

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE LETRAS E ARTES  
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

**GRAZIELLE GOMES**

O GRITO DOS MATIZADOS: Reflexão e emoção por meio das cores em uma narrativa  
ilustrada distópica

RIO DE JANEIRO  
2022

**Grazielle Gomes**

O GRITO DOS MATIZADOS: Reflexão e emoção por meio das cores em uma narrativa  
ilustrada distópica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do  
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos  
necessários à obtenção do grau de bacharel em  
Comunicação Visual – Design.

Orientador: Marcelo Gonçalves Ribeiro

RIO DE JANEIRO

2022

## CIP - Catalogação na Publicação

G633g           Gomes, Grazielle  
                  O GRITO DOS MATIZADOS: Reflexão e emoção por meio  
das cores em uma narrativa ilustrada distópica /  
Grazielle Gomes. -- Rio de Janeiro, 2022.  
                  116 f.

                  Orientador: Marcelo Gonçalves Ribeiro.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,  
2022.


                  1. Cor. 2. Semiótica. 3. Narrativa distópica. 4.  
Ilustração. 5. Design editorial. I. Ribeiro, Marcelo  
Gonçalves, orient. II. Título.

GRAZIELLE GOMES

**O GRITO DOS MATIZADOS: Reflexão e emoção por meio das cores  
em uma narrativa ilustrada distópica**


Trabalho de conclusão de curso apresentado à  
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do  
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos  
necessários à obtenção do grau de Bacharel em  
Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 27 de maio de 2022.

Documento assinado digitalmente  
 MARCELO GONCALVES RIBEIRO  
Data: 03/06/2022 15:27:04-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

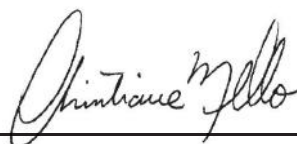
---

Marcelo Gonçalves Ribeiro (orientador)  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 RAQUEL FERREIRA DA PONTE  
Data: 06/06/2022 14:42:27-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

---

Raquel Ferreira da Ponte  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



---

Christiane Mello Guimarães de Oliveira  
Designer | Estúdio Versalete

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus – àquele em que eu acredito, cheio de misericórdia e que nos ensina a amar e respeitar ao próximo – por ter conseguido superar todos os pesares e chegar até esta etapa e por todas as conquistas até aqui.

À minha saudosa avó, Terezinha, por ter sido minha segunda mãe e me dado todo o amor do mundo. Sinto a sua falta, e pesar por não a ter ao meu lado neste momento especial. Mas, de onde a senhora estiver, torço para que esteja tendo orgulho de nossa família.

À minha amada mãe, Cida, por sempre ter batalhado para nos dar a melhor vida possível dentro de todas as limitações, e acreditar e nos apoiar em nossos sonhos e ambições profissionais, por mais arriscados que parecessem, além do amor e amizade incondicionais.

À minha irmã, Geysel, à qual – apesar de todos nossos pequenos embates – tenho muito amor e admiração pela pessoa e profissional que é. Foi graças a ela que surgiu em mim a vontade de ingressar na universidade.

Ao professor Marcelo Ribeiro, pela orientação atenciosa e paciente deste projeto, e por suas considerações valiosíssimas, me tranquilizando a cada reunião e me alertando quando eu aumentava minhas ambições acima do que conseguiria produzir.

À Raquel Ponte e à Christiane Mello, não apenas por serem parte da banca avaliadora mas por terem contribuído enormemente em minha formação acadêmica.

A todos os demais professores, monitores e colegas de Comunicação Visual Design com os quais tive o prazer de ter aulas e conviver.

Ao meu amigo de infância, Gabriel, por ser meu parceiro nos mais variados momentos da minha vida, por todo carinho e apoio tanto a mim, quanto ao meu trabalho.

Aos meus amigos do colégio: Vianna, Monique, Danielle, Iago, Letícia, dentre tantos outros que marcaram um período especial na minha vida e prosseguem sendo pessoas essenciais na minha vida.

Às minhas tão estimadas amigas de faculdade: Letícia e Mariana, parceiras de todas as horas, por todas as nossas aventuras passadas, presentes e futuras, e por terem sido parte da força motriz que me reergueu em diversos momentos da faculdade até aqui; e também à Beatriz e à Luisa, com as quais vivi tantos momentos bacanas ao longo desses cinco anos e que se tornaram pessoas importantes para mim.

À todos que acompanham meus trabalhos e a você que está lendo isso agora: minha mais sincera gratidão.

## RESUMO

GOMES, Grazielle. **O GRITO DOS MATIZADOS:** Reflexão e emoção por meio das cores em uma narrativa ilustrada distópica. Trabalho de Conclusão do Curso em Comunicação Visual Design. Escola de Belas Artes, Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

Este trabalho tem como objetivo a produção do livro com ilustrações O Grito dos Matizados, uma ficção distópica, a partir de estudos de estruturas da narrativa clássica e da comunicação pela imagem a partir de signos diversos, principalmente as cores. Há também o intuito de situar utilizar os meios dos quais se dispõe o design para construir uma obra de caráter social, pensando desde a construção visual dos personagens, cenários e do projeto gráfico em si até nas mídias em que se propõe distribuir o livro.

A obra surgiu da necessidade de conscientizar os jovens sobre tendências políticas, sociais e ambientais perigosas que têm se fortalecido nas últimas décadas, porém de maneira que o projeto possa primeiramente cativar esse público. Para tal, foram reunidos nesta monografia estudos sobre narrativa clássica, distopia, semiótica peirciana e social e design editorial, a fim de unir com eficácia as temáticas do presente livro com a função pretendida de gerar empatia e reflexão em seu público.

Palavras-chave: Cor, Semiótica, Narrativa distópica, Ilustração, Design Editorial, .

## ABSTRACT

GOMES, Grazielle. **O GRITO DOS MATIZADOS:** Reflection and emotion through colors in a dystopian narrative with illustrations. Trabalho de Conclusão do Curso em Comunicação Visual Design. Escola de Belas Artes, Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

This work has as the main goal to produce a book with illustrations – a dystopian fiction called *O Grito dos Matizados* – with studies on narrative structures and communication by images through various signs, mainly the use of colors. There is also the intention of utilizing the means available in graphic design to build a work that has a strong social conscience, considering from the characters and scenery design to the media where this project is meant to be published.

Studies about classic narrative, dystopia, semiotics and editorial design were reunited in this final paper in order to unite in an efficient manner the present book's theme with its desired function – which is to create empathy and reflection in the readers.

Keywords: Colors, Semiotics, Dystopian narrative, Illustration, Editorial Design, .

## LISTA DE FIGURAS

### FIGURAS

Figura 1: O esquema em três fases estipulado por Adam.....	18
Figura 2: As quatro proposições de Thorndyke e seus elementos.....	19
Figura 3: Esquema circular da “Jornada do Herói”.....	21
Figura 4: Esquema da tríade do signo.....	34
Figura 5: As três tríades do signo detalhadas.....	35
Figura 6: Painel de referências para a Terra descrita na história.....	37
Figura 7: <i>Lineart</i> de rodapé da Terra (presente no prólogo).....	37
Figura 8: Vinheta de cena na Terra.....	38
Figura 9: Painel de referências para os cenários de Busk.....	39
Figura 10: Vinheta na saída do centro de segurança de Busk.....	39
Figura 11: <i>Lineart</i> de rodapé para as cenas em Busk.....	39
Figura 12: Painel de referências para os cenários de Plutão.....	40
Figura 13: <i>Lineart</i> de rodapé para as cenas em Plutão.....	40
Figura 14: Vinheta de cena em Plutão.....	41
Figura 15: Painel de referências para os cenários de Aurília.....	42
Figura 16: <i>Lineart</i> de rodapé para as cenas em Aurília.....	42
Figura 17: Painel de referências para os cenários de Astéria.....	43
Figura 18: <i>Lineart</i> de rodapé para as cenas em Astéria.....	43
Figura 19: Asterianos em uma das ilustrações do livro.....	44
Figura 20: Painel de referências para os cenários da Capital.....	45
Figura 21: <i>Lineart</i> de uma das cenas na Capital.....	45
Figura 22: <i>Lineart</i> da cena em que a Capital aparece vista do alto, incluindo o quartel das Forças Nundorianas.....	46
Figura 23: <i>Lineart</i> de rodapé para as cenas na Capital.....	46
Figura 24: Painel de referências para os cenários da periferia nundoriana.....	47
Figura 25: <i>Lineart</i> de rodapé para as cenas em Nitrut.....	47
Figura 26: Painel de referências para o cenário do Bar Matiz.....	48
Figura 27: <i>Lineart</i> de apresentação e proposta de Hilda aos Mãos Brancas.....	48
Figura 28: O momento em que Maria anuncia a entrada de sua equipe na Aliança.....	49
Figura 29: Design da personagem Hilda Chrysalis-Bohr.....	50
Figura 30: Design do personagem Ilios Bohr.....	51



Figura 31: Design da personagem Maya.....	51
Figura 32: Design da personagem Maria Harius.....	52
Figura 33: Design do personagem Icaro.....	52
Figura 34: Design da personagem Zenir.....	53
Figura 35: Diagrama das Forças Nundorianas, suas patentes e cores.....	55
Figura 36: Story de apresentação do teste.....	56
Figura 37: Exemplo de story com questão.....	57
Figura 38: Dragonas dos militares nundorianos.....	59
Figura 39: Uniforme das Forças de Ataque.....	61
Figura 40: Uniforme das Forças de Defesa.....	61
Figura 41: Exemplo de roupas da membros da realeza e de alta patente militar.....	62
Figura 42: Uniforme de Caster Linirum, general das Forças Nundorianas.....	62
Figura 43: Design do personagem Antarum.....	63
Figura 44: Design de Clauss, o “homem cinzento”.....	65
Figura 45: Maria em uma das artes de divulgação do projeto.....	66
Figura 46: Hilda em uma das artes de divulgação do projeto.....	67
Figuras 47 e 48: Artes de divulgação do projeto relacionando as duas personagens.....	68
Figura 49: Ilustração da cena em que há a explosão no quartel das Forças, no capítulo 12...	69
Figura 50: Vinheta do momento em que Maria vê seus companheiros sendo atingidos.....	70
Figura 51: <i>Spread</i> de Maria e seus companheiros submersos no mar asteriano.....	71
Figura 52: Vinheta do reencontro entre Maria e Hilda.....	71
Figura 53: Hilda e seus companheiros da Aliança protestando próximos ao quartel.....	73
Figura 54: Pollixur, o Governante Central nundoriano.....	74
Figura 55: Ilustração representando a figura oculta de Caster no governo de Pollixur.....	75
Figura 56: Vinheta da cerimônia aos heróis de Nundoria.....	76
Figura 57: Painel de referências e paleta do cenário do planeta Aurília.....	80
Figura 58: Pôster do filme <i>Rogue One: Uma história Star Wars</i> .....	80
Figura 59: Personagem central de <i>Rosa de Versalhes</i> , Oscar, em uma das capas do mangá...	81
Figura 60: Os personagens centrais da história ( <i>Rosa de Versalhes</i> ).....	82
Figura 61: Pôster da animação <i>Legend of the Galactic Heroes</i> .....	82
Figura 62: Soldados das forças de Piltover.....	83
Figura 63: Outros uniformes - serviço, de Xerife, e missão, dos soldados.....	83
Figura 64: Frames da abertura de <i>ACCA: 13-ku Kansatsu-ka</i> .....	84
Figura 65: Pôster do anime <i>ACCA</i> .....	84

Figura 66: Frames da abertura de <i>Kokkoku</i> .....	85
Figura 67: Página da versão para impressão e suas margens.....	86
Figura 68: Página dupla com separador.....	87
Figuras 69 e 70: Páginas da versão para dispositivos móveis.....	88
Figura 71: Primeira e quarta capas do livro.....	89
Figura 72: Capa da versão para dispositivos móveis.....	90
Figuras 73 e 74: Páginas com rodapés coloridos.....	91
Figura 75: Uma das vinhetas do capítulo 10.....	92
Figura 76: Ilustração de página inteira (Prólogo).....	93
Figura 77: Ilustração de página inteira (Epílogo).....	93
Figura 78: Tipografias usadas no livro - Garamond (regular).....	93
Figura 79: Tipografias usadas no livro - Garamond (itálica).....	94
Figura 80: Tipografias usadas no livro - Scala Caps.....	94
Figura 81: Primeiros estudos para o título.....	94
Figura 82: Primeira versão do título.....	95
Figura 83: Versão atual do título.....	95
Figura 84: Títulos dos capítulos.....	96
Figura 85: Roteiro de cor das ilustrações de página inteira.....	97
Figura 86: Roteiro de cor das vinhetas.....	99
Figura 87: Espelho (ou caminho de ferro) da versão em página dupla.....	100

## **GRÁFICOS**

Gráfico 1: Porcentagens dos leitores que preferem finais otimistas ou pessimistas.....	29
Gráfico 2: Porcentagem de entrevistados optantes pelas causas de uma distopia ou pelos meios de superá-la.....	30
Gráfico 3: Resultados para as posições das pessoas de trajes roxos.....	58
Gráfico 4: Resultados para as posições das pessoas de trajes amarelos.....	57
Gráfico 5: Resultados para as posições das pessoas de trajes pretos.....	58
Gráfico 6: Resultados para as posições das pessoas de trajes vermelhos.....	58
Gráfico 7: Jornada emocional por meio dos momentos ilustrados.....	97

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2. A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA.....</b>	<b>15</b>
2.1. Estruturas clássicas da narrativa.....	15
2.2. O universo de <i>O Grito dos Matizados</i> e sua adaptação sob a Jornada do Herói.....	20
2.3. Distopia como fruto e conscientização de problemas sociais.....	24
<b>3. MENSAGEM E EMOÇÃO ATRAVÉS DE TEXTO E IMAGEM .....</b>	<b>32</b>
3.1. Semiótica.....	32
3.2. Aplicação na construção do universo.....	36
3.2.1. Os cenários da narrativa.....	37
3.2.2. Importância das vestimentas.....	49
3.2.3. O papel da cor na comunicação.....	53
3.2.4. O discurso textual refletido graficamente.....	72
3.3. Humanização dos personagens por meio das emoções.....	76
<b>4. AS FASES DA PRODUÇÃO DO LIVRO.....</b>	<b>79</b>
4.1. Pré-produção: Referências.....	79
4.2. Produção.....	85
4.2.1. Os aspectos técnicos do livro.....	85
4.2.2. Tipos de ilustração.....	90
4.2.3. Tipografia.....	92
4.2.4. Roteiros de cor, jornada emocional e espelho.....	96
4.3. Pós-produção: Divulgação e planejamento futuro.....	101
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>102</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>104</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>105</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Desde a infância, sempre nutri muito interesse em contar histórias – não apenas com texto, mas também com ilustrações. Embora minha primeira tentativa tenha sido um livro ilustrado, o quadrinho foi o meu maior foco de trabalho por muitos anos. Entretanto, venho readquirindo interesse pelos livros textuais, e em como mesclá-los de maneira cativante às ilustrações mesmo com uma história extensa para contar. Nesse meio tempo, com o ponto inicial em meu primeiro semestre da graduação, surgiu a mim o primeiro argumento de *O Grito dos Matizados*.

No entanto, esta história, paralelamente a outros projetos, foi se moldando junto com minha visão de mundo e sociedade ao longo destes cinco anos. Meus trabalhos gradativamente ganharam discussões pautadas em questões de nossa realidade, ao invés de prosseguirem apenas fantasiosas por completo. Além disso, tenho sentido a necessidade de expor algumas reflexões quanto a problemas vividos no país e no mundo nos últimos anos, e sinto que o ponto de partida seria a conversa com o público mais jovem – aqueles que serão os adultos dos próximos anos, e terão, de certa forma, em suas mãos o rumo das nossas sociedades.

Meu objetivo, considerando o discorrido acima, é criar para essa história um livro com ilustrações, pois, primeiramente, acredito que tal recurso gráfico torna o projeto mais atrativo para o público-alvo. Corroborando este argumento, relembro o clássico trecho em que a protagonista de Alice no País das Maravilhas (LEWIS, C., 1998), enquanto via sua irmã lendo, sentiu-se enfadada: “uma ou duas vezes espiara o livro que sua irmã estava lendo, mas não tinha figuras nem diálogos. ‘e para que serve um livro’, pensou Alice, ‘sem figuras nem diálogos?’”.

Já o segundo motivo e, provavelmente, o maior pilar desta decisão gráfica, é considerar as cores um aspecto necessário a esta história, pois relaciona-se diretamente com um ponto central do que define a humanidade nesse universo e cria uma camada mais emocional para o leitor. Ao mesmo tempo em que a diversidade de cores de suas peles, olhos e cabelos é uma característica marcante dos humanos, que gera um senso de identidade a eles em um planeta estrangeiro, também é um motivo de diversos atos discriminatórios cometidos pelos habitantes originários do planeta. Deste dilema, inclusive, vem o título do livro: a ressignificação do termo “matizados”, usado como ofensa pelos nativos do planeta, qualificando o povo em uma posição de luta e revolta – simbolizada pelo grito. Portanto,

como pretendo trabalhar com a relação entre as personagens e as cores, avalio como essencial as ilustrações neste projeto.

A história parte de um plano de fundo onde, no futuro, a Terra tornou-se inabitável após anos de intensa poluição da água e do ar, diversas epidemias por alimentos e bebidas contaminados e a diminuição drástica da humanidade. Nesse meio tempo, a elite financeira descobriu um planeta bem menor que o nosso, chamado por eles de Gaia - a deusa grega da Terra - e de Nundoria pelos seus povos nativos. Com condições naturais semelhantes às da Terra, o interesse em povoar tal planeta foi imediato, e assim tentaram ocupar violentamente os territórios desse planeta - mas foram subjugados, voltando à Terra com a humanidade sendo considerada inimiga dos nundorianos. Décadas mais tarde, fugidos de uma Terra morta, os poucos milhares de sobreviventes buscaram abrigo naquele mesmo planeta que alguns de sua espécie atacaram décadas antes, sendo aceitos com muita resistência e preconceito pela população originária.

A destruição pela batalha com os humanos somada a medidas pouco eficientes e o fechamento anterior do pequeno planeta para a comunidade externa, porém, levou a uma crise econômica, social e política profunda, da qual ergueu-se um governo altamente bélico e autoritário com a proposta de “salvar” Nundoria. Entretanto, focado apenas no plano de avançar contra os planetas vizinhos e formar um império, as áreas sociais foram negligenciadas, aumentando ainda mais a crise e a ruína social. Paralelamente ao sofrimento do povo, os humanos ainda sofriam com a discriminação dos nativos para com eles, tidos como os culpados de todas as mazelas - mesmo não tendo ligação com o grupo terráqueo causador dos conflitos passados. Nesse cenário, uma aliança entre humanos e nunkhir - o termo para designar a espécie nativa de Nundoria - surge para derrubar o governo vigente e ajudar a recuperar o planeta em todas as suas áreas, dando uma vida digna a seus cidadãos. Acompanhamos a humana Maria Harius, capitã militar traída pelo próprio governo em uma missão que quase causou sua morte, e a meio humana, meio nunkhir Hilda Crysalis, filha dos líderes da aliança e figura central dentro da mesma, protagonizarem uma luta pela liberdade nundoriana. Enquanto Maria e seu grupo usam sua posição nas forças e partem em missões interplanetárias com o intuito oculto de angariar apoio de outros povos para depor o governo tirânico, Hilda e os demais membros civis protestam por entre o povo para conscientizá-lo da situação real do planeta e sobre quem são os verdadeiros inimigos dos nundorianos.

Em suma, a história do livro escrito neste projeto tem a função de trazer, ainda que através da ficção e do entretenimento a fim de cativar o público-alvo, discussões sobre autoritarismo, preconceito, ação popular e a necessidade de proteção ao meio-ambiente.

Também busco com o projeto gráfico trazer o leitor para um local de empatia às personagens, não só dando face aos inseridos, humanizando-os e cortando a distância empática que exista entre o leitor e as personagens, como gerando uma sensação de que ele próprio e todos que conhece poderiam estar inseridos em tal cenário, sofrendo também as mazelas ali narradas.

Na primeira parte desta monografia, apresento os pilares da parte textual desta história. Será brevemente explicada desde a construção do enredo com base na Jornada do Herói, explicada por Christopher Vogler em *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (1998), que, por sua vez, baseou-se em no monomito estudado por J. Campbell em *O Herói de Mil Faces*, até os aspectos que constroem o mundo distópico do presente livro. No decorrer, também falarei sobre a estrutura da narrativa, seguindo o estudo de André Vieira (2001) sobre as macroproposições e o conceito de setting de episódios apresentados por Thorndyke (apud VIEIRA, 2001).

A partir das pesquisas acima, será apresentado o universo criado para essa história, e a linha de acontecimentos da narrativa, guiada pela Jornada do Herói que a protagonista Maria vive ao longo do livro. A história será analisada a partir desta divisão em doze pontos, mas também dentro dos quatro momentos propostos por Thorndyke, dos quais o ponto de partida é um universo já imerso em desarmonia, diferentemente de diversas abordagens com macroproposições onde há um universo inicialmente em equilíbrio. e que em determinado momento vemos chegar a perturbação.

Acerca da temática distópica deste projeto, explicarei e trarei breve consideração sobre o que é distopia a partir de Russell Jacoby e seu livro *Picture Imperfect: Utopian Thought for an Anti-Utopian Age* (2005). Pretendo, ainda, traçar uma reflexão a partir do estudo de Ânderson Martins Pereira (2018) sobre as tendências encontradas nas obras nacionais do gênero distópico, como as narrativas abordam o tema e qual mensagem costumam deixar a seus leitores, e como algumas dessas tendências podem ser encontradas em *O Grito dos Matizados*.

Em seguida, pousaremos sobre estudos semióticos a partir dos textos de Lucy Niemeyer, Lucia Santaella e Winfried Nöth sobre semiótica peirceana, e com o complemento de *Reading Images: the grammar of visual design* (1996) de Gunther Kress e Theo Van Leeuwen para uma abordagem mais social dentro da semiótica. Neste momento, será discorrido o processo de criação das ilustrações, de elementos iconográficos e demais componentes que criam a camada visual da história. Quais são as mensagens que o governo apresentado deseja passar para seu povo – e, conseqüentemente, para o leitor? O que significa os símbolos das organizações existentes nesse mundo? Como montar a interpretação do leitor

sobre determinados personagens a partir de sua representação nas ilustrações? Como a aparência dos dois territórios do planeta, além dos trajes dos cidadãos de cada um dos dois lugares, colocados em contraponto, tem a dizer sobre as relações sociais existentes em *O Grito dos Matizados*? Além disso, também entraremos na ponte entre a maneira como os personagens são representados desde a parte textual à tradução em desenho, focando no uso da cor. Nesta parte cromática, guiada também por uma pesquisa focada na simbologia em torno das cores, seguiremos pelos aspectos e sensações analisadas por Eva Heller em *A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão* (2013) através de dados da compreensão social das cores. Ainda discorrendo sobre a elaboração da parte visual do projeto, serão feitas algumas considerações quanto ao caráter empático e emocional das ilustrações na humanização dos personagens e em sua conseqüente aproximação ao leitor.

Por fim, será remontado a parte de produção do livro em si, desde a coleta de referências à fase prática, explorando as especificidades do projeto gráfico idealizado para *O Grito dos Matizados*. Passaremos pela questão da jornada emocional promovida pelas cores no projeto a partir da leitura de *O Design como Storytelling* (2020), de Ellen Lupton. Serão mostrados ainda os formatos diferentes pensados para um maior alcance de público e um esboço de planejamento para divulgação e difusão do livro.

## 2. A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

O primeiro pilar deste projeto foi o estudo da narrativa, para que, a partir dos resultados, o argumento fosse desmembrado em eventos e estruturado em um roteiro. A partir dessa construção textual do universo da história e de seus personagens, ao que chamarei de “camada textual” deste projeto, foi idealizada e construída a “camada visual” desses elementos, da qual trataremos mais adiante.

Com a história completamente estruturada, e tendo a percepção do quão longa é em sua completa extensão, o próximo passo foi estudar nestas mesmas estruturas métodos eficientes de contar uma história de maneira mais sucinta possível, mas sem perder elementos principais de sua trama – tanto narrativos quanto psicológicos – a fim de construir especialmente para este trabalho um livro com começo, meio e fim, que pudesse ser executado dentro do tempo proposto. O principal motivo para isso é o desejo, à oportunidade deste trabalho de conclusão, em explorar a jornada emocional (textualmente e visualmente) em sua completude – e sobre ela será discorrido mais adiante.

Nos estudos deste campo, dos quais os mais antigos dos que temos conhecimento são os de Aristóteles, datados do ano de 33 a.C., podemos identificar diferentes formas de estruturar narrativas que foram analisadas e desenvolvidas por diversos estudiosos ao longo dos séculos. Muitos deles partindo da lógica de Aristóteles, dividiram a estrutura narrativa em partes, das quais inicialmente podemos agrupar em três fases amplamente conhecidas: começo, meio e fim. Assim é feito em diversos modos de contar história, desde livros a filmes, redações e artigos. Ao se aprofundar nestes níveis, é possível dar diferentes configurações ao mesmo, e até desmembrá-los em ainda mais etapas.

### 2.1 ESTRUTURAS CLÁSSICAS DA NARRATIVA

As estruturas funcionam como um esqueleto para uma narrativa: é onde está a sustentação e as conexões entre todos os acontecimentos de uma história. Nelas são construídos o universo da história, a jornada dos personagens e suas consequências no mundo ao qual eles fazem parte. A seguir, entraremos nos pormenores dos modelos utilizados como base para a estruturação de *O Grito dos Matizados*, tanto a versão completa quanto a deste projeto.

Em alguns esquemas de narrativa, temos a seguinte situação: um universo começa em equilíbrio, sofrendo eventualmente alguma perturbação; o(s) herói(s) entram no conflito,



encontram a solução, a conquistam e trazem de volta o equilíbrio. Tal modelo estrutural pode ser encontrado com Todorov (1973 apud Adam, 1985), dividido em 5 proposições narrativas, listadas a seguir:

Pn1 = Estado inicial (antes do processo);

Pn2 = Função que abre um processo (início do processo);

Pn3 = Processo propriamente dito (processo);

Pn4 = Função que fecha o processo (fim do processo);

Pn5 = Resultado - Estado final (após o processo).

O processo citado é o desequilíbrio sofrido pelo universo. Ou seja, a narrativa aqui começa em uma situação estável, ocorre alguma situação que quebra essa desestabilidade, o desequilíbrio é estabelecido; surge o esforço para consertar a perturbação e, enfim, o equilíbrio é restaurado. Muitas histórias populares utilizam esta estrutura, desde contos de fadas a ficções mais recentes, sejam livros ou mídias audiovisuais.

Para tornar mais claro como funcionam histórias com este modelo de estrutura, será dividido abaixo, nas cinco proposições narrativas acima citadas, o enredo da obra em quadrinhos e animação japonesa *InuYasha*<sup>1</sup>, de Rumiko Takahashi:

Pn1: Kagome Higurashi é uma estudante ginásial que leva uma vida comum com sua família em um distrito de Tóquio. Suas maiores preocupações até então são seus estudos e sua vida amorosa, como qualquer adolescente.

Pn2: Um dia, acabou sendo puxada pelo poço dentro do templo de sua família, atrás de sua casa, por conta de um objeto que até então a jovem não sabia ter dentro de si: a Shikon no Tama<sup>2</sup>. A menina acaba saindo do poço em uma época feudal, onde desperta a atenção de yokais<sup>3</sup> que desejam possuir a sua jóia para seus desejos escusos – principalmente do maior vilão, Naraku. Paralelamente, Kagome encontra personagens que serão seus aliados ao longo da jornada. Em certo momento, a Tama é partida em vários fragmentos, que se espalham por diferentes regiões, e marca o início de uma corrida entre yokais malignos e os heróis para obter a jóia completa.

---

<sup>1</sup> *Inuyasha: Um Conto de Fadas Feudal* (戦国御伽草子 犬夜叉 romaji: Sengoku Otogizōshi InuYasha), história em quadrinhos escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi e publicada pela revista *Weekly Shōnen Sunday* entre 1996 e 2008; com adaptação animada transmitida entre 2000 e 2010.

<sup>2</sup> Adaptada para o português como "Jóia das Quatro Almas" (四魂の玉 romaji: Shikon no Tama).

