



Oceano Selvagem

Mariana Magalhães Tromba

Trabalho de Conclusão de Curso
Universidade de São Paulo - ECA - Artes Plásticas

Professor Orientador: Marco Buti

2024

Agradecimentos

À(ao) Márcia, Antônio, Carlos, Evelyn, Renata, Letícia, Beatriz, Victor e Marilisa pelo apoio durante essa jornada.

Ao Professor Marco Buti pela orientação e pelos insights durante o projeto. À Jo Vy Chou e ao André Carvalho por aceitarem participar da minha banca. A todos os meus professores que direta ou indiretamente serviram de referência e inspiração para mim.

Sumário

Introdução sobre o projeto, a história e os temas retratados.....	4
Sobre o mundo e os personagens.....	5
Personagens.....	7
Locais.....	25
Premissa, sinopse e storyline.....	26
Premissa.....	26
Sinopse.....	26
Storyline.....	27
Referências visuais.....	29
Estilo.....	29
Personagens.....	32
Concept art.....	37
Considerações finais.....	43

Introdução sobre o projeto, a história e os temas retratados

Essa é a pesquisa para uma história que pretendo desenvolver futuramente em forma de quadrinhos e, mais futuramente ainda, em forma de animação. Usando como base a estrutura de desenvolvimento de uma animação, onde se faz uma pré-produção, produção e pós-produção, aqui se encontra a minha pesquisa de pré-produção: o desenvolvimento visual, o início do desenvolvimento do roteiro e o desenvolvimento da arte conceitual (chamada também de “*concept art*”), principalmente dos personagens e paisagens, além de uma breve explicação sobre cada ponto.

Minha ideia original era retratar simplesmente os medos e a angústia de se conviver com um transtorno mental que não tem cura – de forma simples e concisa, com uma tirinha de uma ou duas páginas de natureza mais surrealista e fantástica, tendo como base um pesadelo recorrente que eu costumava ter quando era adolescente. No entanto, a história tomou outros rumos a partir daí, quase que ganhando vida própria enquanto eu escrevia o roteiro e desenhava os primeiros rascunhos. O sonho recorrente se transformou em cenas de um episódio e, de repente, eu não queria mais que fosse uma história somente sobre angústia e

medo. Minha pretensão é que ela trate sobre temas como amores – próprio e aos outros, viver com coragem e medo, empatia e gentileza, aceitação e superação. Todos os personagens devem ter suas histórias circulando em volta destes temas centrais e se desenvolver e relacionar a partir daí.

Essa série deve ser posteriormente desenvolvida para o público de jovens adultos (~18-28 anos). A ideia é que após a conclusão da graduação eu comece uma história em quadrinhos e futuramente a adapte para animação, tudo por meio de artes de caráter digital. O estilo visual deve ser simples e cartunesco, com designs e ambientes coloridos e visualmente atraentes. Os quadrinhos devem ter um render mais detalhado e pintado, com pinceladas mais aparentes, enquanto a animação terá um render simples, no estilo *cell-shading* (especialmente os personagens). A ideia da história se passar em um lugar mágico, cheio de maravilhas – e também de perigos surreais – deve estar presente constantemente na direção de arte. A princípio, essa história será postada no formato de *webcomic* e, portanto, será de leitura mais vertical, para o chamado “*scrolling*” no celular ou computador. Ainda assim, a arte será feita pensando na possibilidade de publicá-las impressas e, portanto, contará com alta resolução do *canvas* digital.

A história se trata de Íris, uma jovem que vive em um universo paralelo ao nosso, o qual inclui magia, feitiçaria e criaturas mágicas, e que um dia parte em busca da cura para uma maldição terrível que assola ela e a pequena cidade onde vive. Íris começa seu caminho seguindo a jornada do herói: recusando o chamado. Ela se nega a acreditar que precisa sair da sua zona de conforto em busca de uma aventura que pode ou não resultar numa cura, mas logo o chamado se torna grande demais para ser recusado, e ela embarca nessa busca mesmo assim.

Sobre o mundo e os personagens

Aqui vou discorrer brevemente sobre o mundo e os personagens, e então apresentarei uma breve ficha de personagem para cada um dos seis personagens principais que eu desenvolvi.

A história se passa em 2021, em uma Terra “alternativa”, uma dimensão paralela à nossa. O desenvolvimento social, científico, histórico e tecnológico é parecido com o nosso atual, com alguns desvios que dão origem à parte ficcional.

Esse universo começa com o surgimento das três deidades principais, a Vida, o Caos e a Ordem. No início de tudo, havia somente os três; eles surgiram espontaneamente, e logo Vida sentiu um chamado irresistível para criar, que foi logo atendido. Conforme ela criava, surgiu a necessidade de delimitar os domínios de Ordem e Caos. Vida criava as almas, os corpos. Caos era responsável pela transformação destes ao longo do tempo. O *Alter Ego* da Vida — a Morte, que surgiu assim que o primeiro ser vivo foi criado — era responsável por ceifar as almas e as entregar para Ordem, que as pesava e decidia quem reencarnava e quem viveria além da morte, como um espírito no pós-vida. Seus critérios são desconhecidos por todos, até mesmo pelos outros deuses, e somente ela sabe o que será de cada alma.

E, apesar de todos esses deuses terem magia em si, foi Ordem quem decidiu ensinar magia aos seres vivos, pois ficou muito curiosa com a adoração que Vida recebia deles. E assim ensinou aos seres que tinham mais afinidade feitiços e conhecimentos ocultos. Caos, com ciúme, decidiu ensiná-los magias “proibidas” — de caráter mais caótico e danoso, de conhecimento somente dos deuses — o que desagradou Ordem, e assim começou uma rixa milenar com sua contraparte. O relacionamento entre eles se dá tal qual uma turma de amigos que brigam o tempo todo, mas que permanecem sempre juntos. Vida e Morte raramente interferem nas brigas dos dois e são bem mais pacíficos.

Desses deuses surgiram todas as outras coisas. Eles passaram a ter relações com os seres vivos e a criar mais deidades e semideidades, e tudo se desenvolveu a partir daí. No entanto, houve uma cisão entre os que decidiram adorar a Ordem e os que decidiram adorar o Caos. Eles espelham os conflitos que suas divindades têm entre si, lutando por magia e poder. Existem feiticeiros que decidiram não se alinhar completamente a nenhuma deidade, ou que trabalham com várias deidades, e esses são chamados Feiticeiros Selvagens (ou “Livres”, como eles próprios se chamam), enquanto os que seguem a Ordem são os Feiticeiros da Ordem/Guardiões da Magia, e os que seguem o caos, Feiticeiros do Caos/Culto do Caos, posteriormente chamados de “Obscuros” pelos da Ordem.

Desde a antiguidade os feiticeiros e criaturas mágicas existiam em um delicado balanço com os humanos “normais”, sem magia, chamados de “mundanos”. Eles eram temidos e respeitados, e frequentemente chamados para ajudar em situações que os mundanos tinham, com trabalhos mágicos e conhecimentos ocultos ou naturais. Criaturas mágicas sempre existiram também, mas por serem mais distantes dos humanos, os mundanos costumavam excluí-las e até caçá-las, ainda que os feiticeiros frequentemente as protegessem. A quantidade de feiticeiros em relação aos mundanos sempre foi extremamente menor, visto que o dom

da magia é passado hereditariamente e nem sempre é herdado.

A caça às bruxas do século XVII, no entanto, mudou tudo. Nesse ponto, os mundanos eram muito mais numerosos que as criaturas e os feiticeiros e, temendo o poder mágico que lhes faltava, passaram a caçar ambos, os quais foram forçados a se esconder. Desde então foi possível ver feiticeiros e criaturas se envolvendo em assuntos mundanos às escusas, por debaixo dos panos, e acidentes e incidentes os envolvendo frequentemente eram abafados pelos mundanos que sabiam da existência deles.

As guerras mundiais marcaram uma segunda mudança no *status quo*. Os feiticeiros se uniram, apesar das diferenças, e reemergiram na sociedade. Houve resistência por parte dos mundanos, mas o tumulto das guerras enfraqueceu essa resistência, e os conflitos que aconteceram contra os mundanos foram rapidamente vencidos com os poderes dos feiticeiros, os quais estiveram escondidos na sociedade por séculos.

Mas a aliança entre os feiticeiros durou pouco. Um chamado da Ordem para que seus feiticeiros fossem os diplomatas entre o mundo mágico e o mundo mundano fez com que os seguidores da Ordem apunhassem os do Caos pelas costas; eles brigaram pelo domínio do mundo mágico e os primeiros venceram, empurrando os feiticeiros do Caos

para as sombras. O culto deles foi colocado à margem da sociedade e, para evitar ressentimento dos mundanos, os quais ainda eram a maioria na sociedade, um grande ritual com magia anciã foi feito para modificar a memória coletiva, mudando, na cabeça dos mundanos e de grande parte dos feiticeiros, o conteúdo das guerras. Fizeram parecer que nunca houve guerra contra os mundanos, que a guerra sempre foi contra o Culto do Caos, e que o surgimento dos feiticeiros no mundo sempre foi pacífico e aceito pelos mundanos. Alguns feiticeiros ainda sabem a verdade, mas a maioria deles não quer entrar em conflito com os feiticeiros da Ordem, que agora dominam o mundo mágico e fazem a ponte diplomática com os mundanos.

