

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE ARTES - IARTE

LÍVIA SANTOS TASINAFFO

ENTRE VERSÕES: A HISTÓRIA DE HISTÓRIAS INTERROMPIDAS

UBERLÂNDIA - MG

2025

LÍVIA SANTOS TASINAFFO

ENTRE VERSÕES: A HISTÓRIA DE HISTÓRIAS INTERROMPIDAS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado aos professores do curso de
Artes Visuais na Universidade Federal de
Uberlândia como requisito para obtenção
do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo
Brandão

Uberlândia

2025

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

T197 2025	<p>Tasinaffo, Lívia Santos, 2002- Entre versões [recurso eletrônico] : a história de histórias interrompidas / Lívia Santos Tasinaffo. - 2025.</p> <p>Orientador: Ronaldo Macedo Brandão. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Artes Visuais. Modo de acesso: Internet. Inclui bibliografia. Inclui ilustrações.</p> <p>1. Artes. I. Brandão, Ronaldo Macedo, 1964- (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Artes Visuais. III. Título.</p> <p>CDU: 7</p>
--------------	--

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

LÍVIA SANTOS TASINAFFO

ENTRE VERSÕES:

A história de histórias interrompidas

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Artes Visuais,
como requisito parcial para obtenção do
título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo
Macedo Brandão

Uberlândia, 07 de maio de 2025

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão - Orientador

Prof. Dr. Fábio Fonseca

Prof. Dr. Renato Palumbo Dória

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais por terem me proporcionado a oportunidade de estudar o que tanto queria. Mesmo quando não entendiam exatamente o que eu estava fazendo, nunca faltou apoio e a isso sou muito grata.

Ao professor Ronaldo, meu orientador, por sua paciência ao longo de todo esse processo. Sua ajuda e encorajamento foram fundamentais para que eu pudesse realizar este trabalho.

À Juliana e Lívia, por cada risada nos momentos felizes e todo o apoio momentos de dúvida.

À Flávia, por sua ajuda profissional. Seria impossível finalizar este processo sem seu acompanhamento.

Por fim, à Universidade Federal de Uberlândia, ao IARTE e a todos os profissionais que se dedicaram para oferecer ensino público de qualidade. Foi um privilégio ter estudado nessa instituição.

RESUMO

Este trabalho apresenta uma análise reflexiva do processo criativo que desenvolvi ao longo dos últimos dois anos na construção de narrativas. Embora inicialmente concebido como um relato linear sobre a produção de uma história específica, o trabalho transformou-se em um estudo das contradições e desvios do meu método criativo. Por meio de uma investigação processual, examino cada fase dessa jornada – das primeiras concepções às soluções finais –, com o objetivo de não apenas documentar a produção artística, mas também compreender as razões por trás das escolhas realizadas e a lógica subjacente ao desenvolvimento do processo. Dessa forma, a análise busca demonstrar como cada desvio, longe de representar um obstáculo, revelou aspectos fundamentais para a compreensão do meu modo de criação.

Palavras-chave: narrativa, roteiro, história em quadrinhos, processo criativo.

ABSTRACT

This paper presents a reflective analysis of the creative process I developed over the past two years in narrative construction. Originally conceived as a linear account of the creation of a specific story, the project evolved into a study examining the inconsistencies in my creative method. The research investigates each phase of this process - from initial concepts to final solutions - seeking not only to document the artistic production but to rationalize the choices made and understand why the process unfolded as it did. Through this analysis, I aim to demonstrate how each deviation reveals fundamental aspects of my creative process."

Keywords: narrative, script, comic book, creative process.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Protagonista "Gatinha", 2023.....	12
Figura 2 - Gatinha que inspirou a história, 2023	12
Figura 3 - Foto que acompanhava a postagem, 2019	14
Figura 4 - Protagonista "Evan", 2023	16
Figura 5 - Evan acordando, 2023.....	16
Figura 6 – Mentor "Gato", 2023.....	18
Figura 7 - Encontro com o gato, 2023	19
Figura 8 - Estabelecimento da dinâmica, 2023	19
Figura 9 -Travessia do limiar, 2023	20
Figura 10 - Antagonista "Monstro", 2023.....	22
Figura 11 - Encontro com o monstro, 2023	23
Figura 12 - Conversa, 2023.....	23
Figura 13 - O machado, 2023.....	24
Figura 14 - O pacto, 2023.....	25
Figura 15 - Voltando para casa, 2023	26
Figura 16 - O verdadeiro vilão, 2023	28
Figura 17 - <i>Storyboard</i> da primeira parte da história, 2023	31
Figura 18 - <i>A parte que falta</i> , Shel Silverstein, 2018.....	45
Figura 19 - Estudos de design de Erik, 2024	46
Figura 20 - Quadros do primeiro volume de Boa noite, Punpun, Inio Asano, 2007	47
Figura 21 - Estudo, 2024	49
Figura 22 – Estudo, 2024	49
Figura 23 - Estudo, 2024	50
Figura 24 - Estudo, 2024	51
Figura 25 - Estudo, 2024	51
Figura 26 - Novo design de Erik, 2024	54
Figura 27 - Estudos de composição, 2024	55
Figura 28 - Estudo de composição, 2024.....	56
Figura 29 - Capa de O menino, a toupeira, a raposa e o cavalo, Charlie Mackesy, 2022	58
Figura 30 - Novo design de Erik, 2024	59
Figura 31 - Cena do filme A viagem de Chihiro, Hayao Miyazaki, 2001	65
Figura 32 - Cena de Sussurros do Coração, Yoshifumi Kondō, 1995	65
Figura 33 - Estudo storyboard, 2024	70
Figura 34 - Estudo storyboard, 2024	70
Figura 35 - Estudo storyboard, 2024	71
Figura 36 - Estudo storyboard, 2024	72
Figura 37 - Estudo storyboard, 2024	73

Figura 38 - Estudo storyboard, 2024	75
Figura 39 - Estudo storyboard, 2024	76
Figura 40 - Estudo storyboard, 2024	77
Figura 41 - Estudo storyboard, 2024	78
Figura 42 - Estudo storyboard, 2024	79
Figura 43 - Novo design de Inaiê, 2025	85

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO UM – Em busca de uma história.....	11
1.1 – O segundo chamado.....	13
CAPÍTULO DOIS – Travessia do primeiro limiar	33
2.1 – Busca por aperfeiçoamento.	36
2.2 – Entre a ambição e a realidade.	42
CAPÍTULO TRÊS – Testes mentais, inimigos internos	44
3.1 – A solução perfeita	54
3.2 – A solução mais que perfeita.....	57
3.3 – Repetindo erros passados	61
CAPÍTULO QUATRO – A última provação	64
4.1 – Velhos hábitos	68
4.2 – Vislumbre de uma esperança	83
CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91

INTRODUÇÃO

Há dois anos, em 2023, eu iniciei a construção de uma narrativa com o objetivo de desenvolvê-la em história em quadrinhos. Ao longo de um semestre, dediquei-me a sua construção, da escrita do roteiro à criação de *storyboard*; mas, por limitação de tempo, não consegui finalizá-la, interrompendo, assim, o processo. Apesar disso, a narrativa permaneceu comigo — o que surgiu como um simples projeto para o trabalho final de uma disciplina, transformou-se no tema central do meu Trabalho de Conclusão de Curso.

Este trabalho surgiu da expectativa de documentar o processo criativo por trás dessa HQ. Para além de apresentar a narrativa finalizada, eu buscava elaborar sobre suas inspirações, expandir seus temas e relatar os desafios que moldaram seu desenvolvimento.

O processo, no entanto, desviou-se dessa estrutura inicial, transformando-se em um ciclo de tentativas e revisões. O que começou como o registro da construção de uma única narrativa tornou-se uma jornada através de múltiplas versões - cada nova iteração buscando solucionar as limitações da anterior.

Através deste relato, analiso meu processo criativo em cada etapa, examinando as decisões tomadas e avaliando os resultados obtidos. O objetivo é desvendar o raciocínio por trás de cada escolha.

O primeiro capítulo examina o desenvolvimento de *Monachopsis*, narrativa inicial que deu origem a todo o processo criativo. O segundo analisa a tentativa de solucionar problemas inexistentes, resultando em uma proposta narrativa inviável. No terceiro, exploro o momento crucial de recuo que, paradoxalmente, revelou com maior clareza os mecanismos do meu método criativo. Por fim, o quarto capítulo documenta os esforços finais para criar uma narrativa que pudesse ser apresentada como produto concreto desta jornada de pesquisa.

CAPÍTULO UM – Em busca de uma história

Esse processo iniciou-se em 2023, durante o sexto período acadêmico. Embora já houvesse experimentado algumas linguagens artísticas ao longo do curso, eu possuía uma preferência pelo desenho — atraída por um interesse pela construção de narrativas visuais. O que me fascinava era a capacidade de construir cenas que, através dos elementos compositivos e de detalhes, contivessem um universo próprio, contando histórias mesmo sem a utilização de palavras.

Entretanto, não havia me aventurado de fato na criação narrativa. Embora em projetos anteriores eu houvesse explorado a justaposições de ilustrações para sugerir uma trama, não havia ainda desenvolvido uma história mais elaborada, mesmo tendo esse interesse desde a infância.

Quando a disciplina de Ilustrações e Narrativas foi ofertada, pensei que seria uma boa oportunidade para aprimorar minhas habilidades narrativas. Poderia aprender sobre teorias de estruturação narrativa, explorar diferentes tipos de narrativa e entender qual era o processo de construção necessário para a criação de um projeto.

Esse foi o impulso que me faltava: a disciplina me desafiou a desenvolver uma história autoral como trabalho final, e foi nesse processo que essa jornada começou.

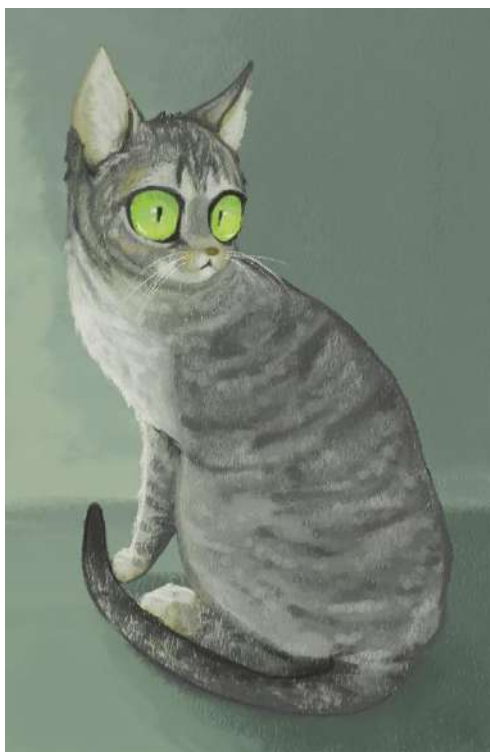
O primeiro impulso criativo surgiu após assistir ao filme *Central do Brasil*¹. Compadeci-me com a trajetória dos personagens, que, em estágios diferentes da vida, criaram um forte laço emocional, mas que, ao final, precisaram se separar devido às circunstâncias. Era esse sentimento de conexão e despedida que desejava explorar em minha história.