<sup>3</sup> Monstros e criaturas sobrenaturais do folclore japonês.

Pn3: As diversas aldeias pelo Japão feudal lidam com a realidade de sofrerem ataques diariamente de monstros atrás da joia, e o grupo protagonista se coloca como protetor dessas pessoas enquanto correm atrás dos fragmentos e escapam das emboscadas armadas por Naraku.

Pn4: O confronto final, iniciado pelo sucesso de Naraku em conseguir formar a Shikon no Tama e finalizado pela junção de forças e o forte laço de Kagome e InuYasha, que conseguem destruir a esfera e o vilão.

Pn5: O mundo volta a viver em maior harmonia, sem as disputas sangrentas pela joia. Os heróis da trama passam a dar prioridade para suas vidas pessoais e relacionamentos, uma vez que não há mais guerra.

As proposições e as macroproposições narrativas, conceitualizadas por Adam (1985), são conjuntos que envolvem atores e suas funções e ações. Sobre proposições, temos a seguinte explicação:

Os trabalhos de Propp e Bremond nos dão uma primeira visão do que poderíamos chamar de unidade mínima da narrativa: a proposição narrativa. Adam (1985) define proposição narrativa como uma combinação de uma ou mais funções com um ou mais atores. “Uma proposição narrativa se apresenta como um predicado relacionado a ‘n’ argumentos-papéis narrativos” (p. 37). Isto de forma que o predicado organize os elementos e distribua os papéis. (VIEIRA, 2001)

Adam (1985), a partir dos estudos dos Contos Maravilhosos, de Propp (1928), e da revisão dos mesmos por Bremond (1966), estipula um modelo, novamente em formato de tríade, no qual a narrativa parte de um ponto onde o desequilíbrio já esteja estabelecido no universo. Neste caso, o cerne da narrativa está não na recuperação de um equilíbrio anteriormente existente, mas na perda de um desequilíbrio até então vigente. Tal abordagem se aproxima mais do enredo deste projeto, o qual também parte de um universo perturbado e que acompanha a heroína e seus aliados em uma jornada para conquistar enfim o equilíbrio.

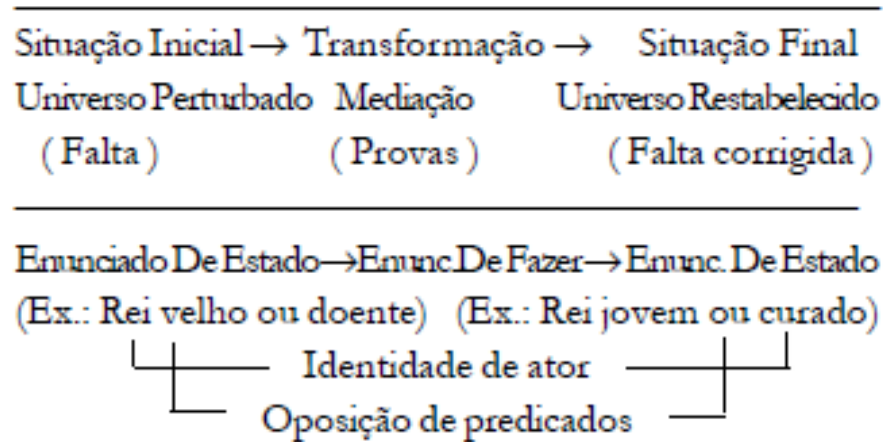


Figura 1: O esquema em três fases estipulado por Adam. Fonte: Vieira, 2001

Já em Thorndyke (apud VIEIRA, 2001), temos quatro macroproposições marcando a estrutura da narrativa, na qual cada uma se divide em dois ou mais elementos conforme apresentado abaixo em um esquema de arborescência. A primeira é a **Exposição**, onde nos são apresentados elementos básicos à história: os personagens, o lugar onde ocorre a história e em qual época. Em seguida, vem o **Tema**, que traz o objetivo maior do herói da narrativa e o evento que marca o ponto de partida de sua jornada. A terceira macroproposição é a **Intriga**, parte intermediária da história a qual concentra todos os eventos que servem para encaminhar a história ao seu clímax. Nela temos o *setting*, isto é, o conjunto de episódios, sobre o qual tratarei mais abaixo. Por fim, a **Resolução** é a macroproposição que fecha a história apresentando o estado final do universo da narrativa após o objetivo ser alcançado.

- 1- Narrativa    Exposição + Tema + Intriga + Resolução.
- 2- Exposição    Personagens + Lugar + Tempo.
- 3- Tema        Objetivo do herói + Evento.
- 4- Intriga      Episódio(s).
- 5- Episódio    Objetivo intermediário + Tentativa(s) +  
Resolução do episódio.
- 6- Tentativa    Evento(s) ou Episódio
- 7- Resolução    Evento e/ou Estado.

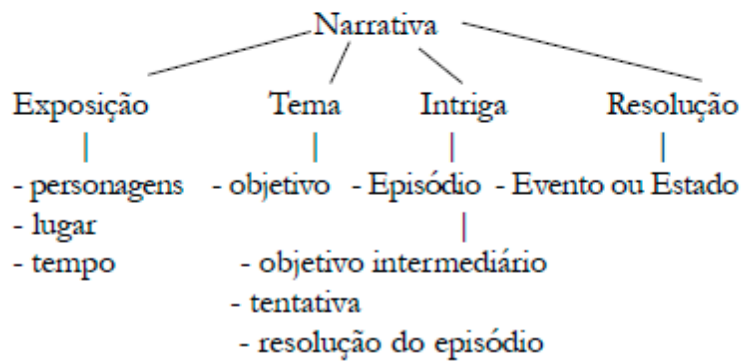


Figura 2: As quatro proposições de Thorndyke e seus elementos. Fonte: Vieira, 2001.

O conceito introduzido nesses estudos, e que é muito importante para a estrutura de *O Grito dos Matizados*, é o “*setting* de episódios”. Cada episódio é uma mini estrutura com começo, meio e fim, estes os quais seriam os objetivos intermediários dos heróis, necessários para se alcançar um objetivo maior. Em meu projeto, o grupo protagonista parte em várias missões, em busca do apoio de outros povos e de sua própria população para se levantarem contra o governo autoritário regente. Durante esta porção central da narrativa, antes do clímax, é quando a história realmente acontece, desde o desenvolvimento dos personagens à construção de todos os elementos que levam ao clímax e a resolução. Quanto a este aspecto da fase do meio, o desenvolvimento da história, e justificando sua estrutura exemplificada acima, voltamos à Adam e sua releitura a partir do modelo de Todorov:

Para Adam, o mais importante na sequência narrativa mínima é a passagem e a transformação de um estado inicial (Pn1) em um estado final (Pn5), sendo as macroproposições narrativas intermediárias (Pn2 + Pn3 + Pn4) os elementos que asseguram esta transformação. Deste modo, não encontraremos em Adam (1985) a necessidade de associarmos o estado inicial a um estado de equilíbrio, segundo ele o estado inicial pode ser equilibrado ou não. (VIEIRA, 2006)

## 2.2. O UNIVERSO DE O GRITO DOS MATIZADOS E SUA ADAPTAÇÃO SOB A JORNADA DO HERÓI

O Grito dos Matizados é uma história de ficção espacial – ou “space opera” –, gênero narrativo para designar uma história ambientada fora do planeta Terra - seja majoritariamente no espaço sideral, seja por aventuras interplanetárias. O nome é uma analogia às “soap operas”, o equivalente às nossas telenovelas, por seu teor dramático nas jornadas espaciais. O livro deste projeto traz críticas principalmente ao autoritarismo e à manipulação do povo em situação crítica para aceitar uma realidade na qual a verdade é a dita pelo governante. Busco com ela também traçar reflexões sobre questões ambientais, uma vez que o ponto inicial da ruína da humanidade deste livro é a destruição dos recursos naturais e aniquilação de maior parte da população terrestre, devido a doenças e contaminação de água e alimentos. Partindo deste plano de fundo, a narrativa gira em torno de uma aliança entre nundorianos, tanto humanos quanto nunkhir, para derrubar o governo militarizado e reerguer a qualidade de vida da população.

Esta história, originalmente, possui uma extensão mais longa do que o possível para ser trabalhada neste trabalho de conclusão de curso. Entretanto, ainda sendo a oportunidade perfeita para elaborar a linguagem visual que este projeto terá, busquei montar uma adaptação da história para uma versão mais curta, apenas seguindo a linha principal de eventos, para que eu pudesse trabalhar visualmente em toda a estrutura da história (começo, meio e fim), e futuramente apenas preencher estes campos dentro de um estilo já formado. Para tal adaptação, foram utilizados os estudos feitos por Christopher Vogler a partir do “Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell (1949), no qual o autor elaborou seus estudos sobre o “monomito”. Vogler (1998) adaptou as reflexões sobre os mitos que obteve Campbell em uma jornada de 12 etapas em seu livro “A Jornada do Escritor”, na qual me aprofundarei a seguir.

### A NARRATIVA LIGADA À JORNADA DO HERÓI

O “monomito”, conceito explorado por Joseph Campbell (1949) e revisitado em *A Jornada do Escritor* por Christopher Vogler, é uma estrutura que liga intrinsecamente eventos do enredo a etapas da jornada do herói de tal história, uma vez que este tipo de personagem carrega consigo a função de movimentar a narrativa, mover as engrenagens da trama. Como diz Vogler (1998) no capítulo que discorre especificamente sobre o arquétipo<sup>4</sup> do Herói, “o

---

<sup>4</sup> Conceito cunhado pelo psiquiatra Carl G. Jung (1875 - 1961) e revisitado por Vogler (2007). O conjunto de padrões comportamentais e psicológicos, vistos recorrentemente na vida, nos contos e sonhos, que agrupam diferentes pessoas e/ou personagens em categorias específicas.

Herói é usualmente a pessoa mais ativa no roteiro. Sua força de vontade e desejo é o que move adiante as histórias.” – ou seja, é o personagem central no qual sua trama se mescla à trama principal do enredo.



Figura 3: Esquema circular da “Jornada do Herói”. Fonte: Vogler, 2007.

As etapas desta jornada são:

- 1 – O Mundo Comum
- 2 – Chamado à Aventura
- 3 – Recusa do Chamado
- 4 – Encontro com o Mentor
- 5 – Cruzando o Limiar
- 6 – Testes, Aliados e Inimigos
- 7 – Aproximação (da Caverna Profunda)
- 8 – A Provação Central (ponto central, morte e ressurreição)
- 9 – Recompensa
- 10 – A Jornada de Retorno
- 11 – Ressurreição (Clímax)
- 12 – Retorno com o Elixir (desenlace)

Tal estrutura reúne partes da jornada que, adaptada a seus próprios contextos, costumam ocorrer em qualquer modalidade de narrativa em diversas culturas. Estudando mitos e contos heroicos de diferentes culturas e épocas, Campbell traçou este esqueleto que contempla a todas elas. Segundo Vogler (1998), Campbell percebeu que “todo contar de história, conscientemente ou não, segue padrões desde tempos remotos de mitos, e que todas as histórias, das piadas mais cruas aos vôos mais altos da literatura, podem ser compreendidas nos termos da Jornada do Herói: o ‘monomito’”.

Neste projeto, além de ajudar a estruturar o enredo em si, foi a partir desta jornada que a trama principal foi escrita, e então fechada como a história do livro aqui desenvolvido e apresentado. Futuramente, O Grito dos Matizados contará com enredos menores e paralelos à protagonista e seu grupo, e maior desenvolvimento de cada núcleo e de suas ações. Para esta versão atual, entretanto, a mensagem principal continua completa – mas em sua forma mais direta e objetiva, cumprindo todos os passos do monomito, conforme explicitado a seguir:

### *1 – O Mundo Comum*

A heroína, Maria, é uma humana nascida em uma das ilhas de Nundoria. Vive com sua família adotiva: sua mãe e um de seus dois irmãos. A história inicia em um trecho de sua vida comum, em uma mais missão como capitã de uma das divisões das forças militares nundorianas.

### *2 – Chamado à Aventura*

De repente, se vê numa experiência de quase morte. Retorna com seu grupo e descobre terem sido peças de um plano vil do Governante Central. Ela se reúne com seus companheiros e sua família em um bar na periferia humana. Conversam sobre a traição e a necessidade de agir. Hilda, sub-líder da Aliança, ouve tudo e vai conversar com eles, chamando-nos para a reunião da Aliança. Lá, os soldados são apresentados aos planos de derrubar o governo e convidados a se unirem a eles.

### *3 – Recusa do Chamado*

Maria se sente insegura quanto ao seu papel na trama a se desenrolar. Seria ela capaz de liderar uma equipe de inteligência contra o governo, agindo como agente duplo? E no dia do confronto final, poderia ela fazer alguma diferença? E se ela morresse? E se morresse em vão?

### *4 – Encontro com o Mentor*

O líder da aliança, a sub-líder e sua mãe dão conselhos e motivações para Maria decidir entrar na aliança e começar a agir no plano final.

### 5 – *Cruzando o Limiar*

Maria então entra na aliança, e começa a viajar pelos planetas para conquistar aliados enquanto supostamente realiza suas missões de inteligência. Paralelamente, a aliança começa seus comícios pelas ruas de Nundoria.

### 6 – *Testes, Aliados e Inimigos*

O grupo liderado por Maria passa a ir em diversos planetas com dois objetivos: o pretexto de realizar o que lhes foi ordenado pelo Governo Central e o objetivo oculto de angariar apoio para derrubar Pollixur do poder. Entretanto, tais abordagens não passaram despercebidas para sempre pelo general Caster e seus subordinados diretos. Enquanto isso, os membros civis da aliança avançam ainda mais em conquistar o apoio do povo.

### 7 – *Aproximação (da Caverna Profunda)*

Com isso, Caster arma uma nova missão engodo para um planeta no qual Maria planejava enviar proposta de alinhamento. Ela vai, convicta de que poderia prosseguir com seu plano, mas é emboscada por forças do governo Nundoriano fortemente armadas.

### 8 – *A Provação Central (ponto central, morte e ressurreição)*

Maria e os mãos brancas são supostamente assassinados sobre o mar de Asteria. Entretanto, são resgatados pelo povo asteriano, os quais oferecem suporte tecnológico para a investida contra o governo nundoriano. Ao retornarem para seu planeta, dessa vez, ela resolve fingir sua morte. Aparece então para Hilda e conta quais serão seus próximos passos; a partir de agora, ela passa a agir pelas sombras – até o dia do pronunciamento e combate na cidade.

### 9 – *Recompensa*

O que o protagonista obteve da sua experiência de quase morte – Maria agora estava mais determinada, séria e consciente do seu papel. É o momento em que sua personagem ganha um ar mais sóbrio. Mostra que ela ganha um poder de estratégia ainda mais afiado, e sua percepção sobre quem é ou não seus aliados se torna mais certa.

### 10 – *A Jornada de Retorno*

O momento em que o herói precisa retomar sua aventura. Maria “volta dos mortos”, e as inseguranças também retornam: após ter quase morrido longe de casa, seria realmente capaz de derrubar o governo dentro de sua própria sede? Ou deveria desistir e viver longe dos olhos Nundorianos para sempre? Ela resolve seguir em frente com o plano – o momento em que vai encontrar Hilda e contar sobre a emboscada, além de firmar seu compromisso com o plano final. [Na versão curta, entretanto, esse momento de insegurança é suprimido dando lugar a uma fúria que incendia o espírito revolucionário de todo o grupo, adequando-se ao compasso com o qual a história é conduzida nessa versão]



### *11 – Ressurreição (Clímax)*

Maria e seus aliados entram na base do governo central para desativar a grande barreira e fazer um pronunciamento ao planeta – ou seja, entram direto no coração da força inimiga. A população, inflamada pela aliança, fazia pressão para que as tropas de segurança não entrassem no quartel e atrapalhassem os Mãos Brancas. O pronunciamento de Maria é transmitido à cidade, onde o exército invade a sala e pensa-se que ela foi executada assim que o sinal foi desligado. A grande batalha acontece. Maria e a maior parte de sua equipe saiu com vida graças a chegada das forças aliadas – porém a protagonista perdeu o braço direito com o qual empunhava sua espada.

### *12 – Retorno com o Elixir (desenlace)*

A finalização, as consequências da jornada na vida do Herói e de todos ao seu redor. O epílogo onde Maria e seus companheiros refletem sobre a jornada e o futuro que terão pela frente após destruir o governo e abrir o planeta para os fluxos interplanetários. Nota-se que o planeta não mudou milagrosamente com o feito, mas agora há a expectativa de mudanças positivas – termina-se com um tom otimista sobre o futuro, esperança causada pela enfim conscientização dos povos e a revolução feita pelos mesmos. Agora o caminho seria de reestruturar tudo o que foi destruído nos anos anteriores – uma nova jornada se inicia, mas num aspecto diferente de mundo e de heróis. Maria não mais está nas forças, ela passa a atuar em outra carreira.

## 2.3 DISTOPIA COMO FRUTO E CONSCIENTIZAÇÃO DE PROBLEMAS SOCIAIS

Utopia, um conceito amplamente conhecido, representa um estado de perfeição em que uma sociedade pode chegar em qualidade de vida tanto a nível individual quanto comunitário. Um lugar sem corrupção, pobreza, guerras e outras mazelas. A palavra, originada da junção dos termos gregos “ού” (u) de negação, “τόπος” (topos) de “lugar” e “ία” marcando um estado ou qualidade, é traduzida como “não lugar” ou mesmo “lugar nenhum”, que é como o autor do livro que no qual este vocábulo foi primeiro utilizado, Thomas Moore (1516), batizou a ilha de seu livro *Utopia* – em outras palavras, um lugar perfeito, mas de impossível existência.

Distopia, por outro lado, seria a antítese de tudo o que o conceito acima representa. É um estado de calamidade, miséria, opressão e desesperança no qual a sociedade tenta

sobreviver. O prefixo “δυσ” (dys), vindo do grego, significa “ruim” ou “anormal”; tal conceito pode ser, então, traduzido como “lugar ruim”.<sup>5</sup>

Um dos termos por vezes utilizados como sinônimo para este conceito é “anti-utopia”, vindo da ideia de que a distopia poderia ser trazida pelas promessas não cumpridas de uma utopia (JACOBY, 2005). Entretanto, Russell Jacoby (2005) defende que esta, na verdade, é uma visão equivocada e injusta obtida pela rápida observação da história, no qual regimes totalitários prometeram reerguer a população de um estado de grande dificuldade - como ocorreu no Nazismo após a Primeira Guerra Mundial e as consequências devastadoras que ela teve para a Alemanha. Entretanto, o que o governo de Hitler pretendia fugia dos ideais utópicos, uma vez que se pode dizer seguramente que sua sociedade ideal não era moldada na igualdade e no bem comunitário de todos que faziam parte dela, incluindo os povos que o Reich perseguiu e assassinou.

Mesmo a mais vaga descrição de utopia enquanto uma sociedade inspirada por noções de felicidade, fraternidade e plenitude aparentemente excluiria o Nazismo com sua noção de Arianos dominando inferiores em um Reich de Mil Anos.<sup>6</sup> (JACOBY, 2005, p. 29)

Indo adiante em seu argumento contra a generalização das distopias como “anti-utopia”, Jacoby (2005) analisou obras de ficção distópica do século XX, como *1984* de George Orwell, e chegou à conclusão de que essas são exemplos de distopias que não se colocam como anti-utopias. Suas abordagens, segundo ele, não tem a função de criticar ou satirizar o conceito de utopia, mas sim usar as questões sociais de sua época para criar uma sociedade como produto final delas, uma forma de alertar sobre tendências perigosas da contemporaneidade da publicação de suas obras. Sobre estas, Jacoby concluiu:

Eles não ligaram utopia à distopia; eles condenaram a sociedade contemporânea projetando no futuro seus piores fatores. Aqui encontra-se a diferença entre utopia e distopia. Utopia visa emancipar ao vislumbrar um mundo baseado em ideias novas, negligenciadas ou rejeitadas; distopia visa atemorizar ao acentuar tendências contemporâneas que ameaçam a liberdade.<sup>7</sup> (JACOBY, 2005, p. 28)

<sup>5</sup> Etimologias retiradas de *DISTOPIA - Dicionário Digital do Insólito Ficcional*.  
<<http://www.insolitoficcional.uerj.br/d/distopia/>> Acesso em 13/12/2021.

<sup>6</sup> “Even the vaguest description of utopia as a society inspired by notions of happiness, fraternity, and plenty would apparently exclude Nazism with its notion of Ayrans dominating inferiors in a Thousand Year Reich”, tradução nossa.

<sup>7</sup> “They did not link utopia and dystopia; they damned contemporary society by projecting into the future its worst features. Herein lies the difference between utopia and dystopia. Utopias seek to emancipate by envisioning a world based on new, neglected, or spurned ideas; dystopias seek to frighten by accentuating contemporary trends that threaten freedom.”, tradução nossa.

Um exemplo atual e popular deste tipo de literatura é *O Conto de Aia* (1985), de Margaret Atwood, romance que foi adaptado em 2017 para série de televisão. A história narra um futuro distópico no qual um governo teocrata fundamentalista, militarizado e patriarcal tomou o poder de todo o território pertencente aos Estados Unidos da América em meio a grande queda de natalidade causada por poluição e doenças sexualmente transmissíveis. O conceito de sociedade ideal de Gileade também não pode ser lido como utópico: sua estrutura social pauta-se em uma elite dominante e em superioridade masculina, em detrimento da população feminina que é subjugada e, no casos das aias, escravizadas por esta elite. É possível enxergar em tal governo aspectos de organizações e movimentos reais das últimas décadas, tempos nos quais o fundamentalismo religioso ligado ao Estado, por exemplo, tem crescido em diferentes países.

Com base nas leituras explicitadas acima, este projeto também não se propõe a traçar uma posição anti-utópica, mas sim levar o leitor a divagar, primeiramente, como um ideal extremamente distorcido de sociedade ideal, apoiado sobre segregação e em detrimento de áreas vitais para uma sociedade - como a educação, por exemplo - e que se aproveita de um estado de crise e grande desespero em que vive a população, pode levar as pessoas a apoiar um futuro cruel e autoritário. Também será convidado à reflexão, a partir das tendências econômicas e sociais atuais sobre nossa relação com o meio ambiente e por meio de uma projeção do pior cenário possível, que seria o fim das condições da vida em nosso planeta, de como - e quanto - uma exploração desenfreada dos recursos naturais e a falta de controle e devida fiscalização na produção dos alimentos que chegam às mesas de todo o mundo podem nos prejudicar a longo prazo.

## TENDÊNCIAS DAS DISTOPIAS BRASILEIRAS

As narrativas distópicas, como tratado acima, costumam ser produtos de sua época, uma vez que traz tendências sociais vigentes em sua sociedade para projetar um futuro atroz produzido por estas com o intuito de alertar seus leitores. Com esta afirmação, talvez possamos nos perguntar: tais histórias podem ser fruto, também, do local onde vivem seus autores - e nas realidades do mesmo em que estão imersos?

Ânderson Pereira (2018), em seu artigo onde explorou as tendências que podiam ser encontradas em livros brasileiros de ficção distópica, nos elucida que o maior fator diferencial das narrativas entre si, pelo qual melhor podemos ler as mudanças sociais e tecnológicas nas

sociedades, é o tempo. O espaço, por conta da globalização em que vivemos, acaba ficando em segundo plano nesta observação.

Neste sentido, em um mundo dito globalizado, pode-se inferir que é esperado que a distopia seja reformatada mais pelo tempo do que pelo espaço. Pode-se observar que, na contemporaneidade, as fronteiras espaciais têm sido obscurecidas; porém, as mudanças tecnológicas constantes têm feito do tempo um fator de mudança social mais premente do que o espaço. (PEREIRA, 2018, p.224)

Ainda assim, por vezes é possível notar marcas culturais regionais nas narrativas para além dos elementos de ambientação. A partir da leitura de três ficções distópicas brasileiras<sup>8</sup> e de estudos sobre narrativas distópicas sul-americanas, Pereira (2018) notou dois traços diferenciais nas narrativas nacionais que, em sua observação, podem se interligar para criar o fim da narrativa. O primeiro seria a existência do fantástico, da superstição, ponto o qual Pereira apoia no ensaio *Magical Realism in Spanish American Fiction* (Realismo Mágico na Ficção Hispano-americana), de Angel Flores (1995), em que Flores demonstra que a forte ligação entre tecnologia e superstição nesses países geram o elemento fantástico como ferramenta para escapar ou lidar com a realidade (PEREIRA, 2018, p.230). Já o segundo é uma diferença em relação a um padrão internacional das narrativas distópicas: o final. Enquanto no geral tais histórias costumam terminar em um tom mais pessimista e resignado, Pereira (2018) notou que as três obras sob sua análise tinham desfechos mais otimistas. Ele complementa, entretanto, que o elemento fantástico se fez essencial para se chegar em tal desfecho.

Todavia, as três obras aqui analisadas inscrevem suas sociedades no presente de sua publicação, e tal característica demonstra um olhar mais otimista quanto ao futuro das questões abordadas dentro das histórias. Neste âmbito, o elemento fantástico é de extrema relevância para a inscrição dessa característica nas narrativas aqui analisadas. Como já observado, o fantástico em *Sombras de reis barbudos* (1972) é a chave para a esperança da população; pode-se inferir, assim, que existe uma possibilidade de que dias melhores apareçam e a distopia se desfça. (PEREIRA, 2018, p.235)

O Grito dos Matizados se aproxima dessas obras quanto ao desfecho de visão mais otimista, e o intuito de deixar uma mensagem de esperança em superar a situação distópica. Um ponto a se notar é que o final não mostra um planeta completamente reconstruído e em toda sua plenitude econômica e social, mas sim uma Nundoria em reconstrução, com a população politicamente liberta, um governo civil recém-eleito repartindo os investimentos para as áreas preteridas pela liderança anterior e as os humanos enfim sendo integrados de

<sup>8</sup> As obras analisadas por Anderson Pereira em seu artigo foram *Dorri* (2009), de Rafael Silva; *Supernova: O encantador de flechas* (2015), de Renan Carvalho; e *Sombras de Reis Barbudos* (1972), de José J. Veiga.

maneira mais respeitosa à sociedade nundoriana, ambos os povos (humanos e nunkhir) começando a deixar para trás seus preconceitos ao outro.

Entretanto, um ponto de divergência entre este projeto e as obras analisadas por Anderson Pereira é a ausência da realidade fantástica. Apesar de ficcional e de mostrar civilizações irreais, a narrativa se apoia em elementos pertencentes à ficção científica, e todas suas questões estruturais ocorrem no âmbito ora natural, como as consequências que levaram à ruína do planeta Terra, ora tecnológico, como as causas que intensificaram a nível crítico o aquecimento global, tornou ar e água insalubres para consumo e adoeceu grande parte da população, e também toda a crise social e diplomática (esta pela postura bélica do governo central em relação aos demais planetas) de Nundoria. A obra não se propõe a fazer uma abordagem mais alegórica, e sim uma mais objetiva, uma vez que o objetivo maior, e o meio de conscientização escolhido, é desenvolver no leitor a empatia pelos personagens que passam situações as quais ele consiga relacionar diretamente à realidade.

Ainda assim, resolvi me aprofundar um pouco mais na busca pelo motivo que sustenta esta tendência mais otimista nas distopias nacionais. Em janeiro deste ano, através da ferramenta de formulários do Google, elaborei um questionário a ser respondido online, ao qual um total de 24 pessoas se voluntariaram. Com isso, busquei confirmar a preferência dos leitores ou espectadores (contando também com filmes/séries distópicas) por um final mais otimista ou pessimista, além de tentar chegar a uma conclusão quanto ao motivo. O formulário possuía duas perguntas objetivas e duas discursivas, e das primeiras temos os resultados nos gráficos abaixo:

Para você, uma história com futuro distópico termina melhor quando seu final tem um tom otimista ou um tom pessimista? (Nota: "otimista" não...a para melhorias após a história narrada no livro.)  
24 respostas

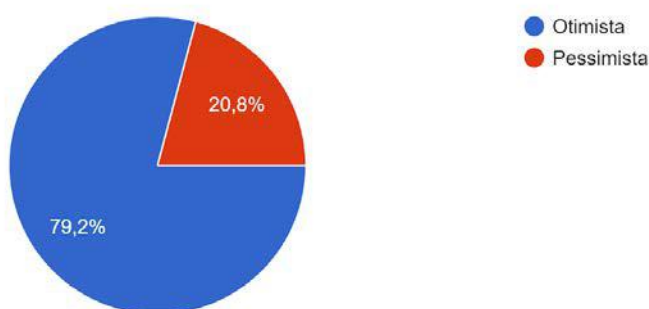


Gráfico 1: Percentagens dos leitores que preferem finais otimistas (79,2%) ou pessimistas (20,8%)

Dentre os entrevistados, há uma clara preferência por finais mais otimistas, o que vai de encontro com os anseios dos autores brasileiros em escrevê-los pois, afinal, um autor também é um leitor. A pergunta seguinte foi uma discursiva, pedindo aos voluntários que explicitassem o motivo de sua preferência. As respostas dos que votaram no tom otimista, em sua maior parte, acabam complementando-se entre si. O elemento-chave, assim como Pereira (2018) observou na passagem acima transcrita, é a esperança de que dias melhores possam vir, e este elemento é o que os leitores mais procuram. Tal necessidade vem justamente da associação que o público faz com os problemas estruturais existentes em nossa sociedade, enquanto um país há pouco tempo considerado subdesenvolvido e até hoje com extrema desigualdade social.

