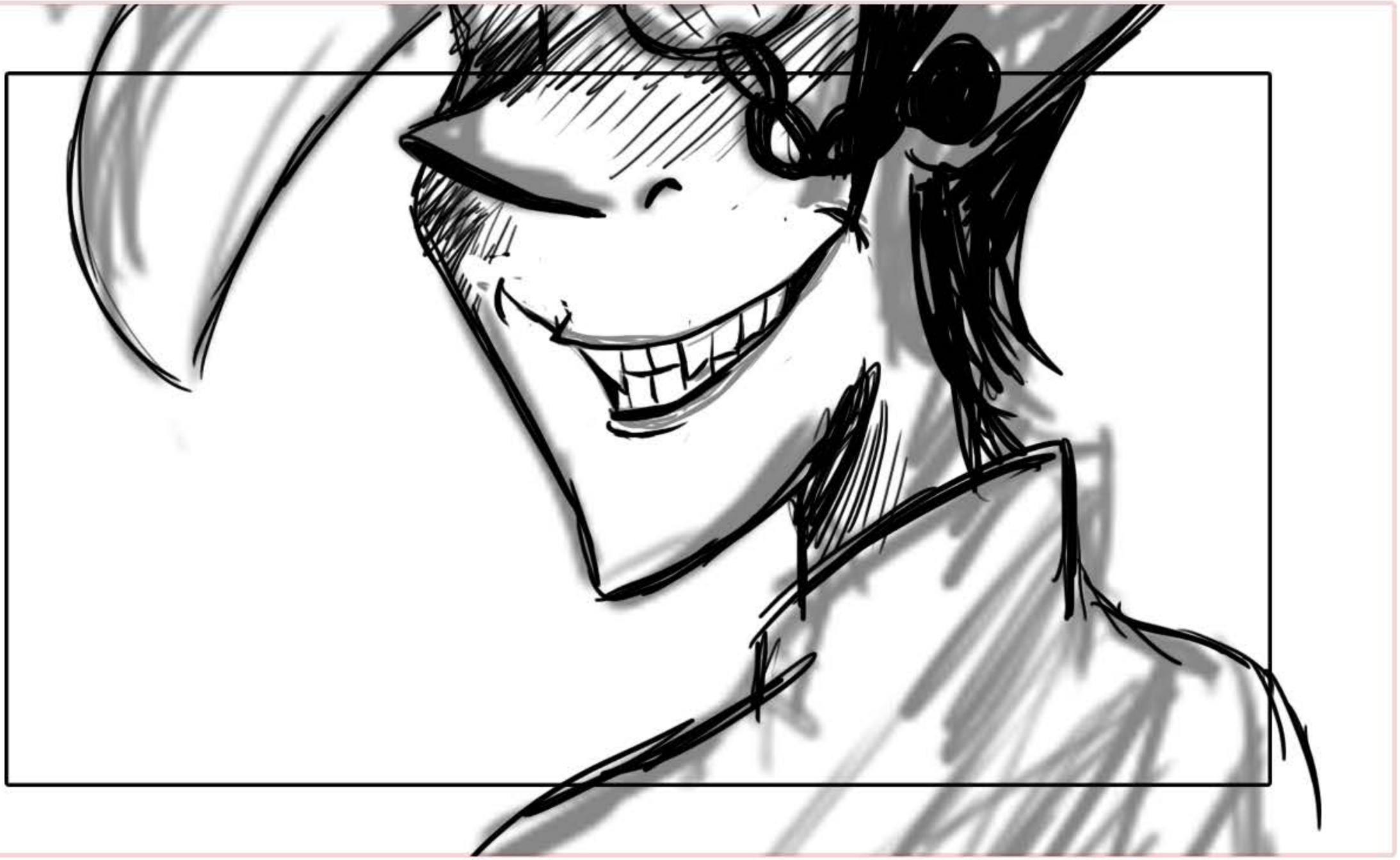
Cecil está na janela, inconformado com a perda que havia tido, ele escuta atrás de si um barulho estranho.

4



Cecil olha para trás e vê um corpo semelhante ao seu sacrifício envolvido por serpentes negras.

5



Cecil sorri de alegria ao ver que o ritual não foi prejudicado, devido as ao recente furto.

CECIL
(sorriso maníaco)
Acho que o sacrifício foi bem-sucedido...

Continua...

NA TELA:

Continua...

ANEXO III:

DECUPAGEM

Este anexo se trata da decupagem, feita com o intuito de decidir o posicionamento das câmeras para a produção do episódio piloto de Arcano.

SEQUÊNCIA 01

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	A tela está escura, só se escuta a voz do personagem. **CECIL (V.O.)** O universo se encontra em constante transformação, é uma mudança cíclica e infinita, que se origina a partir de uma essência maior...	**ABERTO**	-	FRONTAL	-	-
2	Quando o personagem pronuncía a palavra Magia, uma chama azulada aparece crepitando na tela. **CECIL (V.O.)** E essa essência é a Magia, ela está presente em todas as coisas desse planeta...	-	-	-	-	-
3	Surge na tela as mãos que vão na direção da chama, representando respectivamente as raças mencionadas por Cecil. **CECIL (V.O.)** inclusive nas três raças que o regem: os místicos, os magos e os humanos.	-	-	-	-	-
-	Labaredas azuis consomem a tela.					

		-	-	-	-	-
4	Mapa é iluminado precariamente pelas chamas azuis, ele é visto pelo ponto de vista do Cecil. Imagens de guerras aparecem como sombras no mapa durante a fala de Cecil. **CECIL (V.O.)** Durante muito tempo travaram diversas guerras, massacres e atrocidades uns contra os outros.	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
5	Surge no meio do mapa um grupo com 22 seres encapuzados ao redor de uma mesa com cartas visíveis, durante a fala de Cecil. **CECIL (V.O.)** Até que um grupo de 22 poderosos guerreiros que se destacou no meio de todo esse caos…	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
6	As chamas diminuem de intensidade escurecendo o mapa e a imagem dos 22 encapuzados desaparece completamente e é substituída por uma imagem onde pessoas de diversas raças comemoram ao lado dos encapuzados. **CECIL(V.O.)** …Venerados e temidos por seu grande poder, usavam o conhecimento oculto das cartas para prever tragédias e acontecimentos futuros com o fim de evitá-los.	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
7	A sala do Grimório, as suas chamas diminuem de	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala	

	intensidade, o mapa que antes estava visível, agora está visivelmente escurecido. Um círculo de 22 cartas aparecem ganhando um brilho azulado em seu entorno. O círculo vai aumentando (as cartas vão se distanciando) e ele gira em sentido horário. **CECIL(V.O.)** ...e cada um passou a ser representado por uma carta do baralho que usavam, o qual, posteriormente, foi denominado de Tarô.				do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
8	Mãos que representam um acordo formal entre as três raças aparecem na tela. **CECIL(V.O.)** O grupo dos Arcanos durante muito tempo trouxeram a todos um período de paz e tranquilidade, fazendo diversos acordos diplomáticos entre as raças..	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
9	Repentinamente, as chamas crepitam em baixa intensidade e se apagam definitivamente quando Cecil finaliza a sua frase, não se pode enxergar mais nada naquela sala. **CECIL(V.O.)** ...Mas essa calmaria estava com os dias contados.	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
10	A sala do Grimório, mostra no acender repentino de suas chamas um mapa sujo, no qual uma víbora ao fundo. **CECIL (V.O.)** Uma criatura conhecida como OPHELIA, a Deusa	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-

	da Tentação, estava convencendo um grupo de místicos a atacarem os magos e exterminá-los de uma vez.					
11	Boa parte dos Arcanos aparecem circulando a criatura. **CECIL (V.O.)** Com o objetivo de intervir nesta possível guerra que estava prestes a acontecer...	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
12	A cobra está menor e com mais Arcanos que antes. **CECIL (V.O.)** ...os Arcanos recorreram a uma antiga técnica de selamento desenvolvida por eles para prender a criatura.	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
13	A cobra está menor e a quantidade de arcanos começa a diminuir. **CECIL (V.O.)** Mas, para que a magia de selamento funcionasse, era necessário um sacrifício de alto valor para que o equilíbrio do mundo fosse mantido.	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
14	A cobra está menor e a quantidade de arcanos passa a ser um. **CECIL (V.O.)** Assim os Arcanos decidiram oferecer suas vidas em troca do aprisionamento da deusa...	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
15	A cobra se torna o Ouroboros, não há mais Arcanos na tela.	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de	

	CECIL (V.O.) e então foram amaldiçoados a sofrerem eternamente os pecados de suas cartas.				frente ao mapa.	-
16	Transição do Ouroboros da ilustração para o Ouroboros do livro. **CECIL (V.O.)** O objeto que foi escolhido para selar a deusa foi o GRIMÓRIO NEGRO DE OUROBOROS, nele se encontram encantos mágicos de extremo poder que permitem que suas cobiças e mais profundos sonhos sejam realizados a um preço de troca extremamente doloroso.	**MÉDIO**	Estático	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
17	Câmera se afasta do livro. O livro está na pilastra, sendo visto na perspectiva de Cecil. **CECIL (V.O.)** Mas esses feitiços foram mantidos em segredo e com o tempo a população foi se esquecendo do legado deixado pelos Arcanos e eles junto ao livro desapareceram misteriosamente.	**MÉDIO**	Zoom out	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, pilastra do livro.	-
18	O livro está na pilastra, sendo visto na perspectiva de Cecil, enquanto há a chamada do livro. Após a primeira fala de OPHELIA, Cecil caminha em direção à pilastra. **OPHELIA(O.S.)** Ei… Se aproxime… Eu sei o que você deseja e eu possuo a resposta.	**MÉDIO**	Câmera acompanha a caminhada de Cecil. Travelling Frontal.	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-

19	Cecil pega o livro. **OPHELIA (O.S.)** Isso mesmo, seus olhos não mentem, você tem potencial. Juntos conquistaremos o mundo, mas antes você deve me soltar, lhe contarei como fará isso.	**PRIMEIRO PLANO**	Câmera acompanha a caminhada de Cecil. Travelling Frontal.	Frontal	Corredor da Sala do Grimório de Ouroboros, de frente ao mapa.	-
20	Corte para os créditos iniciais. **NA TELA** ARCANO - EPISÓDIO PILOTO Criado por: Luciana Novaes, Isaias Xavier, Samira Madeira.					

SEQUÊNCIA 02

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	Estante com vários livros, todos bastante usados.	**PRIMEIRO PLANO**	Panorâmica horizontal, mostrando os livros.	Ângulo Normal, Frontal	Estante de Livros da Sala de Estudo na casa do Tio E'd	
2	Os olhos do espectador percorrem os livros até chegarem a um par de orelhas.	**PRIMEIRO PLANO**	Quando se deparam com as orelhas da Rubi.	Ângulo Normal, Frontal	Estante de Livros da Sala de Estudo na casa do Tio E'd	Orelhas mexem quando a câmera chega nelas.
3	Câmera desce revelando a personagem Rubi em primeiro plano.	**PRIMEIRO PLANO**	Câmera faz um Tilt ajustando para um primeiro plano da personagem Rubi.	Ângulo Normal, Frontal	Estante de Livros da Sala de Estudo na casa do Tio E'd	
4	Rubi está sentada no canto da mesa cercada por	**PLANO MÉDIO**		Ângulo	Sala .	

	livros, visivelmente irritada, balançando seu pé enquanto folheia um livro.			normal, Perfil.		
5	Rubi faz um « facepalm », aparentando estar estressada com algo.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática	Ângulo normal, 3/4	Rosto da Rubi.	
6	Rubi olha para o lado e escuta a fala de seu tio. **TIO'ED** Rubi, o Grimório Negro foi roubado, vá agora para o Conselho dos Místicos investigar o que está acontecendo, tenho certeza que encontrará o que procura lá.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática	Ângulo normal, 3/4	Feição da Rubi.	
7	Rubi zomba (ainda aparentando estar com raiva da situação que se encontra) do comentário do seu tio. **RUBI** (desconfiada) E como o senhor sabe disso, tio? Por acaso as “cartas” te revelaram alguma coisa?	**PRIMEIRO PLANO**	Estática	Ângulo normal, 3/4	Feição da Rubi.	Olhar da Rubi acompanha a caminhada do Tio Ed’ que se posiciona no final em sua frente.
8	Tio’ Ed está com uma de suas mãos ao telefone, Rubi olha e percebe este fato quando seu tio zomba dela. **TIO'ED** Não. O comandante está na linha...	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática	Contra-plongée, 3/4	Sala.	
9	Rubi passa de uma expressão raivosa para uma de preocupação, após a fala de seu tio.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática	Ângulo normal, 3/4	Feição da Rubi.	Som : Barulho de caixa registradora.
10	Rubi rapidamente aparece na porta da sala de	**PLANO**	Câmera acompanha	Ângulo	Porta da Sala.	

	leitura, sua expressão é de aflição, está pronta para sair. **RUBI** Então, eu estarei indo. Talvez ainda dê tempo. Até mais titio.	**AMERICANO**	movimentação de Rubi.	normal, 3/4		
11	Após Rubi sair Tio' ED está pensativo, olhando para frente.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática	Ângulo normal, Perfil.	Rosto do Tio E'd	
12	Tio Ed' fica mais sério do que já estava.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática	Ângulo normal, Perfil.	Rosto do Tio E'd	
13	Tio Ed' olha diretamente para baixo.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática	Ângulo normal, Perfil.	Rosto do Tio E'd	
14	Ponto de vista do Tio E'd, mesa com cartas de Tarô prevendo infortúnio.	**PLANO DETALHE**	Estática	Ponglée, 3/4	Mesa com as cartas de Tarô sobre ela.	

