

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Julio Cesar Modanez Silva

# Senhora do Escuro

São Paulo  
2023

Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais, entregue ao Departamento de Artes Plásticas (CAP) da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP).

**Orientador: Prof. Claudio Mubarac**

2023



# Prefácio

Durante a execução do meu TCC, uma das coisas que me orientaram foi montar um texto escrito que acompanhasse a minha animação, de modo que quem assistisse pudesse entender um pouco melhor o trabalho.

A ideia me agradou bastante quando foi proposta, ainda mais por eu ter uma liberdade bem grande de coisas que poderia fazer com essa parte escrita. Portanto, como não precisava seguir um modelo, minha decisão foi de fazer um livro que falasse sobre a animação e não necessariamente explicasse ela.

Sendo assim, pensei em confeccionar um livro que trouxesse meus comentários sobre a animação, sobre a história, meu roteiro, minhas inspirações, referências e principalmente meu processo de criação para este trabalho.

Acredito que o processo de criação e desenvolvimento são extremamente importantes e refletem muito os caminhos que fiz durante o curso.

Além de falar brevemente sobre como pensei em fazer este livro e sobre o que o leitor irá encontrar nele, queria destacar neste prefácio um ponto que pra mim é essencial: o texto.

Logo quando comecei a escrever, descobri que queria algo muito mais próximo de uma conversa minha com quem estiver lendo. Acho que esse aspecto de conversa faz muito mais sentido dentro do meu trabalho do que um texto mais técnico ou impessoal que só comentasse o trabalho em vídeo.

Portanto espero que quem estiver lendo este livro não só entenda melhor o que é meu TCC mas que também passe um tempo agradável ao longo dessas páginas.



# Índice

A história	1
Meu processo de criação	7
Roteiro	13
Storyboard	19
A animação	27
Sobre a história	37
Referências e inspirações	51
Conclusões e futuros passos	57



# A história

*“Habitação da trevas,  
caminhante das sombras,  
Senhora do escuro.  
Que seu beijo me guie no abismo.*

*Aceite esta que te clama  
e tome esta alma perdida.*

*Renego a luz e minha humanidade  
para que a escuridão se torne meu lar.  
Me vista com suas roupas e assim serei digna  
de te entregar os últimos fragmentos da minha substância.*

*Consuma meu ser  
e me torne sua serva.”*

Enquanto Ela corria, as palavras não paravam de vir à sua mente e esse era o último pingote de esperança que tinha.

Os cachorros latiam atrás dela e as vozes dos aldeões se aproximavam a cada instante. Por mais que tentasse respirar estava difícil manter o ritmo da corrida, sentia que faltava ar e sabia que não conseguiria continuar por muito mais tempo.

Enquanto pulava um tronco caído a sua frente, escorregou e bateu seu rosto contra um galho, com a dor do tombo e do corte na testa pensou em desistir, mas a cantiga em sua mente ainda a fazia reunir suas últimas forças e continuar.

Depois de mais algum tempo de corrida, Ela desistiu e se deixou cair no chão, só então reparando que estava em frente a escada que levava a Clareira. Machucada e exausta juntou forças para seguir mais um pouco, cochichando freneticamente a cantiga.

Ao chegarem a escadaria os cachorros pararam e passaram a choramingar, sem avançar mais.

Apesar dos latidos terem cesado Ela sabia que os caçadores não parariam, então avançou com dificuldade até ver o que tanto procurava: diante dela uma figura fantasmagórica e pálida, de mão e olhos negros, encarando-a sem expressão alguma.

Os aldeões que a caçavam logo chegaram à escadaria, gritando para os cachorros avançarem e xingando-os por não obedecerem.

Na Clareira Ela já não ouvia mais nada, o mundo parecia desaparecer e inconscientemente passou a avançar lentamente em direção a figura que tanto buscava em sua fuga.

Ao se aproximar da figura começou a recitar a cantiga e a figura a beijou, nesse instante Ela sabia que tinha conseguido e o que devia fazer.

Quando os aldeões chegaram à clareira, Ela caiu inerte no chão, revelando a figura atrás de si; eles então, paralisados de medo, desejaram ter compreendido seus cães pois perceberam que não deveriam ter entrado ali.

Deitada no chão imóvel, sua mente começou a se esvaziar, sua visão a turvar, o mundo pareceu perder a vida, a cor e por fim os contornos, tudo à sua volta se tornava claro enquanto a escuridão tomava conta do seu ser.

De repente Ela deu um passo a frente, caminhou e olhou para um corpo caído ao chão, numa poça de algo negro e viscoso. Olhando melhor, reconheceu que era seu próprio corpo e percebeu que não sabia onde estava.

O lugar era um salão branco gigantesco, silencioso, que se estendia infinitamente e repleto de colunas. Enquanto olhava ao redor tentando achar o fim, se assustou ao ver as duas figuras do seu lado e que não estavam ali antes.

As figuras usavam máscaras e eram cobertas por uma longa roupa de um tecido branco, a única parte visível do corpo eram suas mãos negras. Ela ficou olhando-as e depois de um tempo (não sabia exatamente quanto) a figura que estava à direita do seu corpo morto, indicou para Ela um portal negro, onde nenhuma luz do ambiente penetrava.

Cochichos indistintos eram ouvidos e Ela sentia ao mesmo tempo vontade e hesitação em entrar. Olhando para as figuras, não havia nenhum diálogo, não havia caminho, elas estavam ali apenas aguardando que entrasse no portal.

Vendo a impossibilidade de fazer qualquer outra coisa e deixando a tentação de entrar tomar conta de si, Ela entrou e se encontrou num lugar totalmente escuro, não existia mais o portal atrás de si para voltar. Havia muitas vozes cochichando e muito barulho de movimentação porém nada podia ser visto. Enquanto girava procurando algo para se guiar, achou de repente uma luz, meio distante mas convidativa.

Começou a andar, atraída pela luz, ignorando a crescente movimentação e as vozes que se tornavam cada vez mais numerosas à sua volta. Aproximando-se percebeu que a luz vinha de uma abertura muito alta e descia sobre uma fonte.

Depois de caminhar e finalmente chegar à fonte, ouviu pela primeira vez em muito tempo uma voz clara e com palavras reconhecíveis. A sua frente estava uma criatura totalmente branca, que Ela reconheceu como a Sacerdotisa pelo tecido que carregava e pelo halo que usava. A Sacerdotisa recebeu-a com a cantiga que há muito Ela havia recitado desesperadamente em sua mente, enquanto corria na floresta. Após terminar o poema a figura disse num tom profundo:

- Bem vinda criança, você está aqui pra seguir o destino que escolheu, você chamou pela Senhora e ela a acolheu, você morreu na floresta e abandonou seu corpo para receber este que habita agora. Você escolheu isto ao aceitar o beijo e não é possível mais voltar.

Após uma pausa a Sacerdotisa continuou:

- Agora preste atenção pois te mostrarei o que acontecerá com você daqui pra frente. A fonte que está a sua frente possui um espelho da água que revela a sua verdadeira forma, seu corpo e sua alma. Você vai olhar para ele e encarar seu ser. Se negar o corpo que lhe foi dado ou sua essência, se tornará uma Sombra, um ser que habitará eternamente esses salões escuros.

Dizendo isso a Sacerdotisa apontou para o lado mostrando uma sombra e Ela se assustou com a figura e a possibilidade daquele destino. A Sacerdotisa então continuou:

- Se você aceitar seu corpo, passará pelo último teste: você deve aceitar a Senhora e a Senhora deve te aceitar. Caso seja bem sucedida se tornará uma serva da Senhora, caso falhe seu destino será dado por ela.

Cada palavra pesava em sua mente, mas não tinha mais como voltar.

- Agora você deve continuar e olhar o espelho, seu corpo e sua alma serão revelados a você. Aceitá-los ou não vai além de unicamente sua vontade. - enquanto a Sacerdotisa dizia isso, gesticulava indicando a fonte à frente.

Ao se aproximar, Ela viu no reflexo o que a Sacerdotisa havia dito: em primeiro lugar seu corpo. Totalmente pálido e modificado, estava diferente de tudo que algum dia já havia sido e ela sentiu um arrepio mesmo já esperando por algo parecido. Em seguida a forma começou a mudar e Ela sabia que veria sua alma. Ao tomar forma, sua alma se mostrou como uma criatura negra, tomada completamente pela escuridão, que se postava de costas para Ela.

Uma sensação de desespero começou a despertar e Ela sentiu o ar faltar, algo a fazia se sentir enjoada com a Sombra a sua frente. A criatura aos poucos começou a se virar para encara-lá e seu desespero começou a aumentar enquanto pensava no que aconteceria a seguir. Porém quando ficou de frente para aquele ser viu os olhos de sua alma, brancos como duas esferas de mármore, e seu desespero começou a se dissipar. A criatura à sua frente aos poucos foi se tornando branca, com a escuridão saindo dela.

Quando sua alma se tornou tão branca como o corpo que Ela havia visto antes, seu ar acabou e percebeu que estava com a cabeça dentro da água, indo imediatamente à superfície à procura de ar.

Depois de tossir muito e recuperar o fôlego, a Sacerdotisa lhe disse para olhar a fonte novamente. Seus olhos estavam negros, marcas pretas saíam deles e manchavam seu rosto como se ácido tivesse escorrido e marcado

sua pele, suas mãos também estavam enegrecidas. Ela havia passado no teste e aceitado seu ser.

Ao olhar para frente a Sacerdotisa havia sumido, apenas uma luz ao fundo. Ela caminhou até a luz, dessa vez sem ouvir voz alguma e ao se aproximar viu um trono, nele a Senhora do Escuro.

Conforme foi se aproximando, ficou nervosa pelo que poderia acontecer caso não fosse aceita e enquanto caminhava a Senhora mandou-a parar. De seu trono olhava com seus olhos brancos, analisando friamente o que saía da escuridão. Passado algum tempo a Senhora se levantou, sem dizer nada se aproximou Dela e a beijou.

Ao retribuir o beijo Ela paralisou, sentiu um vazio tomar conta de si e começou a sentir desespero novamente. Sentia algo envenenar seu corpo e corroer sua mente, porém não conseguia se mexer, com a sensação de que caía num abismo de escuridão. O terror daquele toque e de virar uma Sombra tomou conta dela.

Sua visão escureceu e Ela se encontrou ajoelhada na floresta, na Clareira onde havia morrido e ao seu lado a Senhora observava. Viram como Ela havia cantado e implorado desesperadamente por ajuda, como encontrou a Clareira e como no final aceitou sua morte e abandonou tudo que tinha para uma nova vida.

De repente a cena se apagou e Ela estava ajoelhada em frente a Senhora, sua pele branca ainda manchada, mas branca. Em sua mente ouvia a Senhora lhe dizer para seguir pelo portal. Atrás de si estava um enorme portal branco e ao atravessar viu-se novamente no grande salão branco. As duas figuras que ainda estavam lá a receberam, novamente sem dizer nada e sinalizaram para que seguisse-as. Depois de algumas colunas viraram a direita e se depararam com um enorme batente branco com pesadas portas.

As figuras abriram as portas e esperaram Ela entrar. Assim que Ela entrou e o caminho fechou atrás de si, sabia que aquele era seu novo destino.