Personagens

— ÍRIS

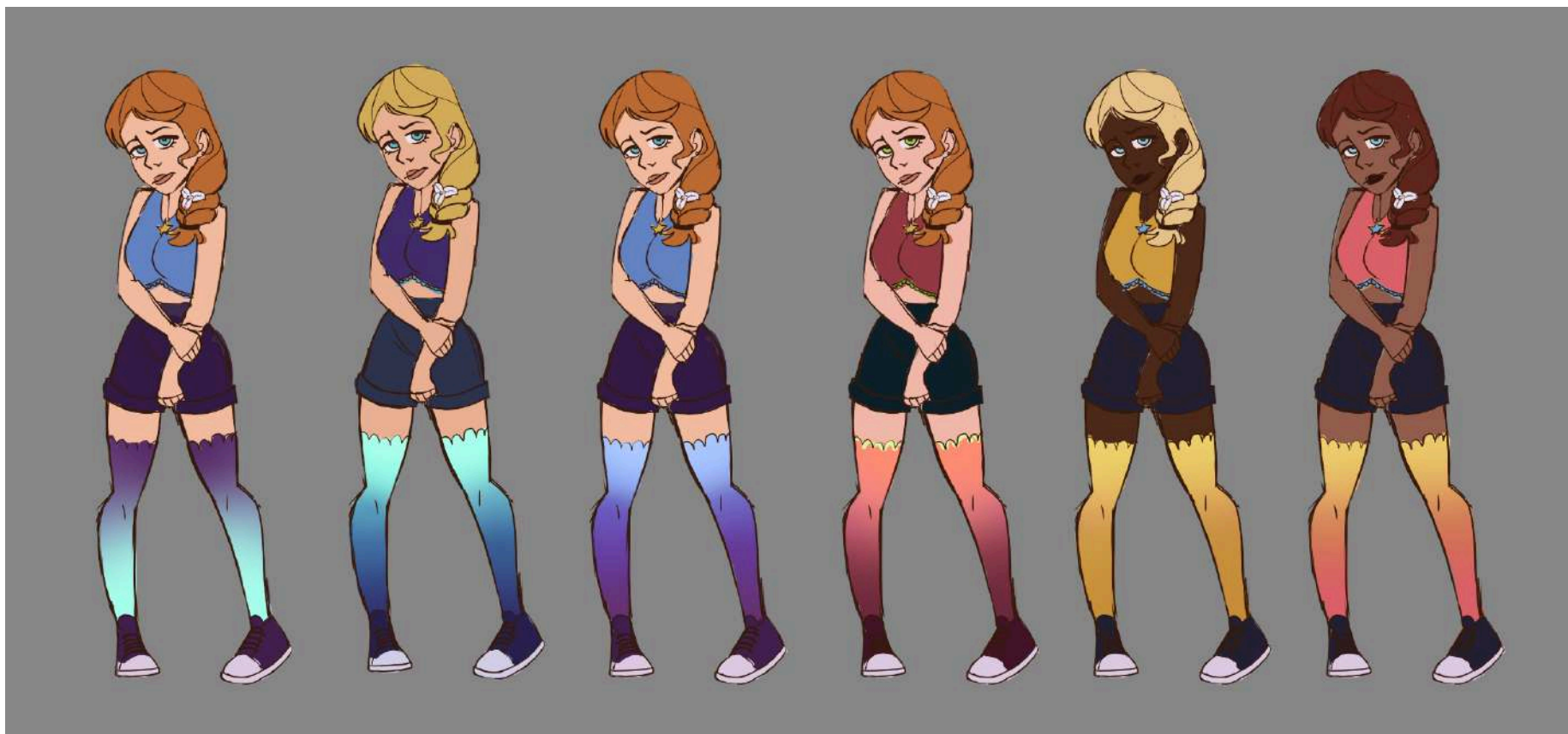
Íris tem 23 anos, cabelos loiros e sempre amarrados numa trança que lhe cai em um dos ombros. Tem uma franja e se veste com roupas casuais. Ela é bastante tímida, insegura e medrosa e, apesar de doce, não se comunica, fala baixo e “pra dentro”. Os pais adotivos dela trabalham cuidando dos legumes que vendem, e ela decidiu estudar moda depois de sair da escola. Ela tem a própria lojinha no centro da cidade, onde faz e costura roupas e trabalha como costureira.

Ela é meio mundana e meio feiticeira, mas não sabe quem são seus pais biológicos pois foi adotada. Quando era mais jovem, causou um grande acidente na cidade enquanto tentava usar seus poderes, o que contribuiu para que ela fosse insegura e temerosa em relação a usar seus dons. Ela raramente os usa, e se diz feliz em fingir que é somente mundana. Seu tique é estar sempre mexendo na trança quando está nervosa, fazendo e desfazendo-a. Consegue ser corajosa ocasionalmente. Tem ressentimento com pessoas que conseguem ser o que ela gostaria de ser (espontânea, relaxada e extrovertida), especialmente com feiticeiros, mas é bastante inteligente e observadora o que, quando combinado com sua gentileza, a torna um ombro amigo aos poucos amigos próximos que ela tem.

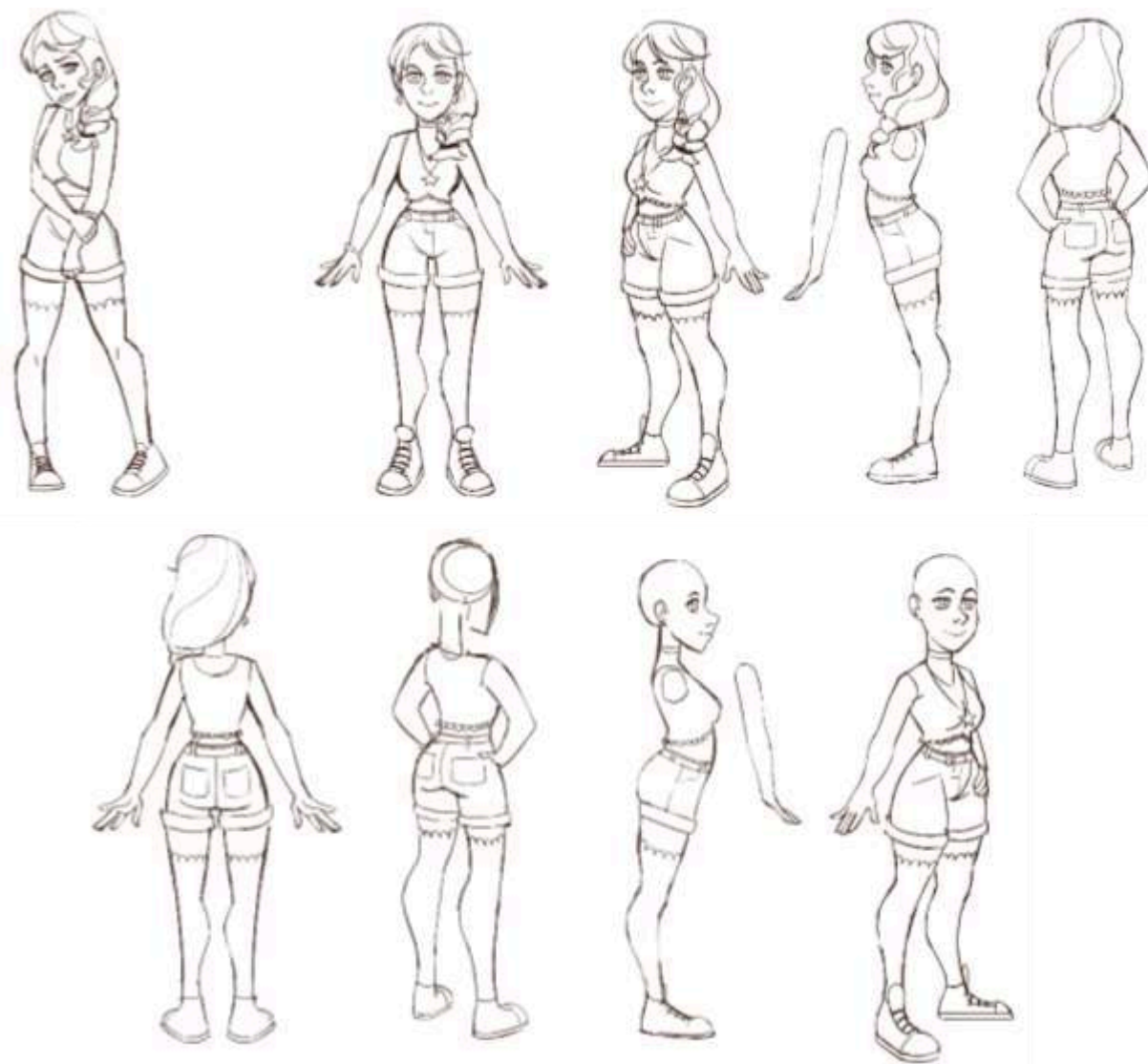
Após acordar uma noite sem conseguir se mexer, Íris viu uma sombra pairando sobre sua cama, e desde então convive com uma maldição. Ela tem um monstrinho que a segue aonde quer que vá e ocasionalmente aparece para atrapalhá-la e fazer comentários maldosos. Só ela consegue ver e interagir com ele – à princípio – mas conforme a história se desenrolar e o monstro se alimentar dela, ele deve começar a ser capaz de interagir com o mundo físico também. Ela dá o seu melhor para não ter que fazer nada a respeito da maldição – pelo menos nada que envolvesse sair da sua zona de conforto, mas a situação fica insustentável e ela decide falar com a curandeira da cidade, a Sentinela, a qual a lança em uma aventura em busca da cura.