SEQUÊNCIA 03

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	Rubi caminha pelo corredor da sala onde o Grimório de Ouroboros deveria estar.	**GERAL**	Panorâmica horizontal, acompanhando a personagem.	Ângulo Normal, Perfil.	Corredor do Grimório de Ouroboros	Somente é vista a sombra de Rubi.
2	Rubi começa suas investigações na sala, procura marca de sola no chão, ou talvez pelos que denunciassem uma presença anterior na sala, e acaba encontrando uma viscosidade na pilastra.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Câmera « gira » mostrando a Pilastra na direção que a Rubi está olhando. A pilastra é mostrada por um breve momento e se foca em uma viscosidade presente na pilastra.	Ângulo normal, 3/4	Corredor do Grimório de Ouroboros	

3	Rubi passa seu dedo sobre a viscosidade.	**PLANO DETALHE**	A câmera mostra primeiro a Rubi passando o dedo na viscosidade.	Ângulo normal, Perfil.	Detalhe da Viscosidade.	
4	Rubi leva seu dedo ao seu focinho. E cheira a viscosidade.	**PLANO DETALHE**	A câmera mostra a Rubi levando seu dedo ao focinho.	Ângulo normal, Perfil.	Detalhe da Viscosidade.	
5	Rubi dá um sorriso convincente. **RUBI (V.O.)** (séria) Anti-pulgas, acho que te peguei, Cecil!	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática	Ângulo normal, 3/4		

SEQUÊNCIA 04

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	Na tela aparece o tempo que foi decorrido desde os últimos acontecimentos mostrados na tela. É visível uma jovem sentada em uma cadeira, cercada por aparatos eletrônicos concentrada em seu afazer.	**GERAL**	Zoom in lento e contínuo na direação de Esmeralda.	Ângulo Normal, De nuca.	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Esmeralda está de costas.
2	Esmeralda está com seus googles no rosto, apertando um parafuso de um braço mecânico.	**PRIMEIRO PLANO**	Panorâmica horizontal, mostrando os objetos na mesa e parando quando chega no Rosto da Esmeralda.	Ângulo Normal, Frontal. (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Esmeralda está concentrada torcendo um parafuso.
3	Cecil chega por trás de Esmeralda, Esmeralda está concentrada demais e não dá atenção ao Cecil.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal. (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Esmeralda acompanha o braço com os olhos, mas suas mãos ainda estão segurando as

						ferramentas.
4	Cecil chama a atenção de Esmeralda falando : **CECIL** Ora, ora, ora… que bela engenhoca.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal. (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	
5	Cecil pega outro braço mecânico que Esmeralda havia deixado no canto.	**PRIMEIRO PLANO**	Câmera acompanha o movimento do braço mêcanico sendo pegado por Cecil.	Ângulo Normal, Frontal. (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	
6	Esmeralda olha na direção de Cecil.	**PRIMEIRO PLANO**	Câmera acompanha o movimento do braço mêcanico sendo pegado por Cecil.	Ângulo Normal, Frontal. (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	
7	Ponto de vista da Esmeralda, Cecil está com um sorriso confiante e com o braço em sua mão direita. **ESMERALDA** (confusa) Ué, quem é você? Não deveria estar nessa sala…	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	TILT, movimento dos olhos da Esmeralda, revelando Cecil da cintura para Cima e parando quando chega em seu rosto.	Ângulo contra-ponglée. Frontal. (CECIL)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Cecil está segurando o braço mêcanico com suas duas mãos.
8	Esmeralda olha e vê a farda no terno do Cecil **ESMERALDA** Oh, então você é um político importante! Dê... Hmmmm... Linghún. Esmeralda pronúncia Linghún com dificuldade, pois estava lendo a farda de Cecil.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática	Ângulo Ponglée, Frontal. (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Esmeralda faz uma cara de tentar enxergar o que está escrito em sua frente.

9	Esmeralda retira seus googles.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática	Ângulo Ponglée, Frontal. (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	
10	Esmeralda gesticula apontando para a saída com uma chave de fenda em uma mão. **ESMERALDA** Então esses assuntos burocráticos são na sala a esquerda, se você for lá verá nosso comandante.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática	Ângulo Ponglée, Frontal. (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Esmeralda gesticula apontando a saída para Cecil.
11	Cecil dá um sorriso. **CECIL** Não seja tola… já conversei com ele, estou autorizado a entrar nas salas.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo contra-ponglée. Frontal. (CECIL)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	
12	Cecil aponta o braço mecânico para Esmeralda e ele aponta um dedo. **CECIL** Estou aqui a negócios, por acaso você é uma Carmelin?	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Tilt acompanhando a movimentação do braço.	Ângulo contra-ponglée. Frontal. (CECIL)		
13	Cecil está prestando atenção em todos os detalhes do braço mecânico. Dirige seu olhar a Esmeralda quando ela faz a seguinte pergunta : **ESMERALDA** (desconfiada) Por que a pergunta?	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo contra-ponglée. Frontal. (CECIL)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Cecil olha curioso para o braço mecânico.

14	Cecil ajeita sua cartola. Esmeralda para de fazer o que estava fazendo e se vira totalmente para o Cecil. **CECIL** (convicto) Estou precisando de ajuda para realizar um projeto de pacificação entre as três raças. Linghún e Vanguardia estão com problemas, uma guerra está por vir…	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo contra-ponglée. Frontal. (CECIL)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Após escutar a pergunta de Esmeralda dirige seu olhar a Ela, e ajeita sua cartola com o braço mecânico
15	Depois de um tempo Cecil faz uma pose dramática encenando estar muito triste com toda a situação, o braço o acompanha nessa performance. **CECIL** (triste fingido) Ah! Mas essa tarefa é árdua e complicada demais, jovem amazona! Por isso queria a ajuda de seu Pai. Lutamos juntos em uma guerra passada e, a cada dia as negociações entre as raças estão mais burocráticas. Temos que fazer algo logo…	**PRIMEIRO PLANO**	Zoom in para mais próximo do rosto de Cecil.	Ângulo contra-ponglée. Frontal. (CECIL)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	O braço mecânico acompanha a melodramaticidade de Cecil. Após seu discurso olha na direção de Esmeralda.
16	Esmeralda olha para os lados considerando a proposta e movida por sua curiosidade, levanta de sua cadeira. **ESMERALDA** (curiosa) Papai não pode ir… O que seu projeto tem de tão complicado que só	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática	Ângulo Ponglée, Frontal. (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Esmeralda coloca sua mão no queixo pensando no que acabou de ouvir do Cecil, após isso direciona seu olhar para ele.

	um Carmelin possa resolver?					
17	**CECIL** Bom, se você vier comigo posso lhe contar mais. Cecil não consegue esconder seu sorriso sacana.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo contra-ponglée. Frontal. (CECIL)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	
18	Esmeralda Pula da cadeira, de tanta curiosidade.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática	Ângulo Normal, 3/4 (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	
19	Esmeralda olha para o Cecil com um olhar confuso. **ESMERALDA** Mas e meu trabalho?	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática	Ângulo Normal, 3/4 (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	
20	Cecil se aproxima de Esmeralda. Sua sombra aumenta na personagem, revelando implicitamente suas segundas intenções e o futuro de Esmeralda. **CECIL** Fique tranquila, já preparei tudo. Até arranjei uma substituta temporária perfeita…	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 (ESMERALDA)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Se percebe somente sua sombra aumentando na Esmeralda.
21	Cecil não se contém e acaba soltando uma piada e rindo sozinha dela. **CECIL** (tom de piada) Poderia dizer até que se parece com você,	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4(CECIL)	Sala de Reparos do departamento militar de Vanguardia	Cecil ri maleficamente.

	Hahahahaha! Modo de dizer, entende?					

SEQUÊNCIA 05

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	Na tela aparece a descrição da transição de lugares, porém ocorrendo no mesmo dia da sequência anterior. Zafiro está conversando com um feirante em Linghún a respeito de Cecil, sua conversa não é audível.	**GERAL**	Zoom in lento e contínuo na direação de Zafiro.	Ângulo Normal, quase de Nuca.	Feira Livre de Linghún.	Zafiro está quase de Nuca.
2	Zafiro começa a caminhar e pensar nas informações que acabou de coletar. **ZAFIRO (V.O.)** O Grimório Negro foi roubado… justo agora que estou atrás dele, uma coisa tão peculiar dessas acontece…	**PRIMEIRO PLANO**	Câmera acompanha o movimento do Zafiro.	Ângulo Normal, 3/4	Feira Livre de Linghún	
3	Zafiro olha para o céu. O Céu está límpido sem nenhuma nuvem, Sol está ao pino **ZAFIRO (V.O.)** Não estou com um bom pressentimento. Mas já tenho uma ideia de um lugar neutro que ele possa estar se escondendo.	**PLANO MÉDIO**	Estático	Ângulo Normal, Frontal.	Feira Livre de Linghún	Zafiro pega seu Skate retrátil e pula rapidamente.
4	Close no olhar do Zafiro. **ZAFIRO (V.O.)** Vanguardia!	**PLANO DETALHE**	Estática	Ângulo Normal, Frontal.	Feira Livre de Linghún	
5	Zafiro pega seu Skate retrátil.	**PRIMEIRO PLANO**	Estático	Ângulo Normal,	Feira Livre de Linghún	

				Frontal.(casaco do Zafiro)		
6	Zafiro pula rapidamente com sua prancha retrátil.	**PLANO MÉDIO**	Estático	Ângulo Normal, Frontal.	Feira Livre de Linghún	Rápiro como um, vulto.
7	Zafiro pega uma espécie de skate retrátil e voa sob a cabeça dos feirantes até desaparecer.	**GERAL**	O pé de zafiro é a primeira coisa que aparece, e ele vai se afastando da câmera revelando estar em cima de um skate, e desaparecendo de vista.	Ângulo Normal, Frontal	Feira Livre de Linghún	Zafiro aparece sobrevoando a cabeça dos feirantes.

SEQUÊNCIA 06

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	As ruas que circundam o palácio estão todas sujas e rachadas, denunciando o tempo que foi feita aquela construção, as plantas e objetos pertencente a mendigos dominam o ambiente. Mas naquela hora específica não havia ninguém vagando as ruas, os únicos que estavam caminhando na direção do Palácio são Esmeralda e Cecil, eles chegam à entrada do Palácio das Esmeraldas.	**GERAL**	Estática.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	Somente as sombras dos personagens são visíveis.
2	Esmeralda e Cecil estão de frente à porta.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, de Nuca.	Palácio das Esmeraldas, Exterior	
3	Cecil abre a porta.	**PLANO DETALHE**	Estática.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Exterior	

4	Cecil e Esmeralda seguem por um corredor escuro, com teias de aranha e móveis que datam muito tempo.	**GERAL**	Estática.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	
5	Cecil e Esmeralda adentram os corredores do palácio e chegam a uma parede com o símbolo da família Carmelin(uma águia) nela.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Zoom out do Símbolo para os personagens.	Ângulo Normal, de Nuca.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	Utilizar referência de Nuca da Cena 2.
6	Esmeralda aparenta estar confusa com toda a situação, afinal não sabia o porque daquele símbolo lhe ser tão familiar. **CECIL** Chegamos! Eu, Cecil Jun Shen Lang, autorizo a reabertura oficial deste santuário.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	
7	Chão começa a brilhar com uma coloração esverdeada e há um pequeno tremor.	**PLANO DETALHE**	Câmera começa a tremer para simular o que está acontecendo com o chão onde Esmeralda e Cecil estão.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	Esmeralda está agachada tocando o chão.
8	Esmeralda fica encantada e se agacha para ver mais de perto uma magia acontecer. Cecil está concentrado olhando para frente.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	
9	Uma passagem secreta é revelada aos dois personagens.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, de Nuca.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	Utilizar referência de Nuca da Cena 2.
10	Esmeralda adentra a sala primeiro.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Câmera acompanha o movimento da Esmeralda.	Ângulo Normal, 3/4 da Esmeralda.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
11	Esmeralda vira-se para Cecil.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Câmera acompanha o movimento da	Ângulo Normal, 3/4 da	Palácio das Esmeraldas,	

			Esmeralda.	Esmeralda.	Interior, Sala secreta.	
12	Esmeralda é surpreendida e tem seus pés e mãos amarrados por algemas de luz.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Câmera acompanha o movimento da Esmeralda.	Ângulo Normal, 3/4 da Esmeralda.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
13	Esmeralda está surpresa e sentindo dor. **ESMERALDA** (sentindo dor) Ahrg... O que você tá fazendo?!	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 da Esmeralda.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
14	Cecil Sorri e denúncia sua má intenção pela sua expressão facial.	**PLANO DETALHE**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal do Cecil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
15	O livro é aberto, Cecil começa a lê-lo, ponto de vista da Esmeralda, ela desmaia.	**PLANO MÉDIO**	Câmera simula o fechar dos olhos da Esmeralda.	Ângulo Alemão (diagonal), Frontal do Cecil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	

SEQUÊNCIA 07

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	A Sombra da Rubi percorre em alta velocidade no corredor. Ao chegar a uma certa distância da porta para a sala secreta, Rubi é iluminada parcialmente pela luz.	**GERAL**	Estática.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	Somente as sombras dos personagens são visíveis.