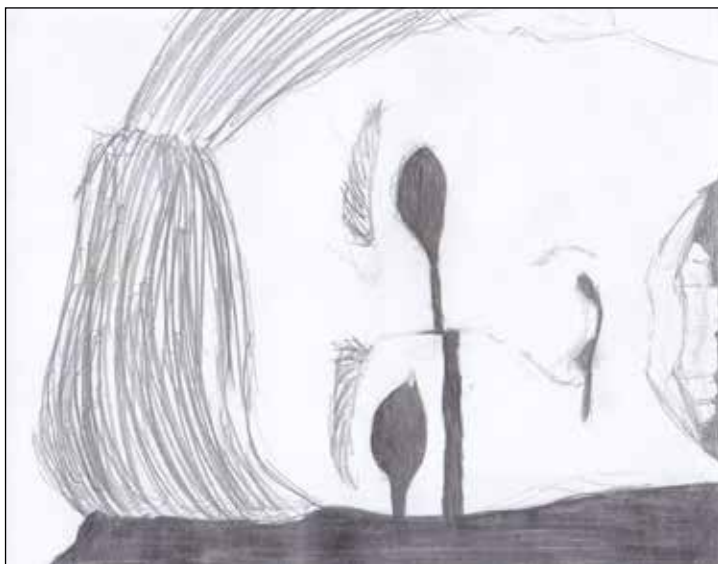
# Meu processo de criação

Às vezes escrever sobre o próprio trabalho é difícil e escolher por onde começar não fica muito claro. No caso desse livro, para a organização dele, eu escolhi apresentar primeiro meu roteiro. Assim você pode achar a história logo de cara e ver a animação de outro jeito, provavelmente bem mais explicado do que o vídeo.

De qualquer modo, colocar o roteiro em primeiro lugar me dá um bom ponto de partida. Isso porque ele introduz melhor o leitor no trabalho e ajuda a criar uma base mais sólida para que eu possa falar sobre.

Portanto, depois de ter apresentado a história, quero começar a conversar sobre o trabalho em si e para isso vou falar primeiro de como começou toda essa ideia. Pode parecer clichê, mas acho que vale a pena começar pelo começo.

De modo geral, o processo criativo inteiro teve início por um desenho (o Dela morta).

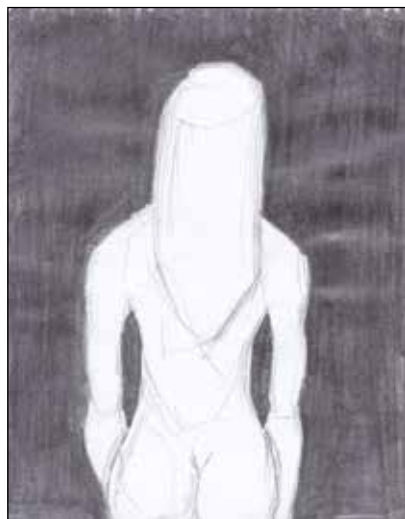


Eu vinha pensando já há alguns dias nele e resolvi tentar passá-lo pro papel. Assim que acabei de desenhar rasguei e joguei fora. Não é que estivesse ruim, pelo contrário, tinha ficado exatamente como havia imaginado; mas por algum motivo senti a necessidade de jogar ele fora. E no exato instante que joguei me bateu um arrependimento e o desenho pareceu muito importante.

Como vim a descobrir depois, realmente era, mas na hora a única coisa que sabia era que o desenho e a ideia dele tinham ficado grudados na minha cabeça. Eu pensava em redesenhar, no que havia desenhado e no que talvez aquilo fosse: O que teria acontecido com essa mulher? Era sangue que Ela tinha no rosto? Porque tinha rasgado o desenho?

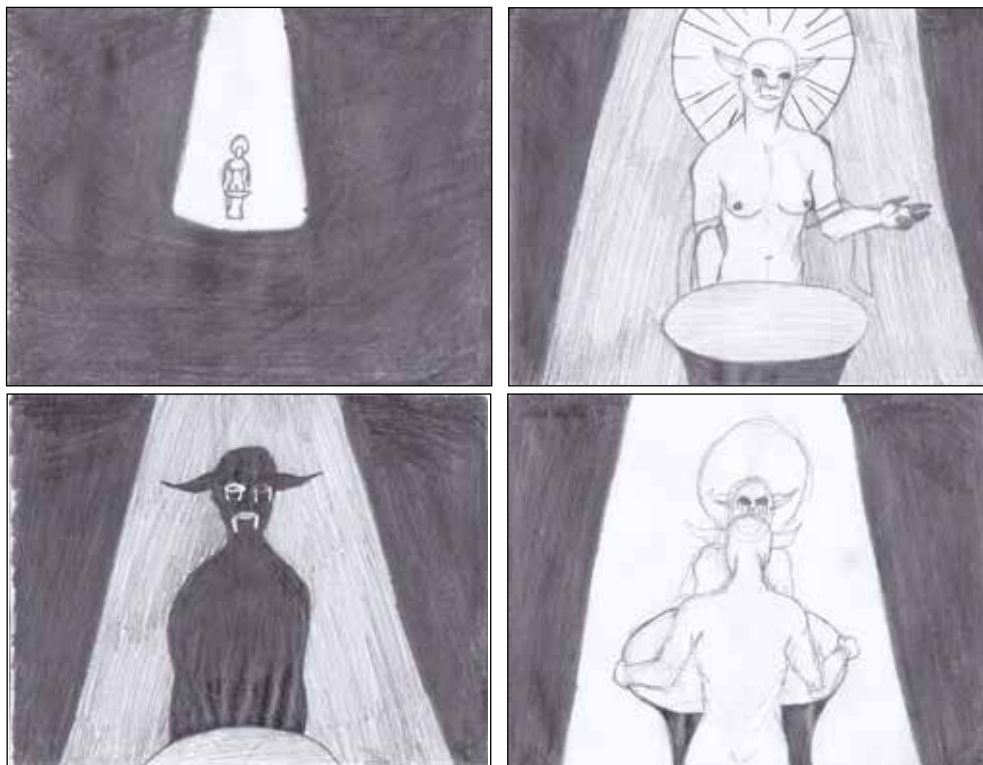
Nos dias seguintes ainda estava pensando sobre, porém percebi que já havia começado a responder essas questões e criar novas. A ilustração tinha evoluído para o que parecia o rascunho de uma história.

Isso porque não estava pensando só no desenho que havia feito e jogado fora, mas também no que mais ele era e no que mais trazia. Afinal, o que aconteceu depois?



E assim veio o segundo desenho, o Dela na frente do portal. A partir desse ponto as ideias começaram a fervilhar e agora eu queria saber onde Ela estava e o que acontecia depois de entrar no portal.

Então refiz meu primeiro desenho (o que havia jogado fora) e passei a criar os pontos chaves daquilo que pensava: Ela entrando no portal, saindo no Salão Negro, o salão com uma luz ao longe, a Sacerdotisa, a Sombra...



Quanto mais eu pensava, mais a narrativa seguia evoluindo até que chegou no “fim” do ritual da fonte.

Nesse ponto, a história ainda era um mero esboço sem muito compromisso. Era algo que achava interessante para pensar e criar, mas sem a necessidade de realmente fazer. Era um projeto pro futuro, que ainda tinha muito a explorar e resolver.

O que eu sabia era a narrativa que tinha criado até o momento:

*“Ela morria e se encontrava em frente a um portal negro. Ao entrar por ele caminhava e achava uma sacerdotisa, que lhe falava para olhar o espelho d’água entre elas. Caso falhasse no teste se tornaria uma sombra presa àquele lugar escuro. Caso passasse ganharia um novo corpo.”*

Era algo mais ou menos assim o que eu tinha em mente e continuou com essa forma por um tempo. Eu construía a história aos poucos e adicionava alguns detalhes, repensava outros, mas de maneira geral seguia essa linha. Um ponto importante durante esse período de amadurecimento de ideias foi o surgimento do interesse em transformar tudo aquilo em uma animação.

Durante o segundo semestre de 2020 muita coisa já tinha tomado forma e a narrativa original tinha dado uma enorpada. Não sei exatamente em que momento apareceu a Senhora do Escuro, mas assim que a personagem surgiu eu tive certeza de que era aquilo que queria pro final: Ela sendo aceita como serva dessa entidade que eu havia criado.

Outra adição à narrativa foi a decisão de que o que eu havia desenhado e pensado até o momento deveria ser o meio da história.

E então já que a personagem principal “precisava” chegar na Senhora do Escuro, eu tinha o problema de descobrir como e porque Ela estava ali em primeiro lugar.

Nesse ponto eu tinha este “meio” da história muito bem definido e também pra onde o final deveria ir, mas entre esses dois pontos havia um imenso vazio narrativo e o começo era completamente inexistente. Eu não tinha absolutamente nada do que acontecia antes Dela morrer ou depois de interagir com a Sacerdotisa.

Então no fim do primeiro semestre de 2021 acabei desenvolvendo tudo que faltava e preenchendo essas lacunas. No período estava cursando Os Papéis do Desenho e como trabalho final apresentei a história e a ideia de fazer o storyboard, que mais tarde viria a se tornar uma animação. Com isso, me foi proposto que eu montasse um roteiro escrito que serviria não só como estrutura mas também como guia pro storyboard, dando o ritmo pra narrativa.

Desde o começo do ano (2021) havia pensado em mais alguns detalhes, mas nada que resolvesse os espaços em branco. Portanto com essa proposta acabei me forçando a organizar tudo que tinha até o momento e formalizar o enredo.

O roteiro que produzi foi muito importante tanto para concretizar a história quanto para poder resolver coisas que não havia pensado ou que não concordavam muito. Uma vez que finalizei e finalmente tinha começo, meio e fim para minha narrativa; foi muito mais fácil construir o storyboard e a animação.



# Roteiro

Como falei, o roteiro foi muito importante para resolver as narrativas escrita e visual, mas também foi importante o processo de escrevê-lo.

Olhando para trás ele pode parecer um pouco confuso, mas fez sentido pra mim construir a história desse jeito e é bem provável que eu refizesse do mesmo jeito caso surgisse a necessidade.

Conforme havia explicado, até o momento que comecei a escrever o roteiro eu tinha o meio da narrativa relativamente bem construído (Ela morta, o portal, o Salão Negr, etc..) e onde eu queria chegar no final (Ela se tornando serva da Senhora do Escuro). A partir disso minha decisão foi de resolver primeiro o começo da história, pois achei que era um caminho mais seguro. Pra mim seria muito chato resolver tudo até o final e depois ter que alterar ou refazer porque algo não batia com o começo.

O problema é que em todo esse tempo não havia pensado muito no começo. O máximo que tinha feito era retroceder um pouco antes Dela morrer. Então essa foi a saída que escolhi para montar a minha história.

Ao invés de iniciar “Era uma vez..”, o caminho que fiz foi um movimento retrógrado partindo do meio e indo em direção ao início. Eu sabia que Ela tinha morrido e já havia elaborado como, estando morta, havia chegado ali; onde quer que “ali” fosse. Sabendo esses dois fatos precisava descobrir mais algumas coisas: como Ela morreu? Ela chegou “ali”, mas de onde veio? No rosto Dela é sangue ou não? E se não for o que é?

Dessas perguntas eu fui criando e escrevendo. Algumas coisas já havia imaginado, porém não sabia muito o que fazer, pois não tinha achado um lugar adequado na história.

Um bom exemplo é a Ninfa da floresta que beija e mata Ela. Se eu criei a Sacerdotisa, porque a Senhora do Escuro não teria outros tipos de servas? Então criei a Ninfa como alguém que fosse responsável por “recrutar” as pessoas, mas ela não havia entrado antes na narrativa por falta de lugar.