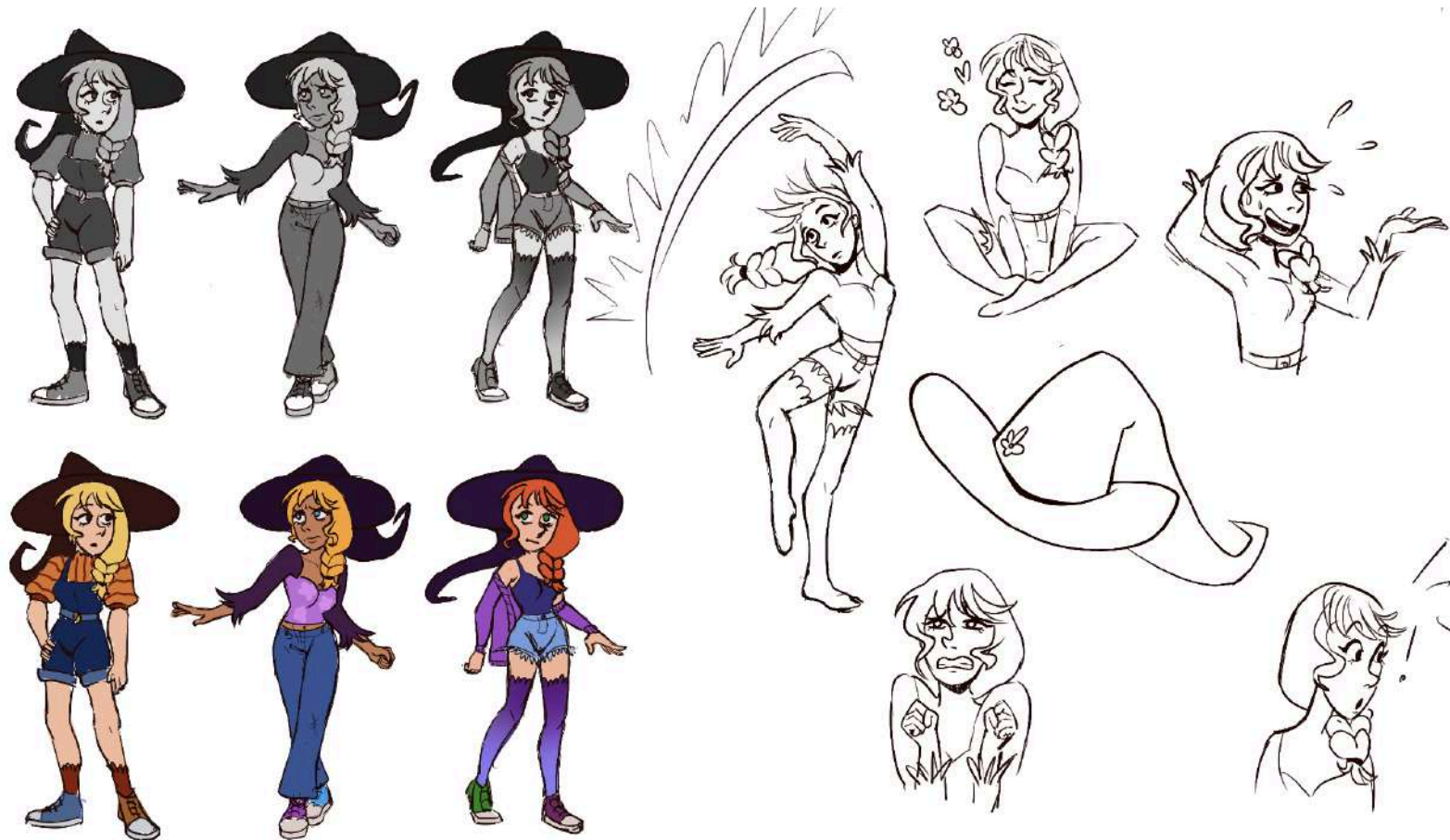
Primeiros rascunhos da Íris. Testei diferentes tipos de penteados, roupas e valores do branco ao preto. As imagens ao lado foram minhas primeiras referências para a estilização.



Testes de cor



Model sheet da primeira versão da Íris



Últimos rascunhos da Íris – houve uma leve mudança na paleta de cores, a adição do chapéu que tem vida própria como um sidekick para ela e a troca de roupas para uma que Íris tivesse uma silhueta mais reconhecível. A versão escolhida como “final” foi a do meio (abaixo).



Versão “final” da personagem Íris (para os propósitos deste trabalho) com a nova roupa, paleta de cores e chapéu – mas eu ainda não estou satisfeita totalmente com a paleta de cores e acho que, para o desenvolvimento posterior deste trabalho, vou alterar as cores dos sapatos dela

— SENTINELA

Ela é a curandeira da cidade Baía das Flores, que mora em uma casinha nas montanhas. Tem em torno de 80~90 anos, se chama Lucila, e foi responsável por ajudar a tratar a epidemia que ocorreu na Baía das Flores em 1963, a qual causou várias mortes. Desde então, é chamada de Sentinela, pois as pessoas da cidade dizem que Lucila “olha pela cidade”. Ela tem olhos pequenos e óculos grandes, cabelos totalmente grisalhos e roupas floridas. Nasceu na década de 1930, e viu o mundo mudar drasticamente desde quando ela era menina. Sua família sempre foi de feiticeiros livres, e ela tem orgulho de o ser até hoje. Ela era sábia e alegre, falava muito e era bastante agitada. Tem muito conhecimento de magia e do mundo natural, gosta de dar conselhos e ajudar as pessoas. Gosta de dar flores aos seus pacientes, mas desde o sumiço de seu neto mais novo, ela tem se isolado em sua casa nas montanhas e se tornou um pouco mais melancólica.

Ela consegue sentir a presença do monstro da Íris e, ao inspecionar a magia presente na maldição, soube que se tratava de magia do feiticeiro das profundezas. Disse à Íris que ela devia seguir para Viz Alatti, a cidade vizinha que fica dentro de uma caverna próxima ao porto da Baía das Flores. Ela pede também que, já que vai atrás do feiticeiro das

profundezas, que procure por seu neto Mathias, o qual saiu em busca deste meses atrás e não retornou.



Rascunhos da Sentinela / Lucila

— MATHIAS

O neto mais novo de Lucila. Tem 27 anos e vem de uma família de feiticeiros. Vários de seus parentes fizeram feitos memoráveis, entre tios, pais, primos e irmãos, mas Mathias não tem nada que possa ser considerado memorável em sua história, e isso o incomoda profundamente. As pessoas da família dele frequentemente mencionam tal fato em reuniões de família, que o deixa irado. Ele não quer ser o único a ter uma vida pacata e esquecida. Por causa dessa síndrome de inferioridade, ele decide ir atrás do feiticeiro das profundezas por conta própria. A princípio sua avó fica contente com a iniciativa dele, mas após meses sem notícias, Lucila começou a ficar preocupada. A verdade é que ele está chateado com sua família, e pretende não retornar até que a situação com o feiticeiro seja resolvida por suas próprias mãos.

Mathias é rancoroso, arrogante, sarcástico e, em grande parte do tempo, despreza levemente aqueles que ele considera menos poderosos. Não de maneira que ele maltrate as pessoas e lhes cause mal, mas ele sente pena dos mundanos pois se acha melhor que eles. Suas qualidades redentoras são sua persuasão, seu carisma (quando quer ser carismático) e suas habilidades comunicativas. Ele aparenta ser seguro, de tão arrogante que

é, mas está longe disso e, no fundo, só quer ser aceito pela família e por si mesmo, fazer algo grandioso e sentir que sua vida não é um desperdício.



Primeiros rascunhos do Mathias. Ele usa botas e um moletom bem largo.

— KAITO, o bruxo das profundezas

Rabugento, azarado, mas bastante poderoso, esse é Kaito, agora conhecido como bruxo das profundezas. Ele era de uma família de feiticeiros livres de São Paulo, e ele e os avós se mudaram para a pequena cidade Baía das Flores em busca de tranquilidade após a morte dos pais dele quando ele era mais novo. Seus avós tinham um negócio de pousada turística. Não viveu uma vida ruim, mas Kaito sempre foi meio rebelde e revoltado pela ausência dos pais. Aos 15 anos conheceu na escola a sobrinha dos donos de uma lojinha próxima da pousada dos avós, e anos depois eles começaram a namorar. Enquanto ele trabalhava na pousada, a namorada ajudava os tios na loja destes. Ele admirava sua confiança e sua beleza, e ela o achava engraçado e ambicioso. Mas desde que a avó faleceu quando ele tinha 23 anos, Kaito tornou-se mais deprimido e amargurado, e isso fez sua namorada deixá-lo por outra pessoa.