2	Ponto de Vista da Rubi, o ritual é visto.	**PLANO MÉDIO**	Câmera se movimenta um pouco (parecendo ser a visão de uma pessoa)	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	
3	Rubi olha para os lados procurando algo.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	
4	Rubi vê o vaso.	**PLANO MÉDIO**	Estática, Troca de foco Rubi para Estatueta.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	
5	Rubi pega o vaso.	**PLANO DETALHE**	Estática.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	
6	Rubi arremessa o vaso para o fundo do corredor, provocando um barulho de PORCELANA SE QUEBRANDO.	**PLANO DETALHE**	Estática.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Corredor.	

SEQUÊNCIA 08

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	Cecil escuta o barulho do vaso quebrando e para brevemente o ritual.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 (ENTRADA)	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
2	Cecil olha na direção do barulho. **CECIL** O que foi isso ?	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 (ENTRADA)	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
3	Cecil coloca seu livro em uma pilastra destroçada.	**PLANO DETALHE**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4	Palácio das Esmeraldas,	

				(ENTRADA)	Interior, Sala secreta.	
4	Cecil saí da sala e vai para o corredor após escutar o barulho para ver se ninguém estava ao seu encalce.	**PLANO AMERICANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 (ENTRADA)	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
5	Rubi aproveita a oportunidade para esgueirar-se na sala rapidamente para pegar o livro.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 (ENTRADA)	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
6	Rubi se depara com a Esmeralda desacordada no chão com o Grimório negro fechado em uma pilastra quebrada.	**PLANO AMERICANO**	Câmera se assemelha a um olhar humano e segue a trajetória : Esmeralda para Grimório.	Ângulo Normal, Ponglée.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
7	Rubi pega o livro e vai na direção da Esmeralda.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
8	Rubi está com pena da situação que esmeralda se encontra.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
9	Rubi escuta os passos do Cecil atrás dela. Ela olha para trás lembrando que seu inimigo está prestes a detectá-la.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
10	Os sons dos passos ficam mais intensos a cada segunda de aproximação, Rubi direciona seu olhar para Esmeralda.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	

11	Esmeralda parece um pequeno anjinho desacordado no chão.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
12	Rubi escuta passos atrás dela ficarem cada vez mais intensos. Rubi é seduzida pela fofura aparente de Esmeralda.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
13	Rubi pega a Esmeralda.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
14	Rubi coloca Esmeralda em suas costas para facilitar seu deslocamento.	**PLANO MÉDIO**	Câmera simulando o olhar da Rubi.	Ângulo Normal, Frontal da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
15	Rubi avista uma janela, ela não pensa duas vezes no momento, e percebe que ali é a única saída contrária da direção de que Cecil está vindo.	**PLANO MÉDIO**	Câmera simulando o olhar da Rubi.	Ângulo Normal, Frontal da janela.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
16	Rubi desaparece de vista, por conta da sua alta velocidade e aparece em frente a janela.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, De Nuca para Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
17	Rubi chega na janela, e olha para baixo.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal para Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	

SEQUÊNCIA 09

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	Rubi avista uma pessoa abaixo da janela, o tempo urge ela não possuí outra escolha.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Ponglée.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	-
2	Rubi se prepara para pular em cima dessa pessoa e usá-la como amortecedor e evitar que Cecil a escute cair.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
3	Rubi pula da Janela.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
-	~~Rubi está caindo no rumo da pessoa que viu.~~	~~**PLANO MÉDIO**~~	~~Estática.~~	~~Ângulo Normal, 'Frontal' da Rubi.~~	~~Palácio das Esmeraldas, Exterior.~~	
4	Zafiro sente a presença de uma enorme energia, e a um tempo está olhando para cima em busca da fonte de todo esse poder	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
5	Zafiro percebe que Rubi está caindo em sua direção.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
6	Zafiro dá dois passos para o lado, para evitar ser esmagado.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	

7	Rubi que antes não queria ser notada durante a queda faz um estrondoso barulho durante sua queda.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
8	Enfurecida, Rubi, olha para Zafiro e resolve tirar satisfação. **RUBI** Que diabos, por que você saiu do lugar ?	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
9	Zafiro olha calmo mas com um olhar inquisitivo para Rubi. **ZAFIRO** Ué, sou um frágil mendigo tentando roubar algo para comer e você quer que eu amorteça sua fuga ?	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
10	Rubi perde a paciência com toda a situação, e procura apressar o passo para que não fosse pega. **RUBI** Se não vai ajudar, então SAIA !	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
11	Quando vai de encontro ao Zafiro, Rubi estremesse um pouco e cai de joelhos no chão.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
12	Zafiro se assusta com a queda de Rubi.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
13	Zafiro sente que a fonte da energia está na janela,	**PRIMEIRÍSSIMO**	Estática.	Ângulo	Palácio das	

	ele olha para o rumo da janela, e avista Cecil.	**PLANO**		Normal, Frontal do Zafiro.	Esmeraldas, Exterior.	
14	Cecil olha pela janela na direção do estrondoso barulho e sente o poder fluir em suas veias, percebe que seu sacrifício foi roubado e que ela está na companhia de mais outras duas pessoas.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, De Nuca do Cecil, Ponglée.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
15	Cecil direciona seu olhar para Zafiro, que é o único que está de pé no momento.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal do Cecil.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
16	Cecil conjura uma magia elétrica, procurando eliminar aqueles que estão abaixo.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, De Nuca do Cecil, Ponglée.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
17	Zafiro olha para cima e percebe que aquele raio está indo na direção em que se encontra.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
18	Zafiro olha na direção de Rubi, e percebe que ela também é um alvo.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
19	Rubi está fraca demais para se levantar.	**PLANO AMERICANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
20	Zafiro está chocado com a situação de Rubi, e pelo fato dela se encontrar tão vulnerável na situação presente.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Ponglée, ¾ do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
21	Magia elétrica de Cecil vai na direção dos três	**PLANO**	Estática	Ângulo	Detalhe do ataque	

	personagens.	**DETALHE**		Normal.	mágico de Cecil.	
22	Zafiro se prepara para lançar uma magia de contra-ataque. E faz um gesto para invocar sua defesa.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Ponglée, ¾ do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
23	Uma barreira de Gelo é erguida no fronte dos três personagens. A um choque entre as magias. **ZAFIRO** Barreira Gélida !	**PLANO CONJUNTO**	Estática, quando a barreira de gelo é feita, câmera começa a se afastar lentamente.	Ângulo Normal, Ponglée.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
24	Zafiro é cercado por um brilho mágico, enquanto as nuvens resultantes do choque entre as duas magias vão se dissipando, revelando o personagem.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Ponglée, ¾ do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
25	Zafiro então conjura um feitiço de teleporte, rindo diabolicamente para Cecil.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Ponglée, ¾ do Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	

SEQUÊNCIA 10

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	Cecil está na janela, inconformado com a perda que havia tido, ele escuta atrás de si um barulho estranho.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal das costas do Cecil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
2	Cecil olha para trás e vê um corpo semelhante ao seu sacrifício envolvido por serpentes negras.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal das	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala	

				costas do Cecil.	secreta.	
3	Um corpo está estendido no chão envolto por uma energia negra, como se estivesse amarrado por uma grande víbora negra.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal da Vih.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
4	O corpo começa a se levantar lentamente e a energia vai circulando seu corpo.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal da Vih.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
5	A energia negra cresce e envolve o corpo por uma esfera negra, não sendo visível para Cecil.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal da Vih.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	Fumaça.
6	Energia negra se divide em pequenos formatos semelhantes ao corpo de uma serpente, revelando aos poucos o corpo semelhante ao de Esmeralda.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
7	A energia negra é dissipada revelando a feição psicopata de Vi.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	
8	Cecil sorri de alegria ao ver que o ritual não foi prejudicado, devido as ao recente furto. **CECIL** (sorriso maníaco) Acho que o sacrifício foi bem-sucedido…	**PLANO DETALHE**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal das costas do Cecil.	Palácio das Esmeraldas, Interior, Sala secreta.	Sorriso do Cecil.
9	NA TELA: Continua...	-	-	-	-	-

SEQUÊNCIA 11

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	Zafiro apoia suas costas na árvore e desmaia.	**PLANO CONJUNTO**	A câmera sai do primeiríssimo plano anterior com um zoom out, mostrando o Zafiro caindo inconsciente e que ao fundo os personagens não se encontram muito distantes do Palácio das Esmeraldas.	Ângulo Normal, Frontal de Zafiro.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
2	Rubi acorda, e vê Zafiro e Esmeralda desmaiados.	**PLANO AMERICANO**	Estática.	Ângulo Normal, de Nuca para Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
3	Rubi guarda o livro em sua bolsa e nela tira uma pílula verde (semelhante ao senzou been de Dragon Ball). **Rubi** (convencida) Nada que meus medicamentos não resolvam.	**PLANO AMERICANO**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4 da Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
4	Rubi olha novamente para Zafiro e Esmeralda. **Rubi** (reclamando) Não tem jeito, vamos todos para minha casa.	**PLANO AMERICANO**	Estática.	Ângulo Normal, de Nuca para Rubi.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	Mesma cena 2.

5	Rubi agora coloca Esmeralda em suas costas e Zafiro está pendurado no seu braço direito.	**PLANO DETALHE**	3 Planos detalhes sendo mostrados em sequência, o Primeiro é da bolsa da Rubi sendo ajeitada, o segundo é da Esmeralda sendo colocada nas costas da Rubi, o terceiro é do Zafiro no braço da Rubi.	Ângulo Normal, Perfil.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	
6	Rubi caminha na direção oposta do palácio das esmeraldas.	**GERAL**	Estática.	Ângulo normal, de Nuca.	Palácio das Esmeraldas, Exterior.	

SEQUÊNCIA 12

CENA	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	LOCAÇÃO	OBS
1	Esmeralda está desacordada deitada num pequeno sofá, Zafiro está na bancada da cozinha comendo uma batata, e Rubi está em seu divã olhando na direção da Esmeralda.	**PLANO CONJUNTO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal.	Sala da casa da Rubi.	Semelhante a animação de quando 'Okumura Rin acorda' na abertura de Aoi no Exorcist.
2	Esmeralda Acorda e olha para todos os lados sem saber o que estava acontecendo ou o que havia acontecido. **ESMERALDA** Ah!Meu deus, meu deus, meu deus…	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal (ESMERALDA)	Sala da casa da Rubi.	Semelhante a animação de quando 'Okumura Rin acorda' na abertura de Aoi no Exorcist.

3	Ponto de Vista da Esmeralda. Rubi se levanta de seu divã. **Rubi** Parece que ela acordou. E pelo visto é muito barulhenta.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal(Rubi)	Sala da casa da Rubi.	
4	Rubi caminha na direção da Esmeralda.	**PLANO MÉDIO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal(Rubi)	Sala da casa da Rubi.	Rubi se aproxima da câmera.
5	Rubi se aproxima do rosto de Esmeralda.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal(Rubi)	Sala da casa da Rubi.	Rubi se aproxima da câmera.
6	Esmeralda se assusta com a ação da Rubi. **ESMERALDA** Gasp… **Rubi** Sabe o porque de estar aqui? **ESMERALDA** E-eu, eu não tenho ideia. **Rubi** Bom, você se meteu em uma grande furada e eu fui a heroína que salvou a sua bunda. **ZAFIRO** Nossa não precisa atacar a menina desse jeito.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Perfil.	Sala da casa da Rubi.	Esmeralda gesticula quando leva o susto.
7	Rubi se vira para o Zafiro e arquea uma de suas sombrancelhas. Visão muda de Rubi para Zafiro durante a discussão.	**PRIMEIRO PLANO**	Câmera troca de perspectiva quando cada personagem	Ângulo Normal, Frontal	Sala da casa da Rubi e sua cozinha.	