Abaixo, apresento uma das respostas que melhor representam o anseio geral declarado pelos entrevistados ao consumir uma narrativa distópica com a esperança de uma mensagem não pessimista:

O mundo real já é muito cruel, então é muito desgastante e frustrante ler uma história em que você acompanha tantos perigos, sofrimentos, aventuras e tudo mais, e você não tem uma mensagem positiva no fim. Pra mim é uma experiência que me deixa muito pra baixo, então acaba criando um sentimento negativo em mim com relação a história e o livro. Não gosto de histórias muito pessimistas, gosto de ler agnst<sup>9</sup>, um drama e tudo mais, mas quando tudo dá errado, tudo é negativo, e nem no fim você tem um respiro de alívio, não é uma experiência boa.

Uma outra resposta, abaixo transcrita, conectou-se perfeitamente com a premissa de *O Grito dos Matizados*. Neste ponto, o projeto também se difere do sub-gênero onde essa obra pode ser qualificada, o space-opera, nos quais por vezes há a existência de magias ou poderes sobrenaturais. A ausência da fantasia aqui, na realidade, é a ênfase do papel do ser humano, com suas habilidades naturais e tecnológicas, para resolver os problemas. Embora os avanços tecnológicos trouxeram a exploração desenfreada da natureza e poluição, além de questões que aprofundam a desigualdade social, também trouxeram a capacidade de tratar doenças diversas e aumentar nossa expectativa de vida, ofereceram alternativas limpas de energia para nossas atividades, etc. A mensagem que este projeto traz é que os seres humanos, com sua força de vontade, capacidade de concentrar conhecimento e de inovar, possam mudar sua realidade.

---

<sup>9</sup> *Angst* é um termo em inglês para designar uma situação de muita angústia, aflição e tristeza. É considerado um gênero de ficção de fã (fanfiction).

Apesar de todas as circunstâncias pessimistas, prefiro acreditar que tudo pode melhorar e um futuro melhor será inevitável. E cada pessoa deve ser um "germe" dessa mudança, melhorando a si mesmo para que seu reflexo venha a melhorar aqueles que te rodeiam.

A segunda pergunta objetiva buscou entender o que mais os entrevistados se interessam em observar entre os motivos e circunstâncias que levaram ao universo se tornar distópico e os meios que a sociedade usa para sobreviver e superar a situação distópica. Como podemos observar abaixo, a maioria dos votantes optou pela primeira opção.

Dessas opções, qual mais se aproxima do que você busca ver em uma narrativa com um futuro distópico?

24 respostas

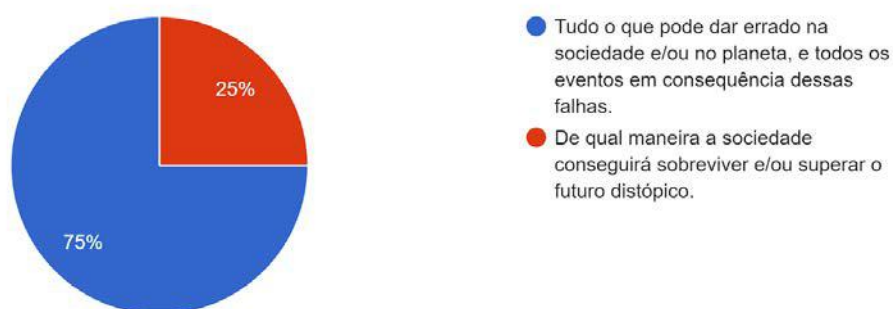


Gráfico 2: Porcentagem de entrevistados optantes pelas causas de uma distopia (75%) ou pelos meios de superá-la (25%).

Dentre os voluntários que optaram por histórias com finais otimistas, pude perceber três perfis através de suas respostas na questão discursiva, na qual pedi para que elucidassem o motivo de sua escolha. São eles:

I - Pessoas que possuem uma curiosidade mais formal, no âmbito do roteiro, por como o autor imaginou o pano de fundo para uma situação tão extrema ou os planos para vencer ou sobreviver à mesma;

II - Os que buscam relacionar os fatores que levaram à distopia com os existentes em nossa realidade, e perceber a construção desse futuro distópico como uma grave consequência que devemos evitar; já a solução seria algo que seria adaptado a cada situação, logo, não há muito o que observar em uma solução para um problema que, em nosso mundo, (ainda) não existe;

III - E os que colocam ambos como interessantes, porém em ordem de prioridade, sendo os fatores que causam a distopia a parte de maior prioridade, pois é sobre ela que será criada a solução, e nesse momento ela passa a se tornar o foco.

Em suma, os participantes desta pesquisa, em sua maioria, mostram o interesse em entender quais e como as tendências e crises sociais podem nos prejudicar, o quão longe podemos imaginar esse dano à sociedade bem mais do que quais soluções seriam utilizadas para tal; porém sentem a necessidade de que haja, sim, uma solução para a situação distópica da narrativa. Penso que a atenção é maior para os elementos que remetam a algo em nossa vida real, e por isso a preferência na segunda questão objetiva, mas que, assim como nós esperamos que dias melhores cheguem para nós, e fugimos para ficções a fim de esquecer por um momento as mazelas da realidade, queremos sentir esperança também na ficção que consumimos, e não terminar a mesma com um sentimento de frustração.



### 3. MENSAGEM E EMOÇÃO ATRAVÉS DE TEXTO E IMAGEM.

O objetivo deste projeto é não apenas entreter o leitor e cativá-lo com o universo ficcional por mim criado, mas também trazer algumas reflexões que julgo serem importantes atualmente. Para potencializar as mensagens que a trama traz consigo, mesmo com a compreensão do enredo sendo plenamente possível por texto, optei por dar uma camada visual para a história. Em meu entendimento, tornar o leitor mais próximo quanto possível dos personagens, desenvolvendo em si empatia pelos mesmos, pode levá-lo a colocar-se no lugar dos mesmos e traçar comparações dos aspectos sociais do universo ficcional com o de sua realidade. Conforme explicarei adiante, acredito que essa aproximação se torna maior quando os envolvidos da narrativa passam de “apenas nomes” para “rostos”. Quanto mais sabemos sobre os indivíduos de um relato, mais provável se torna surgir algum sentimento em relação a eles.

Dentro desta camada visual, escolhi dar ênfase no uso das cores para intensificar emoções diversas das cenas e dos personagens. As cores, que são elemento central da construção dos humanos dessa história, ao mesmo tempo que são um dos aspectos atacados pelos *nunkhir* que tem aversão aos descendentes dos terráqueos, representa uma parte da identidade da espécie e toma um papel fundamental dentro da narrativa visual do livro. Para o uso de cada paleta e elementos presentes nas ilustrações, houve um processo de escolha baseado na construção social dos significados de cada uma dessas imagens, o que será explicado na segunda parte deste capítulo através da Semiótica segundo Charles Sanders Peirce e seu estudo triádico.

#### 3.1. SEMIÓTICA

Os signos, objeto central de estudo da semiótica, possuem uma relação de representação a um objeto que pode ou não ser construída socialmente - sendo este objeto material (acessórios, móveis, pessoas, etc) ou imaterial (sentimentos, valores, etc), criando por fim algo na mente de quem observa tal signo. Na produção visual, entender como sugerir ou evocar interpretações e sentimentos desejados pelo criador da peça também é uma importante ferramenta comunicacional. Dentre as vertentes de estudos semióticos, a escolhida para este trabalho foi o modelo triádico de Peirce, explorado pelos textos de Lucy Niemeyer, Lucia Santaella e Winfried Nöth, que será explicado a seguir.

Todo o campo imagético em suas duas partes, ou seja, tanto o que vemos fisicamente com nosso sentido da visão quanto o que temos reproduzido em nossa mente a partir de estímulos externos ou internos, é interligado por natureza. Isso se dá ao fato de o que vemos no mundo físico ser guardado em nosso extenso repertório mental, enquanto esses mesmos objetos surgem de uma versão mental de sua existência. O que faz a ligação entre esses dois domínios é a representação, a capacidade de representar algo mentalmente ou visualmente é o unificador das propriedades materiais e imateriais da imagem. A esta representação, podemos também chamar de signo.

O mundo das imagens se divide em dois domínios. O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. Imagens, nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais. Ambos os domínios da imagem não existem separados, pois estão inextricavelmente ligados já na sua gênese. [...] É na definição desses dois conceitos (signo e representação) que reencontramos os dois domínios da imagem, a saber, o seu lado perceptível e o seu lado mental, unificados estes em algo terceiro, que é o signo ou representação. (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p.15)

## A TRÍADE DO SIGNO

A base da semiótica peirceana, na qual se divide um signo, é uma tríade formada por três tríades menores. Elas são a tríade do signo, ou *representâmen*, do objeto e do interpretante. A relação dessas três entre si consiste na existência de um signo por si mesmo que remete a um objeto o qual ele está a substituir e que gera um processo de uma significação no seu intérprete — processo este chamado de interpretante.

Partindo de um modelo triádico de signo, o signo de imagem se constitui de um significante visual (representamen para Peirce) que remete a um objeto de referência ausente e evoca no observador um significado (interpretante) ou uma ideia do objeto. (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p.38)



Figura 4: Esquema da tríade do signo. Fonte: Niemeyer, 2007.

A tríade interior do signo, ou representâmen, é onde começa o processo de representação e percepção. Ela se divide em qualissigno, o aspecto das qualidades primárias daquele signo (cor, textura...); sinsigno, a parte onde começa uma maior particularização da representação (forma, dimensões...); e legissigno, onde há leis e convenções que agem sobre o processo de significação.

A seguir, somos remetidos a um objeto, este que dentro da relação sîgnica é chamado de “objeto imediato”, e que faz referência ao “objeto dinâmico”, ou seja, o real. A tríade do objeto é justamente o “modo como o signo se refere àquilo que ele representa” (NIEMEYER, 2007). O objeto imediato também se apresenta enquanto tríade, e é formado pelo ícone, em uma relação de semelhança com o que ele representa, geralmente apresentando-se como imagens, metáforas ou diagramas; índice, quando a relação acontece por meio causal, a manifestação daquele signo, as marcas que ele deixa para o intérprete (por exemplo, uma pegada é um índice/indício do ser que a deixou no local); e o símbolo, pelo qual o objeto dinâmico se liga ao imediato através não apenas que questões naturais ou intrínsecas a ele, mas por convenções e regras além dele, acordos sociais – por exemplo, logomarcas que representam suas empresas, instituições, etc.

Por fim, temos a tríade do interpretante. As primeiras impressões são produzidas na fase Rema, onde podem haver imprecisões, dúvidas e surpresas típicas do primeiro contato. A partir de uma significação com maior particularização deste signo, onde afirmações já são

possíveis, há o segundo nível chamado Dícete. Por fim, ao momento de caráter mais inequívoco em que se tem normas, precisões e rigor, chegamos ao nível do Interpretante chamado de Argumento.



Figura 5: As três tríades do signo detalhadas. Fonte: esquema autoral.

Com a relação entre as três tríades, temos três categorias de experiência sígnica: Primeiridade, Secundidade e Terceiridade (PEIRCE apud NIEMEYER, 2007).

- **Primeiridade** é o primeiro momento desta experiência, marcado pelo qualitativo, menos reflexivo e mais sensível, o primeiro contato. Ocorre no Qualissigno (Representâmen), Ícone (Objeto) e Rema (Interpretante).
- **Secundidade** é o momento seguinte, onde há a experiência, a manifestação deste signo, um conhecimento mais profundo sobre o mesmo. Ocorre no Sinsigno (Representâmen), Índice (Objeto) e Dícete (Interpretante).
- **Terceiridade** é o momento final, onde regem as leis, normas e convenções. Ocorre no Ligissigno (Representâmen), Símbolo (Objeto) e Argumento (Interpretante).

O processo comunicativo através dos signos pode ser feito e experienciado dentro da linguagem verbal (textual), não-verbal (imagem) e sincrética (a mescla das duas linguagens). Elaborar cenas, códigos de vestimentas, organizações entre outros elementos torna essencial refletir em cima das questões semióticas, uma vez que cada um destes tem a pretensão de comunicar algo a mais que sua mensagem mais imediata e descritiva.

O produto carrega expressões das instâncias de elaboração e de produção: cultura e tecnologia. Quando ele entra em circulação, além de portar essas expressões, passa a ser um elemento de comunicação - não só portando informações objetivas mas passando a ser suporte também de mensagens do usuário para si próprio e para outros. [...] Assim, o produto, além das funções prática, estética e de uso, tem a

função significativa. O produto difunde valores e características culturais no âmbito que atinge. (NIEMEYER, 2007, pg 18)

### 3.2. APLICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO

Pela semiótica, é possível criar um processo de comunicação entre o produto, como este projeto, e as pessoas que serão atingidas por ele de mensagens que vão além do sentido óbvio da produção textual e visual. Certos elementos do mundo, valores e funções são expressas ao leitor não simplesmente com todas as letras no texto ou desenhado descritivamente nas ilustrações, mas sim representados por meio dos tais signos. Tal qual uma poltrona que, a depender de seu material, textura e forma, pode comunicar ou não a ideia de conforto, assim também ocorre com livros e suas narrativas.

Para uma comunicação consciente e objetiva, é necessário se ater ao que o potencial intérprete ou interpretador (o leitor) tenha em seu conhecimento prévio. Portanto, para uma maior eficácia em passar as mensagens pretendidas, foi pensado na maneira mais clara, ainda que ficcional – para manter o aspecto de interesse e originalidade na trama retratada – de manter os personagens, mundos e acontecimentos facilmente relacionáveis ao mundo real, para que se possa tecer as críticas sociais da trama de maneira mais precisa.

Na construção do universo de O Grito dos Matizados, foram levados em conta contextos sociais, políticos e econômicos no qual tanto a autora (na citação abaixo representada como “gerador”) quanto os leitores de alcance mais imediato (brasileiros) estão inseridos. As consequências de tal são vistas nos cenários, vestimentas e trejeitos, além de interações diversas no texto da narrativa. Também foi importante neste processo ater-se às funções de personagens centrais para, em conjunto com o contexto nos quais eles estão na história, formar seus designs.

Memória, referências, experiência de vida, conhecimento compõem o repertório. É a partir deste repositório que a relação comunicativa se estabelece. Só tem significado o que pode se relacionar com algo já conhecido. Para que se efetive um processo de comunicação, é necessário que a **mensagem** tenha referências ao repertório que o **Interpretador** partilha com o **Gerador**. (NIEMEYER, 2007, pg 32)

A seguir, vamos nos aprofundar na construção das mensagens por meio dos elementos centrais do universo de O Grito dos Matizados.

### 3.2.1. OS CENÁRIOS DA NARRATIVA

Na história, são exibidos seis planetas: Terra (no prólogo, como base pré-inicial da história), Busk, Plutão, Aurília, Asteria e, como cenário principal, Nundoria. A **Terra** aparece graficamente em vinhetas e na ilustração de rodapé durante o período em que a história está centrada no planeta, e é retratada como um planeta devastado por desastres naturais – intensificados pela ação humana – e com seus mares e ar poluídos. No texto, o processo desta degradação é explicado com detalhes, e apontam semelhanças com problemas ambientais ocorridos nas últimas décadas de nossa realidade.



Figura 6: Pannel de referências para a Terra descrita na história.

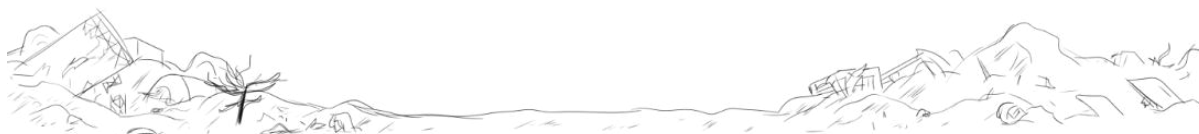


Figura 7: *Lineart* de rodapé da Terra (presente no prólogo).



Figura 8: Vinheta de cena na Terra.

Em relação aos demais planetas, alguns são conhecidos, na narrativa, por características específicas do seu clima, e são descritos como tal no texto. **Busk** é conhecido como “planeta florestal”. Repleto de florestas densas, rios e possuidor de uma flora e fauna diversa e exuberante, Busk é colocado como um planeta estratégico – pelo potencial de exploração de seus recursos naturais – para o plano imperialista do Governo Central nundoriano. Seu nome é uma aproximação de “bosque”, além de significar “arbusto” em dinamarquês.





Figura 9: Painel de referências para os cenários de Busk.



Figura 10: Vinheta na saída do centro de segurança de Busk.



Figura 11: *Lineart* de rodapé para as cenas em Busk.



**Plutão**, conforme amplamente conhecido, é um planeta-anão de rocha e gelo, e na história é conhecido também como “planeta glacial”. Os habitantes são humanos que saíram da Terra bem antes dos conflitos da humanidade com Nundoria, mas que, por algum problema em sua viagem, chegaram a Plutão em um tempo futuro – sem terem sentido essa passagem de tempo. Há poucas pessoas residindo em um recém-construído centro militar, alguns dos mais velhos ainda pertencentes a uma parte da população humana não-matizada.

A missão em Plutão é a primeira desde a descoberta dos planos de Caster por Maria, e, portanto, dos como parte da Aliança Nundoriana. Ambos os lados apostaram no fato de, por serem da mesma espécie, a equipe obteria sucesso mais facilmente em sua proposta aos plutonianos, e o suposto sucesso da missão foi essencial para que a equipe prosseguisse sendo enviada a outros planetas com frequência.



Figura 12: Painel de referências para os cenários de Plutão.

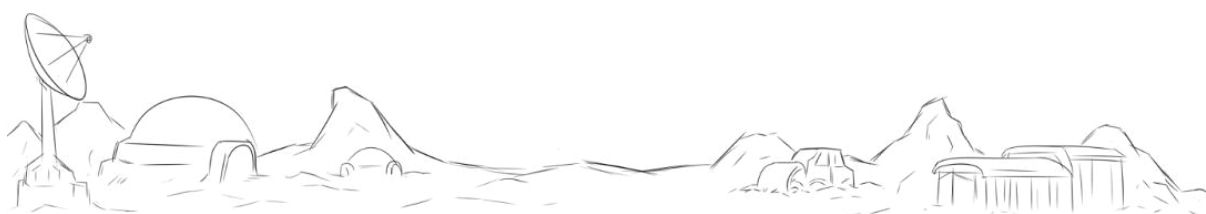


Figura 13: *Lineart* de rodapé para as cenas em Plutão.



Figura 14: Vinheta de cena em Plutão.

**Aurilia**, nome com origem no termo latim “aurum” (ouro), é chamado de planeta desértico. Repleto de dunas, construções arenosas e bastante ensolarado, possui em seus cenários uma coloração razoavelmente "dourada", o que explica seu nome. Para a construção visual, foram usados como referência locais como Arábia Saudita e Egito, além dos cenários de Tatooine, planeta fictício de Star Wars, montado na Tunísia. Apesar de não aparecer em ilustrações do livro curto, é representada pela ilustração de rodapé no capítulo que se passa no planeta.



Figura 15: Painel de referências para os cenários de Aurília



Figura 16: *Lineart* de rodapé para as cenas em Aurília.

**Astéria** é o “planeta cósmico”. Os asterianos são conhecidos por seu grande conhecimento científico e tecnológico, com o qual desenvolveram redes de transporte via portais por toda Via Láctea, permitindo atravessar longas distâncias na galáxia em um tempo extremamente menor. Seu nome vem de “aster”, termo grego para “astro”, e é uma referência tanto ao céu perpetuamente estrelado e púrpuro, como um vislumbre do espaço sideral, como a relação estreita e orgânica com o estudo cósmico de seus nativos.



Figura 17: Painel de referências para os cenários de Astéria



Figura 18: *Lineart* de rodapé para as cenas em Astéria.

Os asterianos são a única espécie – a aparecer na versão curta – que não são humanóides. A ideia foi dar uma aparência de uma existência a qual não conseguimos compreender muito, e ao mesmo tempo sublime. Suas formas são soltas, lembrando ramos de árvores, para reforçar a ligação desse povo com a natureza. Em seu “rosto” há apenas o olho, e sua comunicação não é vocalizada, mas sim telepática – eles são capazes de falar diretamente com a mente de seus interlocutores, sejam eles de qualquer espécie.



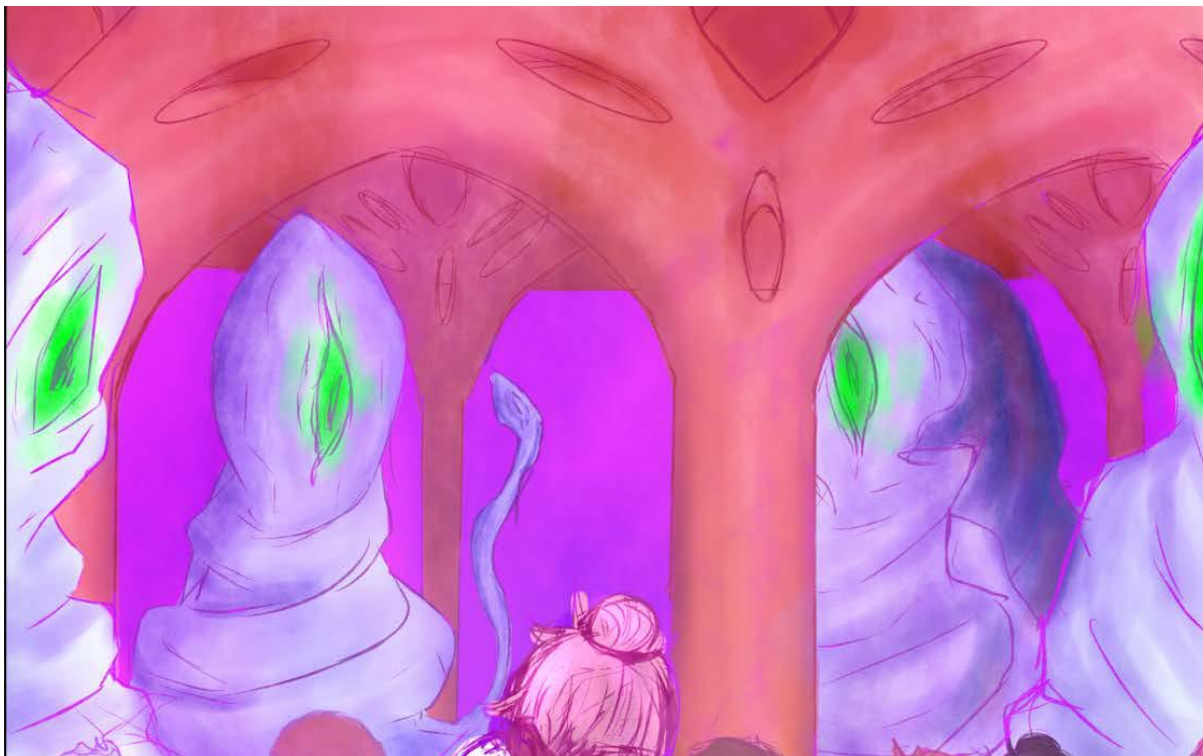


Figura 19: Asterianos em uma das ilustrações do livro.

E por último há **Nundoria**, que se apresenta como o planeta central da história. Ele, na realidade, apresenta diversas semelhanças com a Terra, assim como sua população nativa, os *nunkhir*, é fisiologicamente muito próxima à humanidade. A diferença maior entre sua representação e a Terra na qual vivemos se dá não a um fator espacial, mas temporal, uma vez que a história se passa em meados do século XX. Portanto, alguns elementos do que entendemos como parte do futurismo, ou seja, a visão que temos do planeta do futuro tanto em natureza quanto tecnologicamente, são utilizados na história. Entretanto, tal avanço de tecnologia é visto em uma parte específica do planeta, pelas razões a serem abordadas a seguir.

Um grande motivo de conflito entre a população, e de parte dela com o governo, é a desigualdade social originada pela crise que abrange o planeta, esta nascida do confronto com os humanos invasores e intensificada pelas políticas de Pollixur com foco em dominar outros planetas em detrimento do próprio. Embora o pequeno planeta tenha várias ilhas habitadas, divididas em distritos, existem basicamente duas Nundorias: a Capital, ilha onde fica o Governo Central e o quartel das Forças Nundorianas, e a periferia, que são todas as demais ilhas nundorianas.

Por conta do investimento nas Forças, e por ser sede governamental, a ilha Capital reflete sua importância política e econômica através do urbanismo de suas cidades, com altos

prédios, muitas avenidas e forte tráfego de veículos flutuantes modernos. Sua aparência foi inspirada no que temos por futurismo atualmente.



Figura 20: Painel de referências para os cenários da Capital.



Figura 21: *Lineart* de uma das cenas na Capital.

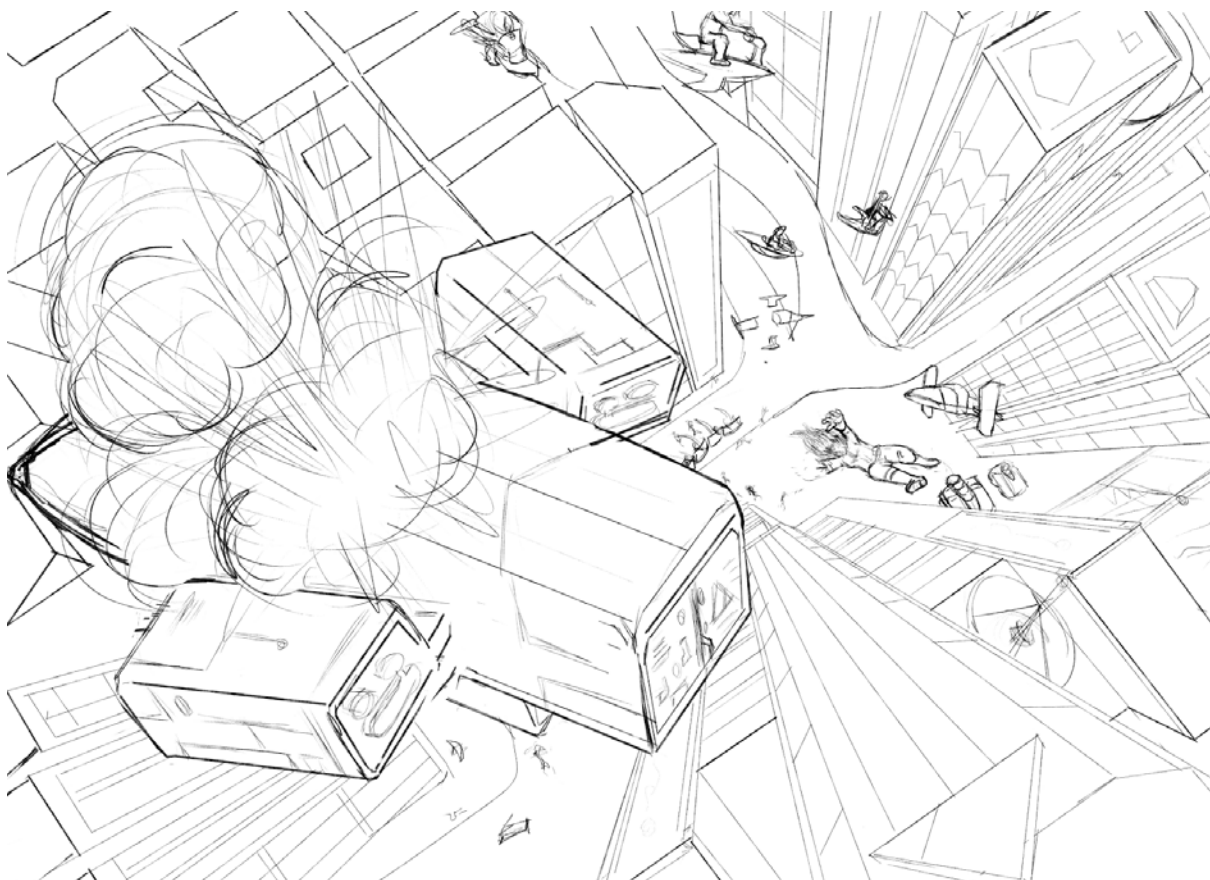


Figura 22: *Lineart* da cena em que a Capital aparece vista do alto, incluindo o quartel das Forças Nundorianas.