Porém, quando fui escrever o roteiro, o personagem da Ninfa me ajudou

a pensar em várias respostas: “Ok, então Ela morreu porque foi “recrutada” pela Ninfa, em uma floresta. Mas o que é aquele líquido no rosto Dela? E como exatamente Ela foi parar do lado da Ninfa para ser recrutada?”

E assim, de pergunta em pergunta, iam surgindo respostas e novas perguntas; cada resposta construía mais a história e me fazia retroceder mais pro começo. Fui fazendo esse movimento de regressão até chegar na fuga na floresta (o começo do vídeo).



Nessa parte eu parei pois tudo ficou meio nebuloso e eu não sabia como resolver, surgiram perguntas que não sabia e nem queria responder naquele momento.

Por isso voltei para o meio. Agora com um começo bem mais sólido, eu precisava resolver o final.

Eu já havia pensado nas Recepcionistas (as duas figuras do Salão Branco) e sabia onde elas estavam na narrativa, então foi só uma questão de formalizar tudo por escrito até a parte do ritual da fonte.

A parte da fonte não era bem um ritual, mas se tornou depois de eu pensar no poema do começo da história. Ele surgiu nesse momento de confecção do roteiro e funcionou muito bem para guiar, principalmente, o que eu faria do meio do texto pro final.

Nessa segunda parte (do meio até o final) a história fluiu relativamente

---

bem. Às vezes ia e voltava no texto revendo pontos ou ajustando algumas coisas para que tudo concordasse, mas de maneira geral consegui resolver tudo bem rápido e concluí o texto.

Em relação ao roteiro final, ele acabou ficando com diversos pontos em aberto que até hoje não defini ou mesmo pensei muito. Boa parte desses pontos estão no começo da história, da parte nebulosa que não quis pensar a respeito. Porém apesar de existirem essas pontas soltas, acabei mantendo-as pois acredito que elas fazem total sentido dentro do contexto que criei.

Grande parte das perguntas que se pode fazer em relação a narrativa dizem respeito ao passado Dela “Quem é Ela?” ou “O que Ela fez pra estar fugindo?” ou mesmo “Quem são as pessoas que a perseguem?”.

A própria designação Ela/Dela que dou pra personagem principal já aponta para uma falta de respostas: eu não sei e nem nunca pensei num nome, uso essa forma de escrever só para indicar que estou falando da personagem principal e não de uma das servas ou da Senhora do Escuro.

Por um tempo, enquanto escrevia o roteiro, eu tentei solucionar isso. Nos desenhos que fiz pro storyboard de 2021 eu imaginei uma vila e a entrada da floresta, mas isso só gerava mais e mais perguntas: “Que vila é essa? Onde a vila e a floresta estavam? Qual a relação Dela com a vila? Qual a relação dos homens com Ela e com a vila?”.

Isso gerava dificuldades demais pra história, além do fato de que, em determinado momento, isso não importava muito. As respostas para essas perguntas não eram importantes pros personagens, pra narrativa ou mesmo pra mim. Sendo assim, nem as perguntas eram importantes para o que eu queria mostrar. Não seria muito útil pra mim explicar essas coisas para quem assiste ou lê o roteiro porque no fim das contas não interessa nem é relevante.



Foi onde percebi que a história que escrevi e queria contar não era sobre essa mulher ou sobre o que Ela fez pra precisar fugir. Mas sim sobre o mito da Senhora do Escuro, apresentar a lenda dela e uma minúscula parte desse mundo que comecei a criar, a passagem da personagem principal por todos esses rituais e a transformação Dela durante o processo.

Outro ponto importante que me motivou a deixar essas perguntas sem resposta foi ter recebido diversas opiniões sobre a história e sobre a animação.

Durante toda a execução do TCC, principalmente durante o primeiro semestre (TCC I), eu mandava trechos do que estava fazendo para alguns amigos e perguntava o que eles achavam ou entendiam. Perguntas como “Quem é a personagem?” ou “Porque ela está fugindo?” surgiam, mas eles também faziam diversas outras perguntas ou me falavam as ideias deles sobre a narrativa e sobre o vídeo: como devia ser a mulher, como era essa criatura branca, etc. Isso me agradou bastante e eu adorava ver o que eles me diziam sobre a animação porque me dava novas perspectivas, várias vezes sobre coisas que nem havia imaginado.

A história já estava bem fechada pra mim, então esses vários comentários não exerceram tanta influência no trabalho; mas o fato de agora existirem outras leituras que não as minhas próprias foi muito bom.

Então por conta das perguntas em aberto que não conseguia responder (ou não queria), em conjunto com as opiniões e sugestões que recebia, acabei pensando sobre esse espaço de conversa que acabou sendo criado. Esse espaço, onde existe minha criação mas também o que os outros criavam em cima dela, é algo que apareceu e não era intencional mas que gostei muito de ter alcançado.

Refletindo sobre, acho muito mais interessante, tanto do meu ponto de vista (quem criou a narrativa) quanto de quem vê, deixar esse espaço de interpretação para que o espectador preencha as lacunas com o que achar mais apropriado.

Portanto um convite que quero deixar pra quem estiver lendo este livro é de ver, ou rever, a animação e se deixar imaginar sobre a narrativa. Não que você precise responder a todas questões que deixei sem resposta (pelo contrário, afinal eu mesmo não respondi), mas esteja aberto a possíveis

respostas que você tenha e encare minha animação como um filme aberto no qual você pode criar e completar uma parte.

Um mundo no qual você tenha uma contribuição na criação.

# Storyboard

Bom, acabei avançando no tempo enquanto falava sobre o roteiro, mas gostaria de voltar para falar do storyboard. Afinal ele foi uma etapa importante e surgiu no mesmo período que a história escrita.

De certo modo, parte do storyboard já havia sido esboçada logo no início, quando comecei a criar toda a história (após fazer o primeiro desenho).

Eu já tinha algumas cenas que havia desenhado pra pensar e fixar as minhas ideias: eu tinha Ela morta, em frente ao portal, a parte do salão escuro e do ritual da fonte.

Mas a produção de desenhos com a finalidade de se criar um storyboard surgiu junto com o roteiro, como trabalho final para Papéis do Desenho.

A confecção do storyboard, até certo ponto, se intercalou com o processo de escrita da narrativa. Eu escrevia e pensava no desenho, ou já desenhava caso fosse algo rápido. E foi um bom exercício, me ajudou a ir retrocedendo pro começo da história e ir respondendo as perguntas que fazia a mim mesmo quando estava escrevendo.

E é por isso que existem no storyboard cenas que não aparecem no vídeo, como a cena da vila e da entrada da floresta que havia comentado anteriormente.

O problema de intercalar entre a história e o storyboard foi exatamente quando cheguei no início. Como havia dito, as minhas perguntas criavam mais perguntas e a narrativa ficava mais problemática de resolver, assim como os desenhos ficavam mais difíceis de criar.

Então foi onde decidi, no roteiro, voltar para o meio para avançar até o final e, no storyboard, parar tudo que estava fazendo e concretizar primeiro toda a narrativa; assim os desenhos seriam mais tranquilos de fazer e pensar.

O resultado acabou sendo exatamente o que esperava: depois de ter formalizado toda a história, os desenhos realmente ficaram mais claros e

fáceis de desenhar.

Entre os desenhos que fiz antes de fechar a narrativa, está a página do “início” da história, com a aldeia e a entrada da floresta.



Havia pensado nessa cena como uma introdução mostrando de onde Ela havia saído e, assim, talvez criar um background pra personagem (mesmo que extremamente aberto). Apesar de só ter feito uma página de esboços, eu havia imaginado para esse início uma série bem maior de desenhos; começando pela casa Dela, uma cena de fuga na vila...

Porém durante o processo de escrita abandonei a ideia e resolvi pular direto pra cena com a personagem principal correndo na floresta, como na animação.

Então esta “primeira” página de esboços se tornou algo que não seria mais usado; mas, ainda assim, acabou sendo muito útil.

Vários elementos que desenhei para a entrada da floresta ficaram muito bem resolvidos visualmente e consegui reaproveitar muita coisa em outras

partes da animação, desde a forma de alguma árvore ou composição vegetal que tenha ficado interessante, até partes inteiras, como a escadaria que entra num bosque.



Ao analisar todos os desenhos que compõem o storyboard apresentado como trabalho final, dá para perceber que existem dois conjuntos bem claros: os que fiz quando comecei a criar a história e os que fiz durante a matéria de Papéis do Desenho. Esses dois conjuntos são destoantes não só pela diferença de papéis que usei para desenhar, mas também pelo que são.

No primeiro os desenhos são mais detidos e pensados, além de compreenderem um pedaço muito pequeno da história. Já o segundo conjunto (o que fiz durante Papéis do Desenho) é muito mais rápido e engloba uma parte bem maior da narrativa.

Acredito que essa diferença acontece principalmente pela dinâmica do momento em que cada um foi criado. O primeiro conjunto foi feito

quando toda a ideia ainda estava surgindo, quando a narrativa ainda era um pequeno esboço. Nesse momento minha principal necessidade era a de registrar ideias.

Não digo que esses desenhos tenham sido menos importantes pro storyboard, pelo contrário, me ajudaram muito na estruturação de tudo e já estavam perfeitos para serem usados; mas nessa época eu ainda não tinha tido a ideia de fazer uma animação. Sendo assim o que eu queria era pôr no papel o que eu pensava: Ela morta aqui, o portal, etc.

Por sorte acabei criando uma sequência bem útil de cenas que não só registravam um pequeno trecho mas também tinham uma qualidade visual bem legal pro storyboard e pro vídeo.

Já no segundo conjunto de imagens, a proposta e os “recursos” que eu tinha eram bem diferentes. Aqui minha proposta já estava bem direcionada, já queria fazer uma animação, já havia pensado bastante na narrativa e, o mais importante, meu roteiro estava tomando forma e se concretizando.

Por conta de todos esses fatores, não só os desenhos fluíram mais rápidos como também ficaram mais “resumidos”. Antes eu registrava boa parte das ideias que tinha, pois precisava guardar os detalhes ou por uma ideia no papel pra ver se funcionava.

Agora que eu tinha o roteiro, e já sabia como e o que aconteceria, precisava só pensar de forma resumida como seria a cena em si. Isso fica bem claro em algumas sequências que fiz onde tenho basicamente o principal do que acontece e ignoro todo o resto do que precisaria ser desenhado, já que o importante era a ação da personagem ou o ângulo que iria usar para desenhar a cena.



Em relação ao final do storyboard, acabei parando a produção no encontro com a Ninfa. Era um bom ponto para fazer uma pausa, afinal fechava um bom trecho dentro do roteiro.



Eu também contava com os desenhos que tinha feito anteriormente (os do primeiro conjunto) que não só formavam uma pequena sequência, mas também era a sequência imediatamente seguinte à do encontro com a Ninfa e por isso acabava deixando um pouco maior a dimensão da história que estava mostrando.

Depois de falar sobre a criação do storyboard, gostaria de fechar esse capítulo falando sobre algumas mudanças. Acho que aqui é um bom ponto para falar sobre elas por dois motivos principais: em primeiro lugar muitas ocorreram durante a confecção do roteiro e do storyboard. Em segundo, deixar claras essas mudanças é, para mim, um bom jeito de finalizar a parte de elaboração do projeto; pois elas mostram bastante o processo de amadurecimento do trabalho.