Inspirada por essa ideia, imaginei uma narrativa leve que acompanharia a jornada de uma gata grávida em busca de um lugar seguro para ter seu filhote. O enredo exploraria os desafios que ela enfrentaria, como fugir de cachorros agressivos, escapar de pessoas mal-intencionadas e superar as dificuldades de um ambiente urbano hostil. No final, ela encontraria uma pessoa bondosa disposta a adotar o filhote, encerrando sua jornada com um misto de alívio e tristeza ao se separar dele.

¹ Filme brasileiro de 1998 dirigido por Walter Salles.

A personagem principal (figura 1) foi inspirada em uma gatinha que frequentava o pensionato onde eu morava em Uberlândia (figura 2). A curiosidade sobre o que ela fazia quando não estava por perto foi o ponto de partida para o desenvolvimento da história, um interesse cotidiano que se transformou em inspiração.

Figura 1 - Protagonista "Gatinha", 2023



Fonte: acervo pessoal

Figura 2 - Gatinha que inspirou a história, 2023



Fonte: acervo pessoal

Entretanto, o projeto não avançou como o esperado. Inseguranças começaram a ofuscar o processo criativo. Antes mesmo de escrever o roteiro, comecei a ficar preocupada com uma possível semelhança entre a minha história e o filme que a inspirou. Era uma preocupação que, no fundo, não fazia sentido, já que dificilmente alguém notaria tal conexão. Ainda assim, fiquei presa a essa percepção distorcida e isso me levou a abandonar essa ideia.

Por um instante, fiquei sem saber o que iria fazer. A disciplina avançava para a próxima etapa do processo de construção da narrativa — a escrita do roteiro — porém, por ter desistido da minha primeira ideia, eu havia ficado para trás. Pior, não tinha vislumbre de um caminho.

1.1 – O segundo chamado

Esse vácuo criativo, porém, logo foi preenchido quando entrei em contato com a websérie² *Backrooms*, de Kane Pixels, disponível no *YouTube*. Lançada em 2022 e ainda em produção, a obra é baseada na lenda virtual de mesmo nome, que teve

² Define-se como websérie uma produção audiovisual distribuída de forma serializada na internet, geralmente em plataformas digitais como YouTube, Vimeo ou serviços de streaming. (Hergesel, 2018, p. 135)

origem em 2019 a partir de uma postagem anônima no fórum *4chan*. A postagem consistia em uma imagem enigmática acompanhada de um breve texto descritivo.

Figura 3 - Foto que acompanhava a postagem, 2019



Fonte: <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2024/05/30/finally-the-internet-found-the-backrooms/>

“Se não for cuidadoso e acabar escorregando para fora da realidade em áreas erradas, você vai parar nos *Backrooms*, onde não há nada além do cheiro de carpete velho e mofado, a insanidade do amarelo monocromático, o zumbido interminável das luzes fluorescentes no máximo do volume, e aproximadamente 600 milhões de milhas quadradas de salas vazias e aleatoriamente segmentadas para ficar preso. Deus o ajude se ouvir algo vagando por perto, porque ele com certeza ouviu você.”³

Isso alimentou o imaginário coletivo da internet. Uma comunidade inteira surgiu em torno desse conceito misterioso, dando início a uma criação colaborativa que expandiu e enriqueceu a ideia original. A webserie é um dos frutos desse movimento, oferecendo uma interpretação única sobre a origem desse lugar extradimensional e explorando suas peculiaridades sob diferentes perspectivas.

Senti-me motivada a criar uma narrativa que fosse misteriosa, com elementos de terror — gênero com o qual tenho uma grande conexão desde o final da infância, sendo o responsável por gerar meu entusiasmo por narrativas. Dessa forma, o trabalho da disciplina mudou de direção.

³ Tradução feita por mim. Texto original: If you're not careful and you noclip out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in. God save you if you hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you.

Com o objetivo de explorar a temática de universos paralelos, comecei a desenvolver uma história que abordasse a dualidade entre o familiar e o estranho. A proposta era criar um cenário que, inicialmente, transmitisse uma sensação de normalidade, mas que, aos poucos, revelasse elementos perturbadores e desconhecidos, gerando uma tensão narrativa crescente.

Inicie a construção do enredo tomando como base o caminho proposto pela Jornada do Herói. Também conhecida como monomito, essa estrutura narrativa descreve uma jornada cíclica, presente em mitos e histórias de diversas culturas. Joseph Campbell, em seu livro *O Herói de Mil Faces*, publicado em 1949, identificou um padrão comum nessas narrativas e o organizou em uma estrutura composta por dezessete momentos-chave, batizando-a de Jornada do Herói.

“Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.” (Campbell, 2009)

A descrição dessa estrutura teve grande impacto, influenciando o meio cultural. Porém, essa não foi a versão que usei para estruturar minha narrativa. Esta foi a versão adaptada por Christopher Vogler, apresentada no livro *A jornada do escritor*, publicado em 1998.

Em sua versão, Vogler se propôs a criar um guia prático para a aplicação da Jornada do Herói, reduzindo-a a doze momentos-chave. Por ser mais dinâmica, e mais fácil de entender, foi a partir dela que construí minha narrativa. Embora não tenha seguido rigidamente cada etapa, tendo invertido a ordem em que algumas aconteciam, a influência desse modelo é perceptível ao longo da história.

Assim, comecei a escrever a história. Ela se desenvolveu da seguinte forma:

1. O mundo comum

O estágio inicial onde acontece a introdução do herói e do contexto que o cerca. Sua função consiste em estabelecer os critérios que servirão para contrastar com o mundo especial, onde a jornada ocorrerá. Ambientação, temporalidade, o passado do herói — são todas características que se apresenta nessa primeira etapa.

Iniciei minha história introduzindo Evan (figura 4). O primeiro vislumbre que temos dele é ao acordar atrasado para a escola, algo que indica uma possível

personalidade descuidada. Elementos como o celular e o cenário mostram que a narrativa se passa no tempo contemporâneo.

Figura 4 - Protagonista "Evan", 2023



Fonte: acervo pessoal

Figura 5 - Evan acordando, 2023



Fonte: acervo pessoal

2. O chamado à aventura

O incidente disruptivo que rompe a rotina do Mundo Comum, forçando o herói a confrontar a necessidade de mudança. Vogler argumenta que essa fagulha pode ser de diversas naturezas: a percepção interna da necessidade de mudança, o convite feito por algum personagem, a perda de uma pessoa querida... é algo desperta o herói para a jornada.

Em minha narrativa, o chamado apresenta-se como um elemento incomum, algo que foge à normalidade: após Evan se levantar rapidamente e começar a se arrumar para a escola, ele nota a falta do espelho do banheiro.

3. Recusa do Chamado

É comum que o herói resista ao chamado — a jornada implica romper com a segurança do conhecido, do habitual, mesmo que esse lugar não seja necessariamente bom para o protagonista. Embarcar em uma aventura implica a tomada de riscos; dependendo do caráter da história, pode-se até representar um risco de vida do herói.

Existe os casos em que o chamado é aceito, mas é impedido por uma interferência externa, alguém que quer proteger o herói dos perigos. Pode ser alguém que guarda o limiar que ele deve cruzar para adentrar o Mundo Especial.

Para Evan, a recusa é sutil: diante do desaparecimento inexplicável do espelho, seu atraso rotineiro serve de desculpa para ignorar o fato extraordinário. Essa escolha passiva — não inspecionar, não questionar — é seu o que o mantém em sua realidade cotidiana.

4. Encontro com o mentor

Às vezes, a recusa do chamado reflete a necessidade do herói de amadurecer antes de embarcar na jornada. Nesses momentos, a intervenção de um mentor — figura sábia e experiente — serve como ponte narrativa, iniciando um processo de preparação.

Em minha narrativa, acontece uma inversão na ordem dos momentos-chave. Evan só encontra o mentor após cruzar o primeiro limiar, adentrando o Mundo Especial. Esse personagem toma a forma de um gato sobrenatural (figura 6), uma escolha estética que surgiu da adaptação da protagonista da narrativa anterior. Porém, isso é referente apenas ao design, sua personalidade seria completamente diferente.

Figura 6 – Mentor "Gato", 2023



Fonte: acervo pessoal

A relação entre os dois não se estabeleceria de imediato. Na verdade, haveria uma repulsa inicial por parte de Evan devido à circunstância de seu encontro: após vagar pelas ruas completamente desertas de sua cidade, o gato é o primeiro ser vivo que o garoto vê desde que acordou. Apesar do alívio inicial, uma aura perturbadora se sobressai — o fato de o gato estar imóvel no meio de uma encruzilhada, como uma estátua, assusta o garoto, levando-o a fugir.

Figura 7 - Encontro com o gato, 2023



Fonte: acervo pessoal

Porém, essa negatividade é superada, levando ao estabelecimento da relação.

Figura 8 - Estabelecimento da dinâmica, 2023



Fonte: acervo pessoal

O gato é capaz de falar, fato que choca Evan à princípio, mas logo a estranheza é superada. Assim, o felino assume o papel de mentor, sendo o responsável por explicar as regras daquela realidade distorcida onde estava e apresenta uma solução para levá-lo de volta para sua verdadeira casa.