	Rubi (irritada) Ei, olha aqui você não vem falar nada não, só porque te botei aqui dentro não quer dizer que já pode chegar dando ordem na minha casa e nas minhas palavras filho de cruz credo. **ZAFIRO** (indignado) Olha só se não fosse por mim você iria virar churrasquinho. Quase que tu morre e é assim que me agradece?! **Rubi** Eu não pedi para ser salva!		começa a falar.	(ZAFIRO E Rubi)		
8	Rubi rapidamente dá um soco no Zafiro. **ESMERALDA** Muito obrigada…	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal (ZAFIRO)	Bancada da cozinha da Rubi.	A mão de Rubi é muito rápida e dá um soco no Zafiro, fazendo ele ir para trás.
9	Zafiro e Rubi param de brigar e direcionam seus olhares à Esmeralda. Zafiro está com o nariz sangrando. **ESMERALDA** Eu preciso voltar para minha casa, meus avós vão ficar estressados com o meu chá de sumiço.	**PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal (ZAFIRO)	Bancada da cozinha da Rubi.	Zafiro coloca sua mão no nariz, ele e Rubi olham na direção da câmera.
10	Rubi chega perto da Esmeralda e olha em seus olhos. Foco em seus olhos, agora fervendo de raiva. **Rubi**	**PLANO DETALHE**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal (Rubi)	Rosto da Rubi.	Os olhos da Rubi expressão toda a raiva que está sentindo no momento.

	~~Você ainda não entendeu a gravidade da sua situação? Acha que agora é só voltar para a casa que vai dar tudo certo? E que nada de ruim vai acontecer com você?~~					
~~11~~	~~Zafiro olha para a cena com um olhar surpreso.~~	~~**PRIMEIRO PLANO**~~	~~Estática.~~	~~Ângulo Normal, Frontal (ZAFIRO)~~	~~Baneada da cozinha da Rubi.~~	~~Zafiro está surpreso e assustado com a bronca que Rubi está dando na Esmeralda.~~
~~12~~	~~Rubi começa a brigar com a Esmeralda e seu olhar contínua aparecendo na tela, gradativamente a câmera revela toda a feição de Rubi.~~ ~~**Rubi**~~ ~~O Grimório Negro foi roubado e você estava desmaiada na cena do crime. Você está em maus lençois agora. E a pessoa que estava com o Grimório fugiu e você sabe quem é e ela fará de tudo para colocar as mãos em você.~~ ~~**ESMERALDA**~~ ~~Mas nós podemos contar isso às autoridades, eles vão fazer algo a respeito.~~ ~~**Rubi**~~ ~~E você acha que alguma autoridade irá ir contra o ladrão do Grimório?~~	~~**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**~~	~~Estática.~~	~~Ângulo Normal, Frontal. (Rubi)~~	~~Sala da casa da Rubi.~~	~~O foco está nas expressões faciais que Rubi faz enquanto fala.~~
~~13~~	~~Rubi aponta seu dedo para Zafiro.~~ ~~**Rubi**~~ ~~Você acha que alguém vai acreditar na palavra de um mendigo...~~	~~**PRIMEIRO PLANO**~~	~~Estática~~	~~Ângulo Normal, Frontal. (Rubi)~~	~~Sala da casa da Rubi.~~	~~Rubi está com uma das mãos na cintura.~~

14	Rubi mostra para Esmeralda que está com sua identidade do exército. **Rubi** ...de uma recruta ou de uma cigana?	**PRIMEIRO PLANO**	Estática	Ângulo Normal, Frontal. (Rubi)	Sala da casa da Rubi.	A mão de Rubi que estava apontando para o Zafiro revela como um passe de mágica estar com a identidade da Esmeralda.
15	Zafiro está estacando o sangue de seu nariz com um guardanapo. A câmera mostra em sequência após a fala de Zafiro os três personagens. **ZAFIRO** Ei, eu achei ofensivo. **Rubi** Querendo ou não estamos presos juntos, e nós sabemos que o que está para vir não é coisa boa. Não tem como você voltar atrás. Não irão tardar em nos procurar, agora estamos presos juntos.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal (ZAFIRO)	Bancada da cozinha da Rubi.	Zafiro está sentado em um banquinho perto da bancada.
16	Zafiro entra em desespero e faz uma pose dramática, colocando a mão no seu coração enquanto fala : **ZAFIRO** (desesperado) O que será de mim! O que será do mundo! Vou pedir ajuda às cartas.	**MEIO PRIMEIRO PLANO**	Estática.	Ângulo Normal, Frontal (ZAFIRO)	Fundo de Velocidade de Anime.	Fundo de Anime, semelhante ao do Koeman 'infartando'em Yu Yu Hakusho.
17	O Grimório que está na bolsa de Rubi começa a brilhar.	**PLANO DETALHE**	Estática.	Ângulo Normal, 3/4.	Bancada.	A bolsa está sob a bancada aonde se encontra Zafiro.
18	Surge na frente de cada personagem uma carta.	**PRIMEIRO**	Estática.	Ângulo	Sala da casa da	Cena das cartas

	Câmera mostra em sequência a expressão de cada personagem e a carta a sua frente. **ESMERALDA** O que é isso? **Rubi** Cartas de Tarô, isso não é uma coincidência... Esmeralda que carta você tirou ? Esmeralda vira a carta. A carta é a do Louco, está com o número 0 inscrito.	**PLANO**		Normal, Frontal (TODOS)	Rubi.	alterna entre os personagens.
19	Rubi faz uma expressão séria. **Rubi** (determinada) Acho que sei quem pode nos ajudar.	**PRIMEIRÍSSIMO PLANO**	Estática.	Ângulo Norma, Frontal. (Rubi)	Sala da casa da Rubi.	O olhar de Rubi é uma quebra da quarta parede.

ANEXO IV:

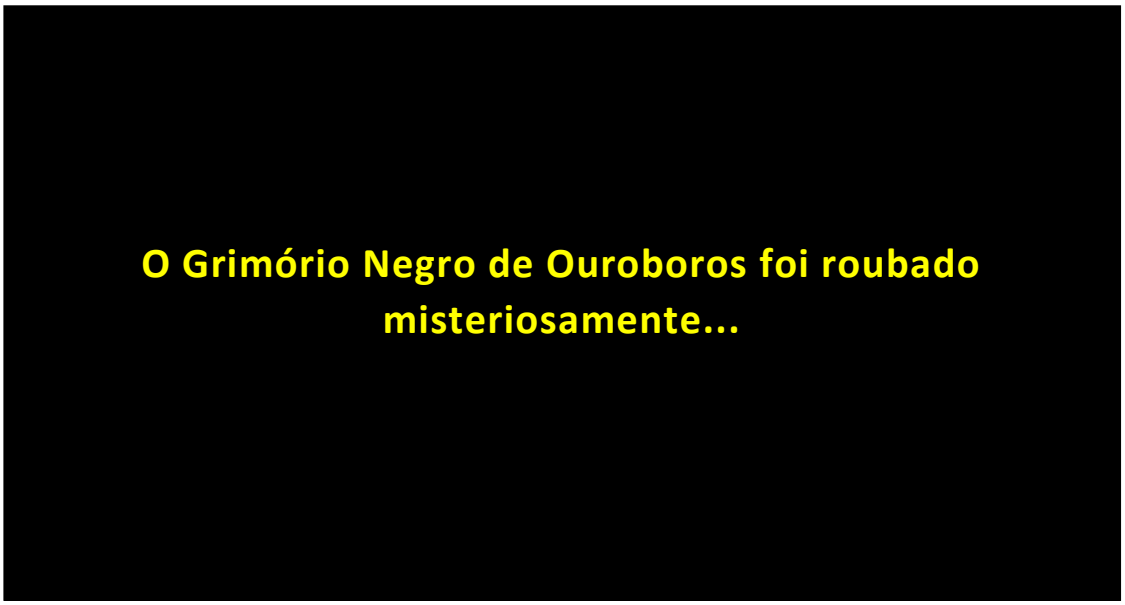
STORYBOARD DO TRAILER EM ANIMATIC

Este anexo se trata de um rascunho feito para a elaboração do trailer em animatic. Devido a praticidade, optamos por elaborar um rascunho de como seria o trailer, para isso, decidimos elaborá-lo a partir de cenas pensadas para o episódio piloto.

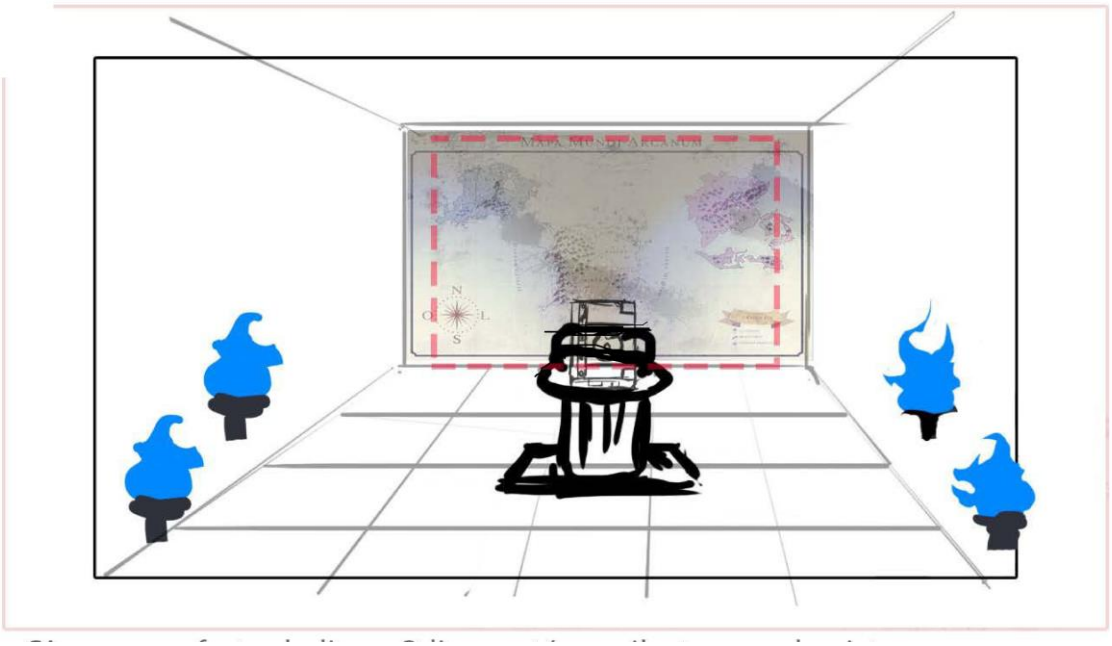
Depois de elaborar o rascunho, inserimos imagens retiradas do storyboard do episódio piloto. Contudo, é um storyboard elaborado de forma mais simplificada em comparação ao elaborado para o episódio piloto.

.

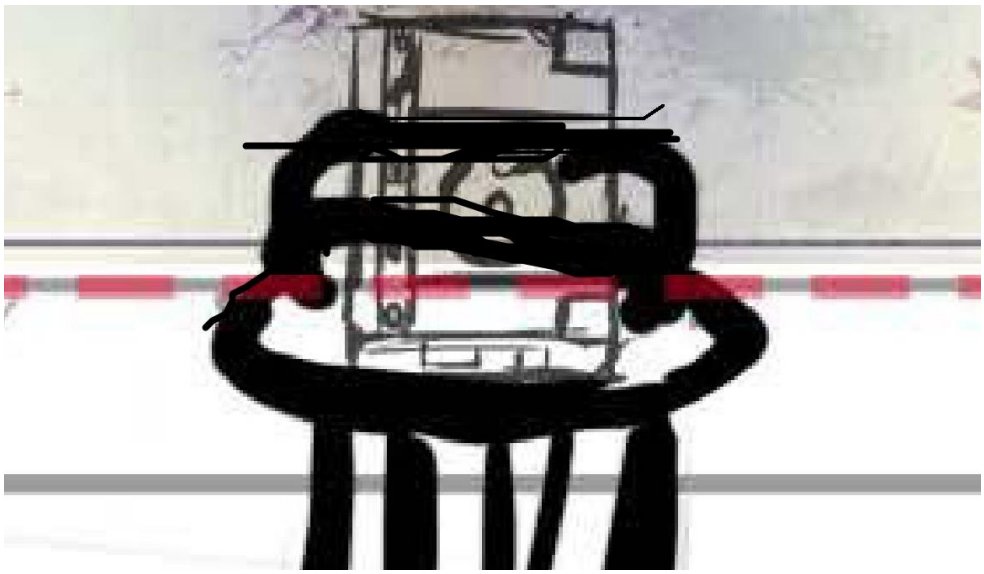
1. Tela preta, texto em amarelo: "o grimório negro de ouroboros foi roubado misteriosamente..." [3seg]