Ainda mais amargurado com a ideia de que todos o deixam e de coração partido, ele decide que vai conseguir sua namorada de volta de qualquer maneira, e faz uma poção do amor para ela, mas acaba sendo sabotado por Heli, que troca o conteúdo do frasco de um dos ingredientes por veneno enquanto Kaito está fora em busca dos outros ingredientes. Por isso, ele acaba envenenando a ex-namorada e matando-a acidentalmente. Ele acredita que a culpa tenha sido somente dele, e as pessoas da região também creem que ele envenenou-a de propósito, por isso Kaito foi perseguido, o que o fez amaldiçoar a cidade e fugir

para o fundo do mar. A tristeza que ele sentia era tamanha que seus poderes se enraizaram nos sentimentos negativos e só aparecem com eles.

Desde então ele perambula debaixo d'água causando ondas gigantes, mau tempo e correntes fortes na praia, fazendo com que várias pessoas se afogassem, o turismo diminuísse e a cidade, antes quente, ficasse fria e chuvosa sempre. O incidente já tinha quase 2 anos, o comércio e turismo na Baía das Flores só definhava e a cidade estava ameaçada pela falta de verba; é nesse clima que Heli, ex-herdeira da corte de fadas da região, decide colocar a parte dois de seu plano em prática e faz um acordo com ele. Ela lhe dá um feitiço para matar seu rival que “roubou a namorada” dele, e ele em troca iria atrás do medalhão que tem parte da alma dela presa. Mas na hora de lançar o feitiço, Kaito dirige a magia a quem ele mais odeia, que no caso é ele mesmo, e ele é amaldiçoado.

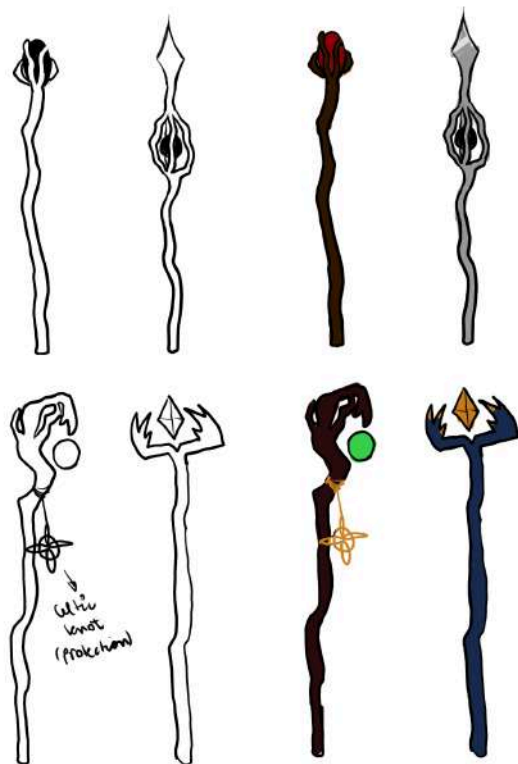
Heli se recusa a ajudá-lo enquanto ele não encontrar o medalhão, e após meses de pesquisa, ele finalmente acha os nomes de alguns dos responsáveis pelo feitiço do medalhão, entre eles, o ancestral de Íris. Heli então força Kaito a amaldiçoar Íris, e promete que o primeiro dos dois a encontrar o medalhão perdido vai ser curado por ela. Somente um receberá a cura, por isso o bruxo começa uma corrida contra o tempo para encontrar o medalhão. Em 2021 ele tem 26 anos.

Abaixo, os primeiros rascunhos de Kaito e experimentações de penteados e formatos de corpos.





Últimos rascunhos com experimentação de cores. Roupas com gola baseada na gola de roupas de Jesters.



Experimentações de cajados que Kaito poderia usar.

— HELI

A filha de uma fada da côrte da floresta do Bosque dos Perdidos (a floresta ao lado da Baía das Flores) e do deus primordial do caos, Heli não tinha ideia de quem era seu pai quando era mais nova, mas ao atingir sua maturidade, suas asas não se desenvolveram, o que tornou claro o fato de que ela era uma mestiça “defeituosa”, o que a fez ser execrada e fugir. Na década de 60, aos seus 25 anos, ela decide que criaria sua própria côrte em seu próprio domínio, e tenta tomar a região da Baía das Flores por meio de uma doença fúngica que deveria infectar o prefeito, mas ela acabou acidentalmente infectando várias pessoas de forma generalizada, e causou inúmeras mortes e pânico até ser contida pela Sentinela e outros feiticeiros, os quais descobriram sua relação com a epidemia e a caçaram. Quando a tinham cercada, ela blefou e disse que eles não poderiam matá-la sem começar um conflito com sua côrte, e eles acabaram se contentando por só prender parte dela no medalhão para enfraquecê-la.

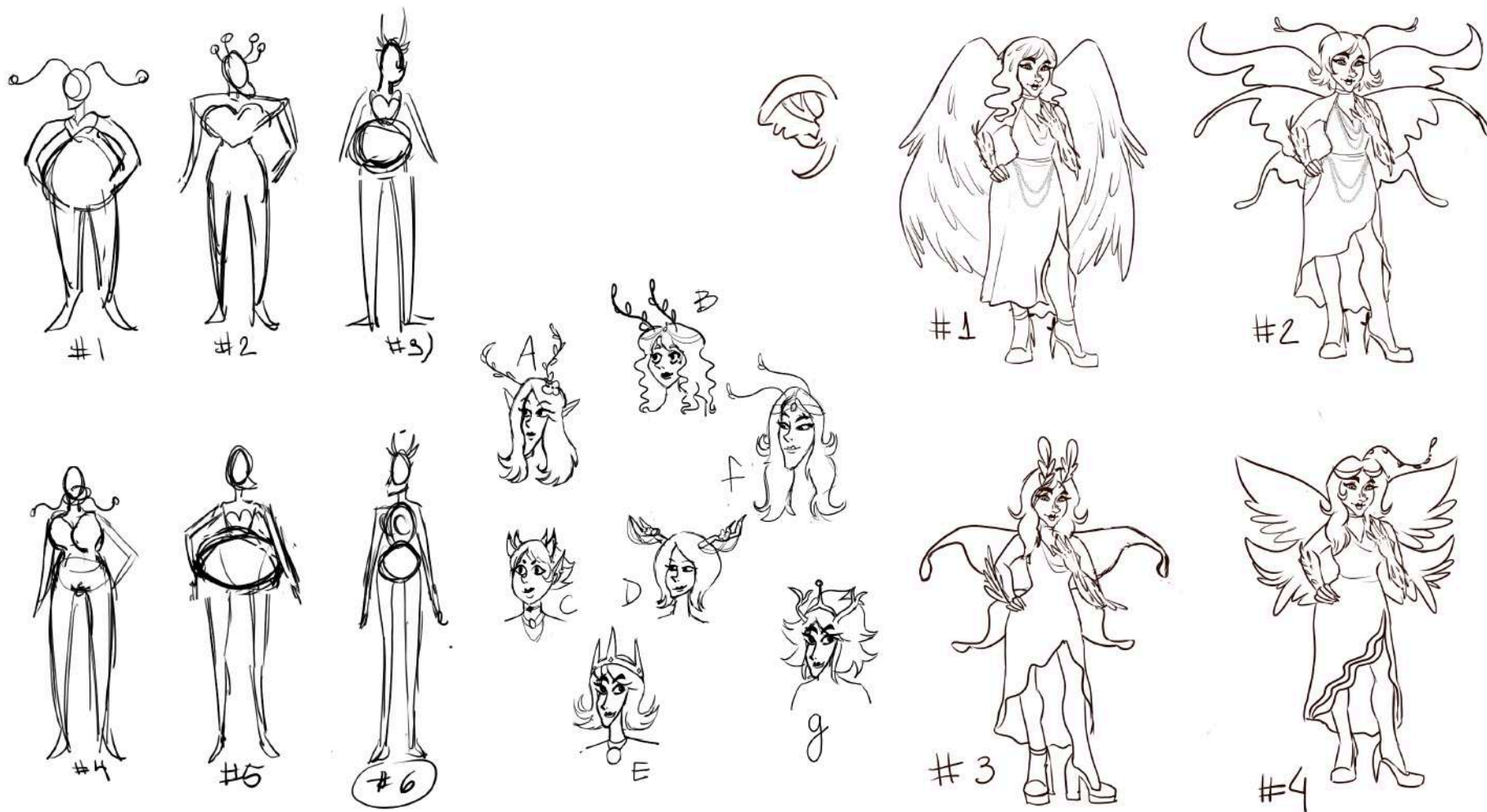
Antes de fugir, anos atrás, ficou sabendo por sua mãe que seu pai era um deus muito poderoso e, por isso, quando se viu parcialmente presa no medalhão com seus poderes minados, ela rezou para ele, e ele finalmente a atendeu. Sem se envolver muito fortemente com ela, pois ele tinha ressentimentos do relacionamento com a mãe de Heli, o deus a ajudou a desenvolver seus poderes — pelo menos os que restaram, e ela se tornou incrivelmente poderosa, ainda que contida pela magia do medalhão.