Acabei já comentando algumas mudanças importantes anteriormente, como por exemplo a adição de outras personagens (Senhora do Escuro, Recepcionistas, Ninfa) ou as decisões sobre onde deveria começar o vídeo. Porém aqui gostaria de não só falar de outras mudanças, mas também

voltar rapidamente nessas e comentar um pouco sobre o impacto delas em todo o processo criativo.

Entre as mudanças mais importantes que fiz estão as adições. Elas foram importantes não só para resolver e finalizar o roteiro, mas também trouxeram mais complexidade para a história.

A primeira adição foi a da Senhora do Escuro e isso me deu logo de cara uma perspectiva totalmente nova para o pequeno rascunho de ideias que tinha na época. Como havia dito anteriormente, em questões narrativas essa personagem me deu um objetivo para minha protagonista alcançar e um norte de pra onde ir com o final. Já em relação à história, ela me fez enxergar aquilo que estava criando como algo mais profundo que uma simples animação descrevendo um ritual fantasioso ou algo do tipo. Ela abriu possibilidades para que eu desenvolvesse um mundo (ou uma pequeníssima parte dele).

Agora eu não tinha mais só um ritual imaginário, tinha um ser que fazia parte de um mundo ainda por desenvolver, mas com possibilidades imensas. A adição da Senhora do Escuro me deu a chance de criar e começar a esboçar esse mundo cheio de um folclore pessoal, mitos e lendas fantasiosas.

Outras adições importantes foram a Ninfa e as Recepcionistas, pois foram adições que me ajudaram a dar mais conteúdo e profundidade para esse ser (Senhora do Escuro) e, junto com o poema inicial, desenvolver uma lenda. Elas, juntamente com a Sacerdotisa, fizeram com que conseguisse trabalhar melhor essa lenda, além de estabelecer um “padrão de qualidade” para criar novos mitos, personagens e todo o resto do mundo.

Ainda pensando sobre o ponto de vista de criação e estruturação de mundo, uma última adição significativa para dar profundidade ao mundo, foi a criação do poema inicial. Ele não só é responsável por dar esse sentido de mito e lenda em torno da narrativa, mas também de fato concretiza esse folclore.

Além das adições que fiz ao longo do processo criativo também houveram alguns prolongamentos em certas partes, principalmente com relação a animação. Eles são importantes não só porque aconteceram em maior número no vídeo, mas também porque, devido a esse fato, acho que

seria um bom jeito de terminar a parte de “criação” do projeto e partir pra parte da animação e do vídeo.

De modo geral existem alguns prolongamentos no roteiro. Acho que os mais importantes seriam os de tempo infinito ou incerto que ocorrem em certos momentos. Isso é algo que me agradou muito: tempos incertos e abertos que, de novo, o espectador pode preencher com segundos, horas, milênios, eras...

Mas como havia dito antes a maior parte desses prolongamentos ocorreram de fato na parte do vídeo, principalmente para estender o tempo das cenas ou os cenários.

Isso porque estender esses elementos me ajudou muito na direção da animação e na construção de emoção ou sensação. Obviamente, na parte da fuga na floresta, prolongar o jogo de vai e volta da câmera foi importante para construir a sensação de medo da personagem principal, o senso de urgência e a ideia de uma perseguição de dois grupos em tempos diferentes: o primeiro com os cachorros mais rápidos que o segundo, seus donos; porém os dois grupos incansavelmente correndo atrás dela.

Ainda na fuga, esse jogo de câmera me ajudou a aumentar o caminho e isso era algo que achei necessário: no roteiro você acaba contando com a imaginação de quem está lendo e se a pessoa imagina um caminho curto ou longo tanto faz, contanto que a história esteja fazendo sentido.

Já no vídeo você dá as imagens para quem assiste, então é importante que as imagens façam sentido. Particularmente eu achava que o caminho parecia pequeno. Não sei se isso fica muito claro no vídeo, já que ele é composto de vários keyframes e não existe de fato uma sequência animada.

Mas quando eu revia o que estava desenhando parecia pequeno mesmo nos keyframes. Então foi não só uma saída mas também uma solução a escolha de estender a floresta e os caminhos, fazer esses vai-e-volta com a câmera entre a personagem e os cachorros e depois entre Ela e os caçadores. Isso foi realmente muito produtivo.

Para finalizar, um outro ponto importante que queria destacar desses alongamentos é o que ocorre no Salão Branco. Nessa parte da história existe um alongamento do tempo que já aparece no roteiro:

*Ela ficou olhando-as e depois de um tempo (não sabia exatamente quanto) a figura que estava à direita do seu corpo morto, indicou para Ela um portal negro, onde nenhuma luz do ambiente penetrava.*

Aqui também há um jogo de câmera para estender o tempo de cena, porém o movimento que fiz acontece entre a personagem principal, as Recepcionistas e o portal.

Não existia a necessidade de criar esse vai e volta pois, diferente da floresta, não era preciso aumentar o espaço. Mas com isso acredito que consegui adicionar um dinamismo maior para essa cena que é relativamente bem parada.

O tempo longo e “infinito” do roteiro não aparece no vídeo exatamente por estar tudo em keyframes. Mas na versão final tenho certeza que essa dinâmica da cena me ajudará a dar um ritmo que vai transmitir esse tempo alongado.

# A animação

Bom, agora que falei sobre toda a parte de elaboração da narrativa e do storyboard (as bases da minha animação) quero discutir a confecção da animação em si.

Acho que uma das maiores decisões do trabalho foi optar entre uma animação 2D ou 3D. A questão pra mim era muito importante desde que resolvi fazer a animação em 2020. Isso porque as duas propostas me agradavam e tinham seus pontos fortes, mas também as duas tinham seus problemas.

Fazer em 2D seria muito legal e eu sempre achei o processo maravilhoso, mas sabia que a técnica tinha suas complicações e que seria uma quantidade absurda de trabalho para uma única pessoa.

Já em relação ao 3D, eu teria muito menos trabalho braçal pois não precisaria desenhar milhares de quadros. Porém ainda teria muita coisa para fazer e precisaria estudar alguns assuntos mais a fundo pois ou não lembrava (como por exemplo escultura digital e rigging), ou não sabia mexer direito (como compositing, pós-render e toda a pós-produção).

Até o final de 2021 eu ainda não fazia ideia do que escolher e as duas possibilidades eram igualmente viáveis e interessantes, mas então no fim do ano minha placa de vídeo queimou e eu fiquei impossibilitado de mexer com 3D. E isso foi um dos motivos de porque escolhi uma animação 2D.

Apesar de parecer uma escolha forçada, não acho que tenha sido dessa maneira: comigo sendo simplesmente forçado a aceitar que minha placa havia queimado e indo pelo caminho “viável”. Óbvio que perder minha placa dificultava as coisas e caso optasse pelo 3D seria bem mais complicado, mas ainda era possível.

Também havia considerado uma junção entre os dois que tornaria mais tranquilo o trabalho em 3D: com uma modelagem mais simples aplicada ao cenário e à coisas estáticas e o 2D sendo usado para os personagens e para os elementos mais dinâmicos.

Porém a grande questão para mim girava em torno de simplicidade e quantidade: qual seria a abordagem mais simples para eu fazer e que, ao mesmo tempo, me garantisse entregar a maior extensão possível do trabalho?

Baseado nisso escolhi o 2D por se encaixar nas duas categorias (simplicidade e quantidade) mas também por dar conta de pontos como tempo hábil de trabalho e praticidade de execução. Qualquer abordagem com 3D, por mais interessante que fosse, implicaria em usar um computador emprestado, diminuindo as horas que poderia ficar trabalhando no projeto; ou então faria eu me locomover até a faculdade, o que não só diminuiria drasticamente o número de horas de trabalho que teria, mas também faria com que eu ficasse refém de horários de aula e imprevistos que me impossibilitassem de usar os laboratórios ou ir até o CAP.

Com o 2D nada disso era problema, pois o programa que usei (Krita) rodava no meu computador tranquilamente; eu podia trabalhar por horas em casa sem depender de outro computador que não o meu; não precisaria estudar nenhum recurso ou tema porque era basicamente pintura e desenho digital e, o mais importante, se algo me impedisse de estar no computador eu poderia continuar o trabalho usando papel e lápis, como realmente fiz principalmente ao longo do primeiro semestre de 2022 (TCC I).

Claro que falando assim parece bem fácil eu ter tomado a minha decisão, mas isso era algo que vinha pensando desde 2020 e fazer essa opção em 2022 era crítico pois queria evitar começar com uma técnica e depois ter que trocar e recomeçar meu trabalho. Além disso, no fim de 2021 (quando perdi minha placa) eu fiquei um pouco preocupado em relação a técnica do 2D pela perspectiva da quantidade de trabalho.

Porém, quando abri TCC I em 2022, depois de refletir muito durante as férias, um dos motivos que me deu mais segurança de escolher 2D foi ter feito a matéria de Computação gráfica em 2021.

Essa matéria foi muito essencial para minha escolha pois nela acabei revendo alguns conceitos que já havia estudado antes da faculdade e que, em alguns casos, já havia esquecido. Mas o mais importante, eu também estudei muita coisa que nunca tinha visto.

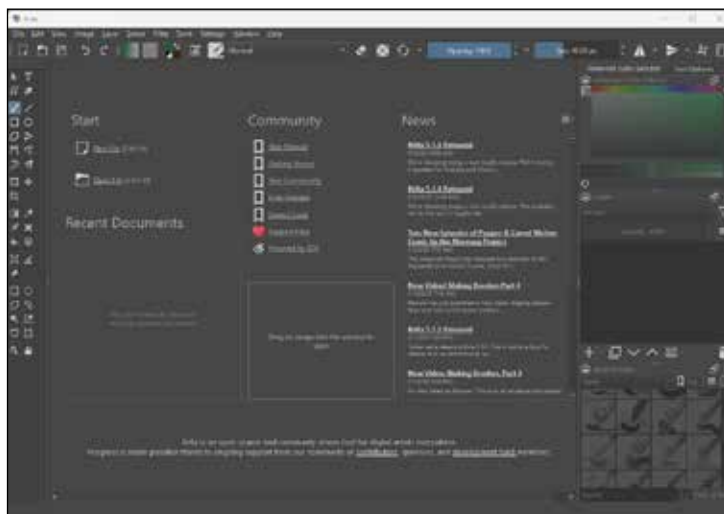
Um ponto crucial pra mim foi todo o percurso que fizemos pela a

história da animação, vendo exemplos de artistas e trabalhos, bem como processos e técnicas. Isso me fez pensar, junto com os motivos que já havia exposto, sobre as opções e caminhos que tinha para seguir e com certeza me ajudou muito a tomar decisões.

Se Papéis do desenho foi fundamental para toda a estruturação da narrativa e pro planejamento do vídeo, Computação Gráfica foi essencial para que as primeiras escolhas e soluções fossem feitas. Considero essas duas matérias bem importantes para o meu trabalho. Talvez sem elas eu tivesse iniciado TCC I de modo bem diferente e o andamento do trabalho tivesse pego outro rumo, provavelmente nem teria chegado ao ponto que está atualmente.

Então, depois de finalmente decidir como faria a animação, comecei a desenhar e realmente a fazer meu TCC (encarando o trabalho como TCC) por volta de Maio. Já que havia decidido fazer uma animação 2D frame a frame, a primeira coisa que fiz foi digitalizar tudo que eu tinha até o momento.

Isso implicava em escanear ou fotografar todos os desenhos feitos e a partir das fotos desenhar no programa meus primeiros keyframes.