Figura 23: *Lineart* de rodapé para as cenas na Capital.

Enquanto as ilhas que compõem a periferia nundoriana possuem menos investimentos e atenção do Governo Central, e por isso suas ruas e construções são menos avançadas, além de ter diversos locais destruídos pela batalha com os humanos que não foram reconstruídos por falta de acesso a verbas. Há também alguns elementos futuristas em sua paisagem, como banners luminosos e veículos flutuantes (embora em menor quantidade), porém mesclados a um visual estagnado e, por vezes, maltratado das cidades.

Na história, o distrito mais retratado é Nitrut, onde está localizado a sede da Aliança Nundoriana, onde Ilios e sua família reúnem-se com os membros da organização, e o Bar Matiz, um refúgio para os humanos nundorianos terem seu momento de lazer e descontração – e onde ocorre a união entre os Mãos Brancas e a Aliança.



## **NUNDORIA - PERIFERIA**

Figura 24: Painel de referências para os cenários da periferia nundoriana.



Figura 25: *Lineart* de rodapé para as cenas em Nitrut.





Figura 26: Painel de referências para o cenário do Bar Matiz.



Figura 27: *Lineart* de apresentação e proposta de Hilda aos Mãos Brancas.



Figura 28: O momento em que Maria anuncia a entrada de sua equipe na Aliança.

### 3.2.2. IMPORTÂNCIA DAS VESTIMENTAS

Além dos cenários, as vestimentas também informam sobre a posição social e econômica dos indivíduos da narrativa. Apesar de possuírem diversos estilos que vão de encontro com suas personalidades, alguns fatores icônicos, como texturas e cores, e indiciais, como formas, tipos de costura podem remeter a processos de produção têxtil mais ou menos baratos. Tais detalhes implicam no preço final dos trajes e, conseqüentemente, em quem tem acesso a eles, e a partir disso nasce uma distinção entre padrões de vestimentas dos periféricos e dos moradores da Capital.

Os trajes de tecidos com maior pigmentação, texturas mais refinadas, de materiais mais resistentes e com costuras mais complexas tem seu valor monetário aumentado. Portanto, é muito comum ver cidadãos da Capital com vestidos de alta costura, jaquetas e roupas com variados acessórios, enquanto que entre os periféricos é mais comum tecidos mais brutos, com cortes e costuras mais simples e geralmente mais claros – exceto em tecidos naturalmente escuros.



Figura 29: Design da personagem Hilda Chrysalis-Bohr, moradora de Nitrut e sub-líder da Aliança Nundoriana.

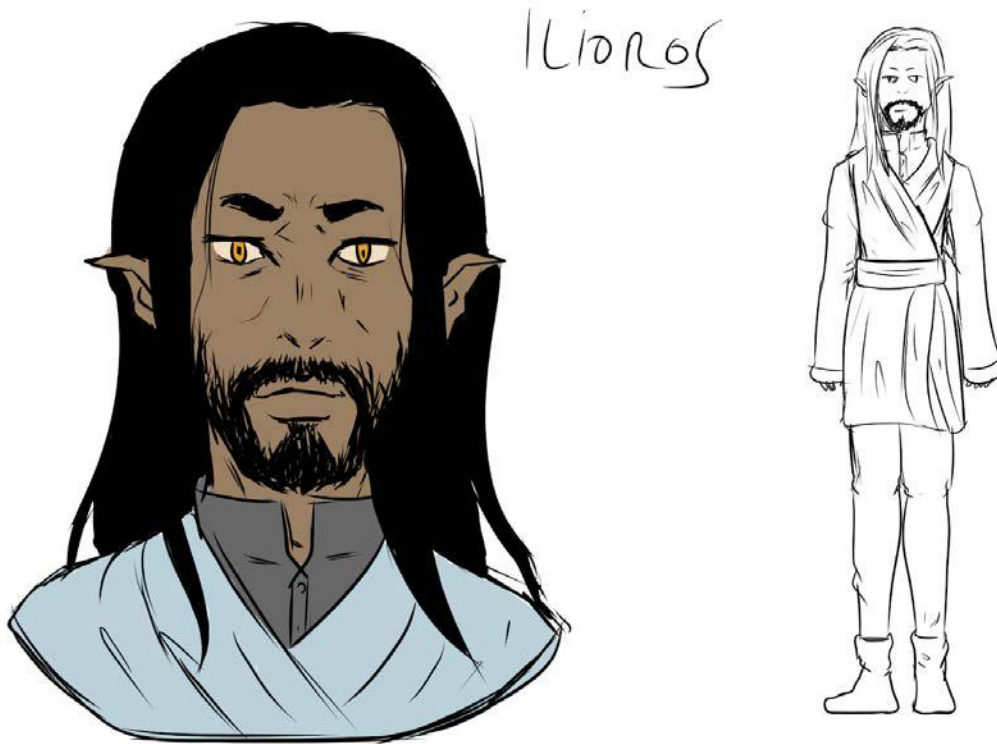


Figura 30: Design do personagem Ilios Bohr, morador de Nitrut e líder da Aliança.

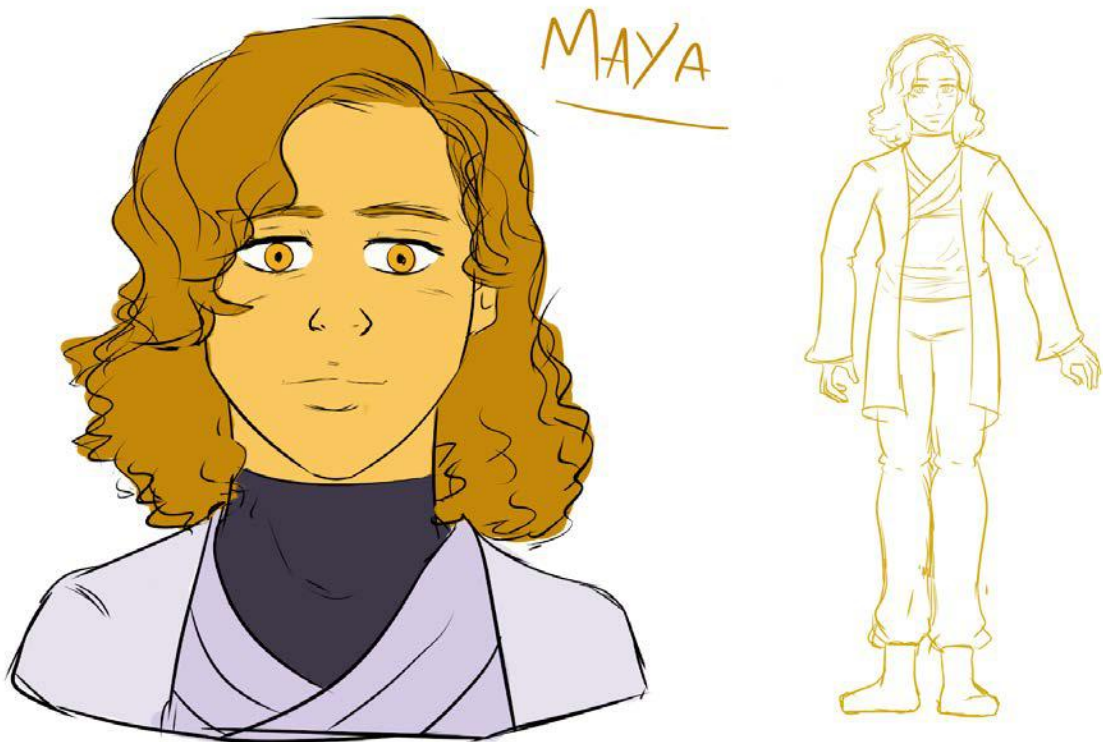


Figura 31: Design da personagem Maya, moradora de uma das cidades periféricas e soldada pertencente aos Mãos Brancas.



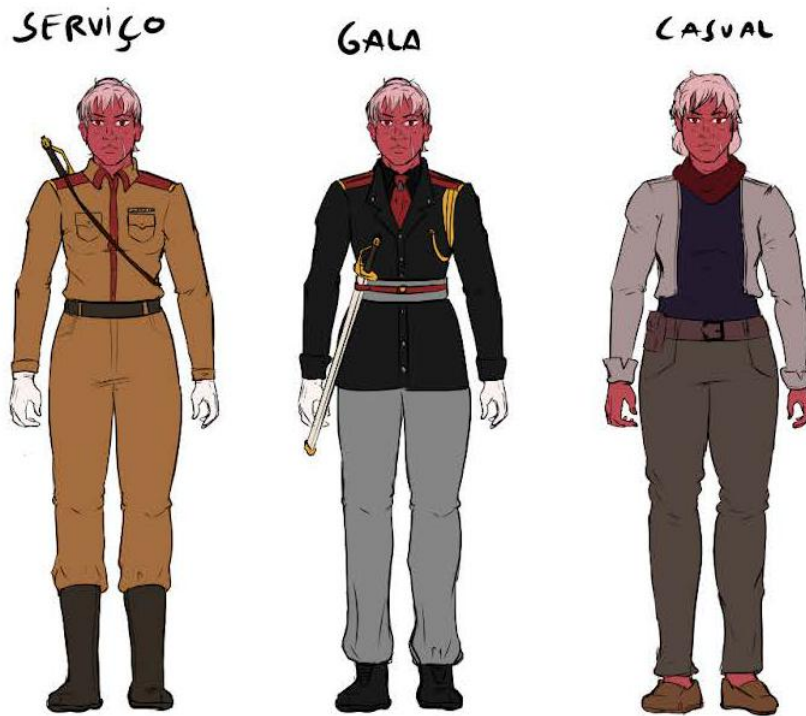


Figura 32: Design da personagem Maria Harius, moradora da Capital e capitã de um dos times dos Mãos Brancas (primeira versão do uniforme militar).



Figura 33: Design do personagem Icaro, morador da Capital e soldado da Divisão de Engenharia/Forças de Defesa (primeira versão do uniforme militar).

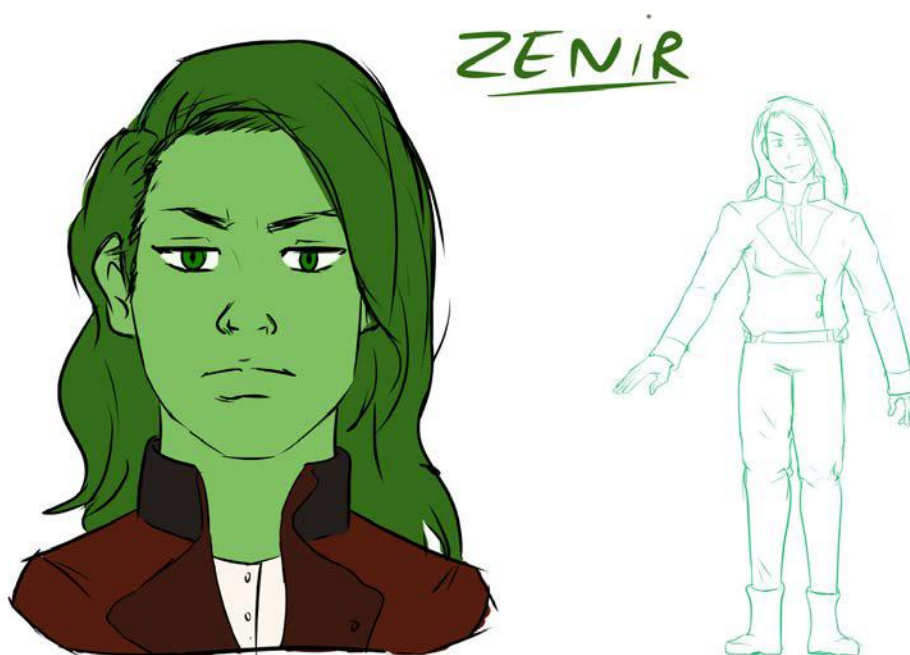


Figura 34: Design da personagem Zenir, moradora da Capital e soldada pertencente aos Mãos Brancas.

No tópico a seguir, abordaremos mais profundamente as demais questões que são passadas ao leitor através da construção dos personagens da trama e de outros elementos do projeto, tanto em sua esfera textual quanto gráfica, com o enfoque no uso da cor em sua construção.

### 3.2.3. O PAPEL DA COR NA COMUNICAÇÃO

Embora classificadas naturalmente como qualissígnos, ou seja, as primeiras características que lemos de um signo, suas qualidades básicas, e enquanto representação icônica de um objeto, as cores podem representar aspectos de outros níveis de contato com o signo. Enquanto fator indicial, uma cor pode ser a consequência de algum processo de produção de um determinado produto e/ou do método de aplicação de uma cor, ou ainda indicar um processo de deterioração, como um papel antigo amarelado. Em um nível terceiro, passam por um processo de ressignificação cultural nas sociedades, e ganham um aspecto simbólico através destas convenções sociais. Este é o caso quando lidamos com o vermelho como a “cor do amor”, o preto como “cor do luto” e demais associações. Todas são frutos de acordos sociais, símbolos que são criados pelas pessoas e repassados através das gerações, e

absorvidos pela cultura e pelo inconsciente coletivo. Assim, somos condicionados a ver composições escuras azuladas como algo melancólico, ou ilustrações com vermelhos e laranjas como uma cena de ação, conflito ou perigo.

Para a produção visual desta narrativa, debrucei-me majoritariamente nestas significações oriundas da compreensão social de cor. Para essa parte, além de pesquisa pessoal e conhecimento comum, foram analisadas as pesquisas feitas por Eva Heller em seu livro *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão* (2013), que analisa justamente as significações simbólicas acordadas socialmente. A seguir, serão explicados os critérios em que tais cores foram aplicadas nos personagens da trama.

## A COR COMO HIERARQUIA

Uma das maneiras mais comuns de representar níveis de uma determinada hierarquia é por meio das cores, em uma escala cromática que vai, geralmente, de uma cor mais luminosa até uma menos luminosa. Um exemplo amplamente conhecido é a graduação por faixas nos níveis de proficiência em artes marciais, como Karatê ou Jiu Jitsu. No Karatê, o nível inicial é representado pela faixa branca, e a escala segue por laranja, azul, amarela, verde, marrom e por fim preta, para os mais experientes. No Jiu Jitsu, o nível mais baixo também porta a faixa branca, passando então por cinza, amarelo, laranja, verde, roxo, marrom, preta, preta e vermelha e, por fim, vermelha.

Essas ideias associadas às cores são usadas em diversos contextos, incluindo design de personagens e de jogos. Um exemplo do último grupo é um jogo chamado *Jamdat Sudoku* – possui esse nome por ser produzido pela empresa Jamdat, hoje em dia parte da EA Games –, uma versão do jogo numérico Sudoku em que havia um sistema de progressão de níveis a partir de acumulação de pontos, chamados no jogo de “pontos lógicos”, que o jogador conquistava a cada tabela concluída de Sudoku. O jogo contava com sete níveis, que não ditavam exatamente a dificuldade das tabelas seguintes, mas comunicavam a experiência do jogador. Eles eram representados por cores, começando pelo nível azul, passando por vermelho, verde, laranja, roxo, marrom e, por último, preto.

Dentro de *O Grito dos Matizados*, essa relação hierárquica das cores foi utilizada na elaboração dos trajes militares das Forças Nundorianas, uma vez que os uniformes reais das forças armadas ao redor do mundo possui uma série de códigos, geralmente como partes avulsas que são anexadas ao traje, que comunicam informações como divisões e patentes. As forças dessa ficção possuem apenas 5 patentes: soldados, capitães, sub-tenentes, tenentes e

general, cargo ocupado pelo líder maior de todas as forças – e por isso restrito a apenas uma pessoa.

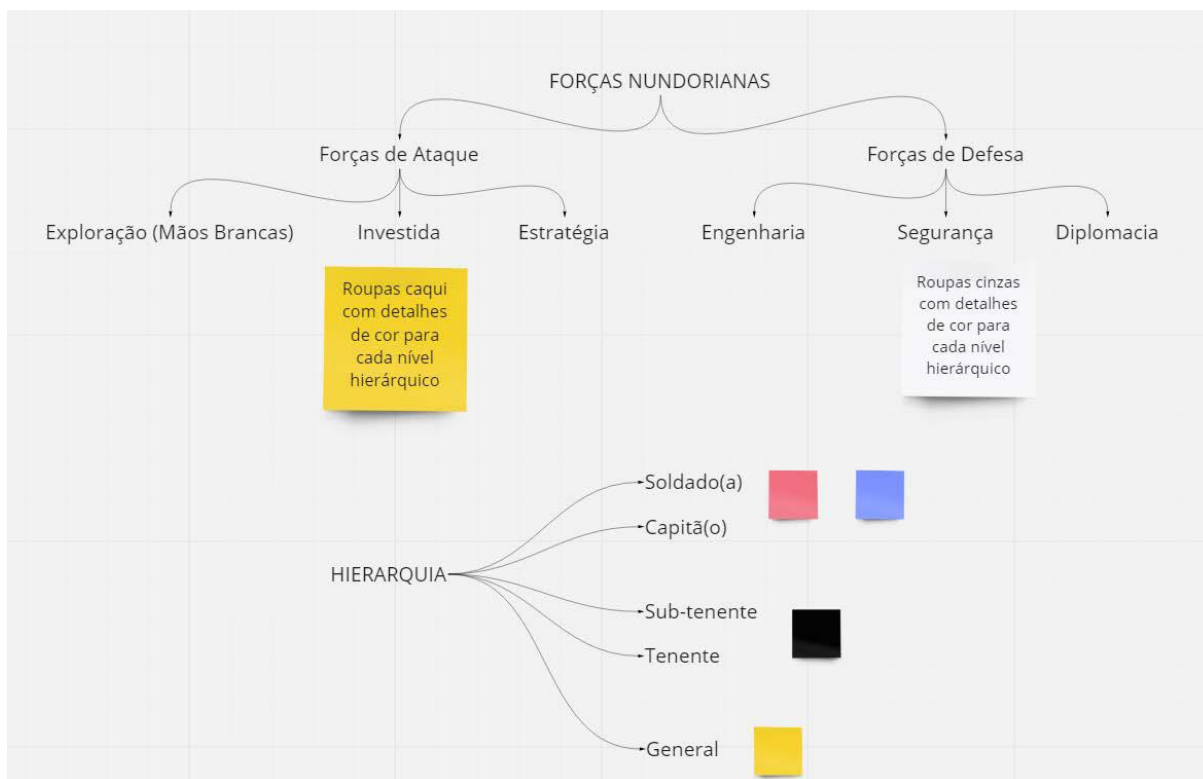


Figura 35: Diagrama das Forças Nundorianas, suas patentes e cores.

A decisão foi de usar as cores mais luminosas para os níveis mais baixos e a menos luminosa (o preto) para os mais altos. O uniforme de general, sendo diferente dos demais, é inteiramente preto com detalhes em dourado - que possui um significado de riqueza e poder, já que é ligado ao ouro.

Na fase da escolha de quais cores seriam designadas a cada patente, a fim de confirmar e ter maior embasamento em minhas decisões, resolvi fazer uma breve pesquisa na rede social Instagram, através da ferramenta Stories. A primeira versão era um teste que mostrava uma foto de quatro carretéis de linha com cores distintas, e pedia para que os usuários imaginassem os rolos como pessoas de uma organização hierárquica e definissem qual ocupava cada posição de poder através das cores de suas roupas (as linhas). Entretanto, como os carretéis estavam em estados diferentes de uso, foi levantada a questão de que tal método poderia trazer ruídos ao resultado: um rolo com mais linha poderia ser interpretado como melhor vestido, e isso teria peso na decisão além do pretendido. Portanto, um novo teste foi realizado posteriormente na mesma plataforma: desta vez, posicionei quatro avatares de



peças, desenhados por mim em pixel art, vestindo roupas cuja única diferença entre elas eram as cores (amarelo, vermelho, roxo e preto) e pedi no story de apresentação, novamente, para que os visualizadores dos stories dissessem qual pessoa ocupava cada posição da linha de hierarquia.

**Essas pessoas fazem parte de uma hierarquia. As cores das roupas definem sua posição dentro da mesma.**



ou seja, uns tem mais poder, (ou mais experiência, etc) que outros

**Arriscando um palpite, qual você acha que é a posição de cada uma delas?**

**Não há resposta errada!**

(mas responda sem zoar pfvr, é pro meu TCC ;-;)

(sim, amigo que marcou a mesma cor para todas as posições no primeiro teste, eu tô olhando pra você)

Figura 36: Story de apresentação do teste.

Prosseguindo na pesquisa, nos quatro stories seguintes perguntei a qual nível pertencia cada pessoa, seguindo a ordem das miniaturas acima. Os níveis intermediários tiveram

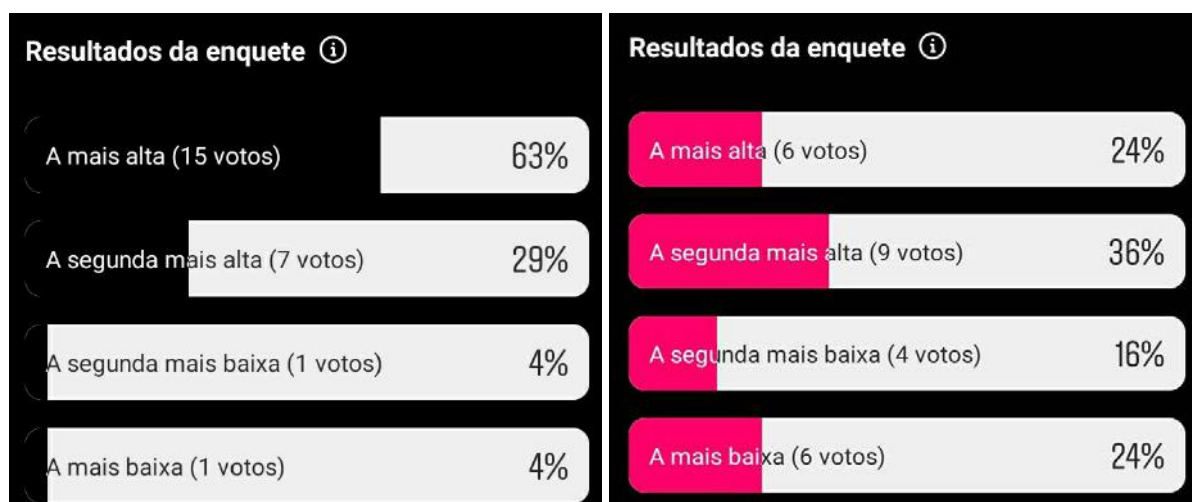
resultados mais acirrados: vermelho foi interpretado como mais importante na hierarquia do que o roxo, porém esta teve uma maior incidência entre as duas posições intermediárias enquanto que a primeira recebeu uma quantidade razoável votos para todas as posições. Já nos níveis mais extremos, houve apenas uma variação pequena nas opiniões, definindo categoricamente as cores amarela e preta como a mais baixa e a mais alta na hierarquia, respectivamente. As respostas, em suma, confirmaram a seguinte sequência cromática - do menor ao maior: amarelo, roxo, vermelho e preto. Ou seja, quanto mais luminosa, menor foi a posição da cor.



Figura 37: Exemplo de story com questão: neste, é perguntada a posição da pessoa de roupa roxa dentro da hierarquia



Gráficos 3 e 4: Resultados para as posições das pessoas de trajes roxos e amarelos, respectivamente.



Gráficos 5 e 6: Resultados para as posições das pessoas de trajes pretos e vermelhos, respectivamente.

Na paleta das Forças Nundorianas, as cores eram vermelho, azul e preto, e seriam adicionados a detalhes menores dos uniformes, como dragonas, viés dos botões e dos punhos das mangas. Levando em consideração o resultado da pesquisa e algumas interpretações ligadas às cores – que serão explicadas mais a frente – decidi dar aos soldados e capitães as cores vermelho e azul. O vermelho seria para os militares das Forças de Ataque e o azul para as Forças de Defesa, e a diferença entre os dois níveis seria a adição de uma faixa dourada nas dragonas dos capitães. Já o preto enquanto detalhe foi direcionado aos subtenentes e tenentes, tendo estes últimos a faixa dourada atravessando suas dragonas assim como os capitães.

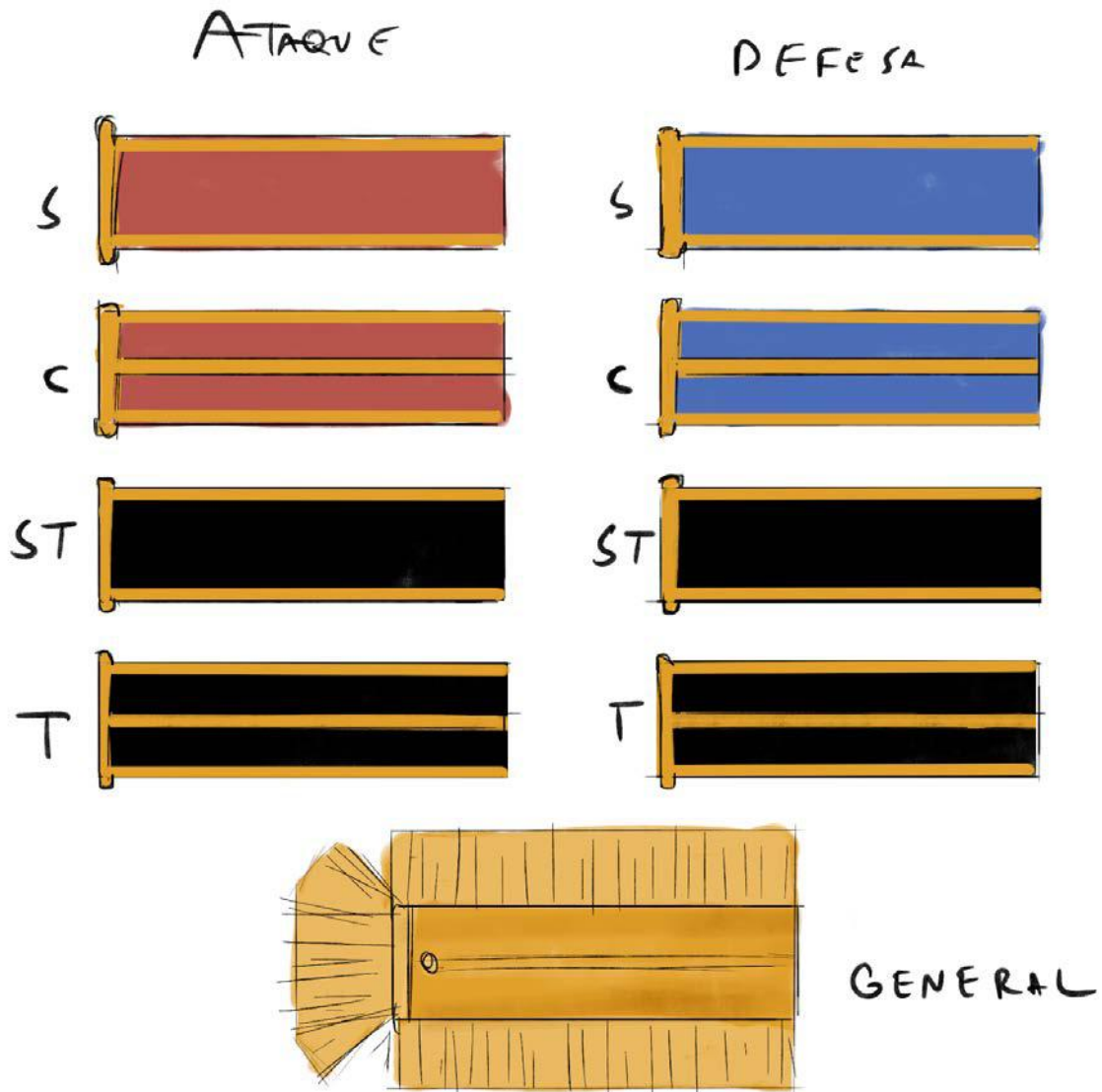


Figura 38: Dragonas dos militares nundorianos.