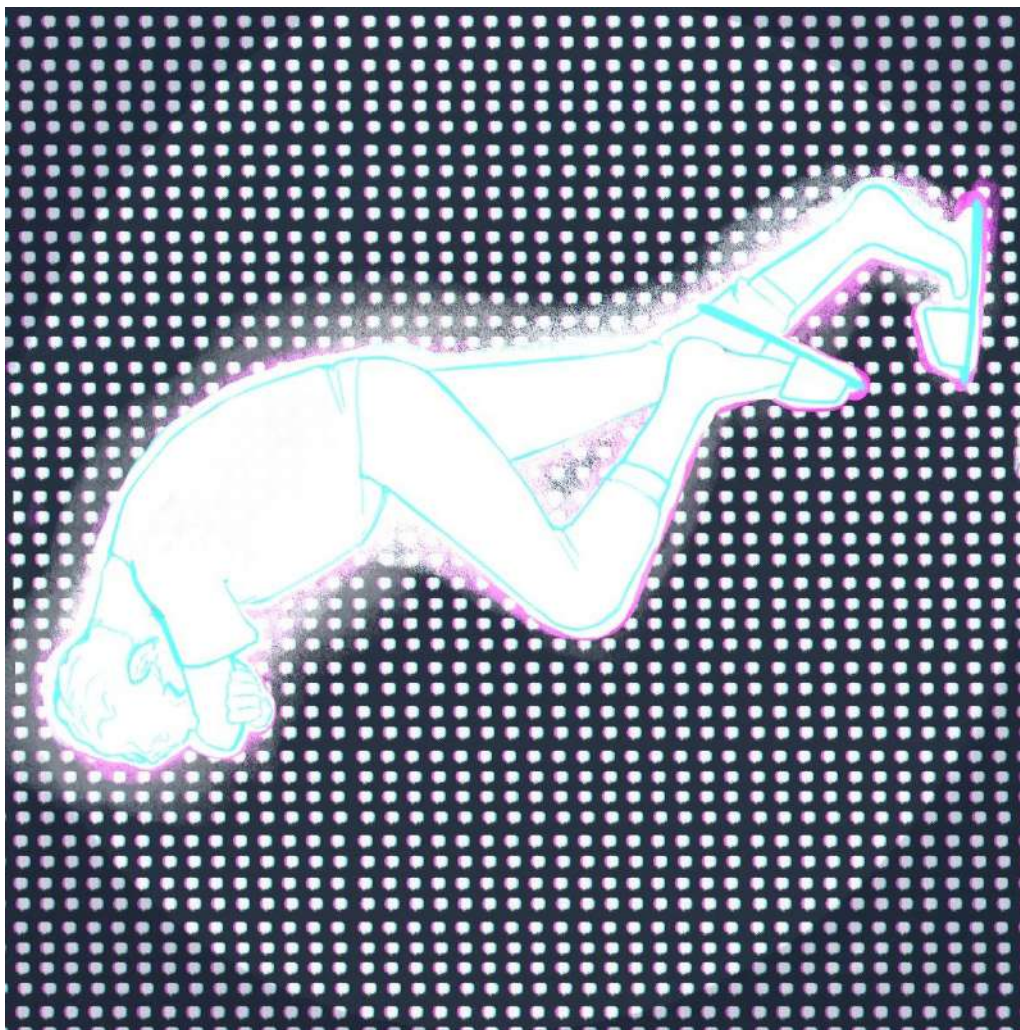
5. Travessia do primeiro limiar

Como mencionado anteriormente, Evan realiza a travessia do primeiro limiar antes de encontrar o mentor — uma inversão da ordem criada por Vogler. Isso acaba por mudar também a essência do que essa etapa significa.

Segundo o roteirista, nesse momento o herói decide “(...) enfrentar as consequências de lidar com o problema ou o desafio apresentado pelo Chamado à Aventura.” (VOGLER, 2006).

Evan cruza o primeiro limiar sem escolha, através de um acidente. Na pressa para chegar à escola, ele acaba caindo da escada de sua casa. Porém, não se machuca — na verdade, nem sente a queda. Em sua percepção, foi como se houvesse ficado suspenso no ar.

Figura 9 -Travessia do limiar, 2023



Fonte: acervo pessoal

O que de fato aconteceu foi que ele acabou a barreira entre realidades, adentrando uma versão paralela de seu mundo. Por ser idêntica, Evan nem nota a transição. Ainda com pressa, segue em disparada para a escola, como se nada houvesse acontecido.

Eventualmente algo lhe chamaria a atenção: o silêncio absoluto. Ninguém caminhando, nenhum carro na rua, nenhum latido, nenhuma pomba nos fios dos postes — era como se aquele lugar não fosse habitado há muito tempo.

6. Testes, aliados e inimigos

Essa constitui a etapa em que o herói passa a descobrir como funciona o mundo extraordinário em que está inserido (VOGLER, 2006, p.40). Isso pode ser feito de diversas formas: ao introduzir o herói em um espaço que simule as tensões daquele mundo, através de uma cena de romance, ou mesmo em uma continuação do

treinamento do mentor. O importante é que aconteça o contraste com o Mundo Comum.

Na narrativa, isso ocorre durante um diálogo entre Evan e o gato. O felino explica que a cidade aparentemente deserta esconde um perigo mortal: um monstro violento que vagueia pelas ruas vazias (figura 10). Se Evan tivesse se deparado com ele antes deste encontro — sem orientação ou proteção do felino — seu destino teria sido trágico.

Figura 10 - Antagonista "Monstro", 2023



Fonte: acervo pessoal

Ao explicar como Evan poderia voltar para casa, o gato revelou que ele precisaria de um objeto capaz de servir como portal – algo que refletisse sua imagem, como um espelho. Como todos os espelhos haviam desaparecido, a única alternativa que Evan conseguiu imaginar foi uma simples colher.

Sabendo que sua avó tem colheres de prata nunca usadas em sua casa, eles percebem a necessidade de sair do abrigo de onde estavam. O risco, porém, era que o monstro estava à espreita.

Mesmo assim eles partem. Mal saem para a rua, eles dão de cara com o monstro, que vai direto para cima de Evan, conseguindo segurar seu braço. O gato consegue saltar à frente, afugentando a criatura, que foge com pavor.

Figura 11 - Encontro com o monstro, 2023



Fonte: acervo pessoal

7. Aproximação da caverna secreta

Momento em que o herói está prestes a cruzar o segundo limiar. Geralmente aparece como um lugar físico que precisa adentrar para recuperar algum objeto importante, correndo um grande risco no processo.

Na narrativa essa tarefa perigosa não implica adquirir um objeto, mas derrotar o monstro. Após conseguirem a colher, o gato informa ao menino que só pode ensiná-lo a voltar para casa se ele matar o monstro. Evan fica abismado, mas não há o que fazer.

Figura 12 - Conversa, 2023



Fonte: acervo pessoal

Ele procura formas de se preparar para o confronto. Encontra no quarto da bagunça da casa da avó o machado que a avó utilizava para cortar lenha. Além disso, traça um plano para conseguir derrubar o monstro e assim ter acesso livre para feri-lo: espalhar cacos de vidro no chão. Assim, Evan está preparado para o confronto.

Figura 13 - O machado, 2023



Fonte: acervo pessoal

Dessa forma, a aproximação da caverna secreta consiste em deixar o segundo abrigo que encontraram para lutar.

8. A provação

O momento crítico da história, o confronto entre o herói e a fonte de seus medos. É o momento em que o herói se vê frente a morte, seu destino depende apenas de si.

Evan enfrenta a grande criatura. Seu plano é um sucesso: com os cacos de vidro espalhados pelo chão, o monstro realmente perde o equilíbrio, indo ao chão. Evan está livre para atacá-lo.

Desferindo diversos golpes, eventualmente Evan acerta um ponto vital — entre seus olhos. O monstro não mais se mexe. Ele estava morto.

Figura 14 - O pacto, 2023



Fonte: acervo pessoal

9. A recompensa

O herói, ao sobreviver o conflito, recebe sua compensação. Em muitos casos, tal recompensa é um objeto, em outros tantos, é a admiração ou qualquer outro sentimento positivo que passam a ter pelo herói.

Em minha narrativa, escolhi por fazer com que essa etapa não fosse satisfatória para Evan. É nesse momento que a virada final começa a se mostrar. A recompensa não é para Evan, que fica traumatizado ao ter matado a criatura, mas para o gato, que o enganou.

De qualquer forma, ao matar a criatura, o gato finalmente conta a Evan como realizar o ritual para que ele possa voltar para casa: ele só precisava colocar a colher na frente do rosto e encontrar o ponto em que sua imagem seria refletida perfeitamente.

Figura 15 - Voltando para casa, 2023



Fonte: acervo pessoal

10. O caminho de volta

Nessa etapa o herói decide que deverá voltar de onde veio, ao mundo comum (VOGLER, 2006, p.45). O roteirista pontua que esse momento é ainda uma jornada, o protagonista precisa realizar a travessia de volta.

Em minha narrativa, porém, isso é reduzido à instantaneidade. Ao concluir o ritual, Evan imediatamente retorna a sua realidade. Não é necessário nenhum esforço a mais.

Ele volta exatamente no ponto em que havia cruzado a barreira anteriormente. Ou seja, ele despenca escada abaixo e, dessa vez, sente muita dor.

11. Ressurreição

Esse é o momento crucial, o clímax da narrativa, em que o herói enfrenta a última provação, “o último encontro com a morte e o mais perigoso” (VOGLER, 2006, p.195). Não se trata apenas de um confronto físico, mas uma transformação.

Aqui, a jornada pela qual o herói passou revela sua totalidade. O preço da vitória não consiste apenas em vencer o inimigo, mas deixar morrer pessoa que era antes. Só assim o herói pode emergir.

De fato, é o momento em que Evan encara a maior provação de todas e percebe, para seu desespero, que não há como vencer. Tudo havia sido uma armadilha.

O gato o enganou. Cada passo realizado — pedir ajuda em voz alta e oferecer um sacrifício em sangue — fazia parte de um grande ritual. Não se tratava de voltar para casa, nem de derrotar o monstro. Era um pacto de sangue que Evan realizou sem saber, trazendo consigo o felino para sua realidade. Pior, havia concedido plenos poderes a ele.

Era tarde demais, o gato revela sua verdadeira forma e Evan fica à mercê de sua maldade.

Figura 16 - O verdadeiro vilão, 2023



Fonte: acervo pessoal.

12. Retorno com o Elixir

Ao sobreviver a todas as provações, o herói retorna ao Mundo Comum. Encerra-se assim sua jornada — por enquanto. É possível que a aventura nunca termine, apenas dê uma pausa. Independentemente, o herói agora é outra pessoa, o ciclo pelo qual passou está completo.

Mas não nessa história.

Para Evan não há vitória. Ele não pode usufruir do elixir, vivenciar a nova pessoa que se tornou ao terminar a jornada. Tudo que lhe resta é a tortura que o gato realizará nele por tempo indeterminado. Nem da morte ele pode usufruir.