Eu optei por usar como programa base o Krita, pois pra mim era uma solução rápida: o programa é gratuito e leve, então poderia adquirir sem

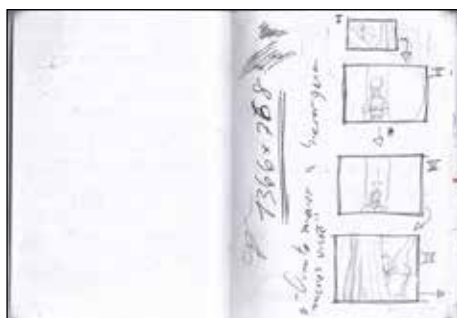
problema e caso precisasse instalar em algum lugar seria algo bem simples e rápido. Além disso, ele oferece todos os recursos que precisava pra fazer minha animação, desde pincéis para desenho e pintura até uma timeline para inserir os keyframes e animar.



O processo começou muito bem e continuou fluindo de forma muito natural. Claro que às vezes dava alguma travada em alguma cena ou parte da história, mas por ter uma base extremamente sólida, resolver visualmente era algo mais rápido.

Uma prática que adotei e que me ajudou imensamente durante todo o processo foi a de fazer anotações.

As bases de tudo eram a narrativa do roteiro e, no campo visual, o storyboard, mas este último não compreendia toda a história. Com isso muita coisa eu acabava contando apenas com a imaginação e diversas partes eu nem tinha pensado em nada muito elaborado.



Portanto, anotar, tanto de forma escrita quanto através de desenhos, ajudou muito a organizar minhas ideias. Dentre as anotações que fazia haviam desde sugestões para resolver uma cena ou pontos para alterar até mini storyboards super simples que usava para planejar uma cena ou testar se algo que estava pensando funcionaria.



Pode parecer algo trabalhoso ou não muito prático: desenhar no papel pra depois escanear ou redesenhar no computador aquilo que acabara de fazer. Mas essa dinâmica de desenhar no computador; depois desenhar no papel; retornar pro computador e entre tudo isso também escrever minhas ideias, foi o que me ajudou a progredir de forma muito rápida nessa primeira fase da animação, onde estava fazendo os sketches base para os keyframes.

A importância de fazer anotações e a diferença que elas fizeram no meu processo é nitidamente visível quando se analisa a mudança entre os primeiros keyframes que desenhei (após ter digitalizado meus desenhos físicos) e os seguintes.

No começo eu fazia desenhos um pouco mais indefinidos, grossos e que pareciam mais indicar possibilidades do que de fato representar alguma coisa. Conforme fui avançando, meus desenhos passaram a realmente indicar os elementos que estariam na tela.

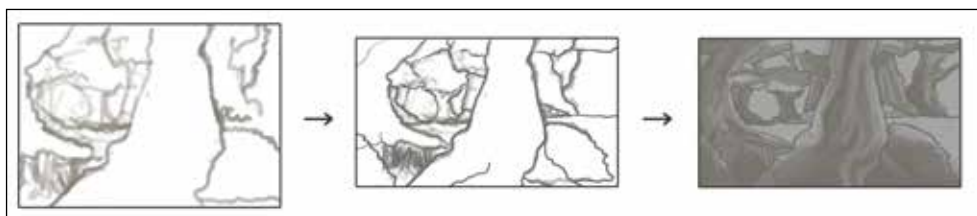


---

Olhando pra trás é engraçado porque quando estava desenhando eu não reparava nisso, mas essa diferença foi muito perceptível durante o segundo semestre.

Isso porque durante TCC I eu avancei bastante a ponto de conseguir esboçar, em keyframes, a história inteira. Então no segundo semestre, em TCC II, passei a dar uma definição melhor nos desenhos, refinando-os e deixando-os preparados para a posterior pintura.

Conforme fazia os primeiros frames ficava muito incomodado porque o resultado não era exatamente o que esperava. Quando cheguei no frame 17 já não suportava o “refinamento” que estava fazendo pois ainda parecia muito vago.

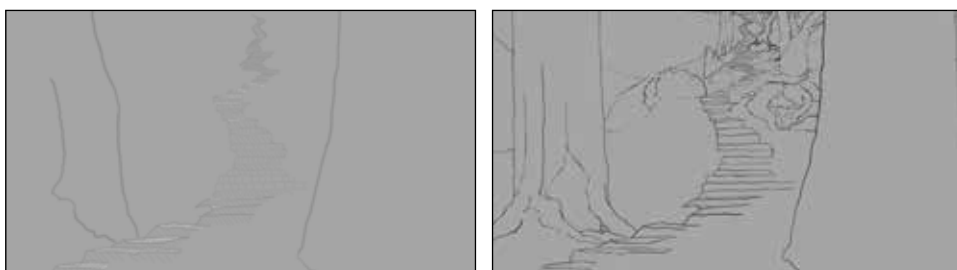


Então parei tudo pra buscar algumas referências e pensar no que exatamente eu queria de estilo visual pra minha animação, pois sentia que era o que faltava, principalmente nesses primeiros frames. Assim que decidi voltar pro frame número 1, escolhi um pincel que me agradasse e parei para realmente refinar e redesenhar toda a cena, pensar como queria compor os elementos e repensar a disposição. Essa atitude gerou um resultado muito melhor em relação ao que eu tinha anteriormente.



Mas quando cheguei em frames mais à frente, claramente onde havia

desenhado e anotado, o processo de refinamento foi muito mais tranquilo: os elementos já estavam ali, a cena já estava bem indicada e não tinha quase nenhum trabalho de correção.



---

Claro que acabava mexendo um pouco na disposição ou composição, mas de modo geral, foi muito mais fácil, pois a base estava toda lá, só adicionei itens ou trabalhei um pouco melhor alguma área. Essa foi uma das maiores diferenças, pois nos primeiros eu precisei criar, ou “recriar”, a base ao mesmo tempo que mexia em composição, trabalhava e adicionava elementos em cena.

Além de trazer essa vantagem (e uma diferença gigantesca) na execução do projeto, anotar também tornou possível trabalhar fora do computador.

Em vários momentos precisei me ausentar da frente do computador, por motivos relacionados a faculdade ou a minha vida pessoal; e poder contar com um caderno e lápis para anotar uma ideia ou fazer um desenho rápido é algo que não só foi importante e fez muita diferença, mas também me criou um novo método de trabalho.

Um que pretendo manter em qualquer outro projeto e trabalho que realizar no futuro.



# Sobre a história

Bom, agora que terminei de falar sobre todo o processo de criação e execução da animação queria falar da história e, junto com o próximo capítulo, sobre o que me inspirou a criá-la.

Ao falar sobre a história não quero indicar resposta e soluções definitivas para a narrativa ou para o vídeo, pois acho que isso diminuiria aquele espaço de conversa entre mim e você leitor. O que quero é apresentar a minha visão sobre todo esse mundo que comecei a criar. Se minhas opiniões servirem como resposta: perfeito.

Mas se não for o caso, esteja aberto a imaginar assim como eu continuo. Afinal meu mundo ainda está sendo construído e lapidado aos pouquinhos e minhas ideias atuais podem sofrer alguma mudança no futuro.

Para iniciar de fato a conversa, quero falar sobre o que penso que a história é. E, na minha opinião, a narrativa é a apresentação de um mito, o da Senhora do Escuro.

Sem dúvida isso se tornou o mais importante conforme escrevia o roteiro, mas não foi tão simples chegar nisso. Como disse antes, tive a ideia do poema inicial e ao introduzi-lo na narrativa, a figura da Senhora do Escuro passou a ter cara de lenda. Mas antes, apesar de sentir que esse aspecto era algo que o texto precisava, não conseguia enxergar ou concretizar direito isso.

A Senhora com certeza era algum tipo de entidade, mas só isso não bastava. Então ficava pensando que ainda faltava algo na narrativa sem saber ao certo o que, até surgir o poema. Com ele o aspecto de lenda veio à tona, preenchendo essa falta que sentia e dando à história da Senhora uma cara de mito.

A ideia de lendas e mitos sempre me agradou muito e ter conseguido inserir isso no projeto (e consequentemente no meu mundo) foi algo importante e fantástico de acontecer. Isso porque, na minha opinião, esse tipo de narrativa tem a capacidade de fundar culturas e povos.

Se pegarmos os mitos gregos como exemplo, veremos que muitas dessas histórias servem de base para a cultura da Grécia antiga e o conjunto de todas elas constituem a criação do mundo deles. O mesmo acontece em outras culturas como a do Egito Antigo, dos Vikings ou de qualquer outro povo, antigo ou não. Nosso próprio passado tem histórias assim. Um exemplo muito claro são as lendas indígenas que constituíam o mundo das tribos, mas também de cada um dos diferentes povos indígenas.

Portanto, conseguir apresentar a Senhora do Escuro como uma entidade e agregar a ela esse aspecto de lenda, ainda que mínimo, é fundamental; pois abre espaço para que de fato eu crie mais entidades, mais histórias e lendas que irão constituir um mundo.

Além disso, ter alcançado essa condição de lenda com a Senhora traz outro benefício em relação a essa minha formação de mundo: o tempo.

Ter uma lenda antiga de uma entidade faz com que automaticamente eu tenha muito tempo na minha criação. Meu mundo, provavelmente, tem milênios de idade. E mesmo que não tenha criado quase nada para além da Senhora do Escuro, esses milênios me dão um espaço gigantesco de coisas para serem criadas: reinos, povos, raças, entidades e muito mais; todos com seus séculos de história particular.

Óbvio que o que já tenho feito ou elaborado é uma parte ínfima desse possível universo e, de fato, não se compara a complexidade e ao volume de informação que um mundo tão denso e complexo exige. É claro também que não se preenche algo assim grande do dia pra noite, sei que será algo que irei demorar muito pra fazer.

Mas ter a perspectiva de um quadro tão amplo é muito motivador e tenho muita esperança de poder trabalhar nele o máximo possível.

Agora falando do poema em si, ele existe dentro do mundo e é algo de conhecimento geral das pessoas. Muita gente, se não todo mundo, conhece a lenda por trás do texto e sabe os versos.

Eu imagino o poema como uma dessas histórias que são antigas e que passam pelo tempo inalteradas; ou por serem muito importantes ou por serem famosas. Mas, mesmo sendo uma narrativa de conhecimento geral, ela tem pontos de incerteza, exatamente por ser muito antiga.

Ninguém sabe exatamente, por exemplo, como surgiu o poema, quem

o criou ou se a história por trás é verdade ou não. Ninguém tem certeza também do formato original, então às vezes cantam os versos em diferentes tempos e ritmos, ou recitam em forma de poema com arranjos diferentes das estrofes. Imagino grupos debatendo sobre significados diversos para uma mesma parte do texto ou sobre o significado geral do poema.

Enfim, o poema tem essa parte mutável extremamente forte, mas o texto e o conteúdo é sempre o mesmo, nunca muda e todos sabem as palavras.

Tentei mostrar parte disso no início, com a personagem principal correndo e recitando o poema sem saber se aquilo era verdade, nem se daria certo; mas tendo a esperança de que algo acontecesse caso aquilo tudo fosse real. E de fato é: Ela consegue chamar pela Senhora e a entrada da Clareira aparece.

O conteúdo do poema, pra mim, é muito explícito e narra exatamente o que acontece ou o que a personagem precisa fazer ao longo da narrativa.

Refletindo hoje gostaria de ter mudado um pouco pra ficar um tanto mais misterioso e enigmático; mas ao mesmo tempo pode ser só minha própria impressão por ter criado tudo.