O general tem um uniforme único, sendo sua jaqueta, quepe e bota pretos e sua calça branca, diferente do fardamento caqui das Forças de Ataque e cinza das Forças de Defesa, e os detalhes como dragonas e viés são dourados. Apesar disso, o preto é a cor dominante de sua farda justamente pelo fator hierárquico da cor, em que ela representa um maior grau de autoridade. O uso do dourado nos uniformes será explicado a seguir.

## A COR COMO INFORMAÇÃO DOS PERSONAGENS

Ainda em relação ao fardamento nundoriano, temos três esquemas de cores principais: o de cada uma das Forças e o do general, indivíduo acima de ambas. Seguindo um gama de referência do que conhecemos enquanto uniformes militares, e não querendo distanciar as fardas nundorianas do estilo dos trajes militares a ponto de prejudicar a assimilação dos leitores à função deles, escolhi as cores cáqui e cinza para serem as principais dos uniformes. O caqui, enquanto cor mais quente e vibrante dos dois, passa uma ideia de ofensiva, de ação mais que a cor cinza, sendo então utilizada nas Forças de Ataque. O cinza foi por mim associado aos trajes escuros de agentes de segurança, guardas, e, portanto, direcionada às Forças de Defesa.

Já as cores azul e vermelho foram decididas pelos significados e a relação que ambas possuem entre si: o vermelho possui uma leitura de luta, força e similares (HELLER, pg 103), e sua contraparte é o azul, o qual há um consenso cultural da existência opositiva ao vermelho, ainda mais que a cor complementar do mesmo, o verde. Temos o quente e o frio, o gelo e o fogo, e em ambas as dicotomias há a representação pelas cores vermelho e azul; a partir delas, foi montada a dicotomia cromática das Forças de Ataque e Defesa.

Pois a ação das cores sobre o sentimento e a razão não corresponde aos comportamentos técnicos que as cores têm entre si. Desse modo, vermelho e verde são cores complementares; contudo, nós percebemos o azul e o vermelho como contrastando com mais força. As cores psicológicas opostas são constituídas por pares de cores que, de acordo com nossas sensações e com nosso entendimento, dão a impressão de se oporem com máxima intensidade; essas oposições serão aplicadas de maneira fundamental na simbologia. (HELLER, 2013, pg 65)



Figuras 39 e 40: Uniformes das Forças de Ataque (esquerda) e de Defesa (direita).

Nos trajes do general, além do preto estabelecido como o topo hierárquico, temos o uso do dourado, que é comum a todos os fardamentos, porém mais presente na farda do líder. Isso se deve ao simbolismo que tal cor possui – oriunda do ouro, traz consigo interpretações de riqueza, ostentação, nobreza, em suma, poder. Em *O Grito dos Matizados*, as Forças Nundorianas são a organização de maior prestígio do planeta, alçada a tal patamar pelos objetivos do Governo Central representado por Pollixur, porém altamente influenciado pelo General Caster Linirum. Portanto, seus uniformes comunicam poder, autoridade e, em certo ponto, até mesmo nobreza.

Como cor, o ouro se transforma em amarelo. Mas, em termos simbólicos, o ouro não se compara a nenhuma outra cor. Quem pensa em ouro pensa, primeiramente, no metal nobre. Ouro é dinheiro, é sorte, é luxo – isso determina a simbologia do ouro. (HELLER, 2013, pg 422)





Figura 41: Exemplo de roupas da membros da realeza e de alta patente militar.

Portanto, as faixas douradas nas dragonas dos capitães e tenentes os diferenciam dos soldados e sub-tenentes, respectivamente, por uma relação de poder. E o uniforme de Caster é o mais dourado entre todos para estabelecê-lo, dentro de uma relação preto e ouro, na mais alta posição de poder, liderança e nobreza.



Figura 42: Uniforme de Caster Linirum, general das Forças Nundorianas.

Um outro âmbito das cores no livro é as dos humanos, os matizados, e o tipo de relação que as mesmas têm com a construção dos personagens. Há aqui três incidências dentro do uso das cores, na qual uma é arbitrária, a outra é sugestiva e a última efetivamente comunicativa. Por arbitrário, as cores dos personagens não têm nenhuma função psicológica aos mesmos, apenas sendo uma característica física. Assim como características como feições faciais são associadas erroneamente a traços de personalidade, como pessoas de semblante considerado sisudo porém com um personalidade leve e receptiva, seria irreal que todos os personagens fossem criados com cores que refletissem suas personalidades, uma vez que são características naturais dos mesmos, e não sociais – como estilo de roupas, cabelo (corte e/ou penteado), etc. Um exemplo é o personagem Antarium, membro dos Mãos Brancas, que possui uma paleta baseada no azul escuro. Tal cor, geralmente relacionada à tristeza, melancolia ou mistério, não tem relevância na personalidade do personagem, que é bronco, extrovertido e divertido.



Figura 43: Design do personagem Antarium.



Quanto ao uso sugestivo, as cores possuem certa aproximação de sentidos que ganham socialmente, porém não necessariamente os mais óbvios, mas que são ligados com certa facilidade à cor pelo comportamento do personagem. Uma personagem deste tipo é Zenir, companheira de Maria apresentada anteriormente neste tópico e que possui a paleta baseada na cor verde. Culturalmente, a cor pode ser ligada tanto à esperança e à natureza quanto a algo causador de nojo ou ao teor venenoso. Uma pessoa nauseada, por exemplo, é representada comicamente com a cor verde. No filme *Divertidamente* (2015), da Disney, em que quatro sentimentos principais eram representados por versões antropomorfizadas e quase monocromáticas, a personagem Nojo é verde. Em pinturas e desenhos animados, um frasco de veneno muitas vezes é representado por um líquido esverdeado. Apesar disso, Zenir (personagem da cor verde apresentada mais acima) não é uma personagem esnobe ou facilmente enojada, mas sim alguém de personalidade sarcástica, irônica e um pouco presunçosa – uma personalidade que pode ser classificada por alguns como próximo de “venenosa”.

Como uso comunicacional, temos o personagem que é descrito constantemente como “homem cinzento”. Clauss é um sub-tenente da Divisão de Segurança, dentro das Forças de Defesa, e trabalha diretamente para o general. Sua paleta é predominantemente cinza escura pois, além dessa ser a sua cor, também é a cor do uniforme, que possui detalhes pretos. Portanto, Clauss é representado como um personagem que sempre vive a espreita, se mescla por entre as pessoas e as construções, e não possui uma presença forte, o que de certa forma é um ponto positivo para a função que o personagem desempenha na narrativa – de espionar os Mãos Brancas por ordens de Caster. Clauss é alguém que tem um modo de se portar e falar neutro de fortes sentimentos, não é triste ou melancólico, tampouco efusivo ou radiante, e isso se traduz também na sua aparência.

Psicologicamente essa cor é, dentre todas, a mais difícil de se apreender [...]. Não é quente nem frio. Não é mental nem material. Nada é decisivo no cinza, tudo nele é vago. O cinza é a cor sem caráter. (HELLER, 2013, pg 498)

CLAUSS



Figura 44: Design de Clauss, o “homem cinzento” que durante a história espiona Maria e sua equipe.

Já Maria e Hilda possuem as colorações de teor mais comunicativo dentre os personagens centrais da trama, que detêm significados não apenas individualmente, mas também relacionadas uma à outra. A protagonista da história tem o vermelho como sua base cromática, e essa cor é ligada ao papel de heroína da personagem. Como dito no capítulo anterior, o herói é aquele que move a história, é um personagem que traz a ação consigo. O vermelho, dentre os vários sentimentos e valores atribuídos a ele, carrega significados como coragem, luta, força e dinamismo. É a cor do sangue, do agir passional.

Por detrás do simbolismo está a experiência: o sangue se altera, sobe à cabeça e o rosto fica vermelho, de constrangimento ou por paixão, ou por ambas as coisas simultaneamente. Enrubescemos de vergonha, de irritação ou por excitação. Quando se perde o controle sobre a razão, “vê-se tudo vermelho”. Pintamos os corações de vermelho, pois os enamorados acreditam que todo o seu sangue aflui ao coração. Também é assim em relação às rosas vermelhas e ao papel de carta vermelho: logo sugerem amor. (pg 103)

Maria cresceu sob criação militar por conta da carreira de sua mãe adotiva, assim como seu irmão Ícaro. Apesar de ser uma pessoa generosa e de boa índole, sua visão de mundo foi moldada pelo meio em que cresceu e se desenvolveu, o que a fez se descolar da análise social do planeta, como os problemas que os indivíduos de sua espécie sofriam. Além disso, por fazer parte de uma classe privilegiada, tampouco tinha conhecimento sobre o quão devastadoras se tornaram as consequências da crise nundoriana para todos os cidadãos periféricos do planeta. Entretanto, ao ser trazida à luz da realidade, colocou-se à disposição da luta pelo seu povo – os cidadãos de Nundoria. A personagem representa, dentro da força principal da história, o lado ativo, instintivo e impulsivo, e como tal é descrita textualmente e também representada visualmente.



Figura 45: Maria em uma das artes de divulgação do projeto.

Hilda, por outro lado, é uma personagem com a cor turquesa, que é a junção do ciano ao verde – chamado também de azul-turquesa, ou azul esverdeado. Com tonalidades próximas ao ciano, e sempre trajando roupas leves e claras, o design da personagem traz consigo a ideia de tranquilidade, harmonia, suavidade; além de intelectualidade e conhecimento, virtudes também relacionadas ao azul. Hilda é uma personagem mais esclarecida, com uma criação que prezou por sua instrução acadêmica e em sua boa formação enquanto cidadã, o que tem

como consequência a sua personalidade mais analítica e diplomática, e também influencia em sua percepção de realidade – para ela e sua família, sempre foram muito claros os fatores que envolviam a crise social e política em que viviam. Da força central da narrativa, Hilda é o lado mental, estratégico e mais racional.

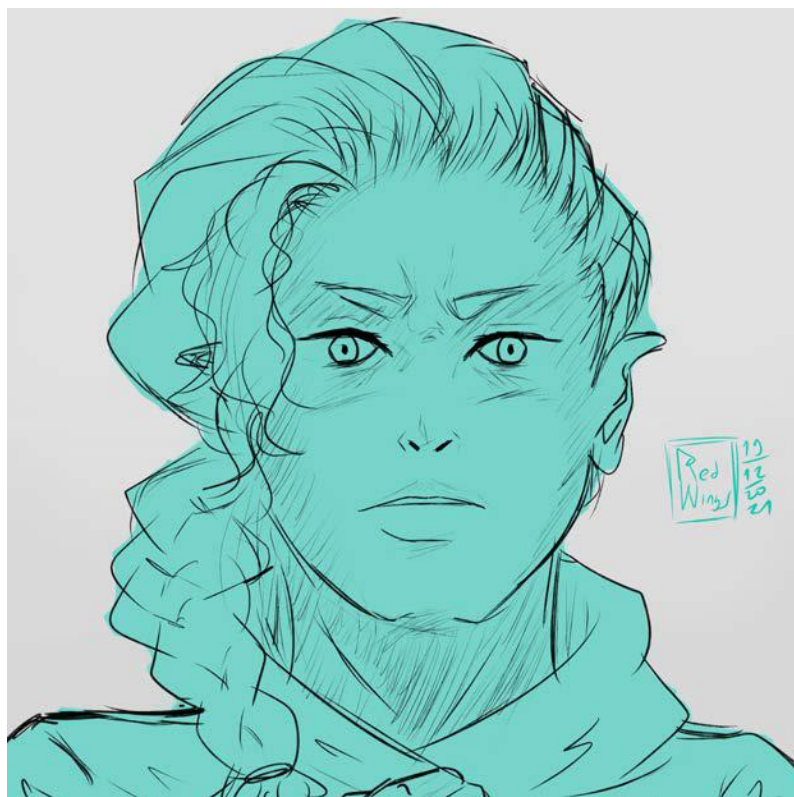
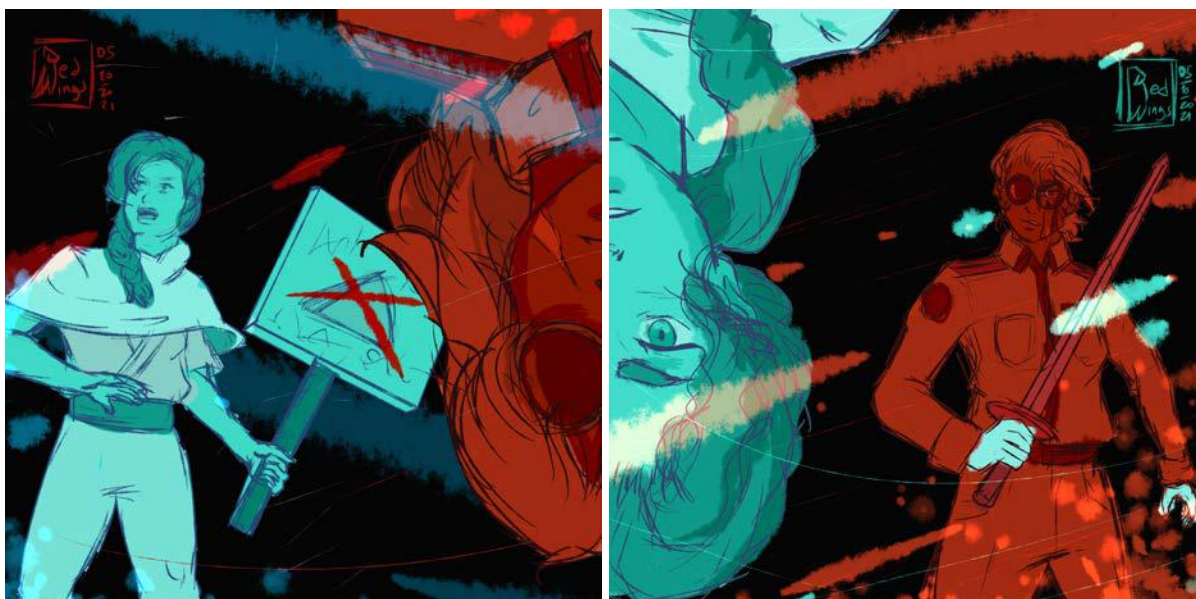


Figura 46: Hilda em uma das artes de divulgação do projeto.

Dentro da famosa dicotomia vermelho-azul, citada também na construção da escala cromática de hierarquia das Forças, temos as duas personagens ligadas por uma relação de oposição de personalidade e modos de agir que, na verdade, se complementam. Heller (2012) cita algumas dicotomias ligadas ao vermelho e azul, chamadas por ela de “contraste simbólico”: “ativo – passivo, quente – frio, ruidoso – silencioso, corpóreo – mental” [...]. A estratégia e conhecimento de Hilda e seus pais são essenciais para as ações de Maria e seus companheiros, e tais ações são o que movem a revolução na história. Paralelamente, a investida verbal da Aliança também impulsiona à ação os populares, que são convidados a refletirem sobre a situação em que vivem e agirem em cima de suas conclusões.



Figuras 47 e 48: Artes de divulgação do projeto relacionando as duas personagens.

#### A COR COMO INDICATIVO DE HUMOR

Um uso mais global ao projeto é visando passar determinadas emoções, humores e climas na colorização das cenas. As cores aqui não assumem um caráter objetivo e relacionado com uma representação mais realista, mas sim de maneira simbólica. As paletas são razoavelmente restritas, tendo uma cor principal e algumas poucas de base e/ou apoio, e essas combinações guiam a leitura do clima das situações retratadas. Como as cores têm significados sociais diversos, variando entre positivos e negativos, as cores auxiliares são parte importante da criação do sentido desejado, além, num momento imediatamente após, do conteúdo desenhado em si.

O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático. [...] Um acorde cromático não é uma combinação aleatória de cores, mas um efeito conjunto imutável. Tão importantes quanto a cor mais frequentemente citada são as cores que a cada vez a ela se combinam. O acorde cromático determina o efeito da cor principal. (HELLER, 2007, pg 22)





Figura 49: Ilustração da cena em que há a explosão no quartel das Forças, no capítulo 12



Figura 50: Vinheta do momento em que Maria vê seus companheiros sendo atingidos.

Cenas de ação têm a predominância de vermelhos, amarelos e laranjas – cores do fogo, do calor, que passam uma ideia de ação, luta e perigo. Cenas mais melancólicas tem tons azulados, por vezes pendendo para o roxo, para um azul mais escuro ou para o cinza. Por vezes, o roxo e o rosa dão um visual mais misterioso e, ao mesmo tempo, intimista à cena, típicos dos encontros secretos entre os membros da Aliança. O roxo está presente em uma cena de ponto crítico da história, onde os personagens passam por uma experiência quase mortal, e também em um ponto de conforto, onde as protagonistas se reencontram. O que muda nestas composições são as outras cores usadas em conjunto com o roxo – no primeiro, há a predominância de tons azulados, frios e escuros, e no segundo uma mescla com rosas brilhantes.



Figura 51: *Spread* de Maria e seus companheiros submersos no mar asteriano.



Figura 52: Vinheta do reencontro entre Maria e Hilda



### 3.2.4. O DISCURSO TEXTUAL REFLETIDO GRAFICAMENTE

Com base nos elementos analisados anteriormente, e complementando a lógica semiótica com uma leitura de *Reading images: the grammar of visual design*<sup>10</sup>, de Gunther Kress e Theo Van Leeuwen, podemos passar para a mensagens enquanto comunicação direta com o leitor e/ou interna para com os demais personagens do livro. Na primeira, é o que o livro, a partir das minhas intenções enquanto autora, busca passar ao público, e que foram explicadas nos tópicos anteriores, enquanto a segunda são as intenções dos personagens que compõem a parte motriz da trama buscam comunicar.

Em *O Grito dos Matizados*, temos duas ideologias opostas: uma representada pela Aliança e outra pelo Governo Central. Ambos os lados buscam o apoio popular, e têm ideias e modos de ação distintos entre si. Entretanto, o leitor é colocado aqui em um primeiro ponto de distanciamento dos personagens, e o único até então pretendido: ao acompanhar a narrativa sob a ótica de um narrador observador, e não por uma narração em primeira pessoa de alguém vivendo totalmente imerso à história, ele é capaz de apontar as contradições da imagem representativa que um dos lados passa, e o processo de desinformação gerado à população dentro da narrativa, adicionando à sua compreensão o porquê de tal força não ser confiável. Isto porque a força aqui referida, a do Governo Central, é justamente a materialização dos valores que são criticados pela história em seu motivo de ser, como explicitado na introdução deste texto.

Retomando o cerne da produção de uma imagem, ou texto, ou qualquer item comunicacional, sabemos que todos estes processos são suscetíveis ao contexto social, econômico e político, dentre outros fatores, que estão em torno destes, mesmo quando seu propósito é retratar a realidade. Assim é com a criação deste projeto, e também é com a representação criada conscientemente ou inconscientemente pelos personagens.

Estruturas visuais não reproduzem simplesmente as estruturas da "realidade". Pelo contrário, elas produzem imagens da realidade as quais são ligadas aos interesses das instituições sociais dentro das quais as imagens são produzidas, circuladas e lidas. Elas são ideológicas. Estruturas visuais nunca são meramente formais: elas possuem uma dimensão semântica profundamente importante. (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996, p. 47)<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Pt-br: *Lendo imagens: a gramática do design visual*.

<sup>11</sup> "Visual structures do not simply reproduce the structures of 'reality'. On the contrary, They produce images of reality which are bound up with the interests of the social institutions within which the images are produced, circulated and read. They are ideological. Visual structures are never merely formal: they have a deeply important semantic dimension." Tradução da nossa.

A Aliança Nundoriana defende, em primeiro ponto, que os humanos e nunkhir devem coexistir em harmonia pois, além de quase todos serem efetivamente nascidos no mesmo planeta – apenas humanos mais idosos à época da história eram nascidos na Terra –, os humanos que ali viviam não possuíam relação com os invasores que devastaram suas cidades. Portanto, há entre os membros pessoas das duas espécies, assim como filhos de humanos com nunkhir (como Hilda). Num segundo momento, de modo a passar sua mensagem, eles o fazem em contato direto com o povo, através de manifestações em diversos pontos de Nundoria. Usam trajes que deixam amostra apenas seus olhos, e de coloração neutra, que permitem fugas mais eficazes ao se misturarem facilmente aos lugares e pessoas, o que os colocam como personagens à margem das leis governamentais – apesar disso, estão sempre em meio ao povo com cartazes anti-Governo Central e anti-Forças, demonstrando coragem e preocupação com a população em detrimento a sua própria segurança.



Figura 53: Hilda e seus companheiros da Aliança protestando próximos ao quartel.

Já a imagem criada pelo Governo é com o intuito de influenciar a população a crer em seus ideais de progresso. O esplendor dado às Forças Nundorianas se deve ao fato de terem sido as responsáveis por derrotar os humanos na invasão bélica dos terráqueos, e a elas é dado o papel de serem os pilares do avanço nundoriano, o que dá um pretexto para os altos investimentos nelas em detrimento dos demais setores do planeta. Os planos de invasões aos outros planetas, com o intuito de formar a “Aliança Interplanetária” que na verdade seria uma relação de subserviência dos outros planetas à Nundoria, são informados à população como táticas de defesa. O Governante usa de fatos da história recente para se colocar não apenas ele como toda a população como vítimas de constantes investidas contra seu planeta, de modo a criar apoio para suas próprias investidas aos outros. Assim foi com a missão à Busk, planeta de grande interesse para o Governo Central, que precisou ser representado perante a população nundoriana como cruéis líderes que assassinaram membros das Forças Nundorianas em uma missão diplomática.



Figura 54: Pollixur, o Governante Central nundoriano.

Apesar da confiança nas Forças, um governo militar seria alvo de receio dos cidadãos, uma vez que a situação em que se encontravam foi causada em grande parte por um grande confronto bélico. A ideia de ter tal governo passaria a insegurança de serem colocados no meio de um novo conflito por propósitos governamentais. Portanto, o candidato que ascendeu perante a população carregando consigo os ideais militares foi um civil, Pollixur. Para ele, foi criada a imagem de um líder preocupado e apaixonado por sua população – a *nunkhir* – e disposto a trazer o planeta para uma situação mais gloriosa, punindo tudo o que se colocasse neste caminho. Existiam, então, duas facetas do governo: a imagética vista pela população, representada por Pollixur, e a ideológica, maquiada pela primeira e representada por Caster, o general das Forças.

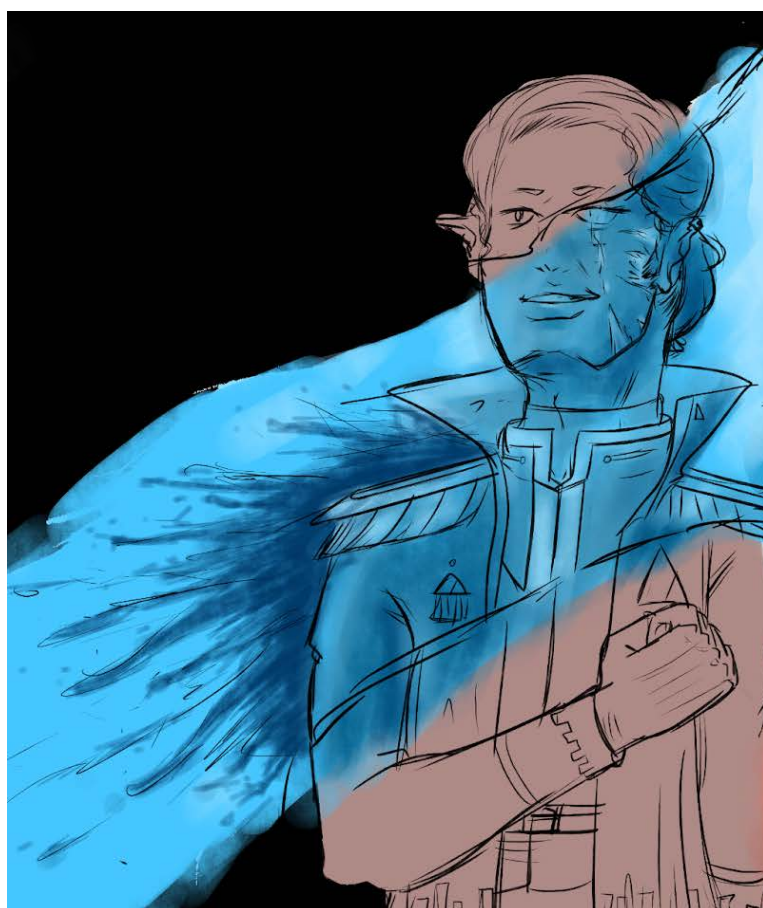


Figura 55: Ilustração representando a figura oculta de Caster no governo de Pollixur.

Por fim, sob o Governo Central temos as Forças Nundorianas. A parte do que já foi abordado, um último detalhe seria seu símbolo – um retângulo prateado com uma linha próxima ao fim da forma, originando um triângulo menor. Sobre as formas geométricas básicas há diversos estudos no design e crenças sobre possuírem sensações e efeitos que



passam ao observador, e, portanto, sofrem diversas interpretações. O triângulo, sendo uma forma bastante angular e formada por arestas diagonais, carrega consigo a ideia de dinamismo e ação. É usado pelas Forças como símbolo de bravura e luta, sendo a relação entre o triângulo inteiro e o triângulo menor, ou interno, uma de proteção da população pelas Forças.

Tal símbolo foi abolido após o fim do governo de Pollixur, e a ascensão de um Governo Central civil, dando lugar a um símbolo de uma elipse (remetendo ao planeta) envolta de um polígono, que mantém a ideia de proteção, mas diminui a força ativa e pronta para investida do símbolo anterior.



Figura 56: Vinheta da cerimônia aos heróis de Nundoria – as novas fardas de gala com o brasão poligonal e o brasão elíptico para civis (portado por Hilda).

### 3.3. HUMANIZAÇÃO DOS PERSONAGENS POR MEIO DAS EMOÇÕES

Por fim, um dos motivos principais para ter neste livro representações gráficas de momentos específicos e dar face aos personagens durante a leitura da história é o que podemos chamar de **humanização** dos personagens de uma narrativa. Isto é, cortar a distância de leitor com os personagens lembrando-no que os mesmos são, antes de mais nada, pessoas - com seus sentimentos, qualidades, pessoas amadas e toda uma complexidade inerente aos humanos. No âmbito, sendo puramente escrita ou convertida para oral, tal processo ocorre

justamente adicionando estes detalhes à narração sobre um determinado indivíduo, ao invés deste ser referido apenas por seu nome, ou como um dado estatístico.

Antes de prosseguirmos, porém, cabe diferenciar os dois tipos amplamente conhecidos de livros que contêm ilustrações juntas ao texto, conforme estabelecido no livro *Para ler o livro ilustrado* (2011):

**Livros ilustrados:** Obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente. [...]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagem

**Livros com ilustração:** Obras que apresentam um texto acompanhado de ilustrações. O texto é espacialmente predominante e autônomo do ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa. (VAN DER LINDEN, 2011; p. 24.)

Considerando tais classificações, este projeto é um livro com ilustrações e, como já elucidado neste trabalho, possui um longo texto possível de ser compreendido sem o uso das ilustrações. A priori, os desenhos neste tipo de livro apenas refletem ações e/ou momentos tal como são mostrados textualmente. Entretanto, o intuito deste projeto é trazer na parte ilustrada um complemento que, embora menos informacional, seja mais emocional ao leitor.

Quanto mais detalhes acerca do outro nós sabemos, mais empatia desenvolvemos por ele. E assim como com pessoas reais, é possível trabalhar na humanização dos personagens em narrativas ficcionais. Por muitas vezes, torna-se parte de um sólido desenvolvimento de personagem, tornando heróis e aliados mais cativantes e vilões passíveis de compaixão e compreensão. Ao dar mais profundidade ao personagem, apresentando seus gostos, medos, personalidade e demais aspectos, pode aproximá-los mais aos leitores. Paralelamente, ver o personagem, navegar por suas expressões faciais e corporais e ter diante de si as emoções do mesmo de maneira mais direta pode ser uma maneira de intensificar esse laço entre o leitor e o personagem.