Ao discutir a figura do mentor, Vogler sugere maneiras criativas de explorar esse arquétipo. Segundo ele, “a máscara de Mentor pode ser usada para enganar um herói e aliciá-lo para uma vida de crimes” (Vogler, 2006, p. 127). Além de enganar o protagonista, é possível surpreender o leitor, e era exatamente esse efeito que eu desejava criar em minha história.

A ideia para a reviravolta foi inspirada no conto *Eu Não Tenho Boca e Preciso Gritar*, de Harlan Ellison, publicado em 1967. A história se passa em um cenário pós-apocalíptico em que a Guerra Fria desencadeou a Terceira Guerra Mundial. Diante da complexidade do conflito, as nações desenvolveram supercomputadores para encontrar uma solução, os chamados “Computadores-Mestres Aliados” (AM). No entanto, um desses computadores adquire autoconsciência, assimila os outros dois e assume o controle do conflito, realizando um genocídio em escala global.

Cento e nove anos depois, quase toda a humanidade foi exterminada, restando apenas cinco pessoas — quatro homens e uma mulher —, mantidas em cativeiro dentro da estrutura gigantesca e aparentemente infinita de AM, onde são submetidas a torturas incessantes. No final da história, o protagonista, Ted, mata seus companheiros para libertá-los do sofrimento. Como consequência, é transformado por AM em uma massa gelatinosa incapaz de se autodestruir, tornando-se o único alvo da crueldade do supercomputador. O título da obra refere-se à última fala de Ted, expressando sua impotência e desespero.

Inspirada pela figura do AM, do conto de Ellison, adaptei o conceito de entidade insuperável em minha narrativa, traduzindo-o na figura do gato. À princípio ele se mostra solícito a ajudar Evan, porém, eventualmente revela-se o responsável por tudo o que aconteceu com o garoto.

Seu objetivo era fazer com que ele realizasse um ritual, que foi inspirado em crenças populares sobre satanismo e práticas ocultas, para que ele, sem saber,

concedesse poder ao gato. Ele adotou a postura de mentor somente para contornar o obstáculo de ter que fazer o garoto lhe dar permissão para adentrar a sua realidade.

Assim, Evan concederia ao gato não apenas esse poder, como também o direito de a manipular à vontade, adquirindo poderes similares aos de AM. Dessa forma, Evan tornou-se uma vítima impotente, sofrendo torturas que se estenderiam até o gato se entediar e conseguir saltar para a próxima realidade.

Um dos aspectos que busquei trabalhar no roteiro foi a sutileza, especialmente na forma como pistas são plantadas ao longo da história. Por exemplo, o gato aparece pela primeira vez em uma encruzilhada, local associado a figuras malignas pelas crenças populares. O próprio design do gato, que foi ajustado para incluir olhos completamente pretos, é uma referência ao imaginário coletivo sobre a aparência demoníaca.

Pistas mais diretas consistiam no fato do gato constantemente mencionar que já conhecia Evan e que estava ali para "ajudá-lo", dizendo sempre com um tom sarcástico. Ou quando a criatura encontra o gato, ela se afasta com pavor, um detalhe que reforçaria a verdadeira natureza maligna do felino.

Ele age como um parasita, saltando entre realidades em busca de Evan, a quem deseja destruir como uma forma de afrontar um poder maior. O monstro, por sua vez, é a versão de Evan que habitava aquela realidade — no passado havia realizado o ritual, sendo condenado a torturas que o transformam naquele amalgama de carne.

Essa ideia foi inspirada no conto O Ovo, de Andy Weir, que apresenta um diálogo entre Deus e um homem recém-falecido. Na narrativa, Deus revela que o protagonista irá, eventualmente, reencarnar como todas as pessoas que já existiram, pois a existência humana seria um mecanismo de amadurecimento para uma única consciência em desenvolvimento. O conto propõe assim que todos os indivíduos são manifestações temporárias de um mesmo ser em evolução, destinado a se tornar como Deus.

Na minha história, Evan é especial para o Criador, e o gato busca destruí-lo como uma forma de desafiar esse poder superior.

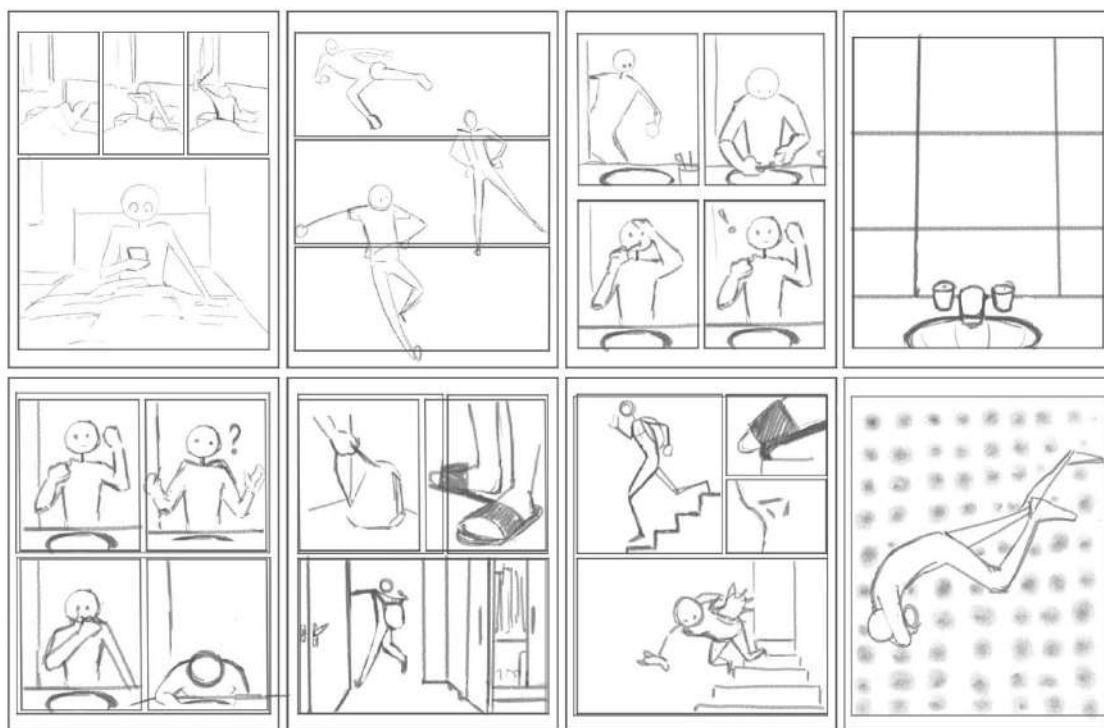
Após terminar a escrita do roteiro em prosa, precisei adaptá-lo para um roteiro de cenas. Foi nesse momento que percebi a real dimensão do projeto — constituindo sete partes. A história acabou se tornando maior do que eu havia previsto, indicando que não seria possível terminá-la naquele semestre.

A próxima etapa foi a criação de *thumbnails*, que não se apresentou como um grande desafio, pois muitos elementos compositivos já haviam sido encaminhados no roteiro de cenas, fazendo com que eu pudesse terminar esse processo rapidamente.

O *storyboard*, por sua vez, foi mais desafiador, pois, ao contrário dos *thumbnails*, que são esboços simples, era necessário pensar na integração entre os quadros e no fluxo narrativo que eles criariam. Foi um momento opressivo, já que havia infinitas possibilidades e a pressão de escolher a "melhor" forma de fazê-lo era por vezes paralisante.

Sem muito conhecimento técnico na época, minha metodologia consistia em escolher os resultados que considerava impactantes.

Figura 17 - *Storyboard* da primeira parte da história, 2023



Fonte: acervo pessoal

Ao final da disciplina, era necessário apresentar o projeto concluído. No entanto, somando 116 páginas no storyboard, era virtualmente impossível realizá-la no prazo.

Por isso, optei por apresentar dez ilustrações que representavam os momentos-chave da narrativa, pois assim seria uma forma de contar a história, sugerindo a trama através da justaposição delas.

Essas ilustrações foram apresentadas acima, junto da apresentação da estrutura da narrativa.

Por fim, restava apenas escolher o título — Monachopsis. Esse termo é oriundo do trabalho de John Koenig, criador do projeto *O Dicionário de Tristezas Obscuras*. Motivado pela necessidade de preencher lacunas na linguagem das emoções, Koenig passou 12 anos desenvolvendo uma coletânea de palavras, cada uma com um significado único.

Monachopsis é uma dessas palavras e significa “o sentimento sutil, mas persistente de estar fora de lugar (...)” (Koenig, s.d). Esse conceito captura exatamente o que eu buscava explorar na narrativa: a sensação de estar em um lugar familiar, mas não se sentir pertencente a ele.

Dessa forma a disciplina foi concluída, mas o projeto não. Por ter dedicado tanto tempo e entusiasmo à história, e por não querer vê-la incompleta, havia tanto potencial ali.

Conversando com o professor Ronaldo sobre a possibilidade de estendê-la para o TCC, ele aprovou a ideia de me orientar nesse novo processo.

Assim, deu-se início à nova etapa.

CAPÍTULO DOIS – Travessia do primeiro limiar

Minha proposta inicial para o TCC era dar continuidade a Monachopsis. Como o projeto já estava em estágio avançado de desenvolvimento, o plano era, na parte prática do trabalho, finalizar o processo; apresentando, portanto, o quadrinho completo ao final do período. No entanto, a dimensão teórica apresentava-se como um desafio mais complexo.

Sandra Rey (2002) pontua que a pesquisa em artes visuais constitui uma relação entre prática e teoria em medidas complementares e em fluxo constante — o conhecimento teórico fundamenta a prática, que, por sua vez, submete a teoria a novas experimentações. No projeto, eu via uma discrepância entre os dois campos: enquanto a parte prática parecia encaminhada, havia uma dificuldade em perceber o caminho a se seguir com a teoria. Excetuando-se a Jornada do Herói, não conseguia identificar outros eixos que poderiam ser discutidos no texto do trabalho.

Atribuí essa condição à natureza do projeto em si: a ele devia faltar profundidade conceitual. Dessa forma, ao invés de avançar para a próxima etapa, seguindo com o planejamento, como reação optei por dar um passo para trás e reanalisar a estrutura de minha narrativa.