O texto pode ser dividido exatamente em três partes e cada uma delas fala de um dos rituais necessários para se tornar uma serva da Senhora do Escuro.

---

O diagrama apresenta um poema dividido em três partes coloridas, correspondendo a rituais diferentes. À direita, uma legenda indica: Ritual da Clareira (azul), Ritual da Sacerdotisa (verde) e Ritual da Senhora (rosa). O texto do poema é o seguinte:

*“Habitante da trevas,  
caminhante das sombras,  
Senhora do escuro.  
Que seu beijo me guie no abismo.*

*Aceite esta que te clama  
e tome esta alma perdida.*

*Renego a luz e minha humanidade  
para que a escuridão se torne meu lar.  
Me vista com suas roupas e assim serei digna  
de te entregar os últimos fragmentos da minha substância.*

*Consuma meu ser  
e me torne sua serva.”*

---

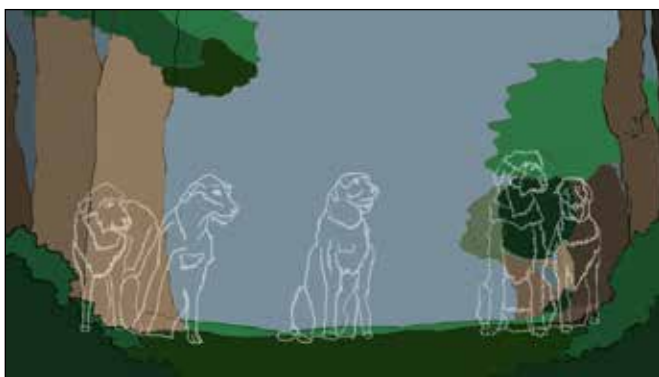
Durante a história a personagem consegue passar em tudo. Isso acontece para que eu possa apresentar todas as partes: os salões, os rituais, as servas e a Senhora do Escuro. E acontece desse jeito porque é uma história de apresentação.

Caso a Senhora já tivesse sido apresentada de outra forma, minha narrativa teria tomado outro rumo. O que não deixaria de ser interessante e traria possibilidades novas para explorar mas que não entram nesse caso.

Falando sobre a mulher principal em relação ao poema, como todo mundo Ela o conhece mas eu dei “um pouco mais de conhecimento” para essa personagem. Por causa desse “conhecimento a mais”, quando Ela vê a Clareira sabe que a história por trás do poema (a da Senhora do Escuro) é verdade e recitar o poema deu certo, sabe o que querem dizer os versos e o que precisa fazer, pelos menos até o primeiro ritual (as duas primeiras estrofes).

Para variar não defini muito como Ela tem esse conhecimento a mais, mas o importante é que Ela o tem. No caso dos homens que a perseguem, eu imaginei eles como conhecendo a região e o poema, mas no calor da perseguição não se dão conta que a paisagem mudou, que aquela clareira não existe ali e que eles não deveriam estar lá, independente de reconhecerem aquele lugar como a Clareira.

Os cachorros por outro lado sabem que lugar é aquele e o fato deles pararem antes de chegar à entrada reflete uma “proteção” da natureza.



Como se fosse um sexto sentido animal que os alertassem do perigo e

os fizessem evitar a Clareira. Isso é algo que penso para todos os animais, pelo menos em relação à Senhora do Escuro: os animais não entram nos domínios dela.

E essa é uma ideia que com certeza ficará mais clara quando o vídeo estiver terminado, pois pretendo trabalhar e demonstrar isso com sons: o barulho de pássaros e outros animais não estará presente da entrada da Clareira pra frente.

Depois que falei tanto do poema e citei várias vezes a lenda da Senhora do Escuro por trás dele, acho que posso falar sobre a lenda em si.

A Senhora do Escuro é uma entidade que comanda o escuro (obviamente) e o claro. E apesar de parecer paradoxal, acho que faz sentido dentro do que pensei pra ela. Evidente que as relações de escuro e claro; luz e sombra; preto e branco; luz e trevas estão associados à personagem; e essas relações aparecem nitidamente no texto e no vídeo. Porém escuro, pra mim, também engloba o significado de mistério e mistério em vários sentidos: o de algo desconhecido, o de incerteza, de algo que não se entende.

Na minha opinião isso é essencial para definir a Senhora do Escuro e acredito que tenha colocado esse conjunto de relações em ambos os trabalhos (na animação e no texto). As relações mais óbvias estão lá: os salões Branco e Negro, as criaturas brancas e pretas... Mas também há a parte do mistério e da incerteza: a Clareira que não estava lá e agora está, os portais que aparecem e desaparecem e toda essa relação de elementos que mudam de estado ao mover da vista.

Acho que toda essas características de ser e não ser, estar presente ou ausente e de incerteza vale tanto pro escuro como pro claro. No escuro um vulto pode ser muito incerto, por conta da baixa luz. Você pode perder a certeza de algo que está vendo ou enxergar uma sombra e a confundir com algo que não está no ambiente.

O mesmo ocorre no claro: ao se olhar contra uma luz forte ou num ambiente extremamente iluminado se perde as definições do que vemos. Podemos não enxergar certas coisas por conta do excesso de luz; ou o que enxergamos pode não estar tão claro. Pensando em tudo isso que imagino a Senhora reinando sobre “o escuro e o claro”.

Voltando para o mito da Senhora, ela é uma entidade que só escolhe mulheres como suas servas e para que alguém seja aceito por ela é preciso em primeiro lugar chamá-la. Porém chamar pela Senhora não é uma garantia de resposta, pois ela é quem decide pra quem aparecerá ou não.

Caso você chame e ela responda, a certeza de que deu certo é o aparecimento da Clareira.



A Clareira é outro elemento que tem muito das relações que pensei pra Senhora do Escuro: é um lugar que não possui uma localização fixa ou certa, sempre está e não está nos lugares e pode aparecer ou sumir numa mínima mudança da visão. O que quero dizer com isso? Que ele aparece quando se precisa e onde se precisa, desde que você não esteja olhando e prestando atenção.

Parece confuso mas vou explicar: na história a personagem principal olha praticamente o tempo todo pra frente correndo e procurando a Clareira; quando Ela não acha a entrada e fica muito cansada de correr, desiste e acaba caindo no chão; ao olhar pra frente de novo vê a Clareira.

Se no vídeo víssemos pelos olhos Dela veríamos nessa ordem: o caminho normal a frente, o chão e a entrada pra Clareira. E isso aconteceria porque, no momento que Ela cai, perde o caminho de vista e torna possível a Clareira aparecer.

Porém no vídeo vemos a cena de fora e usei o corpo da personagem para mostrar essa mudança, afinal ele passa na frente da paisagem. Nesse

caso, pra personagem principal, acontece o que falei acima; mas para quem vê a animação o corpo Dela que tampa a visão do fundo e faz com que a entrada apareça.



Digamos que você está na rua, sentado em um banco de frente pra uma loja; você chama pela Senhora e ela responde. Se você desviasse o olhar da loja ou alguém passasse na sua frente tampando sua visão (como acontece com nós no vídeo), quando olhasse novamente para a vitrine, o interior da loja teria sumido e lá estaria a entrada; você só precisaria atravessar a porta da loja.

Ou ainda se o prédio inteiro saísse do seu campo de visão talvez ele “sumisse” completamente e no vão entre as construções vizinhas estivesse a Clareira.

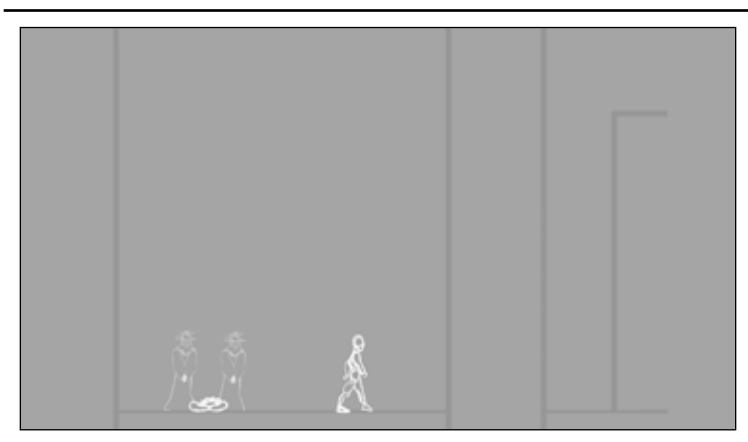
Outro exemplo que talvez deixe mais claro: você entra no seu quarto, de costas para a porta e chama pela Senhora. Quando abrisse ou olhasse para porta aberta novamente, o interior da sua casa “não existiria mais” e do seu quarto você só poderia sair pra entrada da Clareira.

Aqui tem outro ponto interessante sobre o mito: você não tem muita opção depois que a coisa começa a acontecer. Se a Senhora te atender é porque você a chamou, então você não tem muita escolha senão ir em frente com o que pediu, independente do porque pediu.

No exemplo da rua isso fica mais evidente: exatamente pelas coisas mudarem conforme você perde o foco nelas seria impossível fugir mesmo que tentasse; pois o “cenário” e a paisagem mudariam assim que você mudasse seu olhar de direção, até sobrar somente a entrada como caminho possível.

Além dessas mudanças, a pessoa que é atendida pela Senhora acaba perdendo parte da sua vontade própria e é atraída e instigada a continuar. Mesmo que tentasse fugir, a entrada da Clareira continuaria aparecendo e você iria seguir, não só por se tornar o único caminho possível, mas também porque aquilo iria te atrair cada vez mais.

Esse poder de atração e essa “falta de escolha” progridem e aumentam conforme você avança. No Salão Branco, por exemplo, a personagem principal é atraída pelo portal e acaba cedendo a essa atração ao entrar.



Outro exemplo é o ritual da fonte, onde você não escolhe aceitar sua forma, é uma coisa instintiva que vai muito além da sua vontade ou de algo que possa controlar.

Porém apesar dessas forças atuarem sobre a pessoa, também há escolhas a serem feitas. Em qualquer momento você pode tentar fugir, seja antes de entrar na Clareira, na floresta da mesma ou dentro de qualquer um dos Salões. Você também pode querer lutar contra o que vai aparecendo ao longo do caminho.

Mas entre as escolhas mais importantes que se pode fazer estão o beijo da Ninfa e da Senhora do Escuro. Nos dois casos, por mais forte que seja

a atração ou a falta de vontade própria, depende da pessoa e da sua livre escolha retribuir ou não o beijo. E essa escolha é permitida principalmente porque o teste, em ambos os momentos, é saber se a pessoa aceita aquele caminho que pediu e está disposta a fazer o que for necessário.

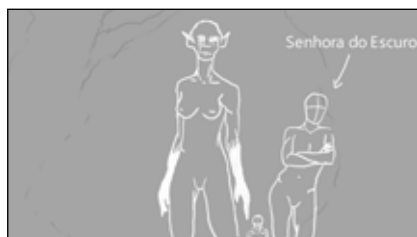
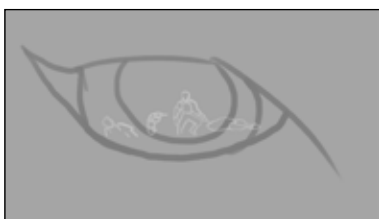
No primeiro caso, com a Ninfa, o necessário é retribuir o beijo e morrer, confiando que a Senhora te levará para o próximo passo no caminho para junto dela. Já no segundo momento o necessário é demonstrar, pessoalmente, que você aceita e confia na Senhora.