Apesar de ter sido perseguida e presa décadas atrás, Heli sempre ficou de olho nos feiticeiros da Baía das Flores, e ao ver a situação de Kaito – um feiticeiro poderoso, porém profundamente ressentido – ela decide tentar a sorte e colocar o bruxo para ir atrás do medalhão que ela precisa. Heli passa a seguir o grupo de Íris por Viz Alatti enquanto ela procura uma cura, e vai abordar Íris quando tiver a chance para fazer sua oferta: a cura pelo medalhão de ferro que contém parte de sua essência.

No momento em que a história se passa, em 2021, ela tem 86 anos, mas como é do povo das fadas, aparenta ter uns 27-28 anos no máximo.



Os primeiros testes da Heli incluíam asas de fada até que eu decidi tirá-las de acordo com a história da personagem.



Rascunhos e experimentações de tamanhos, proporções e formatos para Heli.



Últimos rascunhos do design de Heli com experimentações de cores.

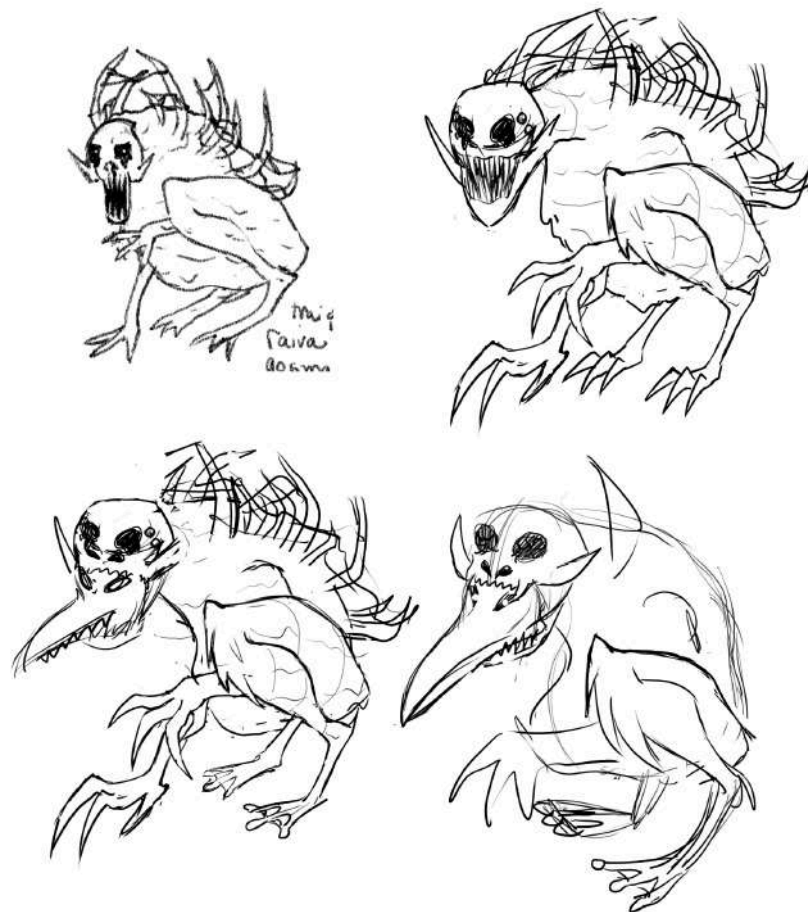
— NINA

Nina é do povo lagarto e, desde que seu pai e irmão foram mortos em um conflito entre feiticeiros da Ordem e do Caos, ela se aliou à Ordem. Assim que soube do medalhão perdido de Heli, Nina embarcou em uma busca para encontrá-lo e entregá-lo aos feiticeiros da Ordem. Tem 22 anos em 2021 e irá ajudar Íris e Mathias enquanto eles buscam pelo bruxo das profundezas e por uma cura.

— MONSTRO

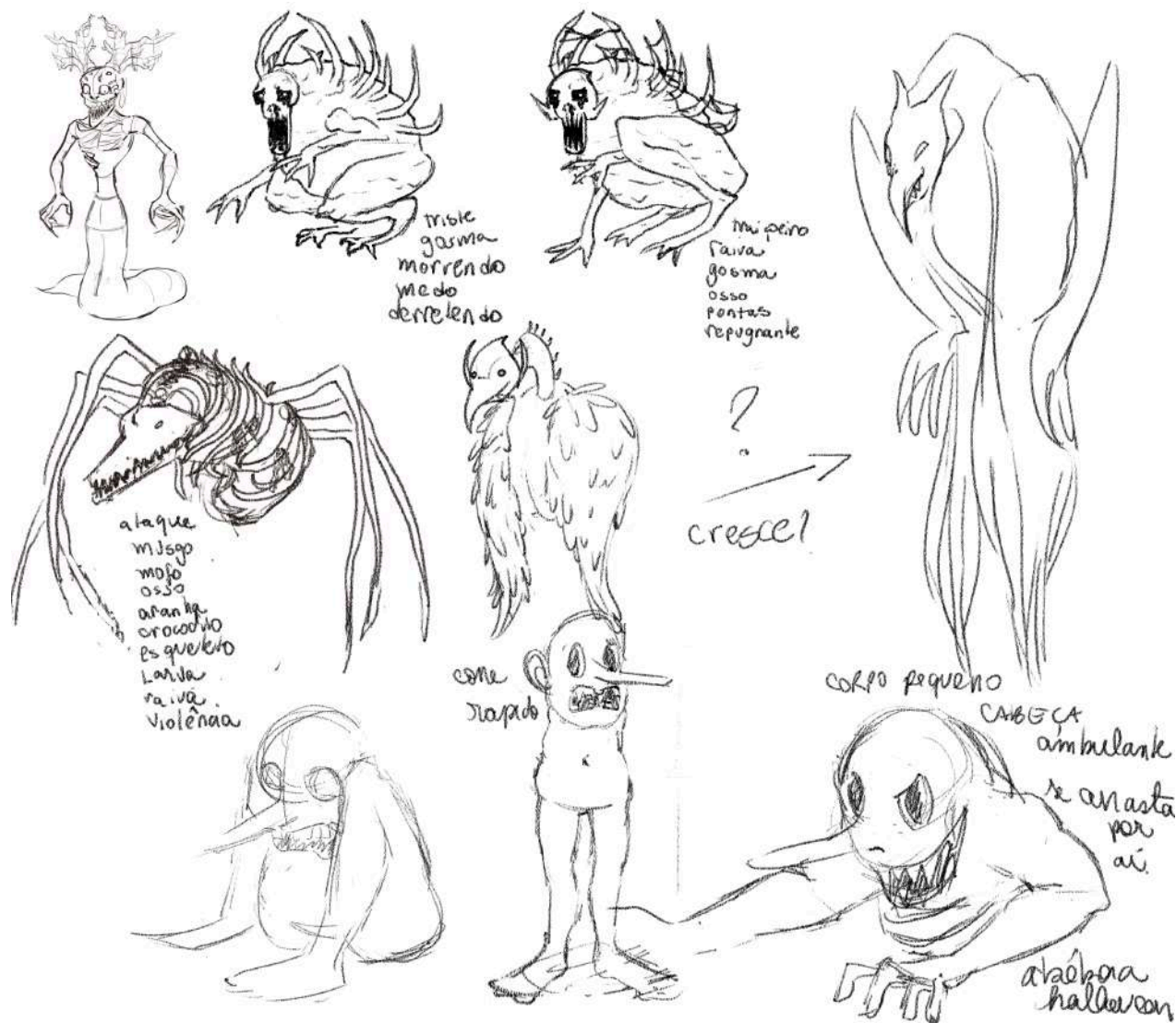
Um amálgama de sarcasmo, amargura e malícia – a princípio, o monstro deve ser tudo de ruim na vida da Íris. Ele existe para atrapalhá-la no que puder, mostrar visões catastróficas de realidades alternativas e consumir seu espírito. É grande, apesar de a princípio não ser visto por ninguém além da Íris e não interagir com o plano material. Aparece principalmente quando Íris está sozinha ou vulnerável, e passa sua existência tentando enfraquecer a conexão da Íris nesse mundo e fazê-la desistir de viver. Seu objetivo, na verdade, é ter seu próprio corpo e vida, pois ele é a “maldade” e as falhas de Íris condensadas em um só ser à parte dela. Tendo sido parcialmente separado de seu corpo original – a própria Íris –, ele quer viver sua própria vida, mas

só poderá fazer isso se conseguir consumir Íris o suficiente para se fortalecer e vir totalmente para o mundo material – ou se unir novamente à ela.



Ao final da série, ao invés de ele conseguir um corpo novo, como esperava anteriormente, ele deve se mesclar com Íris de novo, para ter parte nesse mundo novamente;

eles se unirão em prol de um bem comum, e a partir daí, Íris vai se tornar mais poderosa, e o monstro passará a ter seu lugar no mundo, só que através da Íris.



Aqui fiz experimentações de diferentes tipos de monstros. Uma inspiração foram os monstros do artista Hieronymus Bosch. Anotei o que sentia enquanto criava cada design ao lado e ideias de coisas que o monstro poderia fazer.



Mais experimentações de tipos de monstro – uma mistura de corvo com caveira e aranha.