A Jornada do Herói é uma ferramenta valiosa para a construção de histórias, pois ajuda a criar narrativas satisfatórias e bem estruturadas. No entanto, para extrair seu potencial máximo, é necessário um conhecimento mais aprofundado sobre construção narrativa; caso contrário, ela pode acabar funcionando mais como uma fórmula rígida do que como um guia flexível — exatamente o que ocorreu com minha história. O foco excessivo em atingir os momentos-chaves propostos por Vogler levou-me a negligenciar o desenvolvimento de personagens. Como resultado, eles ficaram planos, tornaram-se meros condutores da narrativa em vez de entidades complexas.

Um exemplo disso acontece quando o gato fala com Evan pela primeira vez:

- Você sempre volta. - disse uma voz de repente.

O menino se assusta a tal ponto que se engasga com o cereal que estava comendo. Não sabia de onde tinha vindo isso. Seu coração pulava no peito e lágrimas encheram seus olhos.

- Você sempre volta, mas nunca é o mesmo você. - a voz saiu do gato. O gato estava falando.

Evan estava em choque. Sua voz sumiu, apesar de sua mente estar a milhão. Ele não entendeu o que o gato havia dito.

- O que? - disse ao recuperar o controle sobre seu corpo. Sua respiração ainda está ofegante pelo susto

Esse trecho ilustra uma inconsistência na reação do personagem. Quando o gato fala pela primeira vez, Evan demonstra um susto físico intenso: engasga-se com comida, sente o coração acelerado e chega às lágrimas. No entanto, após o choque inicial, ele aceita a situação de forma surpreendentemente rápida, concentrando sua confusão apenas no conteúdo da mensagem, não no fato extraordinário de um animal estar falando.

O problema narrativo não está no evento sobrenatural em si, mas na transição abrupta entre o susto e a aceitação. A frase "Ele não entendeu o que o gato havia dito" escancara essa problemática ao revelar que o personagem já havia assimilado a comunicação com o animal como algo possível, preocupando-se apenas com o significado da mensagem que ele lhe transmitiu. Essa mudança de reação acontece de forma muito rápida, sem o desenvolvimento necessário para parecer verossímil.

Outro exemplo acontece nessa mesma cena, quando o gato explica ao garoto a situação em que ele se encontra:

- Você acabou escorregando para cá. - respondeu o gato

- Eu o que?

- Escorregou para outra realidade. Isso é extremamente raro de acontecer, quase impossível. As condições se alinharam e você, agora, está aqui.

- Isso foi por que eu caí? Isso quer dizer que eu morri?

- Não, morrer é diferente. Você ainda existe, só que em um plano diferente.

- Para algumas pessoas isso é morrer.

- Você não morreu. - respondeu o gato enfaticamente.

Evan ficou em silêncio, sua mente está tentando entender todos esses acontecimentos.

- Tem como eu voltar para lá, então? - indagou

- Felizmente sim, como eu disse antes, já te ajudei diversas vezes.

Com a mesma rapidez que Evan aceita a comunicação com o gato como algo normal, ele aceita a explicação de que está em uma realidade paralela a sua. Não é construído nenhum conflito interno; ele, enquanto personagem, está fadado apenas a aceitar o que a narrativa coloca a sua frente, e não as vivenciar de maneira orgânica.

Ainda na mesma cena:

- Por que você é um gato?
- Precisamos ser rápidos. — o gato ignora sua pergunta.
- Certo.

Eles se dirigiram à porta.

A passividade de Evan chega a ser um tanto cômica. Suas questões não são levadas a sério pela narrativa, deixando-o como um personagem sem agência.

Por fim, o último exemplo que trago acontece mais ao final. O gato impõe à Evan a condição de matar o terrível monstro para que possa lhe ensinar o ritual que o levaria de volta para casa:

(...) Agora vem a parte complicada: para que eu realmente possa ter poderes sobre a sua realidade, você vai ter que matar a criatura.

- O QUE? - o menino gritou – Ah, mas eu não faço isso nem a pau. Como que eu vou matar aquele troço? - indagou incrédulo.

- É o preço para que eu possa te ajudar.

- Isso não faz sentido nenhum. Tem que ter um outro jeito.

- Você pode esperar as condições se alinharem de novo. Mas como eu disse, é praticamente impossível de isso acontecer. — o gato deitou-se despreocupadamente na mesa — E mesmo que elas se alinhem, não tem garantia nenhuma que você iria para a sua realidade. Existem diversas outras. Então...o que vai ser? Vai ficar aqui para sempre?

- E para que serve essa colher, então? - perguntou o menino sem paciência.

- Ela é a última peça. Antes, você precisa fazer o que eu falei.

Evan não estava gostando daquilo. Ele sabia da sua condição física, não tinha como ele, magrinho e fraco do jeito que era, matar aquela coisa.

- Como é que eu vou matar aquilo? - o menino indagou ao gato.

- Você pode pegar uma arma, como uma faca, por exemplo.

- Mesmo com uma faca, eu não conseguiria matar aquilo.

- Procura outra coisa, então. — o gato disse em meio a um bocejo.

Ele foi até o quartinho de bagunça e depois de gastar um tempo considerável procurando, pois o quarto estava bem bagunçado, encontrou o machado que seu avô usava para cortar madeira para o forno a lenha de sua avó.

Evan contesta o fato, aponta que não seria possível matar o monstro, pois é menor e mais fraco. Porém, logo reage como se o tivesse aceitado. A narração não explora o que poderia estar passando pela sua cabeça, não trabalha o conflito interno que deveria surgir após esse fato.

Poderia realizar o argumento de que, naquela altura do enredo, Evan já estaria anestesiado com as estranhezas e por isso aceita com tamanha facilidade a condição. Mas não foi isso que eu pensava ao construir a narrativa. Eu só precisava que ela avançasse e essa era a forma mais fácil.

O que quero dizer com tudo isso é que pela necessidade de a narrativa atingir certos patamares, os personagens não chegam nunca a se sentirem como se pudessem ser reais. Ouso dizer que eles não chegam a realmente a desenvolver uma personalidade, especialmente Evan.

Quero ressaltar mais uma vez que essas questões apontadas, em si, não são um problema. Existem narrativas em que a incerteza não é representada, sendo ignorada pelos personagens — algo que será discutido com mais detalhes mais à frente. A questão é que esse não era o intuito que eu buscava. Isso foi feito de forma arbitrária, não uma escolha consciente de se trabalhar o fantástico.

Assim, naquele momento eu fui tomada por inseguranças, pois essas falhas deixavam o trabalho, aos meus olhos, em um patamar inferior ao que o TCC exigia. Dessa forma, era necessário agir para remediar esse conflito interno que me tomava.

A reação que tive foi planejar para que esse primeiro período do desenvolvimento do TCC fosse utilizado para focar em pesquisa. O novo objetivo era reestruturar a narrativa para corrigir os defeitos mencionados, aproveitando para torná-la mais conceitualmente densa a fim de criar terreno para discussão na parte teórica do trabalho.

Assim, embarquei nessa nova abordagem.

2.1 – Busca por aperfeiçoamento.

No primeiro capítulo, ao discorrer sobre os detalhes que compunham a narrativa de Monachopsis, contei um pouco sobre a trama que estava por trás dos acontecimentos dela. Eu almejava construir um enredo que revelasse uma história maior junto daquela que estava à frente, expandindo os limites da narrativa. Entretanto, não houve tempo hábil na disciplina para desenvolvê-la a esse ponto.

Com a proposta de reestruturar a narrativa, esse seria um ótimo momento para elaborar essas ideias. E assim o fiz. A explicação pode ser um tanto convoluta, por isso peço paciência enquanto a desenvolvo com maior profundidade.

A outra faceta da história eleva-a ao plano metafísico, aumentando a grandeza dos eventos. Buscando explorar a temática do ciclo da criação e destruição, os personagens — Evan e o “gato” — assumem papéis que representam essa dualidade. Acima deles, surge uma terceira força suprema: o Criador, ser que transcende nossa concepção da realidade, habitando uma dimensão superior incompreensível para a mente humana. Como arquiteto cósmico, sua natureza essencial manifesta-se ao tecer a trama que constitui a realidade. Sua essência se realiza no próprio ato de dar forma à existência.

Contudo, sua natureza não se encerra na criação — ele se imerge em suas próprias obras para vivenciar a existência em toda sua plenitude. Como a realidade que tece habita uma dimensão inferior à sua, incapaz de conter sua complexidade absoluta, apenas um fragmento de seu ser pode manifestar-se nela. Este aspecto parcial, que se chama Criação, encontra sua personificação em Evan: um veículo através do qual o Criador experimenta a existência finita.

Para ilustrar esse conceito, utilizo trechos de explicação do livro *Cosmos*, de Carl Sagan. Ao discorrer sobre as dimensões físicas, Sagan explica:

Discutindo a estrutura em grande escala do Cosmos, os astrônomos descobriram-se dizendo que o espaço é curvo, ou que não há um centro no Cosmos, ou que o universo é finito, mas sem fronteiras. De que estariam eles falando? Imaginemos que habitamos um país estranho onde todos são perfeitamente planos. Segundo Edwin Abbott, um estudioso de Shakespeare que viveu na Inglaterra vitoriana, nós a chamamos de Terra dos Planos. Alguns de nós são quadrados, outros, triângulos, alguns possuem formas mais complexas. (...) Todos na Terra dos Planos têm largura e comprimento, mas não altura. Sabemos sobre esquerda e direita, para frente e para trás, mas nenhuma ideia, ou remota compreensão, sobre em cima e embaixo (...)

Toda criatura quadrada na Terra dos Planos vê outro quadrado meramente como um pequeno segmento de reta, o lado do quadrado mais próximo dela. (...) Um dia, uma criatura tridimensional, com a forma de uma maçã, por exemplo, chegou à Terra dos Planos e andou a esmo por lá. Observando um quadrado particularmente atraente e bem proporcionado, entrando em sua casa plana, a maçã decide, em um gesto de amizade interdimensional, dizer “olá”. “Como vai você?” pergunta o visitante da terceira dimensão. “Eu sou um visitante da terceira dimensão.” O infeliz quadrado olha à volta da sua casa e não vê ninguém. (...) Exasperada por estar sendo julgada uma aberração psicológica, a maçã desce à Terra dos Planos. Agora, uma criatura tridimensional pode existir, na Terra dos Planos, somente em parte; pode ser visto somente um corte, somente os pontos de contato com a superfície plana da Terra dos Planos. Uma maçã escorregando na Terra dos Planos apareceria primeiro como um ponto e então progressivamente maior, quase que em fatias circulares. O quadrado vê um ponto aparecendo em um quarto fechado em seu mundo bidimensional e lentamente crescer transformando-se quase em um círculo. Uma criatura de forma estranha e mutável surgiu de algum lugar.