Essa demonstração é uma mistura de elementos de tudo que vem antes do encontro com a Senhora do Escuro. Por exemplo, sua primeira reação e sua aceitação em relação a Senhora em pessoa não é algo que você controla, está muito além de qualquer fingimento ou disfarce, instintivamente você aceita ou não; assim como no ritual da fonte ou no encontro com a Ninfa. A retribuição do beijo é uma questão de vontade própria como havia falado, assim como ocorre na Clareira com a Ninfa.

E tudo isso leva a uma segunda parte desse ritual, a aceitação (ou não) da Senhora do Escuro em relação a pessoa que ela recebe.

Como havia dito ao chamá-la, ela escolhe atender ou não, mas mesmo ela atendendo ao chamado isso não é garantia de que você chegará ao final pois é preciso passar pela Ninfa, pela Sacerdotisa e por fim pela Senhora.

No vídeo, depois que a personagem principal é corrompida pelo beijo, a Senhora revê os momentos que antecederam a morte da personagem na Clareira e, de modo simbólico, a história Dela.

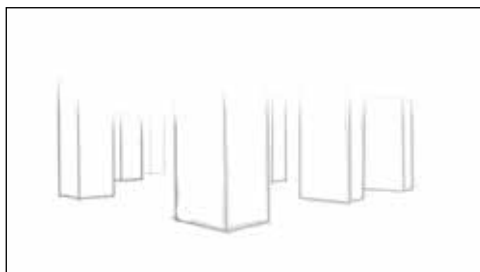


Mesmo que a personagem tivesse passado em tudo, ainda sim a Senhora poderia ter rejeitado Ela.

Porém, a personagem é aceita. E após passar no último teste, volta ao Salão branco onde é conduzida a porta que leva ao Reino da Senhora do Escuro.

Aqui é um bom ponto para falar de outros dois locais que fazem parte dos domínios da Senhora: os Salões. Tanto o Salão Branco quanto o Negro são locais infinitos em espaço e estão fora do tempo. Cada um deles tem sua própria medição de tempo, que pode variar dependendo da percepção individual de cada um.

Você pode passar segundos ou eras dentro de cada um deles, mas sua consciência dessa passagem é o que define ou indefine esse tempo. No roteiro há vários momentos onde inseri passagens temporais incertas que representam exatamente essa característica dos Salões.



---

Em relação ao espaço, eles são ocupados (basicamente) por colunas. Todo o resto, como o portal, a fonte, o trono ou a porta, segue a regra do foco e da necessidade: só aparecem quando são necessários e no lugar onde não se está olhando.

Sobre os residentes desses espaços, cada Salão tem sua própria “população”. No Branco habitam as Recepcionistas e no Negro as Sombras. Entretanto o Salão Negro tem uma particularidade: dentro dele estão a fonte da Sacerdotisa e o trono da Senhora.

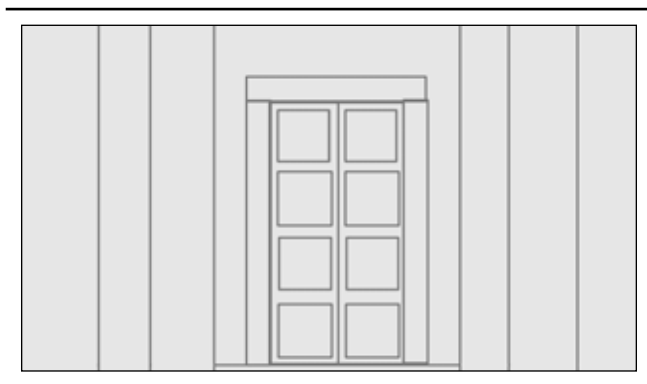
Apesar disso, essas duas personagens não estão entre a “população” deste Salão porque não ficam nele. Elas passam grande parte do tempo dentro do Reino junto com todas as outras servas que não se tornaram

nem Ninfas nem Recepcionistas.

Com exceção das Sombras, essas outras personagens podem ir ao Reino da Senhora quando solicitadas, porém quando não são permanecem ou na Clareira (Ninfas) ou no Salão Branco (Recepcionistas).

As Sombras são figuras que pretendo explicar melhor mais a frente, mas de forma resumida elas habitam eternamente o Salão Negro e são proibidas, com algumas excessões, de sair dele.

Para concluir o nosso “tour” pela lenda, depois que a personagem principal finaliza o último ritual, Ela é direcionada pelo portal novamente para o Salão Branco. Lá, como havia explicado, as Recepcionistas a conduzirão a grande porta que leva ao Reino da Senhora.



Uma vez dentro do Reino, Ela e as novas servas serão treinadas e aprenderão o que devem fazer para a Senhora.

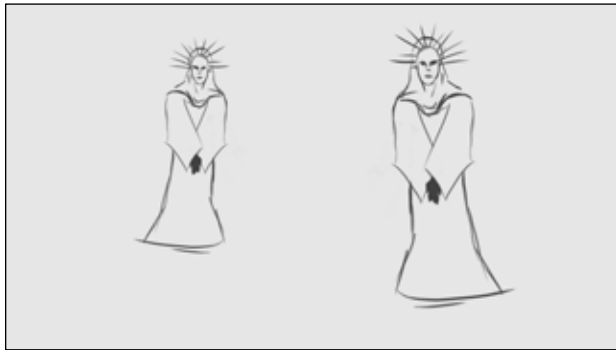
Por último, depois de explicar o poema e os locais da minha história, gostaria de falar bem brevemente sobre as personagens.

A Ninfa, as Recepcionistas e a Sacerdotisa foram personagens que criei e inseri na narrativa ou por facilitarem o desenrolar da história ou por já ter pensado nelas de alguma forma dentro da história. De qualquer modo, nenhuma delas está aleatória dentro do mundo que criei. Todas realmente fazem parte das servas da Senhora do Escuro e desempenham um papel importante que vai além de facilitar minha narrativa.



Começando pela Ninfa, como havia dito ela que é responsável por recrutar as mulheres que, depois de passar pelos testes, vão servir a Senhora. Porém ela também tem os deveres de uma guardiã, afinal é a responsável por manter os domínios da Senhora seguros; evitando que intrusos, mulheres que tenham falhado ou, como na animação, homens passem da Clareira ou permaneçam ali.

A Clareira é um local que possui várias entradas e por isso existem várias Ninfas. Cada Ninfa é responsável por guardar uma entrada, bem como por receber as pessoas que chegam por aquele determinado caminho.



Depois de passar por uma Ninfa, as pessoas vão para o Salão Branco e encontram as Recepcionistas. Elas também existem em grande número e estão sempre em duplas. O dever delas é, além de recepcionar aquelas que chegam ao Salão Branco, guiar o caminho que se deve seguir. Também são responsáveis, assim como as Ninfas com a Clareira, pela manutenção e proteção do Salão Branco.

Porém existe uma grande diferença entre esses tipos de servas dentro da hierarquia dos domínios da Senhora do Escuro. Uma Ninfa se destaca de uma serva comum por guardar uma entrada da Clareira, mas visualmente não tem uma diferença muito grande. Já as Recepcionistas usam a roupa e a máscara em sinal de um nível maior, tanto de responsabilidade quanto de hierarquia e poder.

A máscara é completamente fechada; o que, junto com a roupa, cobre todo seu corpo e a mantém no escuro. A única parte visível do corpo delas são as mãos completamente pretas, o que também representa poder.

Por fim, cada mulher que chega ao Salão é designada a uma dupla de Recepcionistas que toma para si sua “guarda”. Portanto a dupla que aparece no vídeo estarão, sempre que necessário, guiando a personagem principal.

No Salão Negro temos dois personagens principais além da Senhora: as Sombras e a Sacerdotisa. Vou falar primeiro da Sacerdotisa pois tenho esta personagem bem mais resolvida do que as Sombras.



Ela é uma personagem única e muito poderosa, só existe aquela que aparece na animação e só existirá uma outra Sacerdotisa quando esta deixar de existir. É a única das servas da Senhora que tem autorização de falar e é responsável por cuidar de tudo para a Senhora, sendo a “segunda no comando”.

Os adereços que ela usa (o tecido e o halo) são símbolo da sua posição e do seu poder e, fora a própria Senhora, é a única permitida a usar um halo. Além de realizar o segundo teste/ritual, ela também é responsável por várias atividades dentro do Reino, como treinamento das servas.



Por último temos as Sombras. Elas são um grupo de personagens que não aparece muito. Como disse antes elas habitam o Salão Negro e são proibidas de sair dele, exceto em algumas excessões.

Para se tornar uma Sombra é preciso ter falhado no ritual da Sacerdotisa ou da Senhora e ser uma Sombra é uma “punição” pela falha. Como não são de fato servas da Senhora do Escuro, elas não têm a imposição do silêncio e podem falar.

Mas como habitam no Escuro e por serem o que são como punição, suas vozes saem como cochichos e ficam indistintas umas das outras. O que dificulta a possibilidade de serem entendidas, ainda mais porque geralmente falam muitas Sombras ao mesmo tempo.

Até hoje não pensei muita coisa a mais sobre elas. O pouco que tenho além do que ja falei é que elas não desempenham muitas funções e só saem do Salão Negro quando recebem alguma ordem da Sacerdotisa ou da Senhora do Escuro em pessoa.

Penso nessas ordens como assombrar alguma coisa ou algo do tipo, mas não é nada muito definido e isso é algo que acho importante de pensar no futuro.

# Refêrencias e inspirações

Como penúltimo capítulo do livro gostaria de falar um pouco das referências que tenho e usei para elaborar toda a história e o trabalho.

Eu sempre gostei de imaginar histórias e personagens, desde pequeno. E durante toda minha vida mundos de fantasia me chamaram a atenção e tiveram alguma influência sobre o que eu pensava ou imaginava ao criar algo.

Nessa animação não foi diferente: muitos dos conteúdos que já consumi ou consumo até hoje tiveram influência sobre alguma parte do desenvolvimento do trabalho, senão em todo ele.

Minha maior referência e uma das principais influências que tive durante todo o processo, principalmente na criação, foi Tolkien. Com certeza suas obras são uma produção que me inspira muito e desde que era criança assistia aos filmes de O Senhor dos Anéis, tendo frequentemente a trilogia como modelo para personagens e histórias.

Conforme cresci e vieram os filmes do Hobbit, passei a conhecer e me interessar ainda mais por sua criação e com isso a ideia de ler os livros me atraiu bastante. Em 2020 já havia lido O Hobbit e decidi começar O Silmarillion. Eu considero esta decisão muito importante, não só pela importância que o livro teria no meu futuro trabalho, mas também pela nova perspectiva que ele me deu sobre o mundo do autor.

Através deste livro muitos dos elementos que não ficavam claros para mim sobre o universo do escritor foram esclarecidos e durante a leitura é possível ver a origem de muita coisa que aparece nos filmes.

Mas para além disso o livro apresenta muitos pontos que se tornaram essenciais para mim como, por exemplo, a origem do mundo ou das raças. Esse e outros pontos me fizeram perceber como toda a criação do Tolkien é conectada e profunda tanto em tempo quanto em complexidade.

Você tem diversas raças, cada uma com seus reinos e famílias; temos

entidades que têm seus deveres e são responsáveis por determinadas coisas, mas também que podem interagir ativamente com o mundo; temos várias guerras que envolvem ou afetam várias partes do mundo; histórias “menores” que a princípio parecem sem muita importância mas são cruciais nos desdobramentos do enredo e sobrevivem a eras do mundo; e tudo isso interligado a história deste mesmo mundo, afetando pessoas e lugares.