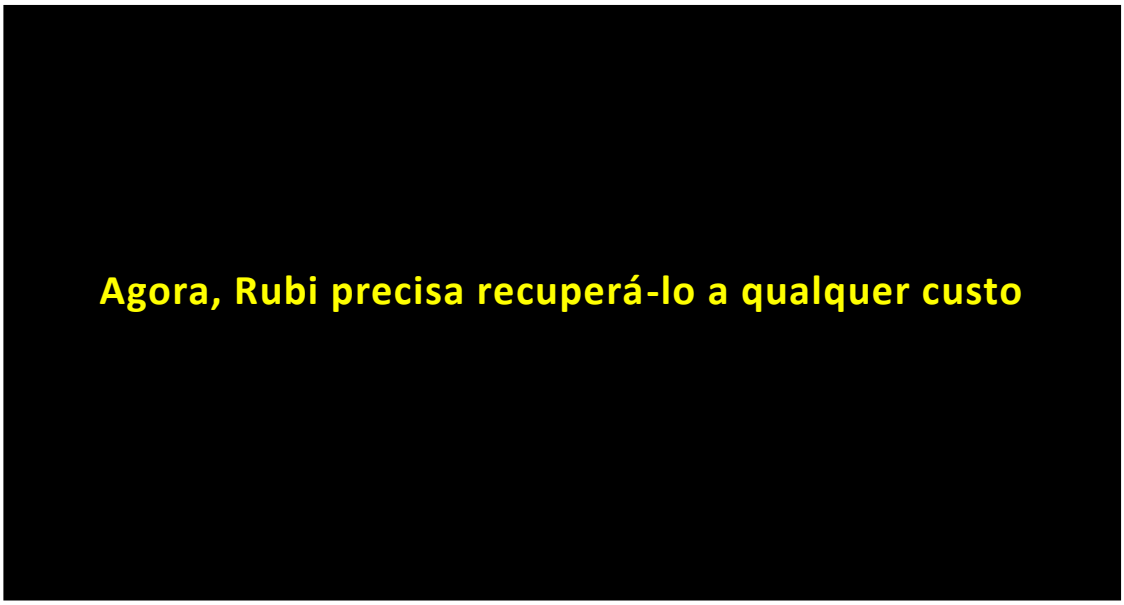
2. Na sala do livro, mostra o pedestal vazio. É um lance rápido (essa cena) [2 seg] [batuque]



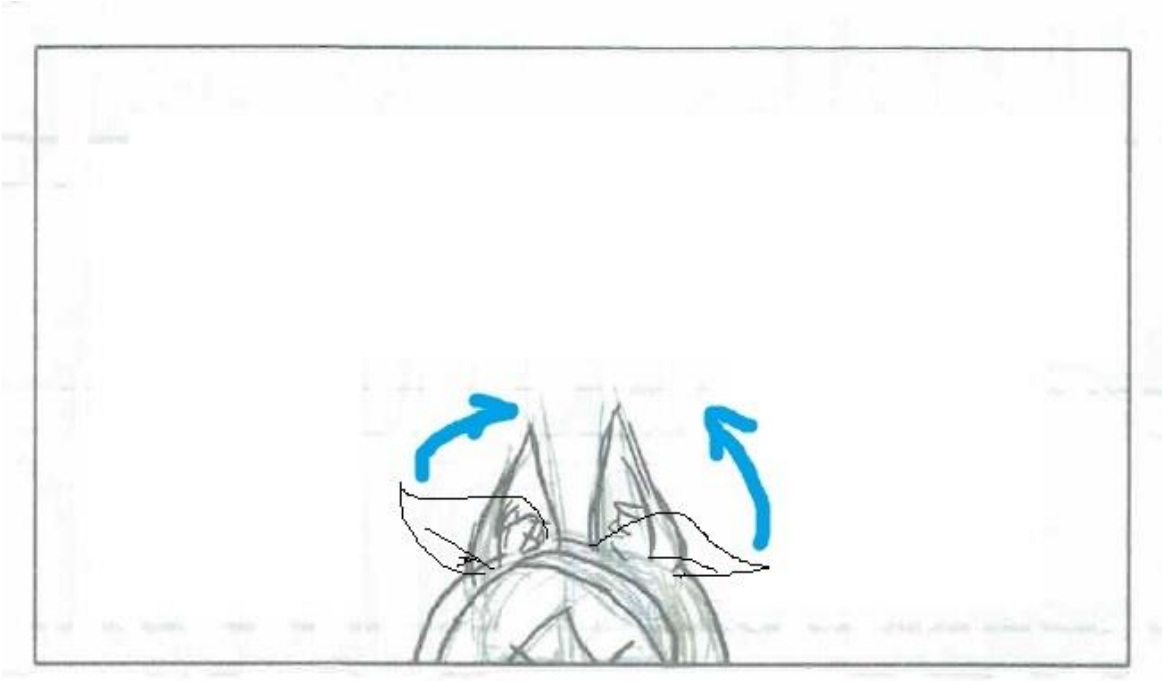
3. [Talvez] no segundo [batuque], outro lance rápido de imagem. Foco no pedestal vazio. [2 seg]



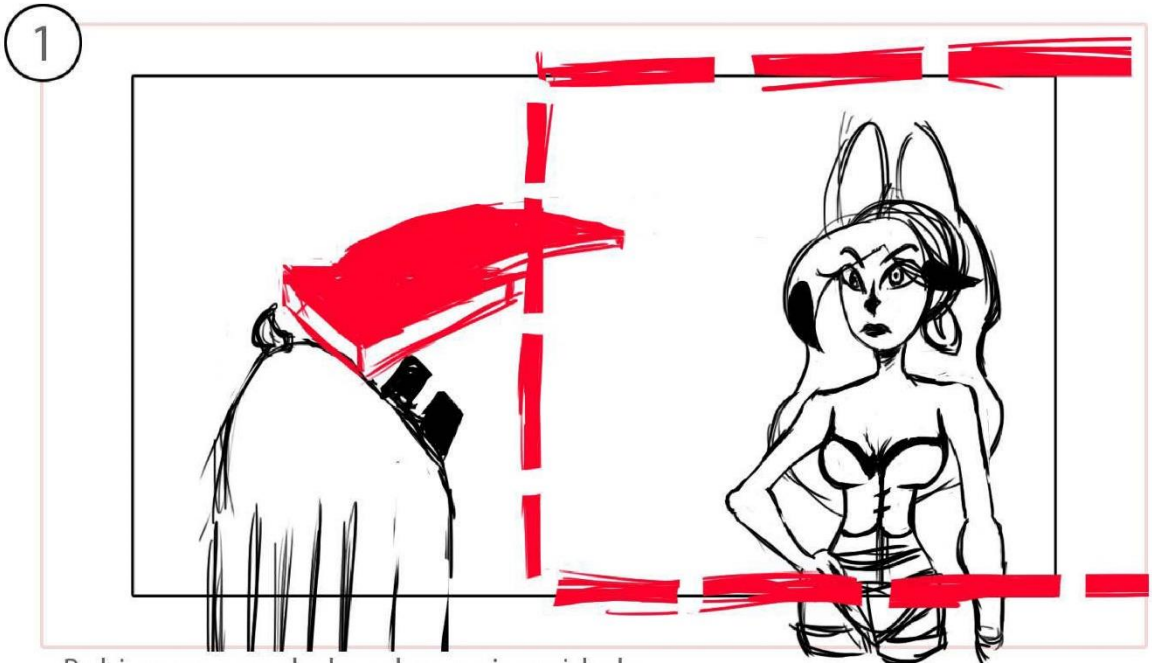
4. Tela preta, texto em amarelo: "Agora, Rubi precisa recuperá-lo a qualquer custo" [4seg]



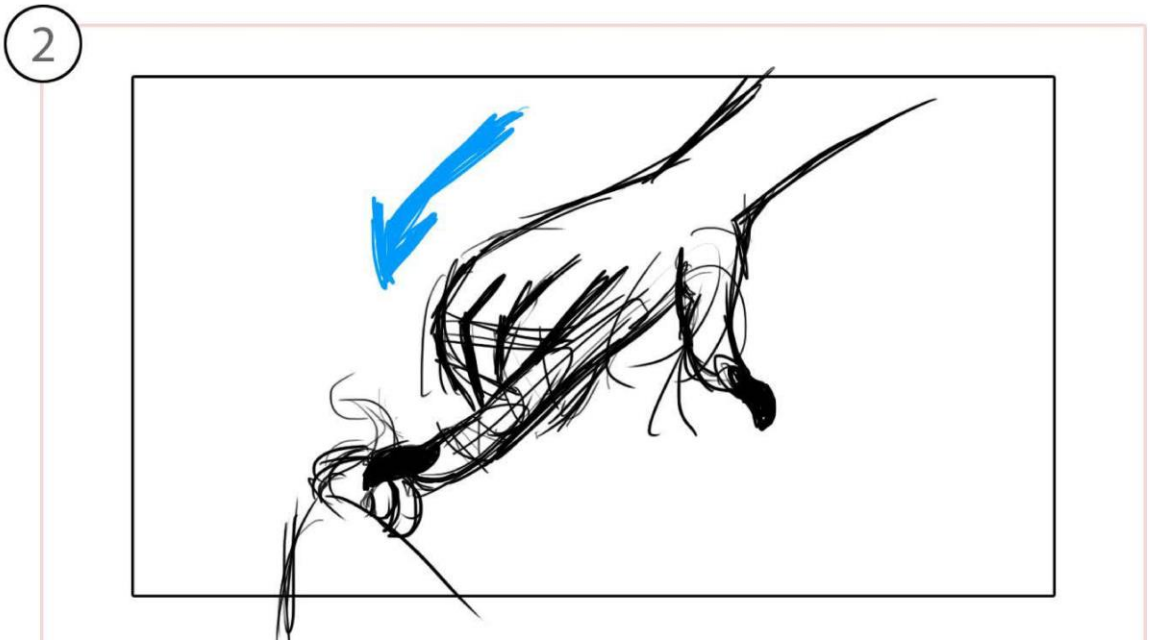
5. Cena: plano detalhe nas orelhas. As orelhas estão abaixadas e logo se levantam [3seg]



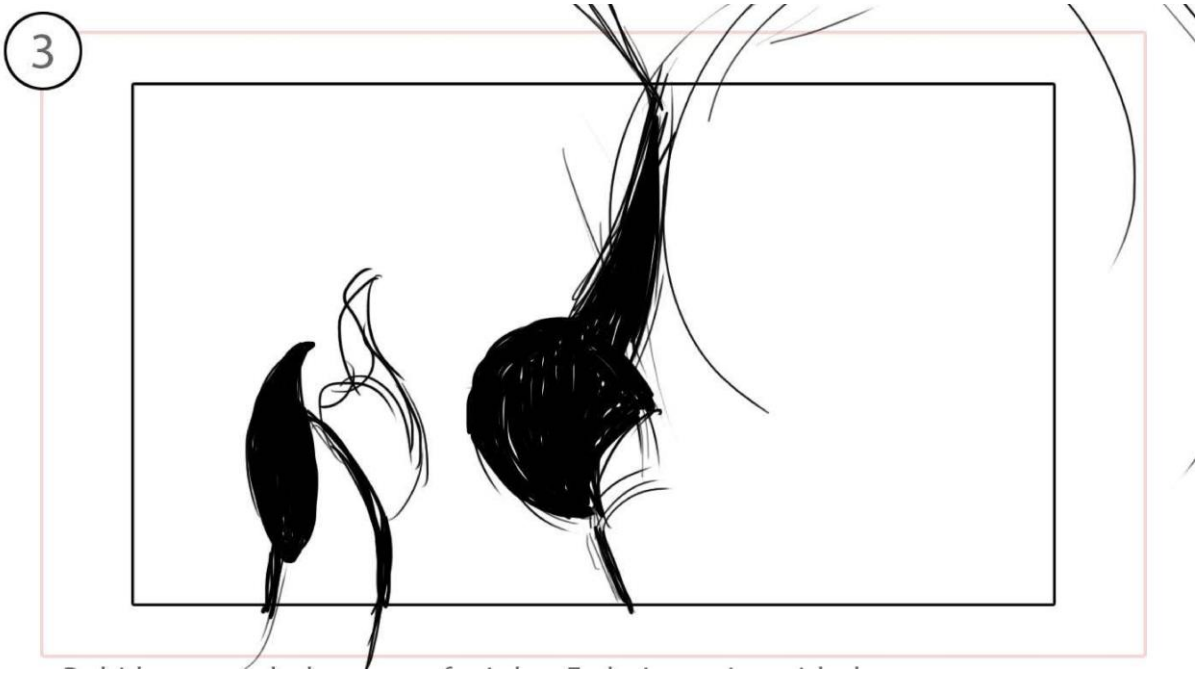
6. Cena: corta na Rubi já em frente ao portal da sala onde o livro era guardado. A porta é aberta [apenas insinuação de movimento, para não ter que desenhar a mão certinho].