Na base da estética escolhida para a execução das ilustrações, existem dois maiores fatores: as cores e as texturas. As primeiras, sobre as quais já foi aprofundado em tópicos anteriores, trazem consigo uma leitura mais simbólica das cenas em conjunto com o gestual dos personagens envolvidos, enfatizando os sentimentos deles a fim de gerar maior aproximação e empatia no leitor. As texturas, simulando pinturas e grafias feitas à mão com giz ou materiais similares, remetem a um estilo de produção visual de protestos, vistos muitas vezes em cartazes e panfletos difundidos nestas manifestações.

Naturalmente, o herói da história possui a função dramática<sup>12</sup> de não apenas cativar o leitor, mas gerar nele uma identificação consigo e fazer com que o leitor possa imergir no universo da narrativa através de si. Ao mostrar graficamente as situações passadas e emoções sentidas pelos personagens, o objetivo é que o leitor possa sentir em maior intensidade a urgência das crises vividas por eles e, a partir disso e da ligação conseqüentemente criada, ainda dentro da experiência de vivenciar toda a trama com o herói, notar as analogias presentes na história e relacionar os problemas do universo ficcional aos de sua realidade.

---

<sup>12</sup> “Função dramática” é um categoria funcional dos arquétipos de personagens estipulada por Christopher Vogler em *A Jornada do Escritor*, e diz respeito ao papel que os personagens possuem dentro da própria trama e às impressões que causam nos leitores da mesma. Funciona em paralelo com a “função psicológica”, que compreende cada um dos arquétipos como partes da personalidade humana. Tomando pelo exemplo do parágrafo: além da supracitada nesta página, uma das funções dramáticas do arquétipo Herói é também ser a engrenagem central da trama, ser quem toma as decisões mais decisivas para o andamento da história; a psicológica é corresponder ao Ego - ao “eu” - em sua busca de autoconhecimento e crescimento. (VOGLER, p. 29 - 31)

## 4. AS FASES DA PRODUÇÃO DO LIVRO

O presente projeto foi realizado a partir de uma adaptação de sua versão completa, conforme dito anteriormente, para ter a produção de uma narrativa completa possível dentro do prazo deste trabalho. A história completa está em processo de escrita, e possui previsão de ser concluída em dois livros de 300 a 400 páginas. O processo de idealização gráfica do livro atual levou em conta, portanto, o que será adotado também na versão final da história. Como é um livro cuja premissa é levar uma reflexão, considerada por mim de extrema importância para a sociedade como um todo, para uma grande quantidade de pessoas, o intuito é que o livro possa ser o mais acessível quanto possível. Para isso, foi decidida a existência de quatro versões do livro: três virtuais – um *epub* de leitura por página única para *kindles*<sup>13</sup> e dispositivos similares, um *pdf* com o mesmo modelo do anterior porém com formato compatível para *smartphones* em geral; e outro *pdf* com páginas duplas (*spreads*) para leitura em computadores – e uma impressa, que seria disponibilizada posteriormente a partir de campanha de financiamento coletivo.

A seguir, será abordado como foi executado o processo de diagramação do projeto, e o mesmo será destrinchado em suas especificidades. Ao fim deste capítulo, veremos com mais detalhes os planos para a divulgação e publicação.

### 4.1. PRÉ-PRODUÇÃO: REFERÊNCIAS

A primeira, e talvez mais importante referência para este projeto foi a franquia *Star Wars*<sup>14</sup>, de George Lucas. Por ser uma das primeiras e mais famosas “space operas” do audiovisual, serviu de base, além da narrativa em si, para os estudos de tudo que estrutura a temática na qual a história está inserida – cenários, veículos, vestes e demais elementos de ambientação – tanto textualmente quanto, por consequência, graficamente. O planeta no qual teve maior influência os cenários de *Star Wars* foi o de Aurília, o planeta desértico.

---

<sup>13</sup> Dispositivos de formato *tablet* específicos para leitura de livros digitais, possuindo telas foscas que emulam a sensação de ler um livro físico.

<sup>14</sup> Também conhecida no Brasil como *Guerra nas Estrelas*.





Figura 57: Painel de referências e paleta do cenário do planeta Aurília.

Dentro da franquia, vale apontar o filme *Rogue One: Uma história Star Wars* (2016) como a maior referência para o argumento da história. No longa-metragem, um pequeno grupo de soldados da Aliança Rebelde partem em missão para conseguir roubar os planos da Estrela da Morte, a arma do vilão Darth Vader capaz de destruir planetas. Os acontecimentos são o que levam a uma das primeiras cenas do primeiro filme (o quarto, dentro da cronologia), *Star Wars: Uma Nova Esperança* (1977), onde vemos Princesa Leia recebendo estes planos conseguidos através do sacrifício de uma equipe de rebeldes.



Figura 58: Pôster do filme *Rogue One: Uma história Star Wars*.

Outra obra que serviu de referência à narrativa de *O Grito dos Matizados* foi *A Rosa de Versalhes*<sup>15</sup>, animação e história em quadrinhos que dramatiza a história em torno da Revolução Francesa, no século 18, que ganhou força a partir da insatisfação popular e burguesa e pôs fim à monarquia vigente no país.



Figura 59: Personagem central de *Rosa de Versalhes*, Oscar, em uma das capas do mangá.

Além da história de luta popular consequente das péssimas condições de vida em que o Estado deixou sua população, a animação – e a história de onde é originada – traz bastante profundidade aos personagens, saindo de uma reconstrução quase documental de evento histórico para um drama cativante não apenas pela trama principal, mas também nos arcos de cada personagem importante. Com isso, o espectador é levado não apenas a se preocupar com o destino da sociedade como um todo, mas também com o de cada personagem envolvido no enredo, desenvolvendo para com eles uma grande ligação emotiva ao decorrer da história. Além disso, vale ressaltar o fator desta obra ter como protagonista uma mulher militar,

<sup>15</sup> *Rosa de Versalhes* (ベルサイユのばら, romaji: Berusaiyu no Bara), mangá criado em 1972 por Riyoko Ikeda, com adaptação para animação televisiva em 1979.



exercendo um papel muito importante em um contexto que, ao senso comum, seria estritamente masculino.



Figura 60: Os personagens centrais da história.

Como referência principalmente gráfica, utilizei a obra *Legend of the Galactic Heroes*, uma space opera que narra uma guerra militar entre o Império Galáctico e a Aliança dos Países Livres. Esta, junto a demais obras de temática espacial, serviu como inspiração para a conceituação de cenários, veículos e demais elementos temáticos. Desta obra, porém, a maior contribuição foi para a confecção dos uniformes militares das Forças de *O Grito dos Matizados*.



Figura 61: Pôster da animação *Legend of the Galactic Heroes*.

Outra obra que serviu como referência para os trajes foi *Arcane* (2021), história situada dentro do universo do jogo online *League of Legends* que trás a origem de alguns dos personagens presentes no mesmo, inseridos em uma trama de conflitos e guerra entre dois “mundos”: a bem-sucedida Piltover, conhecida como a “Cidade do Progresso”, e Undercity – ou Zaun –, cidade localizada abaixo de Piltover e, em tese, sob seu governo. Esta é dominada por negócios paralelos, à margem da lei, o que leva a inúmeras situações de opressão ministradas pelas forças militares da cidade de cima.



Figura 62: Soldados das forças de Piltover.



Figura 63: Outros uniformes - serviço, de Xerife, e missão, dos soldados.

Por fim, duas referências visuais para o projeto foram a animação *ACCA: 13-ku Kansatsu-ka*<sup>16</sup> e a abertura de *Kokkoku*<sup>17</sup>, por conta da maneira como ambas as obras exploraram as cores. A abertura da primeira possui diversas cenas com paletas mais controladas, quase ou completamente monocromáticas, e os episódios em si da animação possuem cores bem vibrantes. Na abertura de *Kokkoku*, temos um uso de cores que além de serem vibrantes, são usadas de maneira mais fantasiosa, que se preocupa menos em representar as cenas com mais fidelidade gráfica e mais em seguir um estilo de colorização bem livre e chamativo, e também impactante.



Figuras 64 e 65: Pôster do anime *ACCA* e frames de sua abertura.

<sup>16</sup> *ACCA: 13-ku Kansatsu-ka* (*ACCA 13区監察課*, traduzido no ocidente como *ACCA: Departamento de Inspeção dos 13 territórios*), mangá de Natsume Ono publicado entre 2013 e 2016, com adaptação para animação televisiva em 2017.

<sup>17</sup> *Kokkoku* (刻刻, traduzido no oriente como “Momento por Momento”), mangá criado por Seita Horio e publicado na revista mensal *Monthly Morning Two* entre 2008 e 2015. Teve adaptação para anime em 2018.





Figura 66: Frames da abertura de *Kokkoku*.

## 4.2. PRODUÇÃO

Com o argumento principal feito, e a trama principal mapeada para a elaboração da versão curta da história, o primeiro passo foi escrever o livro. Após isso, cada capítulo teve seus momentos mais importantes escolhidos para serem ilustrados. Com isso, a próxima etapa foi começar a diagramação do livro, conforme será apresentada a seguir em maiores detalhes. Paralelamente, os designs dos personagens e as ilustrações foram sendo produzidas.

### 4.2.1. OS ASPECTOS TÉCNICOS DO LIVRO

O primeiro formato a ser diagramado foi o impresso, de 136 páginas, a partir do qual foi adaptado o *pdf* de página dupla para computadores. Como o foco deste projeto na realidade é a distribuição digital, sendo a impressão uma possibilidade futura a ser analisada, passaremos por menos detalhes acerca desta versão.

Optando por dimensões padrões dentro do mercado de livros para o público jovem, e pensando no aproveitamento de papel em uma possível impressão futura a partir do formato usual de **66 x 96cm**, o livro tem as dimensões de **15 x 22,5cm**. O texto ocupa a mancha gráfica de **10,75 x 17 cm**. Fora de suas margens ficam a numeração de fôlio e os rodapés ilustrados em *lineart*, uma das modalidades de vinhetas que trataremos no próximo tópico.

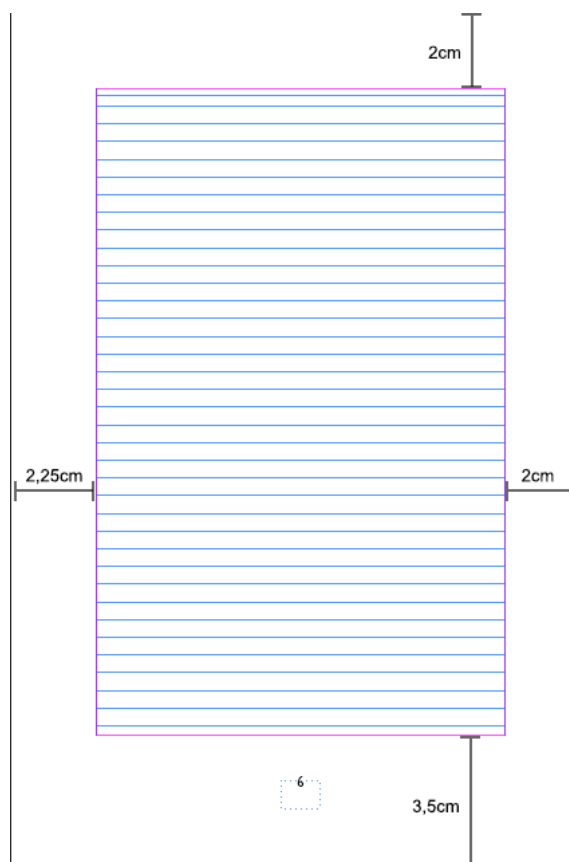


Figura 67: Página da versão para impressão e suas margens. Usada como base também para a versão digital de página dupla.

O digital com modelo de *spread*, isto é, páginas duplas, tem as dimensões três vezes maiores que o arquivo impresso, possibilitando uma melhor navegação pelo livro mesmo com zoom, sem que seja prejudicada a qualidade do texto e das ilustrações. Com isso, possui aproximadamente **1275,5 x 1913 px** por página, ou **2551 x 1913 px** se contabilizarmos a página dupla enquanto uma só medida em formato paisagem.

Uma particularidade das versões de página dupla é a presença dos separadores de capítulos em alguns momentos do livro. Como o ponto de atenção do leitor costuma ir primeiramente à página da direita em uma *spread*, todas as páginas capitulares são ímpares. Com isso, por vezes a página anterior acaba ficando vazia, uma vez que nem sempre os capítulos terminam em uma página esquerda. Nestes casos, a página, para não ficar em branco, recebe uma colorização mais abstrata ainda no estilo de pintura do resto do livro, sendo as cores também de acordo com o humor do momento.

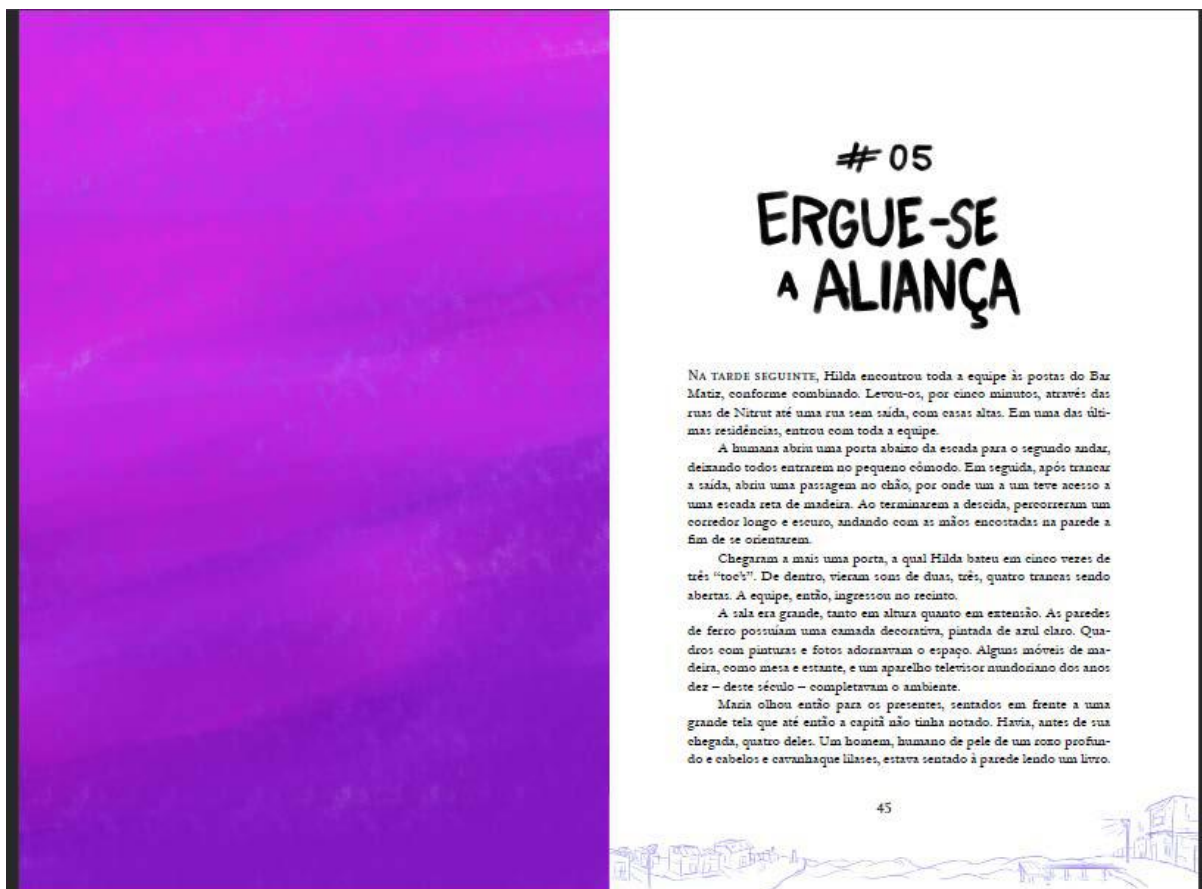


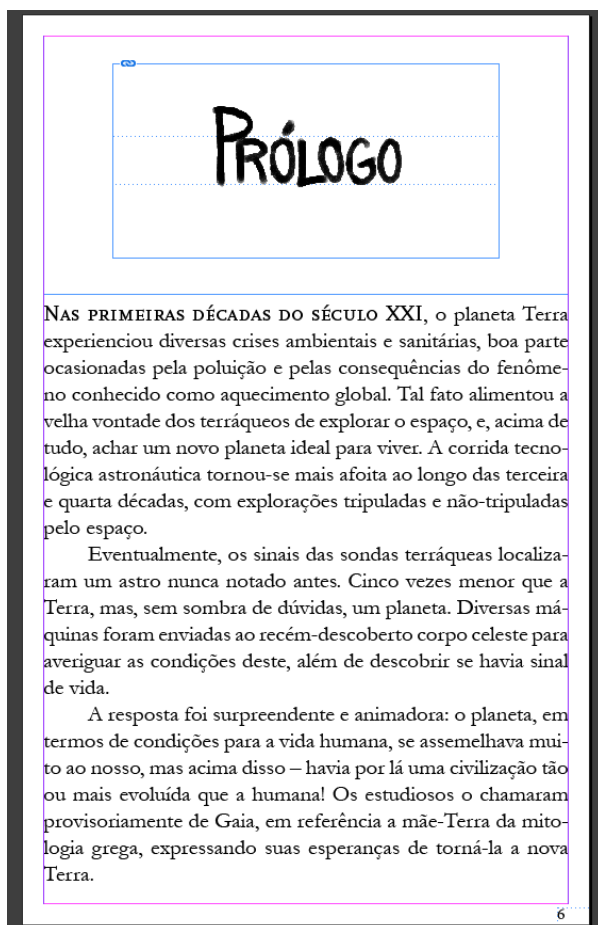
Figura 68: Página dupla com separador. O rodapé da página seguinte, na versão digital, segue dentro da paleta de cor da página anterior.

Os digitais com leitura por página única, para dispositivos móveis, foram diagramados dentro da resolução 16:10, comum para livros direcionados ao *Kindle Fire* e a variados modelos de *smartphone*. Este modelo foi pensado em parte para um futuro onde a tecnologia usada pelo *Kindle* possa incorporar a leitura a cores, como no *PocketBook*<sup>18</sup>. Levando em consideração a quantidade de textos e ilustrações no livro, para que fosse preservada a organização gráfica do projeto, o *e-book* foi exportado em layout fixo (no qual o leitor não pode alterar o tamanho da fonte do livro). Para compensar e facilitar a leitura, algumas mudanças foram feitas. Suas dimensões são **1600 x 2560 px**, o dobro do padrão das telas para possibilitar o zoom sem que haja perdas na qualidade, e o corpo do texto possui uma proporção para se manter em 4mm quando no zoom mínimo, padrão exigido pela Amazon para ebooks de layout fixo<sup>19</sup>. Além disso, estas versões não apresentam rodapés ilustrados, fazendo com que a maior parte da página possa ser aproveitada pelo texto.

<sup>18</sup> PocketBook InkPad Color. Disponível em: <https://youtu.be/UrsHBsUPhX4> Acesso em 19/05/2022.

<sup>19</sup> Orientação retirada de *Criação de livros de layout fixo sem pop-up*. Disponível em: [https://kdp.amazon.com/pt\\_BR/help/topic/GEGU359TOLKDJZZH](https://kdp.amazon.com/pt_BR/help/topic/GEGU359TOLKDJZZH) Acesso em 20/04/2022.





6



Antes que algum de seus colegas pudessem retrucar, chegaram à porta de seu objetivo. A líder não precisou se esforçar – com uma virada na maçaneta, a porta facilmente se abriu. O grupo ficou ainda mais em alerta, mas não havia a presença de um ser sequer no local.

Entraram, fecharam a porta e se puseram a procurar com menos cautela e mais afinco, uma vez que o momento atual da missão pedia velocidade. Abriam gavetas, reviraram mesas, mas não achavam nada além de documentos relativos a patrulhas de rotina e reuniões comuns.

– Capitã Maria, – veio a voz do subordinado, um dos três únicos nativos da equipe. – achei esses DataDiscos aqui, talvez tenham algo importante.

À distância, ele mostrou pequenos dispositivos de armazenamento de dados em suas mãos. Um brilho de êxito acendeu momentaneamente nos olhos da jovem encarregada. Com um leve pigarro, chamou a atenção de seus colegas para seu gesto com a mão direita: levantou-a um pouco acima de sua cabeça com dois dedos apontados para cima e os demais recolhido, então inclinou rapidamente apontando os dedos para a porta de saída. Hora da retirada.

13

Figuras 69 e 70: Páginas da versão para dispositivos móveis.

A capa do livro, assim como a história desta versão, foca nas personagens principais e em sua relação de complementaridade. Assim como nas ilustrações de divulgação, as cores das personagens Maria e Hilda, junto ao preto, encontram-se em um contraste simbólico. O contraste da massa vermelha com o fundo também busca trazer a intensidade da temática da história, e os elementos da capa remetem ao grito e à luta narrada ao longo da história - parte pública, simbolizada pela personagem destacada pela cor, e parte oculta, na figura da heroína que aparecem em silhueta porém ocupando a maior parte da imagem.





Figura 72: Capa da versão para dispositivos móveis.

#### 4.2.2. TIPOS DE ILUSTRAÇÃO

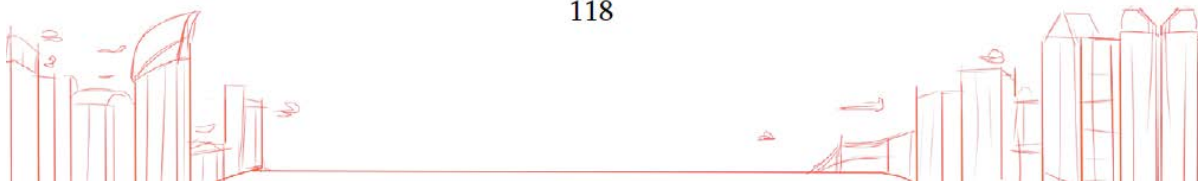
Para este projeto, foram desenvolvidos três tipos de ilustrações: duas modalidades de vinheta e ilustrações de página inteira. Vinheta “seria uma pequena ilustração, de até cerca de um quarto do tamanho da página. Do francês vignette (pequena vinha), as vinhetas representavam, na origem, cachos e folhas da videira, símbolo da abundância (CAMARGO apud OLIVEIRA; SEGABINAZI, 2015). Podem servir simplesmente como adornos na página, como também serem parte da história a ser contada.

As ilustrações de rodapé, mostradas no capítulo sobre os cenários, são um complemento estético às páginas que ao mesmo tempo servem para ambientar o leitor ao local da história na qual a cena presente está se passando. Além disso, como na versão digital não há preocupação com o custo de impressão, podendo ter mais liberdade no uso das cores ao longo do livro, estes rodapés vão tomando colorações ao longo da história de acordo com o humor em que ela se encontra, seguindo a mesma ligação cromática com os sentimentos das demais ilustrações do livro.

Subitamente, alguns dos tiros cessaram. Olhou de relance e viu soldados da Divisão de Investida caindo graças a golpes de sua equipe. Notou, também, balas da antiga munição à pólvora atingindo a guarda de Caster, vindos da direção de onde ela saía.

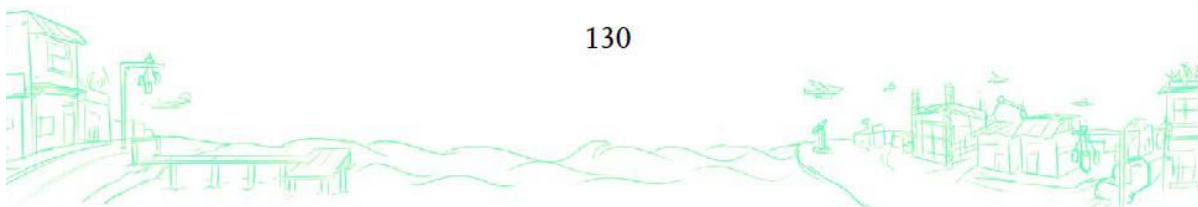
Entretanto, a resposta foi rápida. Os soldados remanescentes viraram-se para os desertores próximos, que haviam derrubado seus compa-

118



O grupo brindou, rindo, comemorando, conversando animadamente. E assim se seguiu por incontáveis finais de semana dali em diante. Ainda havia, sim, um longo caminho pela frente. Mas Nundoria agora tinha forças o suficiente para trilhá-lo. E, dessa vez, da maneira certa.

130



Figuras 73 e 74: Páginas com rodapés coloridos acompanhando uma cena de conflito (acima) e de paz (abaixo).

O segundo tipo de vinheta são as ilustrações mais complexas, mas que não chegam a tomar metade da página e tampouco sangram para nenhuma das extremidades dela. Elas possuem um contorno de riscados/pinceladas, trazendo também neste detalhe a estética mais



artesanal. Tais ilustrações não buscam trazer em detalhes os cenários, tendo em sua grande maioria ênfase total nos personagens.



Figura 75: Uma das vinhetas do capítulo 10.

As ilustrações de página inteira mostram as cenas mais importantes do capítulo. Nestas há um maior trabalho em representar o cenário e trazer dinamismo às cenas, mas sem perder o teor simbólico das cores.



Figuras 76 e 77: Ilustração de página inteira - a primeira do livro (à esquerda) e a última. Sendo no mesmo local, estas trazem um paralelo entre a situação do planeta nas duas épocas.

#### 4.2.3. TIPOGRAFIA

Para o texto corrido, optei pela tradicionalidade em escolher famílias tipográficas serifadas, sendo a principal a Garamond, usada nos pesos Regular e Itálico. Para as primeiras passagens da cada capítulo entre outros textos de destaque pré e pós-textuais, a fim de manter uma coesão estética entre as famílias, a Scala Caps Regular foi adicionada ao projeto.

Garamond  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

*Garamond Itálica*  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

SCALA CAPS REGULAR  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Figuras 78, 79 e 80: Tipografias usadas no livro: Garamond (regular e itálica) e Scala Caps.

Para os títulos do livro, dos capítulos e de seções diversas, optei por produzir lettering à mão livre, sendo mais um elemento que remete à produção dos cartazes em manifestações populares.

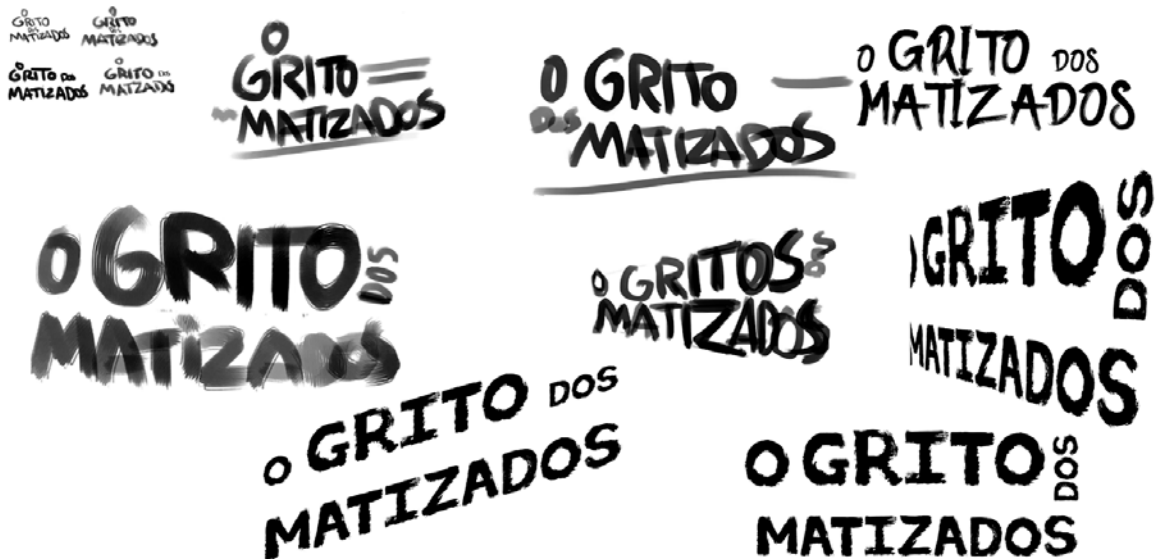


Figura 81: Primeiros estudos para o título, testes com tipografias prontas e também à mão livre.