O que quero dizer com tudo isso é que, de modo geral, O Silmarillion me fez enxergar o mundo desenvolvido por Tolkien muito mais vivo e profundo do que eu via antes e me deu ideias novas sobre como montar e contar uma história.

Obviamente não estou comparando meu trabalho a nenhuma das obras do Tolkien. Minha história é bem mais simples e nem chega perto de algo como o universo da Terra Média.

Mas essa nova visão da obra e essas novas ideias me levaram a criar esse trabalho, que na minha opinião, é bem melhor, mais acabado e, com certeza, mais maduro do que qualquer outra coisa que já tenha imaginado. Também me fez ter a perspectiva de criar um mundo a partir da narrativa que elaborei.

Acho que mais que uma referência do trabalho, este universo foi uma inspiração e uma motivação de ir além da narrativa que iniciou tudo isso.

Bom, depois de tudo que disse, fica claro que Tolkien foi a minha principal referência. Mas também existem outros mundos de fantasia que inspiraram, em maior ou menor grau, o trabalho.

Entre eles posso destacar sem sombra de dúvida os universos de As crônicas de Nárnia e Fronteiras do universo (a trilogia da Bússola de ouro). Estes dois mundos também são universos muito ricos em tempo e profundidade de personagens que possuem cada um elementos que me interessam para além de criaturas mágicas e a parte fantasiosa mais evidente.

Em Fronteiras do Universo você tem uma quantidade gigantesca de mundos possíveis a serem criados e imaginados; uma história que se desenvolve em meio a este diversos mundos; você tem o elemento do Pó

que é algo presente no livro todo e que flui entre “as várias dimensões” da história; e, é claro, a Bússola de ouro, a Faca sutil e a Luneta âmbar: os três objetos que dão os títulos dos volumes da trilogia e que tem propriedades totalmente integradas à proposta da história, ao Pó e a ideia de várias dimensões que aparecem ao longo da narrativa.

No caso de Nárnia, os principais pontos foram a ideia de um mundo não só com muito tempo mas também com um tempo muito diferente do “real”; toda uma série de mitologias e lendas dentro desse novo mundo (como a mesa de pedra no primeiro filme); o conceito da passagem do mundo real para o outro “imaginário”; e as possibilidades dessa passagem: no primeiro filme acontece quando se entra no guarda-roupa e no segundo numa estação ao passar um trem.

Todo esse conjunto de características que listei são uma parte do que cada um desses três universos trás de referência para mim. Não são necessariamente só estes pontos ou só essas obras que me inspiram e trazem referências, mas tentei me concentrar nas principais e mais relevantes para o trabalho.

Acho que para finalizar essa parte de referências mais conceituais, vale a pena dizer vários desses aspectos que destaquei aparecem de alguma maneira dentro do roteiro ou da animação.

Mas conforme for desenvolvendo mais coisas além deste trabalho, pretendo aplicar melhor essas características, usando aquelas que já estão presentes e também as que ainda não consegui implementar nessa primeira história.

Com relação a animação e as imagens que usei pra guiar o vídeo, é um pouco mais difícil falar sobre referências específicas porque muita coisa da parte visual veio junto com o Pinterest. Eu gosto muito de procurar coisas nesse site e geralmente acho muita referência legal.

Porém devido ao fluxo de imagens e ao próprio funcionamento do site, dar o devido crédito às imagens que usei não é tão simples e muitas vezes se torna uma tarefa quase impossível.

Também digo isso porque, para a animação, usei um grande número de imagens para pensar e resolver meus desenhos, desde detalhes até figuras inteiras. Em relação aos detalhes, foram tantas imagens que vi ao

longo de dois anos (pensando neste trabalho como TCC ou não), que seria muita coisa para listar ou lembrar e com certeza deixaria passar muitas referências.

Já para as figuras inteiras a coisa se torna mais simples, isso porque é bem mais fácil de identificar e lembrar que imagens peguei.

Por exemplo, usei muitas imagens de cachorros para fazer o tracing na animação e ter um resultado melhor e mais rápido para apresentar.

Também queria ter um resultado mais preciso pois quando peguei as imagens já tinha decidido a “cara” dos cachorros que queria.

Isso fica bem evidente ao se comparar os primeiros cachorros que desenhei e os seguintes.



No começo eu fazia desenhos mais aleatórios e genéricos que indicavam um cachorro. Mas depois que usei as referências para fazer o tracing, os cachorros passaram a ser nítidos e bem específicos.



Apesar de ter usado muita coisa do Pinterest, o que torna difícil de lembrar de tudo, existem algumas referências visuais mais específicas que são muito fáceis de apontar.

De modo geral não são tantas, mas quero mostrar pelo menos 3 que lembro que foram importantes e falar sobre como as usei na animação.

Em primeiro lugar, uma das referências mais claras pra mim foi a do Salão Negro, que inclusive foi umas das primeiras coisas a aparecer.

A ideia dele veio dos salões das Minas de Moria, que aparecem no primeiro filme do Senhor dos Anéis (A Sociedade do Anel).

Esses salões sempre me causaram impacto e lembro que desde pequeno imaginava anões esculpindo aquele espaço na própria montanha. Portanto, assim que veio a ideia de um salão muito escuro, as Minas de Moria vieram instantaneamente junto.

Já com o Salão Branco, minha inspiração foi o Salão da Eternidade do jogo The Longing.

O visual e o próprio conceito desse lugar batiam com o que queria para minha história: ele é infinito em espaço e, no jogo, quando se está lá dentro o tempo não passa. Fica óbvio que esse lugar tem muito a ver com minha animação.

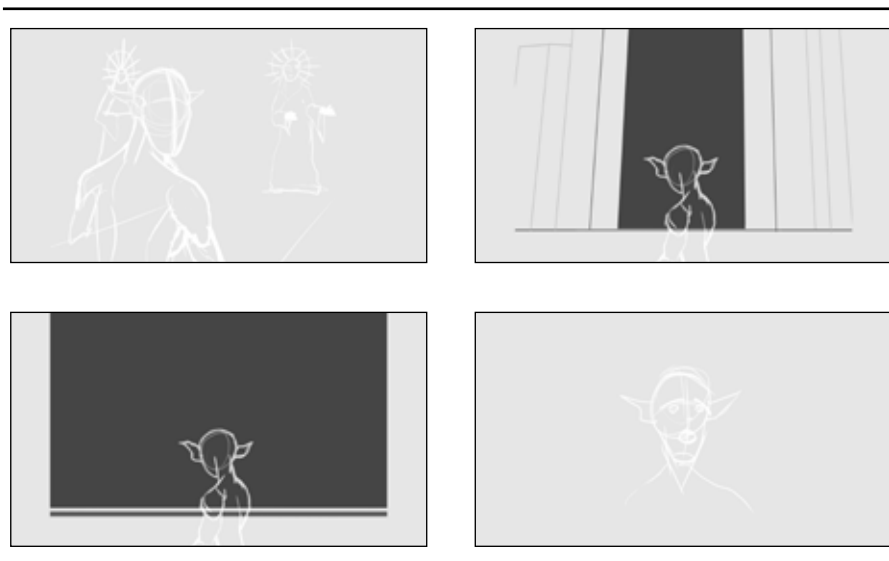
Além disso, o visual dele me ajudou a resolver a questão do espaço infinito com as colunas muito distantes desaparecendo; o que era bem fácil de resolver no escuro, mas para mim era difícil de resolver num ambiente muito claro.

Por fim, a última referência importante da qual me lembro foi para fazer o jogo de camera na cena em que a personagem principal encara o portal que leva ao Salão Negro.

Nessa parte usei a cena de O Rei Leão em que uma manada de gnus aparecem em debandada no desfileiro.

Essa escolha se deu por dois motivos: pelo zoom que a câmera faz no personagem de Simba e pela expressão que ele tem no rosto durante o zoom.

Fiz algumas adaptações no meu vídeo e como solução fiz com que meu zoom ocorresse no portal, que parece se agigantar e se aproximar da personagem. Mas apesar da mudança a ideia base veio desta cena de O Rei Leão.



Gostei muito do resultado pois acho que reflete bem o estado ou a impressão da personagem em relação ao portal. Essa movimentação da câmera também me deu a ideia dos elementos dentro dos salões, assim como o tempo, mudarem conforme a perspectiva de cada um; podendo sofrer alterações que dependem do personagem.

Não é algo que procurava ao fazer essa cena, mas isso me veio à cabeça e é algo que além de ter gostado, quero também tentar trabalhar mais; tanto nessa animação quanto em outras futuras criações deste mundo em que essa relação entre espaço e personagem façam sentido.

# Conclusões e futuros passos

Para concluir este livro e esta conversa sobre o trabalho, pensei em apresentar meus planos para tudo isso depois do TCC.

Pensando neste trabalho, acredito que minha história e minha animação sejam uma narrativa fechada e que funcione muito bem do jeito que está, ainda mais pelo que ela é: uma história de apresentação.

Portanto pretendo sim, terminar a animação seguindo o que apresentei e do ponto que parei. No momento que parei a animação para focar neste livro, estava no processo de refinar os desenhos e colocar as cores base no frames. Isso porque estava pensando não só na apresentação do TCC mas também na exposição dos formandos e queria tentar entregar o vídeo o mais completinho possível.

Porém agora que essas entregas passaram e não preciso “cumprir um prazo”, quero parar com as cores e me concentrar em refinar o traçado geral.

Após ter terminado o traçado de todos os frames, quero me dedicar em fazer os quadros secundários e de fato tornar o vídeo em uma animação, com todos os desenhos, movimentos e quadros necessários.

Em seguida, quando tudo estiver pronto, vou retornar para a colorização base com a posterior pintura e finalização.

Por último, e não menos importante, quero trabalhar e construir a parte sonora que não só é essencial mas também vai fazer uma grande diferença para mim em diversos pontos, como na transição da floresta para a Clareira ou nos Salões.

Pensando agora mais especificamente no mundo que tanto falei ao longo do livro, quero expandir e explorá-lo o máximo que minha capacidade de imaginar e inventar me permita.

Pretendo retrabalhar e repensar um pouco a lenda da Senhora do Escuro. Não para refazê-la, mas para definir algumas coisas que ficaram

por definir neste trabalho. Um dos pontos a definir seria, por exemplo, um nome para Senhora; talvez um nome para Sacerdotisa (já que ela é um personagem de destaque); o que acontece depois da porta do Salão Branco (dentro do Reino da Senhora) e outros pontos referente a lenda.

Provavelmente essas definições não irão alterar a narrativa do roteiro e a história vai continuar funcionando bem como está. Mas estou aberto a mudanças e não vejo problema em alterar algo se for melhor pra todo esse novo (e maior) processo criativo. Além disso, pensando no estabelecimento de um mundo, essas definições são necessárias, pois, se a Senhora faz parte do resto do mundo, sua narrativa também deve estar inserida e fazer sentido com as demais.

Dito isso, é claro que pretendo também expandir para muito além da Senhora do Escuro, como já venho fazendo de forma bem exploratória. Planejei algumas coisas durante a execução do TCC que ainda estão num estágio inicial. Ainda não são nem esboços de histórias. Mas, com o passar do tempo, quero aprofundar tudo isso e ir expandindo cada vez mais este possível universo.

E quem sabe, depois de um bom tempo, eu consiga concretizar um mundo tão rico quanto os que me inspiram.