7. Plano detalhe: corta já nela chegando frente ao pedestal [usar o mesmo desenho da rubi para insinuar ela chegando perto] [tem alguma coisa no pedestal], talvez coloque um foco nesta coisa de frente do ponto de vista da rubi.



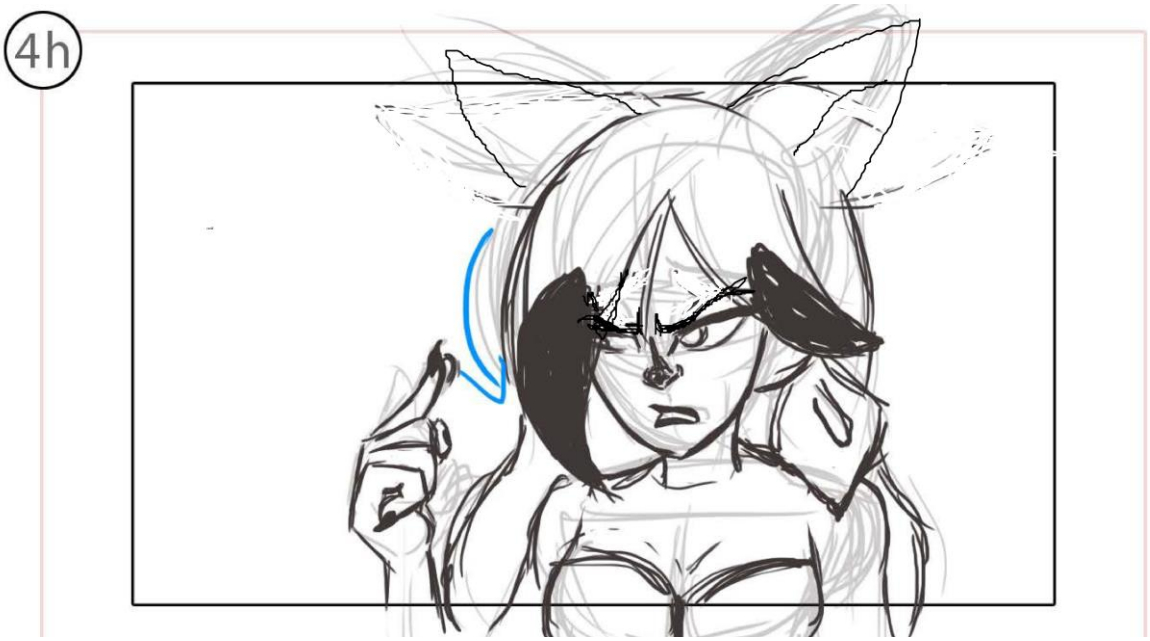
8. Plano detalhe: corta nela já focando apenas na face dela [do nariz para baixo] e chegando o braço para cheirar [aquela cena já foi feita no storyboard].



9. foco nos olhos dela. Ela faz cara de espanto



10. e logo cara de brava e diz -"cecil!"

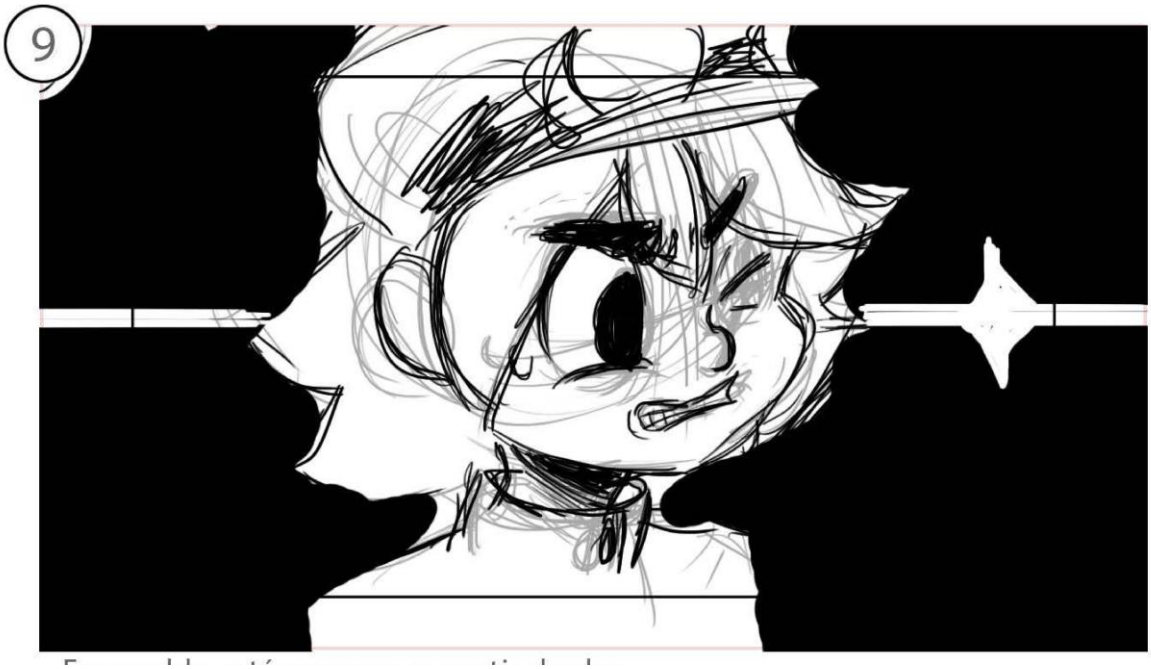


11. No palácio das esmeraldas: corta já na esmeralda sendo amarrada pela magia

Essa cena também é rápida (flashs)

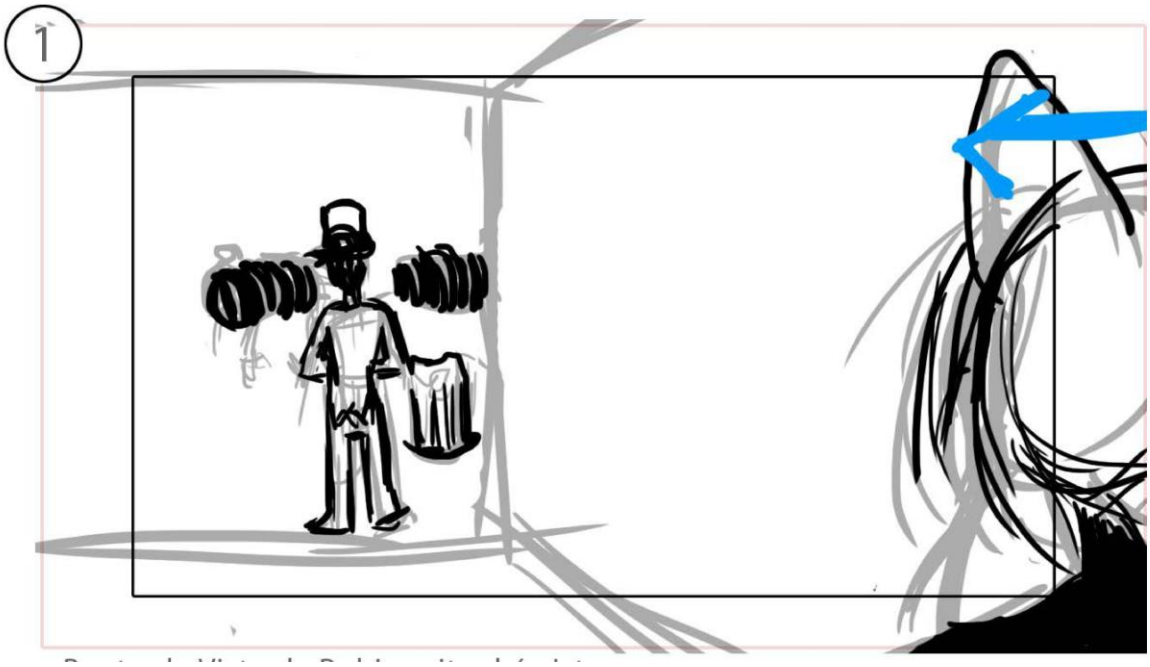




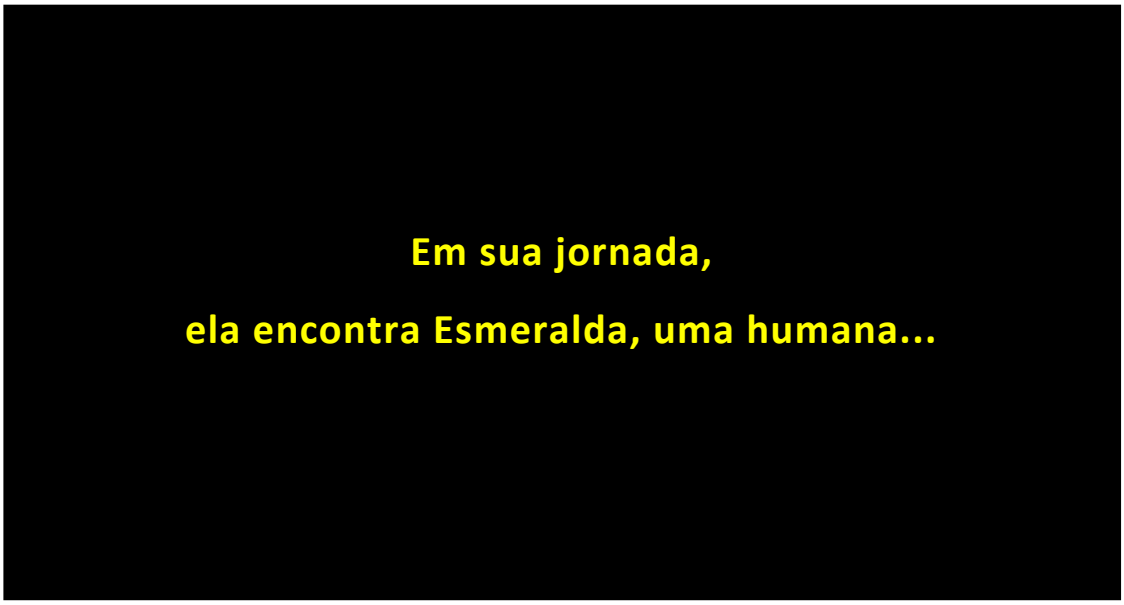




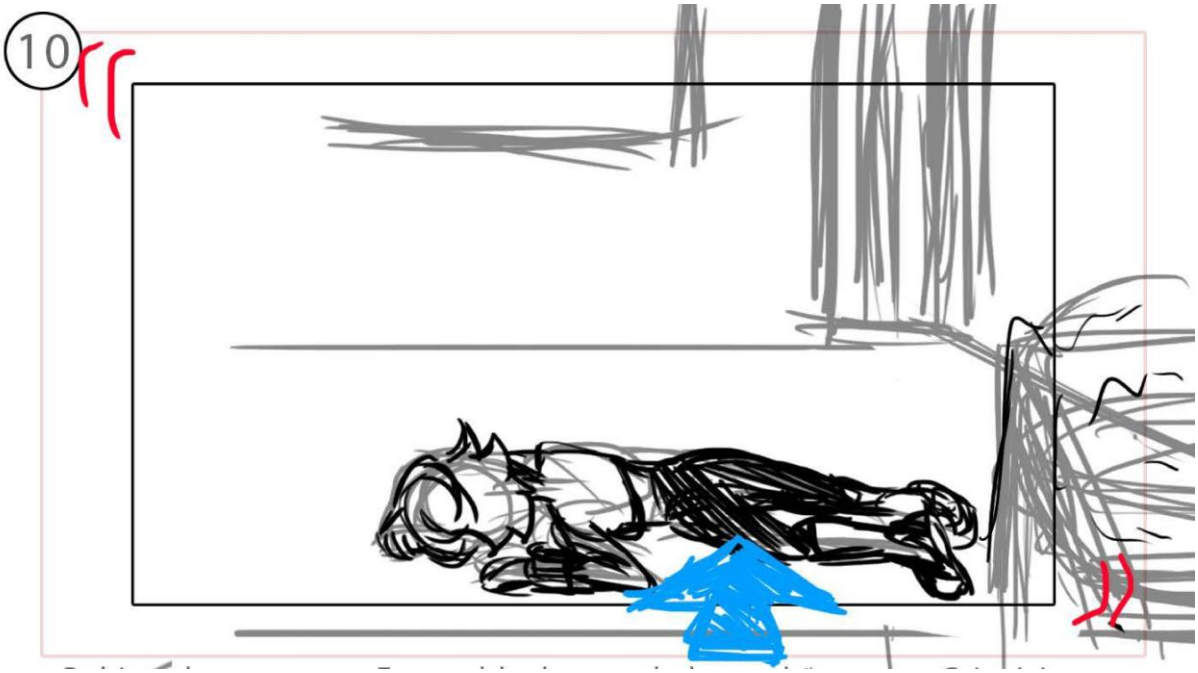
12. [do jeito que está no storyboard], logo após, em outra cena, corta e cecil recitando majestosamente o ritual [mostra apenas as gesticulações, mínimas para não desenhar muito]