O GRITO DOS  
MATIZADOS

Figura 82: Primeira versão do título.

Os títulos abaixo são os usados na versão atual do projeto. Para a que será disponibilizada ao público, será estudada uma padronização por uma pesquisa de leitura com o público, optando pelos aspectos escolhidos como os mais satisfatórios.



o GRITO DOS  
MATIZADOS

Figura 83: Versão atual do título.



		# 01
SUMÁRIO	PRÓLOGO	O DESPERTAR
# 02	# 03	# 04
DE VOLTA AO LAR	NO BAR MATIZ	NOVO RUMO
# 05	# 06	# 07
ERGUE-SE A ALIANÇA	RECUPERANDO O FÔLEGO	OS CONGELADOS
# 08	# 09	# 10
A PRIMEIRA INVESTIDA	MERGULHO PROFUNDO	OS SUBMERSOS
# 11	# 12	EPIÍLOGO
REERGUE-SE A ALIANÇA	O GRITO DOS MATIZADOS	

Figura 84: Títulos dos capítulos

#### 4.2.4. ROTEIROS DE COR, JORNADA EMOCIONAL E ESPELHO

Além de ser convidado a acompanhar o herói ou a heroína em sua jornada, o leitor também trilha a sua própria com a experiência da leitura, sentindo emoções diversas ao decorrer do processo.

Histórias sem conflito não têm a menor graça. Embora o usuário não espere uma experiência de terror ou fúria durante uma visita a uma loja de móveis ou uma viagem de carro da festa até sua casa, sua jornada não deve ser maçante. (LUPTON, 2020, p. 76)

Estes momentos que podem ser mapeados em um gráfico com suas subidas e declínios configuram a Jornada Emocional do leitor – ou do usuário no geral, uma vez que não é restrita apenas a livros mas a qualquer produto com o qual se possa ter uma experiência. Neste

projeto, a proposta foi expressar esta jornada por meio das cores em conjunto com todos os elementos: através do roteiro de cores tanto das ilustrações maiores quanto das menores, ainda em companhia dos rodapés coloridos e dos separadores de capítulos, temos um arco de gradação cromática que nos guiará pelos altos e baixos da narrativa.

Sobre a importância do roteiro de cor (ou o termo em inglês costumeiramente usado *color script*), Ellen Lupton explica em *O Design como Storytelling* (2020):

Para criar um roteiro de cor, os animadores aplicam cores a quadros selecionados do storyboard de um filme. O roteiro de cor é criado logo no início do desenvolvimento de um filme, proporcionando uma representação em alto nível para o arco emocional da história. Segundo a Pixar, “Não se trata de criar uma peça de arte bonita e única; o roteiro de cor evolui ao longo das etapas iniciais do filme, lado a lado com o desenvolvimento da história”.

Designers de jogos, animações, aplicativos, motion graphics e outras experiências digitais também podem usar roteiros de cor. A paleta precisa ser coesa como um todo, mas pode mudar e evoluir para expressar uma mudança dramática. (LUPTON, 2020, p. 111)

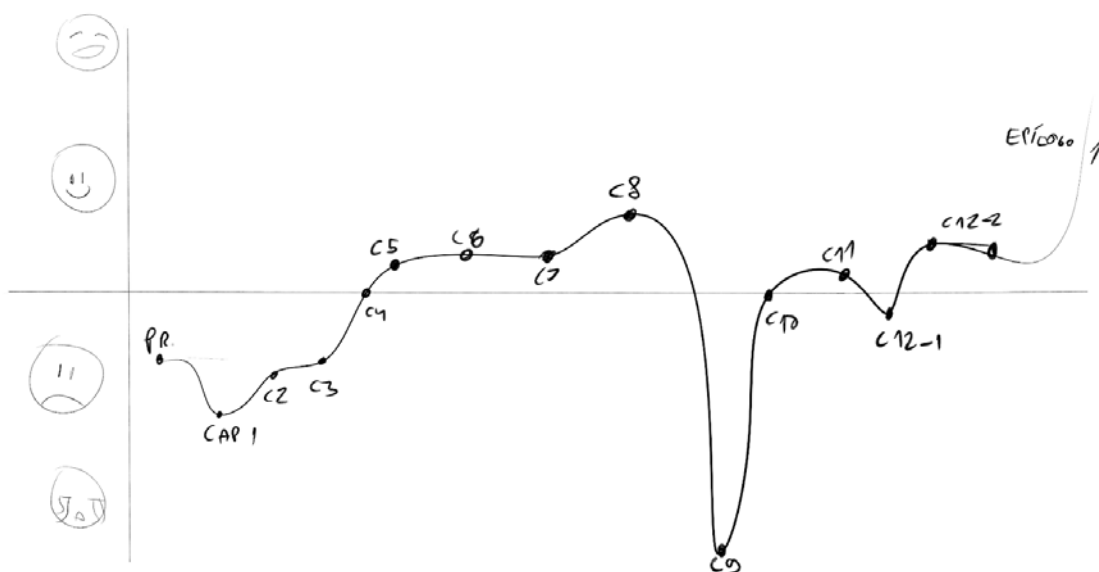


Gráfico 7: Jornada emocional por meio dos momentos ilustrados, variando entre momentos de positividade e de negatividade.

A partir do gráfico acima, mapeando as emoções dos momentos de cada ilustração de página inteira, foram criados os caminhos de cor trilhados ao longo da leitura, a partir da roteirização da cor.



Figura 85: Roteiro de cor das ilustrações de página inteira.

A partir deste, foi criado o roteiro dos momentos intermediários a estas cenas, as ilustrações em vinhetas. Por fim, sendo guiadas pelas cores das ilustrações de cada capítulo, os separadores de página e os rodapés também foram coloridos de acordo com o clima do momento em que figuravam.



**VINHETAS | COLOR SCRIPT**

Figura 86: Roteiro de cor das vinhetas.

A frequência com a qual as vinhetas do roteiro acima e as ilustrações de página inteira aparecem depende da quantidade de intensidade dos acontecimentos de cada capítulo. Em capítulos com mais ação ou mais cenas marcantes, aparecem mais ilustrações. O mínimo por capítulo é uma de cada tipo, e o máximo, em média, são duas vinhetas e uma ilustração de maior. As exceções são os últimos capítulos, onde acontecem o clímax e o desenlace da história. No capítulo 12 há duas ilustrações maiores, sendo uma delas em spread, e três vinhetas. No epílogo, são três vinhetas e uma ilustração de página inteira que fecha o livro.



Figura 87: Espelho (ou caminho de ferro) da versão em página dupla, englobando da falsa folha de rosto (presente na versão para impressão) até o fim do capítulo 7.



#### 4.3. PÓS-PRODUÇÃO: DIVULGAÇÃO E PLANEJAMENTO FUTURO

Um ponto considerado quanto à distribuição foi a facilidade de acesso ao livro pelo público, principalmente por questões financeiras. Um livro impresso do tamanho que a versão estendida de *O Grito dos Matizados* terá, principalmente com um grande número de páginas impressas a quatro cores (CMYK), poderia ser uma opção cara para o leitor, e desestimulá-lo a adquirir a obra. A opção digital seria então mais acessível, pois o único custo de execução seria a taxa para a plataforma, podendo então gerar lucros mesmo sendo vendido a um baixo preço.

Além disso, em uma tendência já observada no mercado editorial, vem crescendo bastante o público brasileiro leitor das mídias digitais em comparação aos que lêem apenas na mídia física. A popularização de dispositivos como *Kindle*, o aumento da cobertura de internet no país ao longo das últimas décadas, além da quantidade de livros com assuntos da atualidade disponibilizados à baixo custo ou até gratuitamente são fatores importantes para tal movimentação. Um ponto recente, ainda, é a quantidade de pessoas que adquiriram o hábito de leitura de ebooks durante a pandemia - por conta do isolamento social, as pessoas acabaram tendo mais tempo para leitura.<sup>20</sup>

Portanto, o foco deste projeto foi direcionado para os modelos digitais e suas diferentes formatações. Uma versão impressa não seria descartada: a depender da recepção do público ao livro digital, uma possibilidade seria anunciar uma campanha de financiamento coletivo em sites especializados como o Catarse, onde poderiam ser disponibilizados diferentes patamares de contribuição financeira com o retorno de variados itens, como posters, marcadores e, por fim, o livro impresso em si.

Quanto a versão curta, a qual foi desenvolvida para este trabalho de conclusão, sua disponibilização será de maneira gratuita. As três versões serão oferecidas ao público através das redes sociais, por onde a divulgação do projeto já vem sendo feita desde o começo de sua produção a fim de angariar expectativa de parte do público.

---

<sup>20</sup> Pesquisa exibida no artigo *Venda de e-book dispara no Brasil durante a pandemia*, por Correio Braziliense, de Julho de 2021. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2021/07/4934936-venda-de-e-book-dispara-no-brasil-durante-a-pandemia.html> Acesso em: 05 abr. 2022.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste projeto, pude unir aflições do cotidiano ao meu trabalho textual e imagético. Considero este o mais complexo executado por mim, pois é o primeiro onde tive contato com variadas bases teóricas que fundamentaram a produção tanto da narrativa quanto das ilustrações. Embora pouco explorados nos estudos de Design, os estudos mais aprofundados acerca das estruturas de narrativa clássica foram essenciais a este trabalho, uma vez que a dimensão ilustrativa de *O Grito dos Matizados* surge justamente a partir do texto. Os arcos de evolução da história que é contada tanto pela parte textual quanto pelas imagens se fizeram intrinsecamente ligados.

No terceiro capítulo, onde abordamos a construção do universo a partir do uso de signos específicos, podemos confirmar a forte interdisciplinaridade que um projeto de design pode carregar consigo. Da mesma forma que podemos construir um texto pautando-nos em questões semióticas, assim também é possível produzir imagens. O uso da cor, um pilar importante deste trabalho, é algo que está no dia-a-dia de todos nós com bastante simbolismo. O ato de dar rosas vermelhas a alguém amado, de vestir branco na virada do ano, usar apetrechos ou peças de roupa amarelos para atrair dinheiro e até mesmo associar o bem ao azul e o mal ao vermelho – todos nós temos uma forte relação semiótica com as cores, e isso foi explorado livremente na produção do livro.

Na parte de produção, percorrida no quarto capítulo, houve uma reflexão quanto às maneiras diferentes de se ler um livro atualmente. Quando ingressei na faculdade, todos os projetos, embora muitas vezes produzidos digitalmente, tinham como finalidade a mídia impressa – o que é natural, pois esta é a origem do Design. Meu primeiro passo prático, então, foi produzir uma versão para imprimir. Entretanto, pensando sobre o intuito deste projeto ser de levar reflexões sobre aspectos sociais da atualidade ao maior número de pessoas quanto possível, um ponto considerado foi o quão acessível poderia ser esta história se fosse exclusivamente em mídia física. Prezando por um menor custo monetário e maior alcance, dediquei-me, então, a pesquisar formatos que contemplassem diferentes modelos de leituras virtuais. No fim, este trabalho originou quatro versões, pensando em variados tipos de dispositivos que os leitores possam ter e suas particularidades. Foi um passo importante, pois pude me conectar com as tendências atuais do mercado editorial de crescimento, que vem se fortalecendo ao longo dos últimos anos, da literatura digital.

Por fim, todo este trabalho até aqui é, na verdade, o começo. Com uma base gráfica e narrativa bem estabelecida, *O Grito dos Matizados* ganhará eventualmente sua versão



estendida. Este projeto, que nasceu ainda no meu segundo período de Comunicação Visual Design, tomou pela primeira vez sua forma mais sólida, e agora pode começar a ser divulgado. Será ainda estudada a possibilidade de contar com a colaboração de demais profissionais que atendam às diferentes áreas de expertise que a produção do livro final demandará, tendo em vista não apenas dividir a quantidade de trabalho mas também trazer outros olhares, considerações e contribuições ao projeto, tornando-o ainda mais rico. Considerando também o teor dinâmico e imersivo da história, em adição ao vasto universo criado para a mesma e a grande variedade de personagens, projetos paralelos visando o mesmo público alvo poderão ser produzidos, como um jogo eletrônico.

Por fim, em um momento em que tanto é enfatizada a importância do jovem na sociedade, principalmente na política – vale constar que estamos tratando da política em seu estado primário, e não a partidária; somos todos seres políticos –, busco trazer mais que discussões e reflexões: este projeto visa acender um brilho de esperança na capacidade motriz com a qual podemos, enquanto povo mais consciente de sua situação social, mudar nossa realidade. Nesta jornada de elucidação coletiva, o Design pode – e deve – ser usado em suas inúmeras possibilidades. Retornando a uma das leituras usadas neste trabalho, *Picture Imperfect: Utopian Thought for an Anti-Utopian Age*<sup>21</sup>, concluo esta seção com a seguinte consideração

Conectar uma paixão utópica com políticas práticas é uma arte e necessidade. Conforme as alternativas políticas se afinam, isso pode ser mais difícil do que nunca. Entretanto, eu acredito que possa e deva ser feito. Sem um impulso utópico, a política se torna pálida, mecânica e por vezes Sisífrica[...].<sup>22</sup>(JACOBY, 2005; p. 148)

---

<sup>21</sup> Título em português: *Imagem Imperfeita: Pensamento Utópico para uma Época Antiutópica*.

<sup>22</sup> “To connect a utopian passion with practical politics is an art and a necessity. As the political alternatives narrow, it may be more difficult than ever. Yet I believe it can and should be done. Without a utopian impulse, politics turns pallid, mechanical, and often Sisyphean [...]” Tradução nossa.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

- FERNANDES, Emílio. **Preparando os arquivos para conversão de um ebook de layout fixo.** Salvador, Como Publicar eBooks na Amazon, 2015. Disponível em: <https://comopublicarebooksnaamazon.com/2015/04/preparando-conversao-de-um-ebook-de-layout-fixo/> Acesso em: 20 abr. 2022.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão.** São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- JACOBY, Russell. **Picture Imperfect: Utopian Thought for an Anti-Utopian Age.** Nova Iorque, Columbia University Press, 2005.
- KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images : the grammar of visual design.** Oxford: Routledge, 1996.
- LUPTON, Ellen. **O Design como Storytelling.** Osasco: Gustavo Gili, 2020.
- NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design.** Rio de Janeiro: 2AB, 2007.
- NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lucia. **Imagem: Cognição, semiótica, mídia.** São Paulo: Editora Iluminuras, 1998.
- OLIVEIRA, Valnikson V.; SEGABINAZI, Daniela Maria. **A formação virtuosa através da ilustração em *Livro das Crianças*, de Zalina Rolim.** Canoas: Revista Textura, UFPB, 2015.
- PEREIRA, Ânderson M. **Tendências Distópicas no Brasil: A fantasia como possibilidade de lidar com o pesadelo na literatura nacional.** Rio Grande do Sul, UFRGS, 2018
- VAN DER LINDEN, Sophie. **Para ler o livro ilustrado.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- VIEIRA, André G. **Do conceito de Estrutura Narrativa à sua crítica.** Rio Grande do Sul, UFRGS, 2001.
- VOGLER, Christopher. **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers.** California: Michael Wiese Productions, 1998.



## APÊNDICE B - ALGUMAS SPREADS DO LIVRO

crises severas aos distritos do planeta, tanto econômica quanto social e política. Pessoas perderam emprego, casa, família e nunca mais conseguiram retomar suas vidas tal qual eram anteriormente.

Com a integração dos humanos, a população nativa se sentia ainda mais lesada. Além de dividirem recursos com um outro povo, era justamente o povo que trouxe sua desgraça. Os humanos, portanto, eram vistos com desprezo pela maioria do povo local, e o governo não fazia nenhuma ação para apaziguar os ânimos.

Sofriam atos discriminatórios, eram por vezes agredidos verbal e fisicamente nas ruas e receberam a acunha em referência a mutação sofrida pela espécie: “Matizados”. Com a intenção de relembrar que os humanos eram os responsáveis pela própria ruína, o termo passou a ser frequentemente utilizado, embebido em desprezo e acusação.

Nos anos 40, a situação estava insustentável – e nesse contexto aconteceram o equivalente às eleições ao Governo Central de Nundonia. Um candidato se sobressaiu dos demais pela sua postura categórica em relação ao tratamento aos terráqueos.

Pollixur Wen’Or, um nundoriano de meia idade, fazia discursos inflamados sobre trazer o planeta à velha glória. Salvar o povo, devolver a riqueza e, sobretudo, “colocar os matizados em seu lugar”. Claramente anti-terráqueos, prometeu congelar o investimento em moradia e emprego para os mesmos, o que significava que os humanos não poderiam avançar em suas carreiras nem ter liberdade para melhorar de habitação.

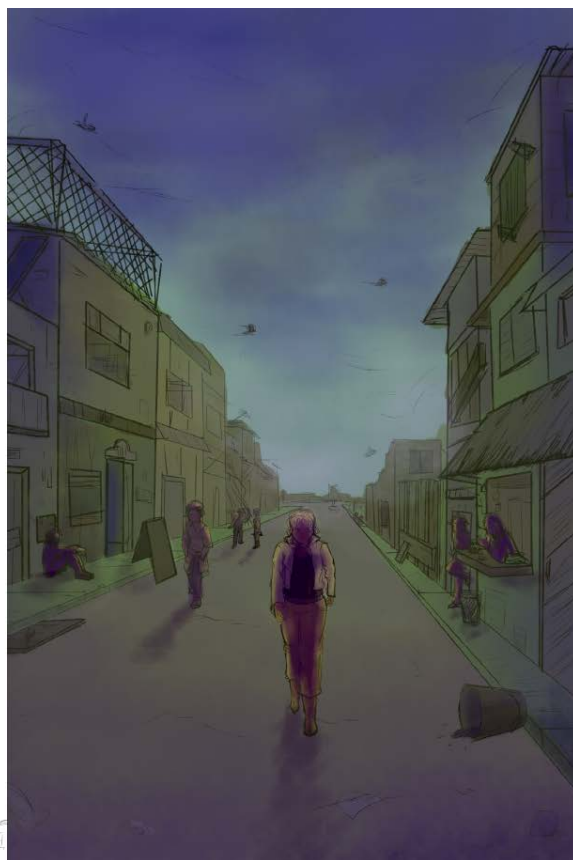
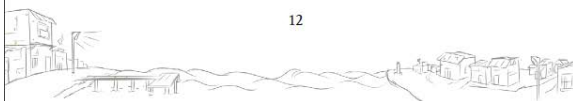
Assim, foi levantado ao poder pelo povo de Nundonia, sob grandes expectativas e esperanças.

Entretanto, a salvação não veio. Os distritos afundaram cada vez mais em crise com o novo plano de governo, que consistia em avançar belicamente em direção a outros planetas, formando uma Liga Interplanetária sob a liderança de Pollixur. Todos os outros segmentos da sociedade foram esquecidos pelo poder.

Paralelamente, o governo perdeu toda transparência em relação a duas ações e seus planos. A população se afundou em pobreza e ignorância. E com ainda mais intensidade, a população humana, em maioria restrita aos distritos periféricos e a sobrevivência.

Desde então, uma década se passou. E é nesse contexto que a história de uma grande revolta começa a ser traçada.

12



Antes que algum de seus colegas pudessem retrucar, chegaram à porta de seu objetivo. A líder não precisou se esforçar – com uma virada na maçaneta, a porta facilmente se abriu. O grupo ficou ainda mais em alerta, mas não havia a presença de um ser sequer no local.

Entraram, fecharam a porta e se puseram a procurar com menos cautela e mais afino, uma vez que o momento atual da missão pedia velocidade. Abriam gavetas, reviraram mesas, mas não achavam nada além de documentos relativos a patrulhas de rotina e reuniões comuns.

– Capitã Maria, – veio a voz do subordinado, um dos três únicos nativos da equipe. – achei esses DataDiscos aqui, talvez tenham algo importante.

À distância, ele mostrou pequenos dispositivos de armazenamento de dados em suas mãos. Um brilho de êxito acendeu momentaneamente nos olhos da jovem encarregada. Com um leve pigarro, chamou a atenção de seus colegas para seu gesto com a mão direita: levantou-a um pouco acima de sua cabeça com dois dedos apontados para cima e os demais recolhido, então inclinou rapidamente apontando os dedos para a porta de saída. Hora da retirada.

16



No momento em que a mão de Maria tocou a maçaneta, entretanto, veio por trás de si um grande estrondo.

– Todos pro chão!! – Gritou a líder, enquanto rapidamente se abaxava por detrás de uma das mesas.

Quando a poeira da explosão abaixou, os soldados se encontraram completamente cercados por membros das forças de Busk. Os tanques, pesadas armas laser e pequenas granadas em posse inimiga fizeram os nundorianos tremerem de medo. Os olhos da capitã mapeavam rapidamente toda a sala, em busca de uma rota de fuga para si e seus companheiros, a urgência fazendo seu coração quase explodir no peito.

Cinco segundos de busca e uma retângulo no chão, não muito longe de onde estava, chamou sua atenção. Esgueirou-se em direção ao achado, porém, ao mesmo tempo, a voz do comandante inimigo ecoou na sala.

– Adeus, escória mundoriana. Que sua morte seja um exemplo para que ninguém ouse mais afrontar nosso território! – Enquanto levantava sua mão, a frente de sua tropa, Maria chegou a tal marca no piso e, ao notar a diferença no relevo, a puxou. – Tropa...Abrir fogo!

– Soldados, por aqui!! – No segundo seguinte ao grito da humana, o som de tiros trovejou pela sala.

A partir daí, tudo foi muito rápido. Maria havia achado uma tampa que dava acesso a rede de saneamento, e a manteve levantada sob sua cabeça enquanto seus soldados pulavam, aterrizados, rumo a fuga. Vendo que nenhum outro dos que faltavam estava de pé, Maria desceu e soltou a tampa, a fechando com um leve estrondo.

Os sobreviventes, com os olhos queimando de dor e lágrimas contidas, correram desesperadamente até chegar a uma saída. Dois mundorianos jogaram-se de lado sobre a porta, destrubando-a na hora.

Nesse momento, Maria voltou à dianteira do grupo, o guiando de volta a pequena mata que estava entre algumas árvores espessas, escondida sob cipós e folhagens.

A viagem de volta transcorreu em absoluto silêncio. O momento não era de repassar considerações sobre a missão fracassada, mas de todos processarem tudo o que viveram nos últimos minutos e o sentimento de luto por seus companheiros.

17





– Você... É daquele grupo que fica protestando às portas dos quartéis, não é?

– Sim! – Respondeu animadamente, olhando enfim para o grupo inteiro. – Eu faço parte de uma aliança que tenta conscientizar nossa população do papel do governo nas nossas mazelas, e pressionar os grandes a fazerem alguma coisa em relação a isso. Mas...

Turquesas encontraram vermelhos mais uma vez, dessa vez brilhando também com angústia.

– Sempre senti que poderia fazer mais que isso. Essa aliança existe desde que eu era criança, e cada dia nosso planeta só piora. Mais pessoas passando fome, mais pessoas sem ter onde estudar, sem ter lazer. E todos jogando a culpa exclusivamente nos humanos, tanto nos invasores quanto em nós.

Silêncio volta a imperar na mesa. Matia engole em seco, sem conseguir desviar o olhar. Sentimentos de anos atrás, de quando o mundo tentava fazê-la se odiar pela sua simples existência, voltavam ao seu coração. Também vinha a culpa, de ter se envolvido por tantos anos em sua realidade que não só esqueceu como era a vida antes de entrarem para a academia como também deixou de observar Nundoria fora das paredes de sua convivência.

Encontrando sua voz, não sem certa dificuldade, a líder perguntou:

– E o que faz você achar que a gente conseguiria fazer algo acontecer? Que mudariamos algo com a nossa presença?

– Bem... Eu acho que quanto mais gente melhor. E quanto mais gente de dentro das Forças, melhor ainda. – Ponderou.

A equipe começou a debater sobre um possível acordo com tal aliança, reunindo prós e contras. Eles ainda trabalhavam para as Forças, não eram desertores, então tal movimento teria de ser dado com extrema cautela. Poderiam ser executados caso flagrados em um caso de traição.

Passado um tempo, pareciam estar em um impasse. Voltaram suas atenções à capitã, que observava pacientemente o pequeno rebuliço.

– Eu decido, então? Alguma opinião, Icaro? – O rosado apenas deu de ombros. – Bem...

Virou-se para Hilda, que tentava esconder sua ansiedade.

– Hilda, certo? Antes de qualquer decisão, proponho que demos uma volta por Nitrut para conversarmos melhor sobre suas posições,

35



Enquanto os mundorianos reorganizavam a sala, a capitã deixou um pequeno transmissor junto ao computador central do recinto, enquanto fechava todas as aplicativos de transferência no dispositivo auxiliar.

Tão rapidamente quanto entraram, saíram pela lateral de descarga. Colocaram os lenços e voltaram a andar tranquilamente entre o povo, sem levantar qualquer suspeita dos guardas da entrada. Ao se aproximarem da nave, Hymus os avistou e apertou o botão de transferência de dados, enviando a gravação que estava na fila de espera. A viagem de volta transcorreu pacificamente, com quase metade da equipe adormecida. Os três novos membros, assim como piloto e a líder, prosseguiram acordados.

Na porta do quartel, encontraram um grande protesto. Eram os membros da aliança, e no topo do palanque improvisado bradavam Hilda e Ilios sobre o descaço do governo, sobre a miséria crescente e como o corpo militar tinha um papel crucial em tais mazelas.

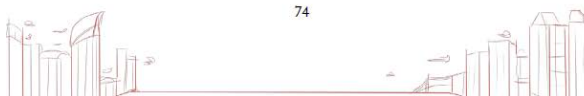
Muitas pessoas continuavam a transitar como se nada estivesse acontecendo, mas alguns se aglutinaram em torno do grupo, ouvindo atentamente. Os demais membros estavam entre o público, conversando individualmente com quem se interessava em entender mais o ponto dos rebeldes. Placas aos poucos iam surgindo entre os populares, com palavras de reinvidicação e de ordem, clamando por seus direitos básicos e criticando duramente o governo de Pollixur e suas prioridades.

Matia notou que havia diversos guardas da Divisão de Segurança na porta do quartel, mas que olhavam toda a movimentação com um grande desinteresse. “Certamente, estão os subestimando... Mal sabem eles.” Antes de alcançar a pequena escadaria da entrada, seu olhar cruzou rapidamente com o da turquesa, fazendo-a inconscientemente direcionar um pequeno sorriso à manifestante.

Olhou rapidamente para frente, disfarçando, mas tranquilizou-se ao perceber que qualquer outro evento, até mesmo uma gota caindo da calha diretamente nos degraus, era mais interessante aos soldados da guarda do que sua equipe e os protestantes.

O tom de voz de Hilda ganhou uma leve nota de animação. Continuou a falar vigorosamente sobre o governo de Pollixur ser, na verdade, um “governo militar com embalagem de governo civil”.

74





última vez que viu a aparente sombra sobre suas feições sumir, mesmo que momentaneamente.

– E quais seriam esses locais, capitã? Talvez eu mesmo possa passar para o general, e depois o tenente pode reforçar o pedido. – Concluiu animadamente.

– Sério? – A vermelha sorriu, esperançosa. Uma ajuda inesperada surgiu, e ela com certeza iria aproveitar a oportunidade.

Começou a falar sobre as supostas vantagens para Nundoria sobre ter alianças com Min'Ork e Asteria, enquanto Clauss ouvia atentamente. Concluiu dizendo, independente da ordem, qualquer um dos dois planetas seria uma ótima escolha para a próxima missão.

O soldado prometeu quealaria tudo o que a vermelha sugeriu tão logo encontrasse Caster. Ambos trocaram um rápido cumprimento, e Maria estendeu a mão para o outro humano.

A mão cinzenta foi de encontro a da capitã, em um aperto firme, e então ambos partiram em direções opostas.

A capitã andava pensativa pelo corredor, voltando para sua equipe. “Será que, um dia, conseguiremos convencer Clauss a vir para o nosso lado? Ele é um humano, afinal... E me parece bem solícito.”

Horas mais tarde, no salão principal, a equipe se encontrou com o tenente Lupur Kon para enfim receberem as informações de sua próxima jornada interplanetária.