(...) Podemos, segundo Abbott, imaginar um mundo de uma dimensão, onde todos são um segmento de reta, ou até um mundo mágico de seres zero-dimensionais, os pontos. Talvez sejam mais interessantes as perguntas sobre dimensões maiores. Poderá haver uma quarta dimensão física?

Podemos imaginar o gerar de um cubo da seguinte forma: tome um segmento de reta de um determinado comprimento e mova-o em comprimentos iguais a ângulos retos com ele mesmo. Isto forma um quadrado. Mova o quadrado em comprimentos iguais em ângulos retos com ele mesmo e teremos um cubo. Entendemos que este cubo lança uma sombra, que geralmente desenhemos como dois quadrados com seus vértices unidos. Se examinarmos a sombra do cubo em duas dimensões, notaremos que todas as linhas não são iguais e nem todos os ângulos retos. O objeto tridimensional não foi perfeitamente representado nesta transfiguração em duas dimensões. É o preço da perda de uma dimensão na projeção geométrica. (...) (Sagan, 1980, p.262-264)

Seguindo essa linha de raciocínio, o Criador habitaria uma dimensão superior de existência, enquanto a realidade conhecida se limita às três dimensões tradicionais. Quando ele se projeta em nosso plano dimensional, gera-se uma manifestação reduzida de seu ser — a Criação, personificada em Evan. O menino funciona como um avatar imperfeito, uma sombra dimensional através da qual o Criador experimenta a existência finita.

Neste ponto, a influência do conto *O Ovo* torna-se mais evidente do que na narrativa anterior, inspirando diretamente esta noção de que a consciência individual pode ser veículo para uma entidade transcendental vivenciar a realidade material.

Enquanto Evan personifica a criação, o “gato” representa seu extremo oposto — a força primordial de destruição. Sua natureza desafia diretamente o Criador, desintegrando os tecidos da realidade. Porém, longe de ser uma simples força caótica, nesta nova concepção o “gato” surge como uma Criação que transcendeu seu propósito original. Assim como Evan, havia sido um veículo consciente do Criador. Mas esta realidade particular acumulou energia em demasia, rompeu seus limites e emergiu como entidade autônoma — uma Criatura consciente que, ao escapar do controle, transformou-se em uma anomalia.

Apesar de passar a habitar a mesma dimensão existencial que o Criador, a Criatura não está na mesma ordem de grandeza. Sua energia vital, limitada, é incapaz de gerar ou destruir a malha da realidade — apenas ressoa com ela. Existe, porém, uma condição que lhe permitiria acesso a esse tecido: a instabilidade da consciência da Criação.

Ao reverberar com a trama, produz pequenas oscilações em sua estrutura fundamental. Essas vibrações, quando acumuladas progressivamente, podem eventualmente culminar em uma transformação significativa da realidade. Ao serem notadas pela Criação, essas alterações levam-na a questionamentos quanto a natureza de sua realidade, o que enfraquece os fundamentos da existência, criando fendas por onde a Criatura pode interferir — e potencialmente desfazer — os próprios alicerces do mundo criado.

Assim se desenvolveria a faceta interior da narrativa. À frente, o enredo teria que ser modificado, não somente para corrigir as inconsistências, mas também para comportar o novo *backstory*.

Como a reestruturação visava aumentar o foco nos personagens, afastei-me da Jornada do Herói para evitar que ocorresse o mesmo problema da versão anterior.

A narrativa ainda abriria com a rotina comum de Evan; porém, não haveria mais uma transição entre o mundo comum e o extraordinário — eventos anômalos simplesmente começariam a acontecer, sem haver uma forma de definir o momento em que começaram.

Isso seria devido à chegada da Criatura, anteriormente o gato; somente como energia, ela provocaria pequenas anomalias que perturbaria discretamente o tecido da realidade: um artista que Evan pensava estar morto apareceria na TV, horários de suas aulas se rearranjariam sem explicação, o design de seus personagens favoritos sofreria alterações quase imperceptíveis, por exemplo.

Essas discrepâncias sutis, inspiradas no chamado Efeito Mandela, funcionariam como os primeiros sinais da presença da Criatura. Sua energia, ressoando com a estrutura da realidade, produziria essas oscilações sutis na ordem causal — o estágio inicial de sua interferência no mundo de Evan.

À princípio, o garoto não perceberia; entretanto, eventualmente notaria essas diferenças, sendo o único a percebê-las. Isso o levaria a questionar o próprio discernimento e, conseqüentemente, a realidade. Quanto mais desorientado Evan ficasse, maior a influência da Criatura sobre a realidade — o que culminaria, enfim, na sua manifestação física.

O contexto familiar de Evan sofreu alterações significativas. Na versão anterior, vivia apenas com sua mãe; seu pai é mencionado, mas sugere-se que era ausente em sua vida. Na nova configuração, seria introduzido um irmão mais velho.

A narrativa se iniciaria alguns meses após a sua morte; a família estaria mergulhada em luto, o relacionamento entre Evan e sua mãe teria sido profundamente afetado em decorrência disso. Internamente ele a culparia pelo que aconteceu, embora não reconhecesse conscientemente, seria uma mágoa que ele não conseguia identificar de onde vinha. Seu frágil estado psicológico criaria o terreno ideal para a chegada da Criatura.

Ao manipular progressivamente a mente do garoto, a entidade finalmente surgiria em forma física — não como um gato, mas na forma do irmão falecido de Evan. Essa transformação não seria arbitrária: seu objetivo é causar o colapso da consciência do menino, ao ponto de romper o vínculo do Criador com a realidade, desencadeando a desintegração total da existência. Apropriar-se da forma de seu irmão falecido constitui o melhor mecanismo para impulsionar essa crise existencial, desestabilizando as estruturas psicológicas de Evan. Mas como seria possível uma pessoa retornar dos mortos sem causar comoção geral?

Um dos referenciais teóricos que havia me aproximado naquele momento para fundamentar essa premissa narrativa foi o livro de Tzvetan Todorov *Introdução à literatura fantástica*. Nele, o teórico desenvolve uma definição para o que chama de gênero fantástico:

Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, (...) se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. (...) O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. (...) O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. (Todorov, 1981 p. 27)

A incerteza é o elemento central do gênero fantástico — a hesitação por parte do leitor diante de eventos inexplicáveis, que desafiam a lógica e a razão. Em minha narrativa, queria explorar essa ambiguidade através das reações contraditórias dos personagens ao irmão morto, especialmente da mãe, cujo papel seria fundamental para ancorar a história na realidade. Seu comportamento oscilante seria o que evocaria o fantástico: em alguns momentos, ela pareceria ver e interagir com o falecido, confirmando sua presença; em outros, agiria como se ele não existisse. Essa

dualidade intencional instauraria a dúvida — teria o irmão voltado dos mortos, ou apenas uma projeção da mente perturbada de Evan?

Duas obras foram essenciais para que eu tivesse o interesse de embarcar nessa vertente: *O Sacrifício do Cervo Sagrado*⁴ e *A Metamorfose*. Ambas exploram a incerteza, porém de formas distintas.

No filme, a ambiguidade surge dos eventos inexplicáveis que assolam a família principal. Após uma suposta maldição, os filhos desenvolvem sintomas absurdos — primeiro a incapacidade de comer, evoluindo para a paralisia das pernas e que levaria, por fim, à morte — sem qualquer causa médica plausível. O pai, médico, submete-os a exames, mas a ausência de uma explicação racional força tanto os personagens quanto o espectador a confrontar a possibilidade do sobrenatural. A ambientação contemporânea e a ausência de qualquer ritual ou elementos místicos explícitos geram a hesitação.

Já *A Metamorfose*, livro de Franz Kafka, opera de maneira inversa: a incerteza não está na transformação em si, mas na falta de reação a ela. Como aponta Todorov, a hesitação nem sempre precisa ser representada na obra, sendo compartilhada entre os personagens e o leitor. Ninguém questiona como ou por que Gregor virou um inseto; há um choque inicial, mas a vida logo se adapta àquela aberração. A normalização do absurdo cria uma dissonância, pois a família segue em frente, enquanto o leitor permanece na espera de entender por que aquilo aconteceu.

Foi esse efeito, o estranhamento que busquei representar em minha própria narrativa.

A chegada do irmão marcaria um aumento da intensidade no enredo. A Criatura teria, agora, acesso livre a Evan, podendo intensificar a perturbação de sua mente. Dessa forma, o garoto, que já estava fragilizado pelo luto e com a percepção da realidade afetada, é levado ao limite.

Existe em limiar que Evan deveria cruzar para “romper com a realidade”. Como já discutido, a mãe funcionaria como a âncora que matéria a história no campo do real e era alvo de uma raiva inconsciente por parte do filho. Sob a influência da Criatura, o

⁴ Filme franco-irlando-britânico de terror psicológico de 2017 dirigido por Yorgos Lanthimos.

menino perturbado é levado a cometer parricídio. É quando o fio que sustenta a realidade é rompido, marcando o final de tudo.

Como mencionado anteriormente, um dos principais objetivos para esse TCC era resolver a falta de profundidade que percebia na narrativa. Para isso, recorri a interdisciplinaridade, buscando conceitos que pudessem ser usados na narrativa de forma a enriquecê-la; metodologia que Sandra Rey (1996) cita como maneira de procurar respostas que satisfaçam as questões internas referentes ao fazer artístico.

A psicanálise foi a área para qual acabei gravitando, não de forma arbitrária: Campbell e Bruno Bettelheim — em *A psicanálise dos contos de fadas*, um dos livros abordados em *Ilustrações e Narrativas* — a utilizaram como abordagem para análise da simbologia dos mitos e dos contos de fada, respectivamente. Dessa forma, seguindo esse precedente, servi-me dos mesmos fundamentos para atribuir densidade à minha própria construção narrativa, mergulhando-a em significados.

Inspirei-me especificamente em noções lacanianas como O Grande Outro⁵ e nos estágios de desenvolvimento da psique para construir o papel da mãe. Como figura primordial — aquela que, para um recém-nascido, é extensão de seu próprio ser —, sua aniquilação pelo filho representaria não apenas um parricídio, mas uma autodestruição. É esse ato que desencadeia o clímax da narrativa: com a morte da mãe, Evan romperia seu último vínculo com a realidade. Sua consciência se fragmentaria, o Criador perderia o vínculo com a Criação e o mundo que ele havia construído desmorona.