Locais

— Baía das Flores

Uma pequena cidade costeira fictícia que fica no estado de São Paulo. Os documentos que restaram falando dela e da sua fundação datam de 1830 – mas desde antes disso ela já contava com um pequeno número de habitantes, principalmente criaturas e seres não humanos que viviam escondidos. Conforme os ânimos se alteravam no século XX, mais feiticeiros livres começaram a chegar na cidade para escapar da política tensa entre feiticeiros e mundanos. À princípio houve desconfiança entre as criaturas e os feiticeiros, mas a relação destes no geral sempre foi melhor que a de criaturas e mundanos, então após algum tempo a situação se assentou. A década de 1950 trouxe uma leva de mundanos para a cidade, os quais foram vistos novamente com animosidade, mas com a epidemia de 1963, houve constantes esforços de todos para conter a doença, e isso acabou unindo a pequena cidade. Após o incidente, uma grande comemoração da aliança desse novo povo que surgia aconteceu, um povo que – pelo menos em teoria – era contra a divisão e a guerra das raças e espécies e celebrava a diversidade. Uma cerimônia envolvendo diversos tipos de flores então deu um novo nome à cidade, a qual passou a exportar frutas, verduras, legumes e flores.

Como estamos falando de pessoas (e outros tipos de seres com consciência semelhante), obviamente a situação

de aceitação e celebração da diversidade não é uniforme – existem os políticos que têm laços com feiticeiros de fora e desejam dissolver a cidade e anexá-la ao domínio dos feiticeiros da Ordem, os cidadãos que acham que a presença de mundanos “suja” o equilíbrio das espécies mágicas, os que acham que os feiticeiros que vivem ali estão numa conspiração para dominar a cidade. Um dos prefeitos de tempos atrás tinha um acordo às escusas com o povo das fadas que vive na floresta perto da Baía das Flores – em troca de dinheiro, ele deu às fadas acesso a Viz Alatti, a cidade submersa que faz fronteira com a Baía. As fadas estavam em busca dos cristais que ali existem em abundância e valem muito dentro e fora da cidade.

— Viz Alatti

É uma cidade parcialmente submersa no oceano, a qual faz fronteira com a Baía das Flores. Foi descoberta por um húngaro séculos atrás, que a nomeou “Viz Alatt” a princípio, e é assim que as pessoas de fora e parte dos moradores de dentro a chamam, principalmente após séculos de comércio e trocas. Para os moradores mais antigos de Viz Alatti, no entanto, a cidade se chama “Nierethia”, que na linguagem antiga do povo peixe significa “Riqueza Escondida” – provavelmente por ser rica em cristais de grande valor monetário e medicinal.

Existem somente dois locais que dão acesso a ela: a Caverna do Mar em frente à Baía das Flores e o portal dentro de uma outra caverna no Bosque dos Perdidos. O povo de Viz Alatti não tem boas relações com o povo das fadas, o que levou os habitantes da cidade subterrânea a fecharem a passagem no Bosque. Após terem descoberto que o prefeito da Baía das Flores tinha permitido a entrada de fadas em Viz Alatti, eles fecharam também a Caverna do Mar, permitindo a passagem de viajantes somente após muito escrutínio. É governada por um rei descendente do povo aquático e conta com uma grande corte. A coroa é passada de geração para geração, por direito de nascença.

— Bosque dos Perdidos

A floresta que circunda quase que completamente a Baía das Flores. É o lar de criaturas mágicas como bestas, fadas, elfos, e descendentes deles. Tem esse nome pois muitas pessoas que tentaram adentrar esse bosque se perderam ou foram capturadas pelas fadas e bestas. É governada por uma rainha, e esse grupo de fadas tem uma estrutura similar a chamada “corte unseelie” da mitologia escocesa original. O poder deles é passado para o mais forte e “apto”, e conflitos pelo poder são muito comuns lá, pois não existe a ideia de direito de nascença do monarca. Eles tem uma rixa com Viz Alatti pelos cristais, e isso levou o Portal do Bosque a ser fechado.

Premissa, sinopse e storyline

A seguir, como todo desenvolvimento de uma animação pede, redigi uma premissa da história, a qual me guiou durante a escrita do roteiro. Desta, veio a sinopse e, em seguida, uma storyline – breve descrição dos acontecimentos do roteiro em ordem cronológica.

Premissa

Uma jovem feiticeira que detesta sua magia é misteriosamente amaldiçoada e precisa partir em busca do bruxo que a amaldiçoou, o que a leva a uma jornada em busca de uma cura.

Sinopse

Quando Ísis, uma jovem feiticeira que odeia magia, é repentinamente amaldiçoada pelo poderoso bruxo que aterroriza sua cidade, ela é forçada a se unir a um grupo de aventureiros em uma busca por uma cura, e acaba descobrindo uma grande trama política entre as espécies que habitam o local.

Storyline

Não foi possível finalizar a história a tempo, ela ainda está no processo de desenvolvimento do roteiro, porém foram colocados aqui os pontos principais da história em ordem cronológica.

- 1963 - Heli, uma jovem meio-fada que foi expulsa de sua côrte, quer criar sua própria côrte na região da Baía das Flores e, para isso, cria uma doença que atinge a cidade. Esperava neutralizar a influência do prefeito, o qual tinha acordos com o povo das fadas que a expulsou. A doença não se comportou da maneira controlada que Heli esperava, e acabou por virar uma epidemia generalizada, a qual foi curada pela Sentinela. Os feiticeiros fizeram um feitiço para prender Heli parcialmente dentro de um amuleto de ferro, mas a deixaram ir para não terem problemas com as fadas. O amuleto se perdeu, mas um dos responsáveis por ele foi um dos antepassados de Íris. Íris, no entanto, não tem ideia disso.
- 2018 - Kaito e a namorada terminam. Ele tenta fazer um feitiço do amor, que é sabotado por Heli e ele acaba matando-a. Ele passa a ser perseguido na cidade como assassino, amaldiçoa a Baía das Flores, cujo tempo ensolarado e firme se torna frio e chuvoso, e foge para o fundo do mar.
- 2020 (Dezembro) - Heli oferece um acordo a Kaito - o feitiço em troca de ele ir atrás do amuleto que a tem presa - e ele acaba se amaldiçoando.
- 2021(Março) - Kaito descobre o nome de um dos feiticeiros envolvidos em prender parte de Heli e passa o nome para ela. Para acelerar o processo, ela o força a amaldiçoar Íris e oferece o novo acordo: aquele dos dois que conseguir o amuleto primeiro terá a cura para a maldição, enquanto o outro perecerá.
- 2021(Abril - Junho) - O neto da Sentinela vai em busca de Kaito. A vida de Íris progressivamente vai se tornando um inferno com a maldição e ela decide ir até a Sentinela, que sente nela a magia do Kaito e a coloca na busca por ele. Ela diz que ouviu relatos de que ele ocasionalmente vai para Viz Alatti, a cidade vizinha subterrânea, então é para lá que ela manda Íris, e pede que ela procure por seu neto, se puder.
- Iris entra na caverna de Viz Alatti e convence o dragão guardião da entrada a deixá-la entrar (*NOTA: não sei como ainda*).

- Dentro da caverna, ela sente o preconceito dos habitantes de lá, pois eles não gostam de forasteiros que podem trazer os problemas da superfície.
- A cidade tem um hotel, pois seres de outras cidades subterrâneas ficam lá, e é nesse lugar que Íris passa as primeiras noites. Ela fica ali por um tempo, enquanto investiga a cidade, e ajuda o pessoal do hotel (*NOTA: com algo que eu ainda não decidi o que, mas que deve dar um episódio*), o que mitiga um pouco o preconceito deles e faz com que eles a tratem melhor.
- Ela passa pelo mercado municipal de Viz Alatti, e vai tentando perguntar para as pessoas se elas viram Kaito, mas ele é uma figura temida ali também, e ninguém quer ajudá-la.
- Ela entra no templo de algum deus das cidades subterrâneas e pede ajuda, mas não tem resposta aparente.
- Uma criança tenta roubar um item mágico de Íris para conseguir resgatar o irmão que está preso em um poço. Íris o persegue, mas quando a criança explica a

situação para ela, Íris o ajuda. Ela usa seus poderes pela primeira vez em muito tempo; assim, a mãe das crianças a abriga e oferece comida para agradecê-la pela ajuda. Íris consegue também a primeira pista de alguém que poderia saber sobre o Kaito: outro jovem que entrou em Viz Alatti em busca de Kaito fica em um lugar perto da cidade mais próxima, e a mãe sugere que Íris una forças com ele. Íris reconhece que esse deve ser Mathias, e a mãe das crianças lhe dá as direções para onde ele geralmente fica.

- Chegando lá, Íris é surpreendida por Mathias, que a viu chegando, e ele a manda embora, pois acha que ela não pode ser de grande ajuda. Mas ao descobrir que Íris está morrendo, ele se comove um pouco e decide aceitá-la na missão, meio à contragosto. Seria interessante ter uma cena em que eles discutem, pois ela não quer usar seus poderes de feiticeira, e isso traz consequências para os dois.
- Mathias diz que Kaito está escondido no fundo do mar, e que a entrada para o esconderijo dele não está aparecendo em seus feitiços de localização.