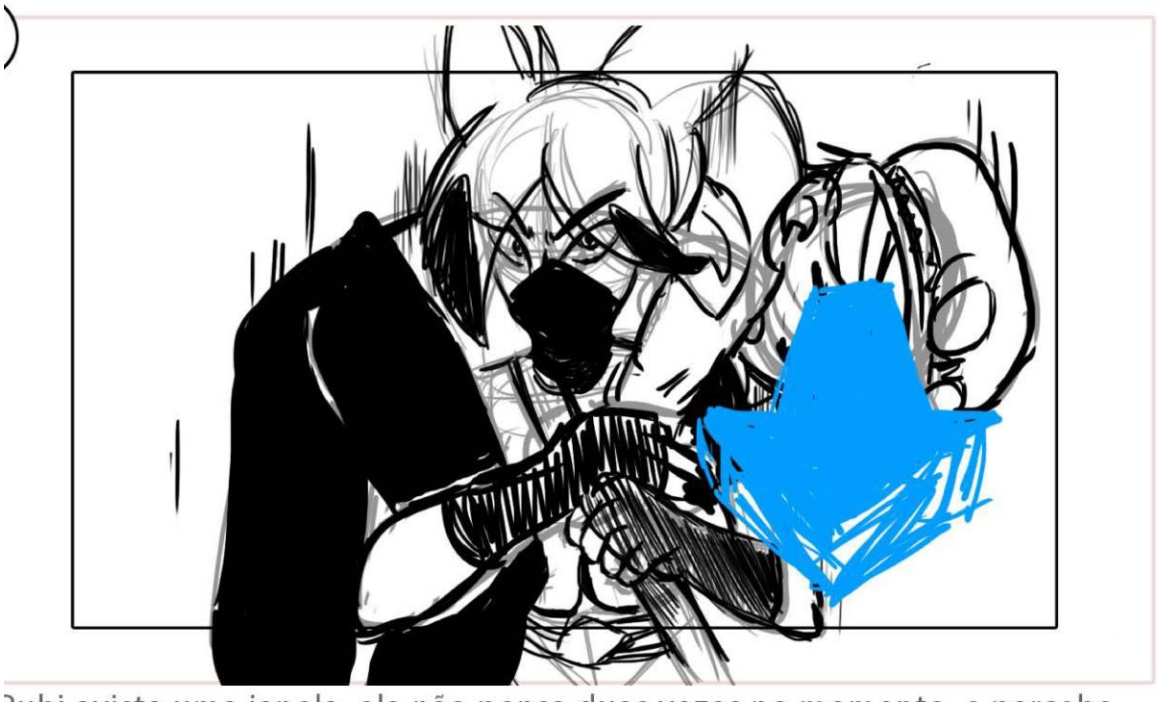
13. tela preta, texto em amarelo [as frases vão aparecendo em sequência]: "Em sua jornada, (frase 1) ela encontra Esmeralda, uma humana... (frase 2) " [5 seg]

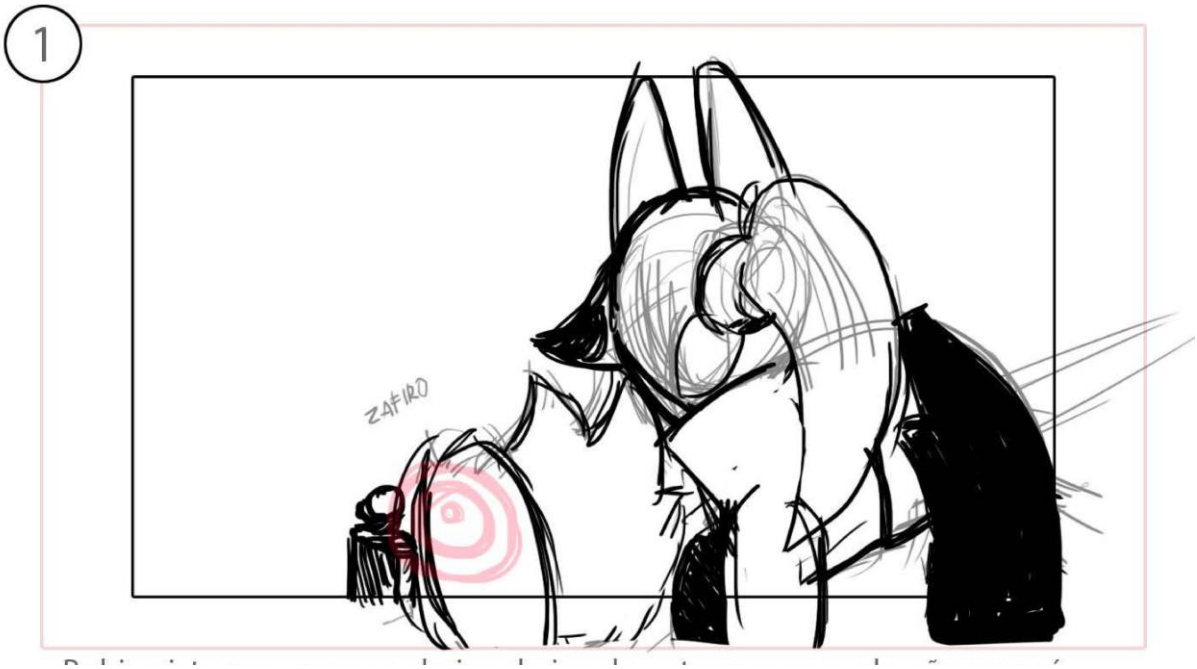


(flash)

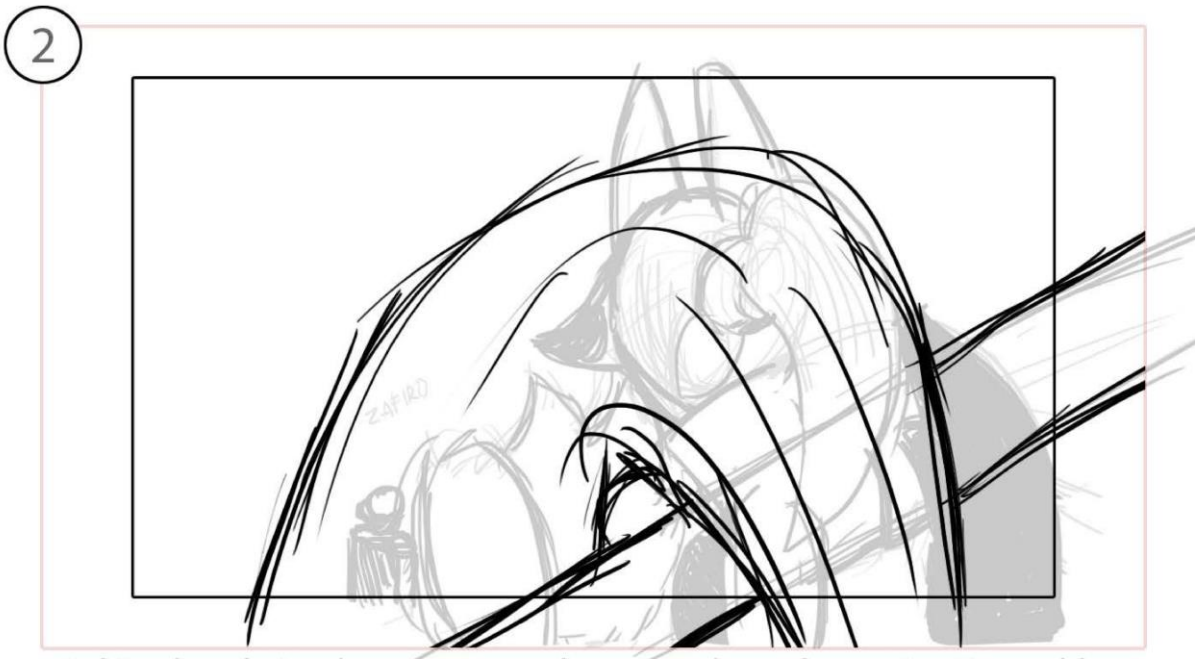


14. Cena: pode ser a cena que ela pega a esmeralda. Só mostra ela pegando e corta para ela pulando a janela (apenas vulto) [cenas rápidas]

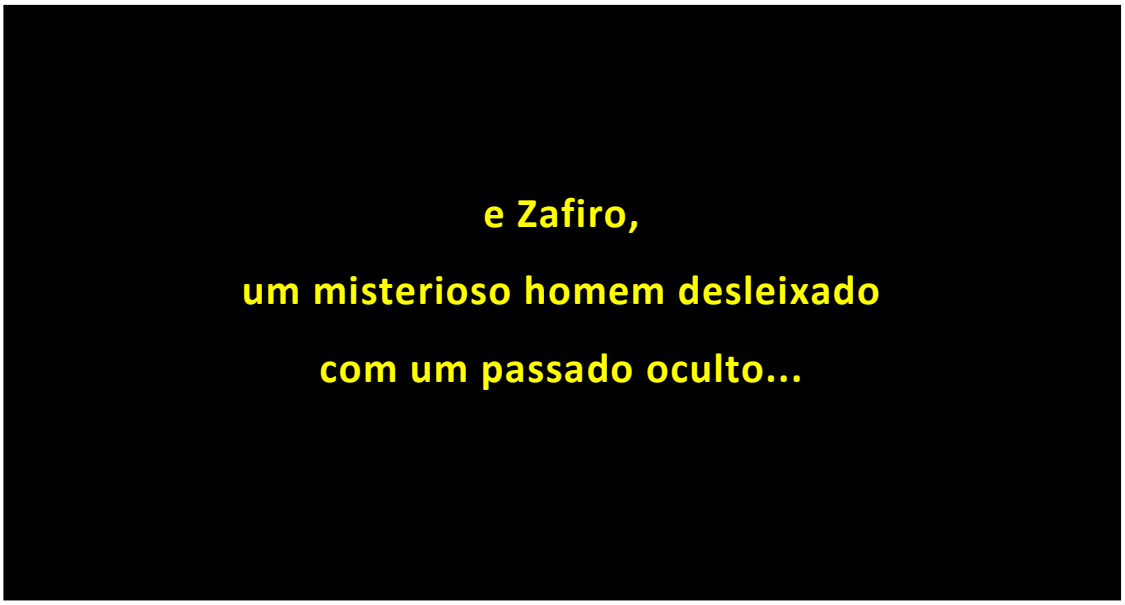




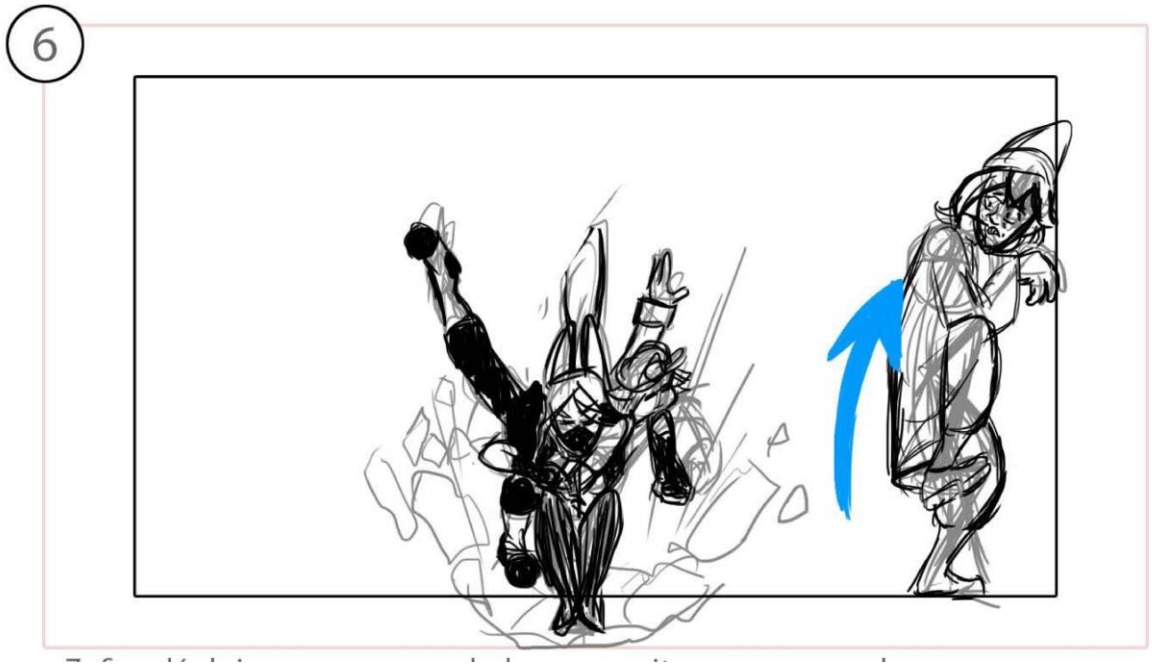
15. (obs.: ela não mira, só pula. No caso, corta direto nessa cena [1 seg] e ela pula [apenas vulto]