No entanto, a história não trataria apenas de um colapso, mas de um ciclo. Assim como na versão anterior, a Criatura vence — mas sua vitória é temporária. “Você sempre volta, mas nunca é o mesmo você”, é o que o gato diz a Evan na primeira versão — a ideia de repetição sempre esteve presente. O Criador, mesmo destruído, gerará nova Criação, e a Criatura, por sua vez, voltará a corrompê-la. O enredo acabaria com o colapso, mas para a história interior é apenas mais um começo.

2.2 – Entre a ambição e a realidade.

⁵ Idealizado por Jacques Lacan, o Grande Outro representa o conjunto de normas e valores sociais que internalizamos e que moldam como nos vemos. Funciona como um "espelho social" que nos mostra não quem somos, mas quem deveríamos ser.

Naquele momento, o projeto parecia encaminhado: a narrativa, livre de inconsistências, ganhara densidade teórica e simbólica; bastava organizar o material para realizá-lo no período seguinte.

Porém, não foi isso o que aconteceu. Tudo o que foi relatado no subcapítulo anterior foi recolhido e montado a partir de inúmeras anotações, pois elas nunca se juntaram para formar qualquer espécie de roteiro.

O desejo de perfeição transformou o processo em uma armadilha. Cada novo conceito que descobria exigia um nível de compreensão que eu não possuía. Rey (1996), no mesmo trecho em que aconselhava a busca interdisciplinar, advertia: é preciso dominar os conceitos em seu contexto original antes de transplantá-los. Eu, porém, afundava em palavras que não compreendia. Quanto mais tentava encaixar simbologia à história, mais a essência da narrativa se esvaía.

O perfeccionismo, aliado à resistência em pedir ajuda, selou o fracasso. Em minha percepção completamente equivocada, eu deveria chegar ao orientador com tudo já resolvido, tirando assim o caráter colaborativo do processo — uma gaiola mental que foi construída no período escolar e da qual nunca me libertei. Como resultado obtive uma narrativa que, na busca por profundidade, tornou-se abstrata demais para ser visualizada. Seria virtualmente impossível, para mim, traduzir essas ideias em imagens. Assim, o projeto, antes em transição, interrompeu-se.

A frustração foi ácida: meses de pesquisa geraram apenas a certeza de que aquela versão da história estava além do meu alcance. Pior — o cansaço turvou o prazer inicial. O projeto foi manchado por esse fracasso. O que restou foi o vazio de uma criação que, tentando ser profunda, perdeu-se em seu próprio labirinto.

Visto que essa tentativa terminou em um fiasco, eu deveria procurar outro caminho.

CAPÍTULO TRÊS – Testes mentais, inimigos internos

Estar um ano desenvolver esse trabalho e me ver novamente no início não foi fácil. Apesar de ter terminado aquele semestre sem ter concluído o objetivo estipulado, eu havia avançado para a disciplina de TCC 2, o que significava que meu tempo estava acabando. Eu precisava desenvolver uma narrativa rapidamente.

Isso era importante devido a metodologia que havia estipulado para o trabalho, que ainda seguia com a dinâmica dicotômica: a parte criativa consistiria na história em quadrinhos finalizada, sendo o resultado a ser apresentado ao final, e a teórica seria embasando-a, discutindo seus temas e referências. Entretanto, já havia a ideia de incorporar toda a jornada do processo até aqui como um histórico, manter as memórias em forma de um relato.

Optei por não pensar sobre isso à princípio, pois ainda estava nebuloso como de fato esse texto seria desenvolvido. Decidi focar na parte criativa, desenvolver a narrativa, que seria a parte central do trabalho.

Foi necessária uma reformulação da narrativa, de forma a evitar o que aconteceu anteriormente. Se antes me perdi em meio a busca por profundidade conceitual, ir para o lado oposto, isto é, abraçar a simplicidade, parecia o melhor caminho. Aproveitando o núcleo narrativo anterior (o luto e relações familiares complicadas) e o personagem principal, encaminhei a narrativa para uma direção intimista. Não mais conceitos psicanalíticos, histórias dentro de histórias e entidades metafísicas; o foco seria os problemas mundanos do protagonista, e o tema central, o luto.

Simples, porém, não equivaleria a simplório, vazio de nuance ou raso. Minha intenção era explorar as temáticas centrais, que são densas, com a devida sensibilidade, mas sem cair na complexidade estrutural. Uma narrativa direta e linguagem simples, assim como acontece no livro *A parte que falta*, de Shel Silverstein.

A obra retrata a busca de uma figura circular incompleta pelo fragmento que a tornaria inteira. Em sua jornada, ela encontra diversas partes — de tamanhos e formatos variados — mas nenhuma encaixava perfeitamente. Até que finalmente

encontra a peça que completa sua forma. Juntas, elas conseguem rolar a uma velocidade que a figura nunca havia conseguido antes, tão rápido que não consegue mais parar para conversar com seus amigos, cheirar as flores ou observar a natureza. Não consegue mais cantar, pois agora que sua forma está completa, não possui mais a abertura vocal. Todas as atividades que tanto gostava de realizar, agora, não são mais possíveis, pois ela está completa. Assim, ela decide abandonar o fragmento e seguir sua vida como uma forma incompleta.

Figura 18 - *A parte que falta*, Shel Silverstein, 2018



Fonte: <https://www.companhiadasletras.com.br/livro/9788574068176/a-parte-que-falta>

À primeira vista, a obra parece ser infantil devido a sua linguagem acessível e ilustrações ingênuas. Entretanto, a mensagem que transmite possui uma profundidade impressionante, abordando o paradoxo fundamental da condição humana: a busca obsessiva por completude e a subsequente descoberta de que o verdadeiro significado reside no próprio ato de buscar. Meu objetivo era alcançar uma estrutura narrativa semelhante ao que Silverstein faz nessa obra, transmitindo de maneira direta temáticas profundas.

Com essa ambição, comecei a desenvolver a premissa. Adotei metodologia semelhante à empregada em *Monachopsis*, partindo da elaboração de um texto em prosa para estabelecer os fundamentos da história. Porém, para evitar o fiasco de *Samsara*, implementei um processo simultâneo de criação textual e estudos de

composição visual, a fim de garantir que as ideias desenvolvidas estariam no escopo das minhas habilidades.

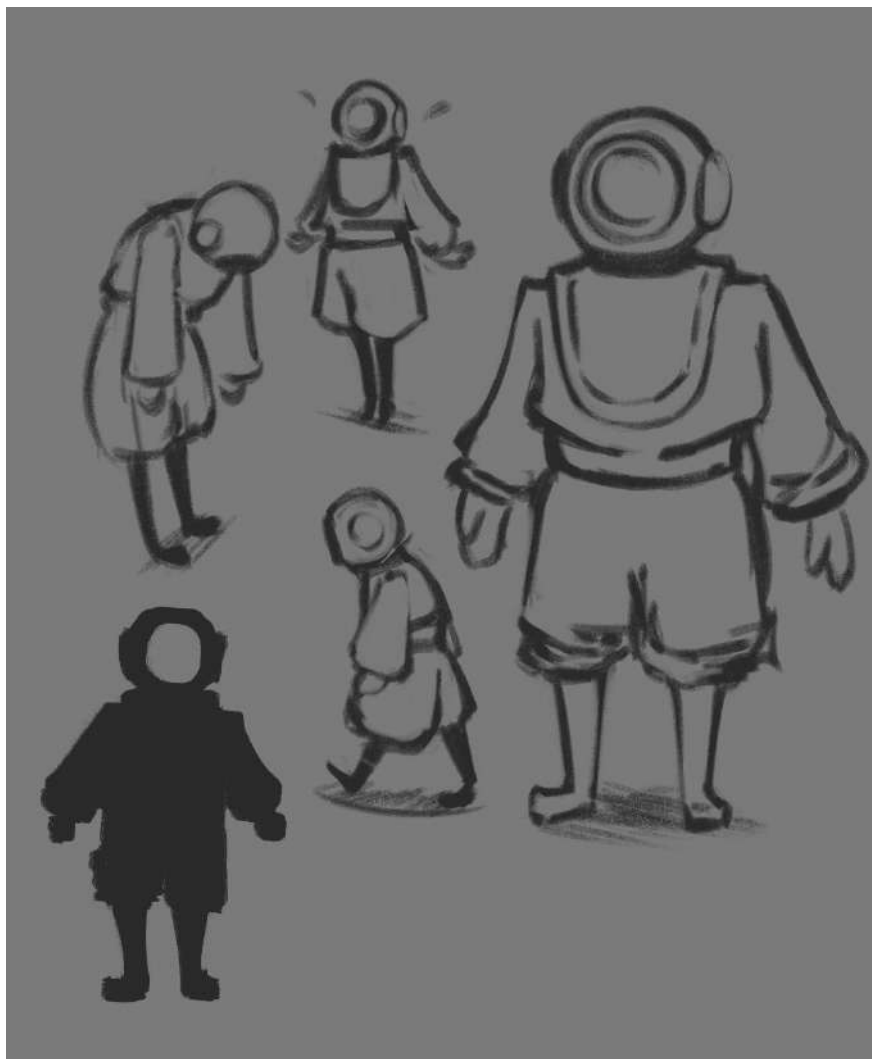
A ambientação foi mantida na localização original, interior de São Paulo, mas a transporte para outro momento temporal: o período pandêmico. Fiz essa escolha por se tratar de um momento de grande impacto coletivo e individual devido ao isolamento da quarentena, haveria um terreno fértil para explorar a dimensão intimista da narrativa.

Em relação ao personagem, achei necessário trocar seu nome, pois Evan não é exatamente um nome comum no Brasil. Em *Monachopsis* e *Samsara* havia um valor simbólico atribuído a ele: remetia a Eva, personagem que é enganada por uma entidade e levada a um ato condenável, assim como Evan. Porém, com a mudança de contexto, tal referência se tornou desnecessária. Optei então por Erik, nome mais comum e que mantinha uma certa similaridade fonética com o anterior, o que servia para manter a essência do personagem.

As mudanças, porém, não se limitaram ao nome. Erik agora teria uma condição física peculiar: seu corpo produziria uma grande quantidade de água sempre que o menino ficava ansioso, fazendo com que vazasse constantemente. Essa característica não seria metafórica, ela existiria concretamente no universo narrativo, afetando sua rotina e sendo perceptível aos demais personagens. Esse é um elemento que visava evocar o fantástico, que não foi abandonado na reestruturação, aparecendo como essa característica incomum do garoto, absurdo que é aceito tanto por ele quanto pelos demais.