Enquanto isso, Kaito segue em busca do medalhão. Heli está aprimorando o plano de tomar a Baía das Flores. Com seus

poderes restaurados, ela pretende infectar a cidade com fungos mágicos e controlar os líderes.

Referências visuais

Estilo

A princípio, a ideia era tomar como base estilos de animação recentes como The Owl House e Far-Fetch'd para a estilização de personagens e criaturas. Conforme eu fui desenvolvendo o trabalho, entretanto, decidi que gostaria de exagerar um pouco mais na estilização e deixá-los mais cartunescos, o que eu ainda farei nos meus estudos futuros. As referências a seguir foram todas retiradas da internet e foram usadas por mim somente como inspiração.





Primeiras referências visuais para o desenho de personagem, de cima para baixo – lineup de personagens de The Owl House, da Disney, tendo Dana Terrace como criadora, e uma arte promocional de Far-Fetched, criação da artista Ashley Nichols.

Para o render geral nos quadrinhos, inclusive de cenário, minha ideia era fazer um estilo mais pintado, com pinceladas um pouco mais aparentes e linhas de espessura variadas. A animação teria que ser mais “clean” e com o uso de *cell-shading*, pela própria natureza mais trabalhosa de animar quadro a quadro.



Acima e ao lado, a ideia de render mais “pintado”, usando como base o estilo do quadrinho *Horizon Walkers* do artista Lio Pressland.



Personagens

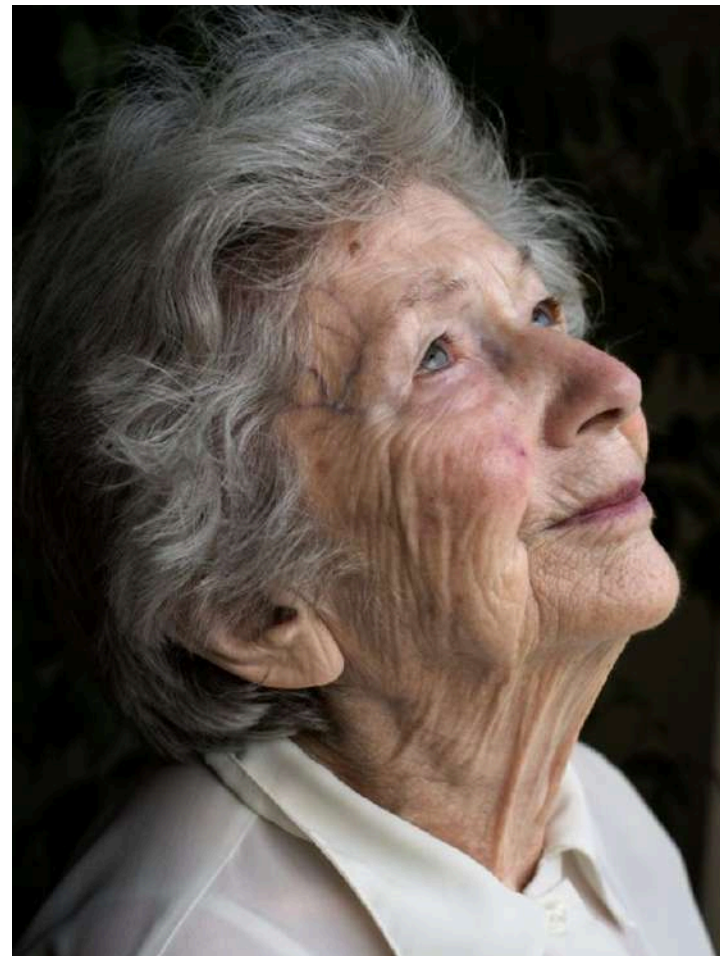
Íris:



Referências para as roupas da Íris: devem ser alegres e coloridas, para contrastar com a personalidade quieta e melancólica dela.



Sentinela:



Referências para a Sentinela: uma senhora idosa, engraçada e esperançosa.

Mathias:



Referências para Mathias. Ele usa um moletom folgado, tem cabelos na altura do ombro e personalidade fria e sarcástica. O design do seu cabelo foi baseado no personagem Jace (ao lado) do filme Instrumentos Mortais.

Kaito:



Acima e ao lado, referências para as roupas e estilo de Kaito - roupas escuras e extravagantes, e as tiras da gola parecidas com as da roupa de um Jester – pois ele é feito de bobo por Heli.

Heli:



Referências para as roupas da Heli - ela é uma personagem estilo "femme fatale", por isso escolhi roupas sedutivas que lhe conferissem essa aura.



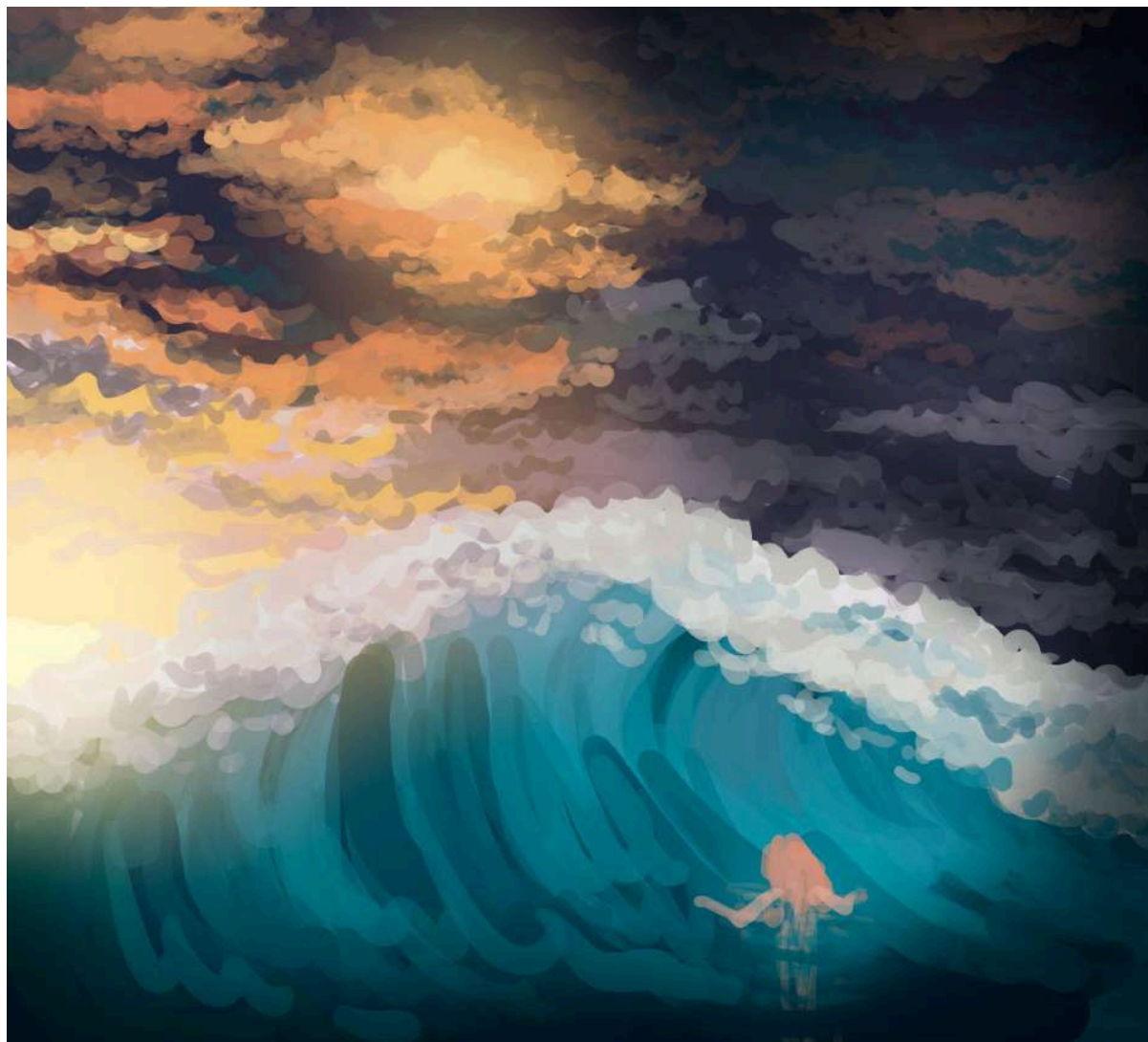
Concept art

Antes de eu começar a redigir o roteiro e organizar minhas ideias, eu pensei em uma cena específica – a parte em que Íris está nadando em direção à Viz Alatti, atravessando o mar até a caverna, e uma onda gigante está vindo em sua direção. Essa cena veio do pesadelo que deu origem a esse trabalho, e por isso foi a primeira *concept art* que eu fiz.