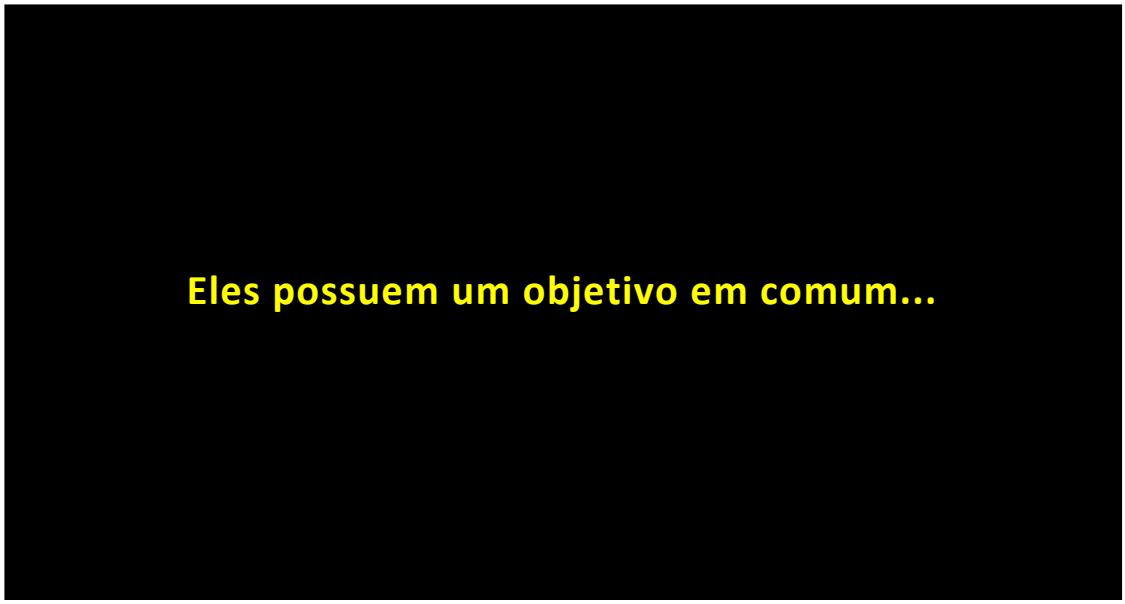
16. Tela preta, texto em amarelo [as frases vão aparecendo em sequencia]: "e Zafiro, (frase 1) um misterioso homem desleixado (frase 2) com um passado oculto... (frase 3)"



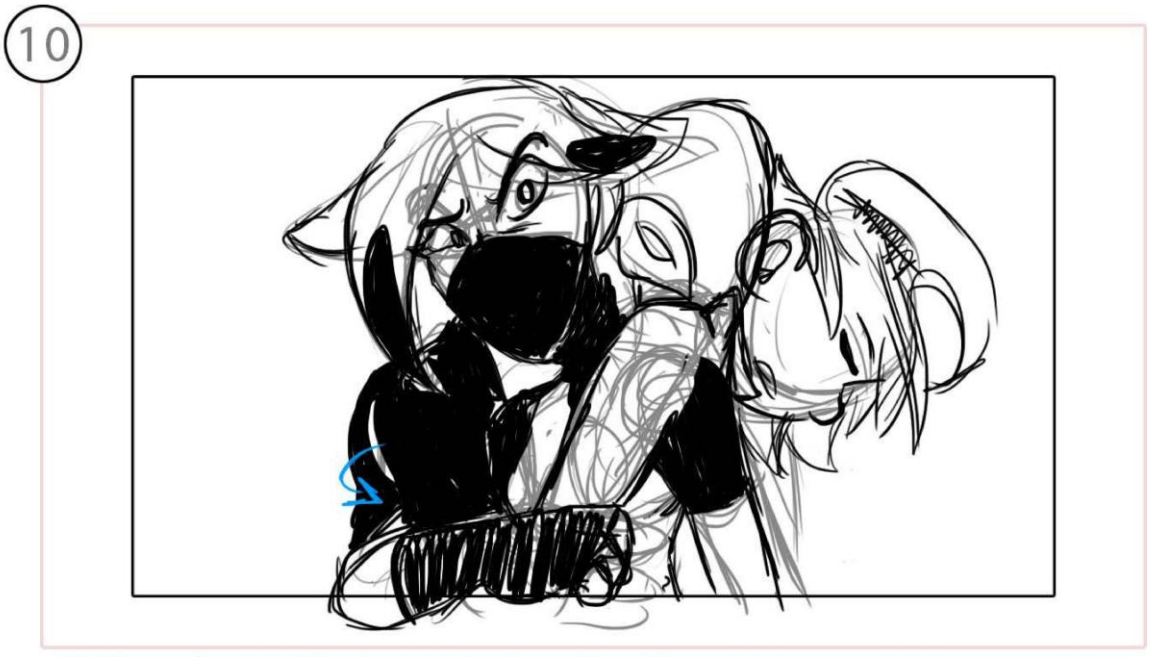
17. Cena: corta nele saindo do lugar e rubi cai no chão [apenas até ela cair, para nela agaixada]



18. Tela preta, texto em amarelo: "Eles possuem um objetivo em comum..."



19. Cena: foco na rubi com esmeralda nas costa, olha para zafiro

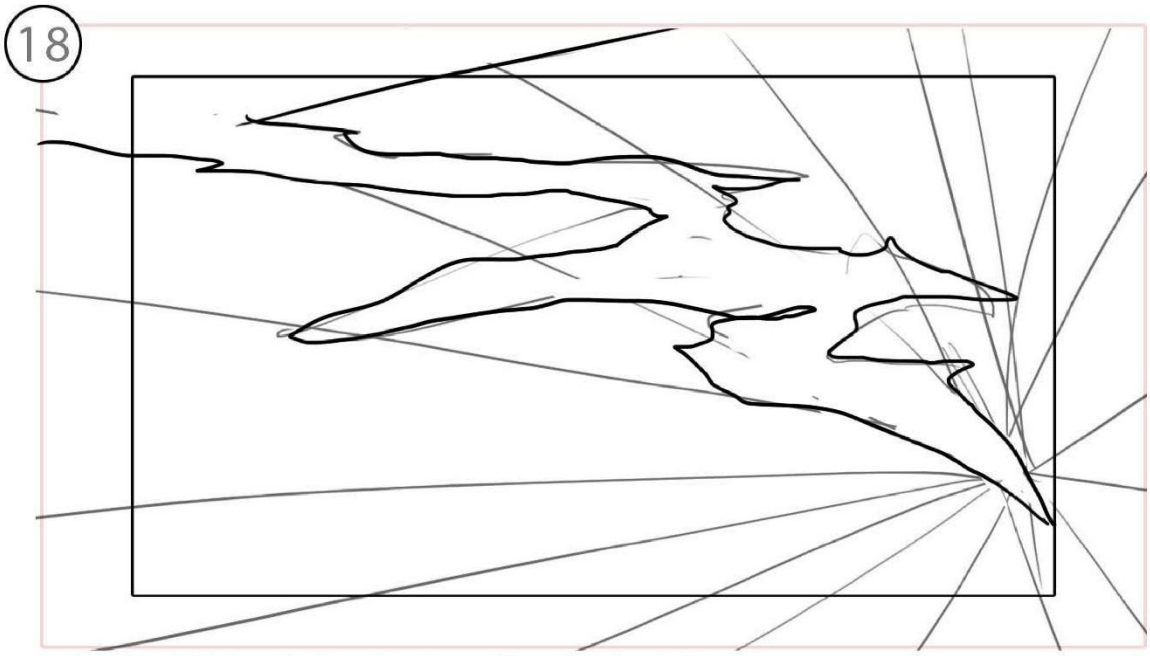


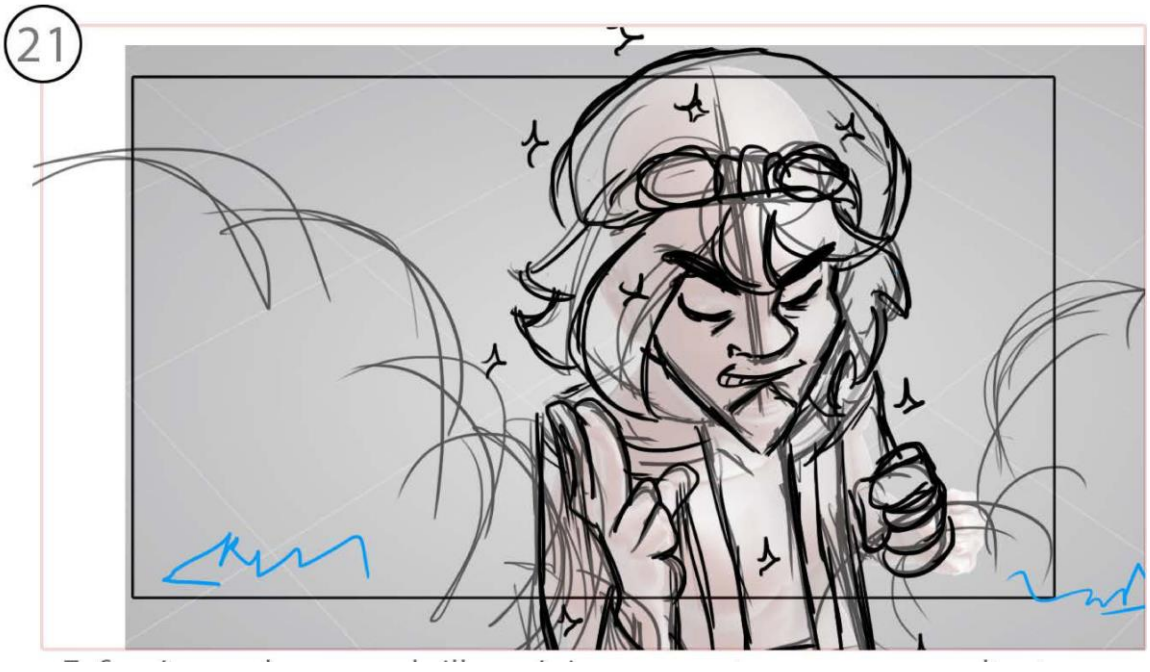
20. Corta para o foco no zafiro com cara de "o que está acontecendo?" [apenas imagens, sem movimento]



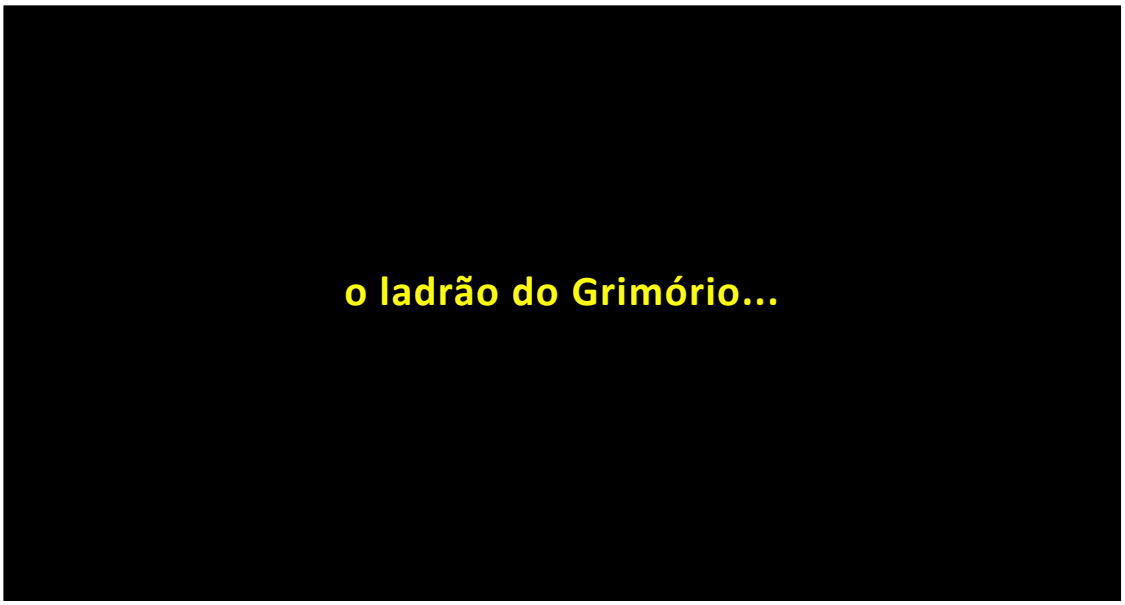
21. Cena: corta direto no foco no zafiro, ele faz cara brava de séria, olha para cima e aí vem a cena da luta







22. Tela preta, texto em amarelo: "o ladrão do grimório"



risada malígna



fim