– Soldados. Surpreendentemente, o general mudou de plano nos últimos momentos. Ele me disse que, graças a sugestão de uma capitã genial, temos um destino que nos deixará mais próximos de nosso objetivo, que é ter um aliado na reabertura do nosso planeta, alguém que possa nos dar uma base sólida com toda sua tecnologia para nossa defesa e nosso ataque.

O grupo olhou em expectativa, e o coração de Maria parecia estar prestes a explodir. Ela realmente conseguiu convencer tão rapidamente o alto escalão? Esse era o tamanho da ambição de Caster, que não pensou duas vezes em aceitar sua sugestão ao perceber a vantagem que em tese teria?

– A próxima missão de vocês será ao planeta de Asteria. Vocês irão em uma missão diplomática, acompanhados de dois membros das Forças especializadas no assunto. Sendo a equipe com maior concentração de humanos, acreditamos que vocês conseguirão captivar a atenção e o interesse dos asterianos. Todos os arquivos e os nossos interesses e condições estão nesses discos que vou entregar a vocês. Estudem atentamente, e estejam todos aqui antes do nascer do sol. – Pausou por um momento para observar os soldados, que pareciam satisfeitos e sem nenhuma questão. – Dispensados!

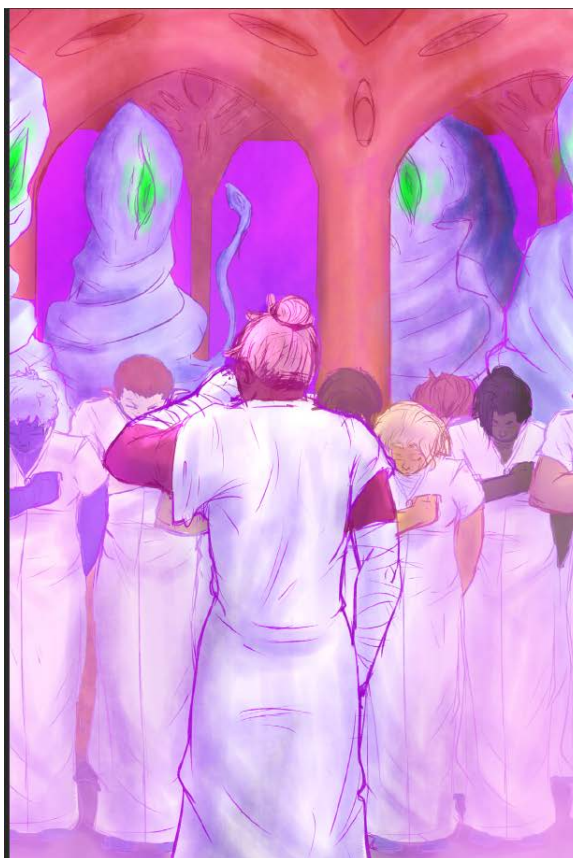
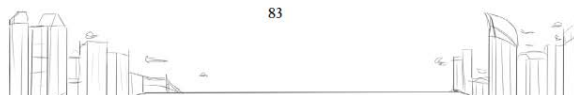
Na casa de Hilda, o computador estava recebendo as gravações do dia. Ouvir simultaneamente causava muitos ruídos e cortes no áudio, o que levou a Hioros configurar remotamente a transmissão de arquivo de áudio do dia inteiro ao final da noite. Ouviram todas as manhãs, acelerando e cortando os longos intervalos de silêncio através do editor de áudio.

Ao amanhecer, a família fazia sua primeira refeição do dia ouvindo as conversas de Caster no dia anterior, devidamente filtradas por Kharis horas mais cedo. As primeiras três horas, equivalente a metade do dia, não tinham nenhuma informação relevante, apenas relatórios corriqueiros e conversas fora do âmbito de trabalho.

Na quarta hora, entretanto, um diálogo específico chamou a atenção dos três. O general conversava com o Governador Central, Pollinur, e com outro homem, cuja voz os rebeldes não conheciam. Eventualmente, algo terrível se desenhou diante de seus ouvidos.

Hilda pegou o comunicador e relatou a Icaro, que atendeu pronta-

83



Chegando aos ares nundorianos, a equipe desceu em Nitrut. Foram direto para o Bar Matiz, e recebidos com olhares de choque. Antes que Maria pudesse dizer alguma coisa, a dona do bar foi até a capitã, dando-lhe um abraço apertado.

– Se você perguntar “o quê, viram algum fantasma?”, eu juro que vou quebrar uma garrafa na sua cabeça. – Andromeda disse, com voz embargada, enquanto os demais soldados riam. O humor do grupo mudou drasticamente, sentindo um conforto que há dias não era possível.

Rukbat sorriu ao ver o reencontro, tentando contatar Hilda, mas sem sucesso. Ligou em seguida para Nileda, sem informar do que se tratava, mas a chamando para o Bar junto de seus filhos. Em meia hora, os três humanos estavam no estabelecimento, e quase desmaiaram ao ver o grupo de Mãos Brancas bebendo animadamente.

Antes que Maria registrasse a presença de sua família, foi envolta em um abraço grupal, repleto de lágrimas de alegria – as de seus irmãos e mãe, e também as suas. Quando os ânimos se acalmaram, sentaram-se todos, incluindo Andromeda e Rukbat, e ouviram o relato completo sobre a missão da equipe.

– Mas o Caster é um desgraçado, mesmo... Como que isso ocorreu debaixo do meu nariz? Com a participação de membros da minha divisão?! – Nileda bateu com o punho na mesa, levando ao ar levemente a caneca.

– Você foi tão enganada quanto eu, mãe. No fim, não importa o quão longe chegemos, sempre estaremos abaixo dos munkhir para pessoas como ele. – Maria suspirou fundo, dando mais um gole em seu licor. – Não dou a mínima quando é um babaca qualquer na esquina, mas quando estão na liderança, agora eu vejo, é completamente nocivo e intolerável a todos nós.

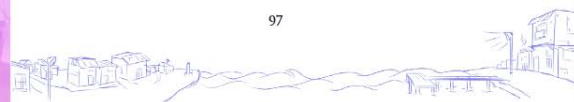
A conversa prosseguiu até o anoitecer, quando os militares e Gen se prepararam para ir embora. Maria foi ao bar, chamando Rukbat.

– Ei... Rukbat, né? – A munkhir assentiu, focando seus olhos escuros na humana. – Você teve alguma notícia da Hilda? Eu notei que ela não veio trabalhar hoje... Eu lembro dela ter sido a última pessoa a nos contatar quando tudo aconteceu. Queria saber como ela tem estado.

A jorem coçou a cabeça.

– Ela não vem desde o dia da missão de vocês. Eu tenho tentado ligar para ela, mas não consegui contato. Fui na casa dela umas duas vezes,

97





mas a senhora Chrysalis disse que ela não quer ver ninguém. Às vezes eu a vejo no meio da multidão nos protestos, conversando com os populares, mas nunca no palanque.

— Bem... — A capitã suspirou, pesarosa. — Nós teremos que ficar em algum lugar, pois o governo não pode saber que estamos vivos. Pensei em pedir abrigo na aliança... E eu poderia aproveitar e ver como ela está.

Rukbat dá um leve sorriso, sua expressão se suavizando. — Eu acho uma ótima ideia, Maria. De verdade.

Após todos se despedirem, não sem mais um abraço em família, os Mãos Brancas e os diplomatas rumaram até a sede da aliança. A líder bateu a porta, sendo prontamente atendida por Kharis, que arregalou os olhos. Tremeu levemente, e passou um tempo sem conseguir emitir uma única palavra, sem acreditar no que via a sua frente. O silêncio foi cortado pela capitã:

— Boa noite, senhora Kharis. — Maria coça a bochecha, sem jeito. — Como pode ver... Estamos vivos. E precisamos de um abrigo, pois o—

Foi cortada pelo abraço que recebeu da matriarca, que logo após acenou alegremente para o resto da equipe entrar em casa. Com o barulho dos passos e vozes, pai e filha saíram de seus quartos para ver o que estava ocorrendo.

Ao reconhecer os convidados, Ilorios e Hilda foram correndo até eles, querendo saber sobre tudo, mas a turquesa, após um estado, deixou o pai com os soldados e se apressou até a entrada. Lá, encontrou sua mãe conversando com a capitã, e sua respiração falhou por um momento.

As duas mulheres na porta notaram sua chegada, e Kharis sorriu, carinhosamente. Enquanto a mais nova se aproximava, a matriarca tornou-se uma última vez para a capitã.

— Bem, eu vou ajudar os seus amigos a arrumarem a sala de reunião para dormirem lá e deixá-las a sós um pouco. — Pôs a mão sobre o ombro da vermelha. — Bem-vinda de volta, querida.

A líder subiu para a parte residencial, deixando as duas jovens se encarando por um tempo, sem saberem por onde começar. Depois de um tempo em silêncio que começava a deixar Maria desconfortável, ela deu um passo a frente, enfiando as mãos nos bolsos da calça.

— Oi, Hilda... Eu sinto muito pela preocupação. O comunicar quebrou e eu não pude me comunicar com vocês... — Olhou para a parede, encabulada. — Desculpe. Eu... Nós só pudemos chegar hoje, e—

— Maria.

— Sim...? — Voltou a olhar para a rebelde.

A turquesa tremia visivelmente, mas sem desviar o olhar do rosto da capitã por um segundo sequer.

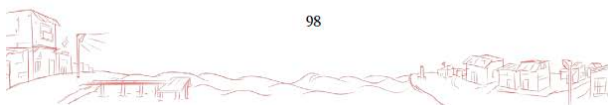
— Você quase *morreram*... — Soltou um suspiro, quebrado pela respiração ofegante. — Eu pensei que você estava morta. Ai você me aparece, e a primeira coisa que você faz é achar que eu tenho alguma coisa pela qual precise *desculpar* você?!

Antes que Maria pudesse responder, Hilda praticamente se jogou em seus braços, chorando sonoramente. A capitã, depois de alguns segundos de surpresa, correspondeu ao abraço, deixando as lágrimas tão contidas enfim escorrerem pelo seu rosto. Ficaram um tempo ali, abraçadas, acalmando-se, até decidirem entrar e se juntar ao resto de seus companheiros da aliança.

Na entrada da rua, um homem cinzento suspirava. Não dava para saber se era de alívio ou resignação. Tomou seu caminho de volta a capital, ajeitando os fios de cor grafite por baixo de sua boina preta.



98



O que ele quer, mundorianos, é a mesma desgraça que meus antepassados trouxeram para nós. Ele quer roubar o planeta dos buskianos, e não para por aí! Por que nosso planeta não sai da miséria? Por que os empregos só diminuem? Por que hospitais fecham? E as Forças, por que não sentem a crise?

Eu mesma fui durante todos esses anos completamente alienada pela situação em que eu vivi enquanto soldada, mas agora eu acordei para a realidade. Pollixur e Caster querem poder, querem domínio! Querem instaurar um império interplanetário para inflar seus egos enquanto nós perecemos! Não mais! A barreira acabou de ser derrubada, e restauraremos o nosso planeta nós mesmos! Sem Pollixur, sem Caster! Por um governo civil!"

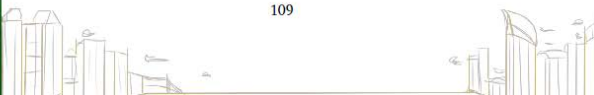
A população por várias partes de Nundoria aplaudiu e bradou, em apoio à capitã. O povo na porta do Centro de Segurança, que ouvia a mensagem pelo rádio da rua, também vibrou, intensificando seu coro. Hilda, em meio à multidão, sorria carinhosamente durante todo o discurso. E quando os guardas se viraram para entrar no prédio, a população foi correndo atrás deles. Os soldados pararam no meio do caminho, sem saber se controlavam a população ou se iam atrás dos invasores.

A quilômetros dali, no espaço, as naves mundorianas começavam a retornar para seu planeta a toda velocidade. Dentro de um pequeno caça, Pollixur olhava para frente horrorizado, sem ação, enquanto Caster queimava de ódio.

Um outro caça, que estava mais atrás durante todo o trajeto, tomou a dianteira da tropa. Assim que as naves de Asteria, Auzilia e Plutão entraram em seu radar, enviou uma mensagem para alertá-los de que as forças estavam a caminho, além de informar em quantas naves e quais modelos estavam sendo usados. Assim que passou pela barreira dos aliados, foi autorizado a entrar no planeta sem problemas.

O homem cinzento sobrevoou, então, para bem longe da Capital, ouvindo os primeiros disparos de onde havia passado. Aterrizou em Nitru, sentindo seus ombros leves de maneira que há muito tempo não sentia.

109





Sua primeira ação como líder de Nundoria foi convocar uma conferência com os chefes dos planetas que ajudaram a derrubar Pollixur do poder, além de Busk, para se retratar pelas tramas do governo passado. Junto dele, levou também representantes da Aliança Nundoriana – Ilioros, Kharis, Hilda e Maria.

Firmou sua posição em não querer nenhuma tropa militar de nenhum outro planeta a serviço em solo nundoriano, mas que suas populações e comércios seriam muito bem-vindos para entrar e sair de nundoria quando desejarem. Os asterianos não tinham o que declarar, já que não tinham forças militares. Plutão aceitou sem problemas, pois já não pretendia manter uma parte de sua já pequena tropa em outro planeta. Os aurlianos não ficaram muito satisfeitos, mas ao serem respondidos que “o fato de termos tirado a ameaça de uma invasão das tropas de Caster ao seu planeta e toda confusão que seria causada por ela já é algo que demos em troca de sua ajuda, não acham?”, aceitaram as condições.

O governo de Busk, principal alvo do governo de Pollixur, perdouo Nundoria sem ressalvas. Também se mostrou agradecido pelos esforços da Aliança Nundoriana, e disposto a terer uma relação amigável dali em diante, permitindo que os cidadãos dos dois planetas pudessem viajar entre eles o quanto desejassem.

Depois, fez um grande evento para condecorar os heróis da Segunda Grande Batalha, como ficou conhecida pela população. Nileda, Icaro e Maria foram promovidos em seus cargos, e apesar da última já ter assinado sua demissão da carreira militar, apresentou-se a cerimônia trajando pela primeira e última vez o uniforme de gala das Forças Nundorianas da Nova Era.



A humana azul tornou-se uma dos tenentes das Forças de Investida, e Icaro virou capitão de sua equipe na Divisão de Engenharia. Antarum foi escolhido para assumir o cargo de tenente no lugar de Lupur Kon, que agora era o novo general das Forças, e de Maria, que seria sua sucessora. Homenagens a Maya e a outros vários soldados que caíram por Nundoria foram prestadas em seguida, sob aplausos e lágrimas.

Os meses foram se passando, e o fluxo interplanetário era mais forte que nunca em Nundoria. Era a primeira vez em dois séculos que o planeta recebia pessoas de tantos lugares da galáxia, e que via produtos de todos os cantos. Com isso, a economia do planeta foi se fortalecendo, e os empregos começaram a aumentar.

A construção civil tirou milhares de nundorianos da miséria, com a geração de empregos e a reconstrução de ruas, casas e instituições em várias das ilhas nundorianas. Havia um longo caminho pela frente, mas o povo havia ganhado um novo fôlego para batalhar intensamente por um planeta mais rico e justo a todos.

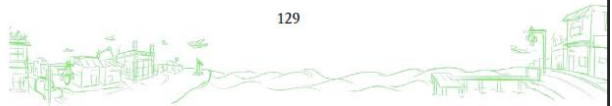
Os membros da aliança, apesar da mesma ter se dissolvido após alcançarem seu objetivo, mantiveram contato uns com os outros. Todos os finais de semana, o grupo se encontrava no Bar Matiz para conversarem sobre o dia a dia, as transformações de Nundoria e outros assuntos que viessem à mesa, em um clima muito diferente das reuniões de meses antes.

Os militares falavam felizes sobre as mudanças nos quartéis que General Kon estava fazendo, tornando uma instituição com mais consideração pelos membros humanos dela e acabando com a barreira que impedia promoção a cargos acima de capitão para eles.

Gen sorria abertamente ao falar sobre as filiais de sua clínica que surgiram por toda Nitrut, possibilitando que toda a população começasse a ter um atendimento mais imediato e cuidadoso, enquanto sua mãe o olhava com o coração transbordando de orgulho. Icaro revelou à mesa que a Divisão de Engenharia agora mantinha contato semanalmente com os engenheiros asterianos, visando mais avanços na área para Nundoria, e que muitas tecnologias obtidas por eles já provavam sua utilidade na reconstrução das cidades.

Hilda falava, entusiasmada, como estavam sendo as aulas após seu

129



reingresso na especialização em economia e ciência comunitária, o que era possível graças a abolição de diversas leis de segregação aos humanos e seus descendentes. Falou também sobre seus pais, que conseguiram cargos no governo de Rukbat graças às suas contribuições através da Aliança, sendo eles ponte direta do Governo Central com a população de Nitrut e de grande utilidade na comunicação com Aurlianos e outros povos de planetas vizinhos.

Maria ouvia todos os relatos com alegria e uma certa melancolia em seu coração. Momentos como esse a faziam refletir sobre tudo o que foi vivido por cada um deles até esse dia, desde não apenas a sua infância, mas também desde o momento em que seus antepassados saíram em definitivo de um planeta que era apenas deles, mas que definiu em suas mãos. Também nestes momentos vinha a percepção de que havia muito a ser feito, e que nas mãos dessa nova sociedade estava um planeta que precisa ser não apenas recuperado, mas bem cuidado por todos. Assim, o direito à vida em lar nundoriano pelo qual ela e seus companheiros lutaram tão bravamente seria protegido pela eternidade, na melhor das hipóteses – seja lá até onde tal conceito de eternidade compreender a existência do universo.

A vermelha foi tirada de seu devaneio pelo toque suave da turquesa, que pôs a mão por cima da sua. Cortou o contato apenas por um breve momento, a fim de retirar do bolso um pequeno projetor holográfico, colocá-lo na mesa e ativar a apresentação. Diante do grupo, passaram diversas fotografias dos alunos de sua nova academia de espadachins, que abriu no seu distrito natal, Ahrkmun. Várias crianças pareciam começar a apresentar certa desenvoltura com suas espadas de madeira e, acima de tudo, se divertirem com a atividade.

Com muito orgulho, Maria contou como viu as crianças gradativamente construírem sonhos e motivações para o futuro, e que, graças a sua condição para a permanência delas na turma, os estudantes se esforçavam como nunca na escola e lhe mostravam sempre ótimas notas.

O grupo brindou, rindo, comemorando, conversando animadamente. E assim se seguiu por incontáveis finais de semana dali em diante. Ainda havia, sim, um longo caminho pela frente. Mas Nundoria agora tinha forças o suficiente para trilhá-lo. E, dessa vez, da maneira certa.

130



APÊNDICE C - GRÁFICO DA JORNADA EMOCIONAL DETALHADO

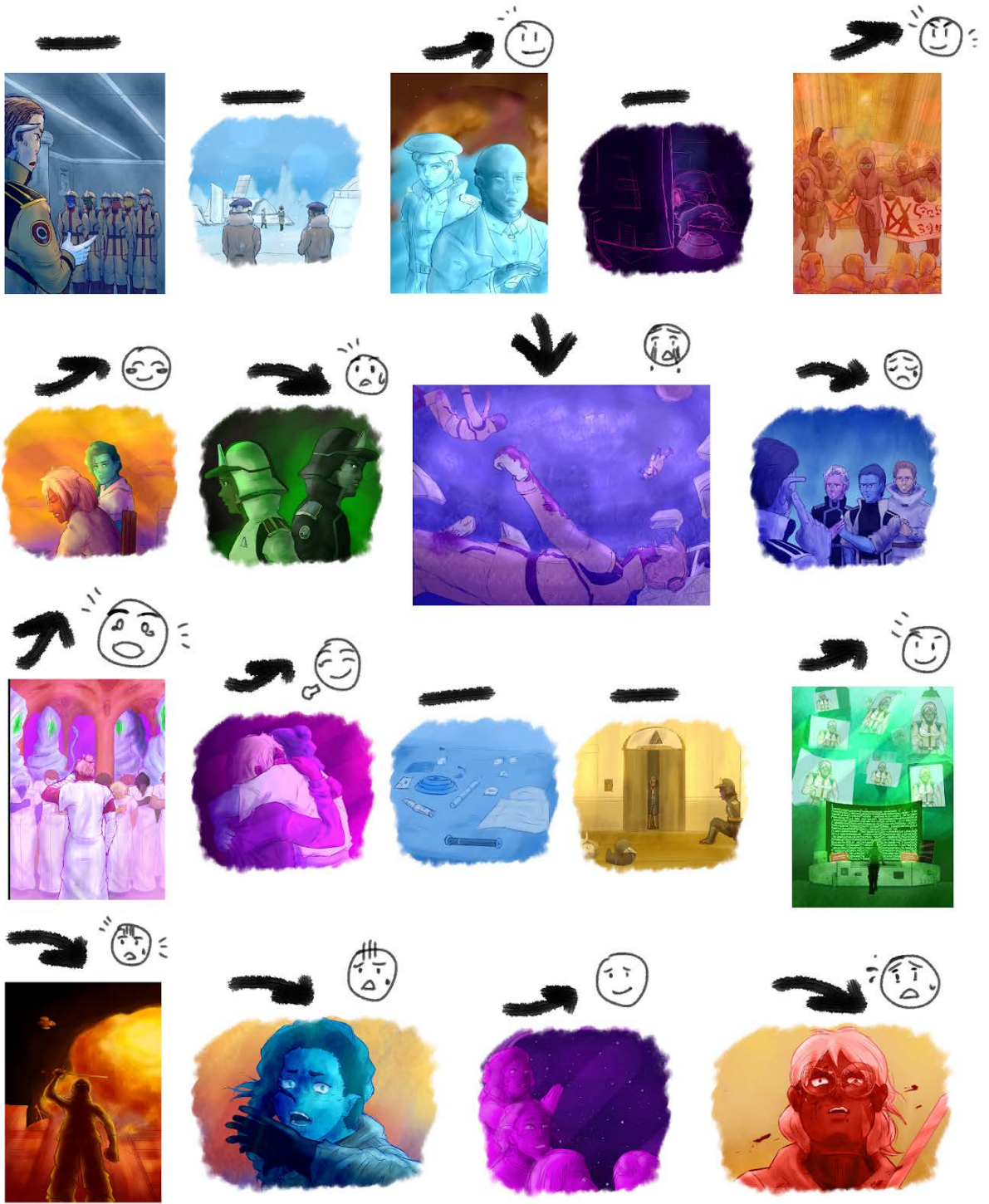
JORNADA EMOCIONAL PELA COR

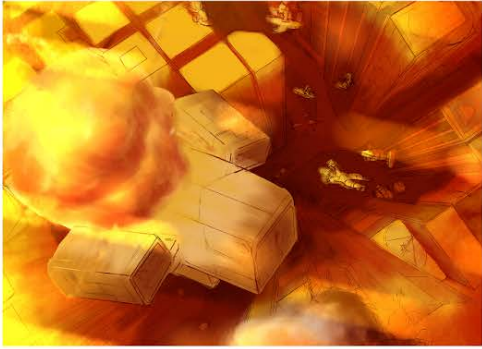
ELEMENTOS: LINHAS (INDICANDO SUBIDAS E DESCIDAS) E *EMOTICONS* REPRESENTANDO A NATUREZA E A INTENSIDADE DA EMOÇÃO

(A HISTÓRIA COMEÇA EM UM EIXO EMOCIONAL NEGATIVO)









## APÊNDICE D - LINK, NOMES E ARQUÉTIPOS

link para os livros virtuais: [Google Drive - OGDM livros e monografia](#)

HUMANOS – NUNDORIANOS DESCENDENTES DE TERRÁQUEOS:

Vermelha: Maria Harius (Protagonista)

Rosa: Ícaro Harius (irmão)

Laranja: Gen Harius (irmão) (anteriormente conhecido como Gweny Harius)

Azul claro: Nileda Harius (mãe)

Amarela: Maya (colega de equipe)

Verde: Zenir (colega de equipe)

Azul marinho: Antarum (colega de equipe – nome referência a Antares, alfa de Escorpião)

Turquesa: Hilda Chrysalis Bohr (sub-líder da aliança – sobrenome vindo de “Chrysos”, ouro em grego – avó dourada pertencente a primeira geração de matizados refugiados) Preta:

Kharis Chrysalis (mãe da turquesa, líder da aliança)

Roxo: Mattia Doppler (membro da aliança – nome variação de Mathias/Matias)

Cinza: Clauss (Informante do governo)

NATIVOS - NUNDORIANOS:

Governante Central: Pollixur Wen’Or (Pollixur vem de Pólux, a estrela beta de gêmeos)

Conselheiro: Caster Linirum (Caster vem de Castor, estrela alfa de gêmeos)

Adversária político: Rukbat Zur’Mir (nome referência a alfa de sagitário, Rukbat – filha da dona do Bar)

Líder da Aliança: Ilios Bohr

Dona do Bar Matiz: Andromeda Zur’Mir

Militar amigo da família: Lupur Kon (Tenente da divisão da Maria)

PLANETAS:

- Terra

- Nundoria (onde se passa a história – junção de Nun e Olorum, deuses Egípcio (versão neter do Deus Atum e Iorubá da criação), adaptada foneticamente de Nunloria para Nundoria)

- Busk (onde foi a missão de Maria, planeta florestal e estratégico)

- Plutão Menor (planeta gélido)

- Aurília (planeta desértico – nome referência a “Aurum”, “Ouro” em latim)

- Asteria (planeta exótico – nome referência a “Aster”, “astro, estrela” em grego)

HERÓI: Maria

- Identificação do leitor com o herói
- Humanidade, complexidade de qualidades
- Crescimento - Sacrifício
- Lidar com a morte (simbolicamente ou não)
- Falhas

MENTOR: Nileda, Ilios, Hilda

- figura quase que parental (materna/paterna)
- Ensinar
- Dar algo ao herói (dons, armas, coisas úteis para a jornada)
- Motivar
- Às vezes pode plantar informações importantes para o enredo (que ganham evidência depois)
- Existe o mentor para o bem e para o mal
- Pode não ser necessariamente um personagem, mas uma parte interna de um herói, por ex.

GUARDIÃO DO LIMIAR (a porta, o começo): Conflitos internos | líderes dos planetas

- Podem ser relacionados ao vilão (guardas, seguranças, capangas)
- Podem ter a função de testar o herói
- Algo que tente impedir o herói de crescer, prosseguir a jornada
- Não necessariamente um inimigo, mas sim uma fonte para o Herói (conhecimento, força...)

ARAUTO: Hilda

- Geralmente o responsável pelo Chamado para a Aventura
- Dá o gatilho e a motivação para o Herói embarcar na jornada; arauto da mudança
- Positivo ou negativo, personagem ou força/acontecimento.
- Às vezes, o Aauto trás o desafio primeiro para a audiência e não para o Herói

METAMORFO: Clauss

- Personagens cuja inclinação (aliado, inimigo) é incerta (à primeira vista ou não)
- Às vezes fruto da projeção e da inevitável quebra de expectativa
- Traz suspense à história

- Máscara momentânea de algum personagem (como o Herói)

SOMBRA: Pollix, Caster, Clauss

- O lado reprimido de algo
- Geralmente o arquétipo do vilão/antagonista
- Em contexto intrapessoal, um aspecto mais monstruoso e nocivo do que o guardião do limiar (que são testes, e não golpes fatais à jornada do Herói)
- Pode ser o lado sombrio com o qual o herói luta para não se corromper
- Desafios mais intensos para o Herói, que caso superados fazem ascendo o melhor del
- Pode ser humanizado, ter um lado de bondade
- A convicção que leva ao “O fim justifica os meios”

ALIADOS: Ícaro, Gen, Nileda, membros da aliança

- Pilares/apoio do Herói
- Pode ter uma resistência/oposição ao Herói primeiramente, depois se aliar
- Vários aliados para várias tarefas/habilidades
- Introduzir o leitor ao Mundo Especial, nos dar (e dar ao Herói) respostas
- Pode ser humano, animal ou sobrenatural - Alternativas ao Herói para resolver os problemas

TRAPACEIRO(A): talvez o Mattia

- Maroto
- Pode trazer equilíbrio ao psicológico do momento através da comicidade
- Pode ser de qualquer lado, mesmo do seu próprio
- Pode vencer seus desafios mais pela destreza, inteligência e irreverência do que propriamente pela força