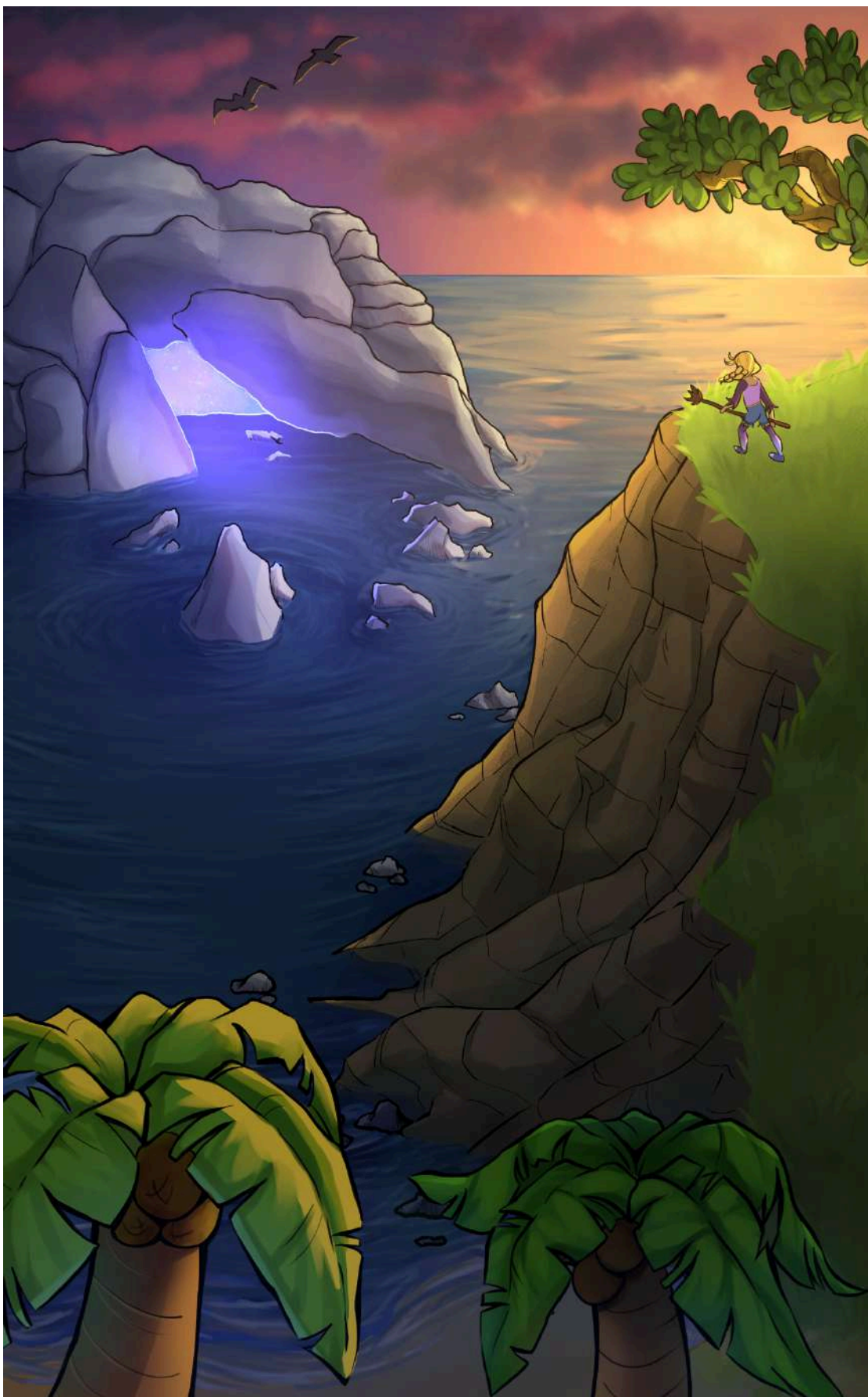
Essa *concept art* então passou por alguns ajustes e, desse rascunho, eu cheguei na versão renderizada que se passa momentos antes de ela entrar no mar (segue abaixo). Ao final desse render, eu cheguei à conclusão de que ainda não estou satisfeita com o conceito e quero refazê-lo. Eu gostei da sensação de perigo iminente e medo da primeira, com uma onda grande e ameaçadora tomando grande parte da composição, mas não gostei do formato do quadro. Gostei

da ideia do segundo concept, mas acho que ela não passou totalmente a sensação de aventura e grandeza da caverna como eu gostaria. Eu acho que mudaria de alguma forma a composição de ambas as imagens.

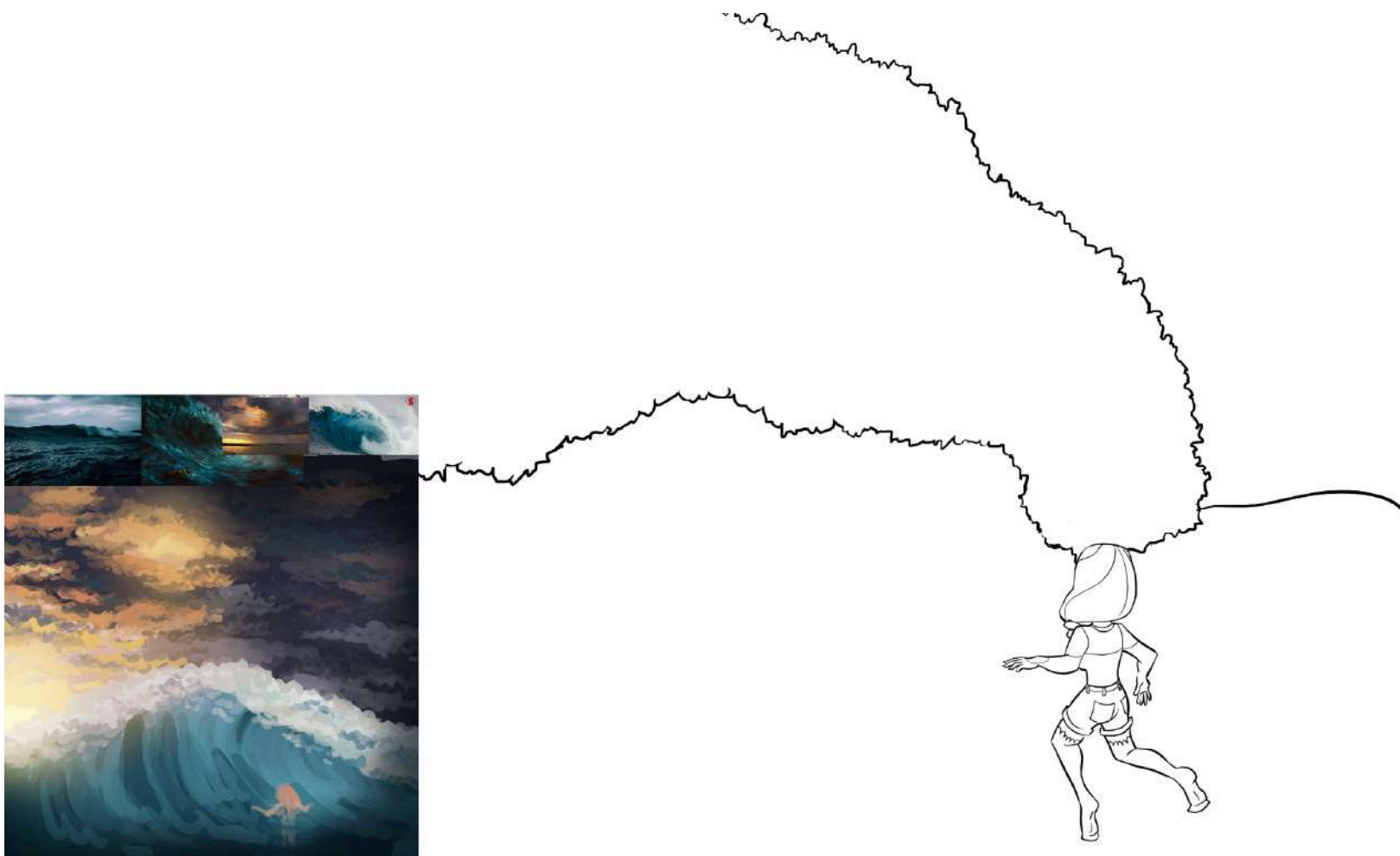
Outro problema que enfrentei foi a diferença de cores dos diferentes monitores – eu fiz essa segunda *concept art* e a maioria dos designs de personagem em um tablet, e o contraste e as cores estão diferentes de uma tela para a outra. Eu imagino que seja por conta dos gamas do computador e do tablet serem diferentes, mas eu não estava contando com esse fato, e por isso essa questão fez parte dos problemas que eu enfrentei ao longo do trabalho.



Primeira concept art, retratando Íris no mar nadando em direção à caverna de Viz Alatti.



Segunda versão da primeira concept art: Íris indo de encontro à caverna de Viz Alatti.



Terceira versão da primeira concept art. Ela é mais parecida com a original, mas tem lineart e não foi finalizada.



Baía das Flores antes da influência de Kaito - alegre e ensolarada.



Mathias levando Íris à uma feirinha para explorar Viz Alatti.

Considerações finais

Ao final desse trabalho, minha conclusão é de que eu tenho uma base para a história que eu quero contar, mas que ainda preciso desenvolver melhor tanto a parte de roteiro quanto a parte visual. Minha meta é continuar escrevendo o roteiro e planejando os próximos passos da história: um prólogo em formato de história em quadrinhos como introdução, mais rascunhos de cenas importantes, e prosseguir estudando e consumindo quadrinhos para ter uma melhor noção dessa técnica, especialmente de enquadramento. Eu espero que, futuramente, quando eu publicar essa história, ela sirva também para outras pessoas refletirem sobre os temas apresentados e se divertirem com o meu trabalho.