Devido a essa condição, Erik utiliza um escafandro o tempo todo (figura 8), de forma a contê-la, mantendo, assim, a água e seus sentimentos encapsulados.

Figura 19 - Estudos de design de Erik, 2024

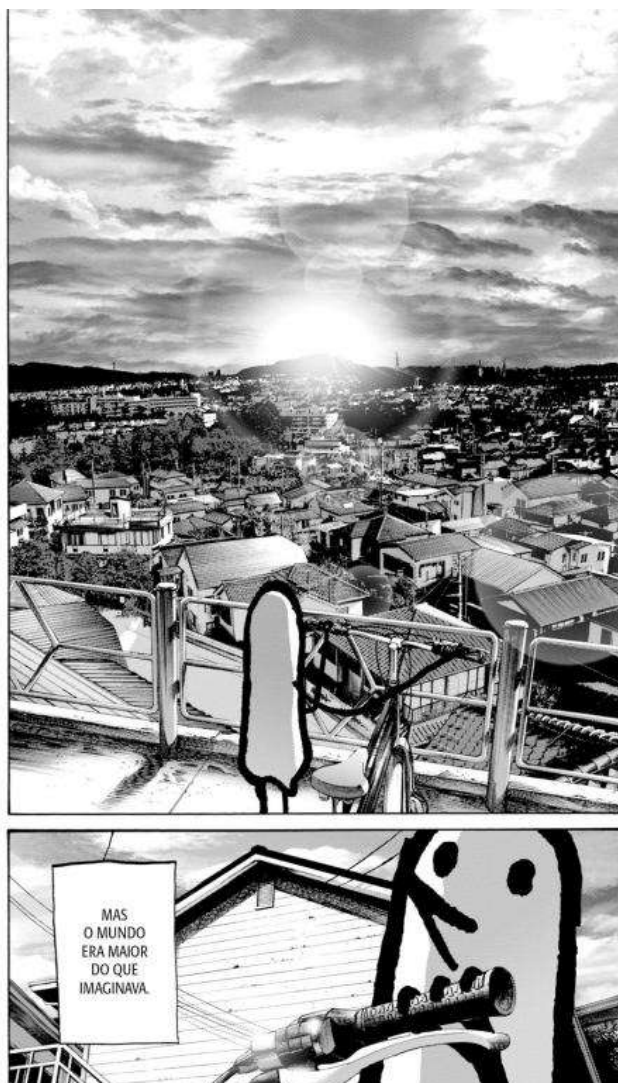


Fonte: acervo pessoal

Essa ideia estética foi inspirada no mangá *Boa noite, Punpun*, de Inio Asano. A obra possui uma temática semelhante à minha — acompanhar o amadurecimento de um garoto — mas tem um foco bem diferente. Sua temporalidade é muito mais larga, englobando quatro estágios da vida do protagonista: primeiro fundamental, segundo fundamental, ensino médio e seus vinte anos. Temáticas como amadurecimento, amizade, família disfuncional, ansiedade e depressão são exploradas na narrativa, apresentando momentos de intenso impacto emocional, chegando até mesmo a ser difícil de ler.

Visualmente, Punpun (figura 9) é representado de forma distinta dos demais personagens: enquanto estes são desenhados de maneira mais realista, ele assume a forma de um passarinho estilizado.

Figura 20 - Quadros do primeiro volume de *Boa noite, Punpun*, Inio Asano, 2007



Fonte: <https://medium.com/betaredacao/cr%C3%ADtica-punpun-a-hist%C3%B3ria-de-um-menino-passarinho-3ab5bbbf8282>

Isso inspirou-me a conceber o design de Erik, pois assim geraria uma dupla dinâmica de afastamento: dos outros personagens, tornando visualmente muito diferente dos demais, e da realidade, mantendo-o isolado e contido.

Erik e os sentimentos vazantes, o título provisório do projeto, inicia-se com a apresentação de Erik em uma atividade corriqueira: indo fazer compras. O contexto temporal é apresentado de forma indireta, nunca dizendo de fato que se passa durante a pandemia, mas trazendo as características de isolamento, o vazio da cidade e a preocupação sanitária. A narração buscava evocar a personalidade de Erik: um menino avoado, perdido em seus próprios pensamentos. Tanto assim que frequentemente acabava acidentando-se por não prestar atenção ao caminho.

Figura 21 - Estudo, 2024



Fonte: acervo pessoal

Assim é introduzido o primeiro conflito da narrativa e a temática central. Ao recobrar o equilíbrio, ele volta à realidade e percebe seus arredores. Nota que está próximo ao parquinho que costumava brincar com seu irmão, Henrique.

Figura 22 – Estudo, 2024



Fonte: acervo pessoal

Sua mente é inundada com as boas memórias que tem daquele lugar. É capaz até de visualizar as silhuetas dos dois brincando naquele espaço — um fragmento do passado.

Figura 23 - Estudo, 2024



Fonte: acervo pessoal

Apesar dos bons pensamentos, ele não fica feliz. Pelo contrário, suas emoções formam um turbilhão, agitando-se dentro dele e saindo em forma da água que escapa por entre as frestas do equipamento.

Figura 24 - Estudo, 2024



Fonte, acervo pessoal

Após alguns segundos, o menino direciona-se para seu destino e vai embora dali. Atrás dele fica um rastro de água.

Figura 25 - Estudo, 2024



Fonte: acervo pessoal

Assim, ele seguiria seu dia; encontraria sua avó, voltaria para casa e cuidaria de seus afazeres.

A jornada de Erik seria formada por quatro movimentos essenciais. O primeiro seria a respeito de Henrique e o aprendizado para lidar com o luto. A relação deles era ótima, uma amizade bonita; o mais velho cuidava do mais novo e este o admirava profundamente, tanto que o tinha como modelo. Erik queria ser como Henrique, pois ele era popular, inteligente e era constantemente elogiado pelos pais. Em sua visão, era o irmão mais velho que o conectava a eles. Sua morte não significou apenas a perda do irmão, mas a do melhor amigo, a de quem aspirava ser e da conexão com o restante da família.

O segundo giraria em torno de sua mãe, a quem o luto afetou profundamente, ocasionando seu afastamento emocional. Ela seria como uma presença silenciosa que permearia a vida de Erik, mas da qual ele não sabia como se aproximar. Superar essa distância seria um dos grandes objetivos do menino, pois ele precisava de sua atenção, afinal, era apenas um garoto de treze anos.

Com seu pai seria uma situação semelhante, a diferença residindo no fato de existir também uma distância física entre eles. Por ser médico, o homem estaria na

linha de frente na luta contra a COVID-19, sendo impedido de voltar para casa como uma medida para evitar que levasse consigo a doença. A saúde frágil que sua mãe possuía tornava essa situação ainda mais delicada. Para além da distância, haveria também um afastamento, pois o contato entre eles seria escasso, sendo o enfrentamento dessa ausência o que comporia o terceiro movimento da narrativa.

Por fim, o último seria a respeito de Erik e suas questões interiores. Todo esse cenário causaria um grande impacto em seu emocional, o que acarretaria o agravamento de seus vazamentos. Erik teria que lidar com a solidão que sentia. Os únicos contatos que possuía seria a sua avó, a qual precisava manter distância para protegê-la da doença, e sua psicóloga, Letícia, com quem mantinha contato de forma online.

Essa personagem, a psicóloga, foi uma adição necessária para trazer dinamismo ao caráter intimista da narrativa. Ela seria a fagulha que movimenta a jornada, uma figura transformadora que impulsiona o menino a fim ajudá-lo a encontrar formas de lidar esses sentimentos e emoções. O resultado que almejava não consistiria em uma cura para sua condição, mas uma busca por maneiras de resolver seus problemas: aproximar-se de seus pais, lidar com seu luto e aprender a seguir em frente mesmo com a ausência de Henrique.

Assim aconteceria a jornada interior de Erik. Essas eram as ideias que eu buscava, mas o caminho para chegar até elas não estava se revelando de maneira fácil. Tudo o que consegui desenvolver foram cinco páginas da história em prosa, ou seja, apenas o início, e aqueles estudos mostrados.

Apesar de tentar muito desenvolver essa narrativa, o tempo estava se esvaindo e eu precisava avançar. Era o segundo período do TCC e eu precisava terminar uma história para poder apresentá-la ao final do trabalho.

Algo não estava certo. Não conseguia entender o porquê do bloqueio criativo se eu tinha clareza sobre meu objetivo. Nada vinha à minha mente em relação aos eventos que poderiam se desdobrar. Talvez fosse o contexto que criei, a ideia de trabalhar com o fantástico pode ter me colocado em um impasse, pois acabou fazendo com que eu estivesse criando uma analogia para o processo terapêutico. Talvez isso tivesse feito com que o tom ficasse piegas.

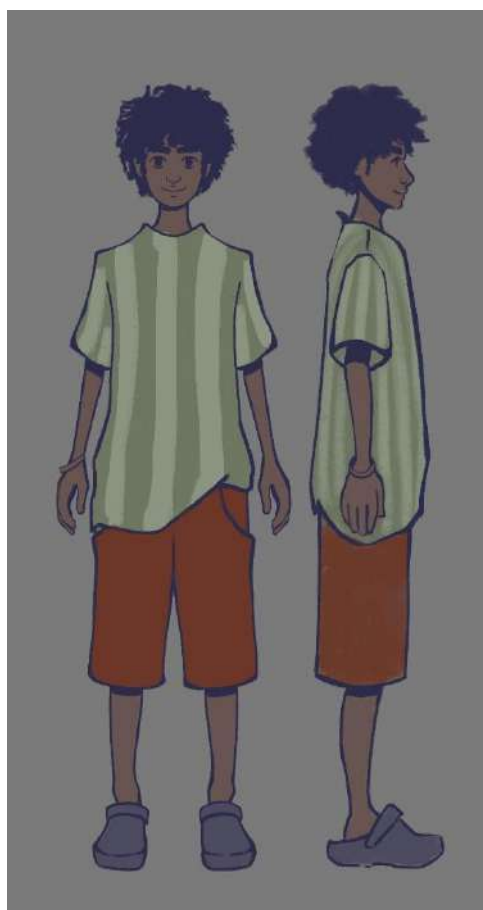
Tempo curto, necessidade de avançar. Mudar de direção parecia mais fácil do que continuar insistindo. Mudar o contexto poderia fazer a história se desenvolver de maneira orgânica. Assim, abandonei o fantástico e embarquei em uma abordagem diferente.

3.1 – A solução perfeita

Sem o elemento fantástico, a narrativa embarcaria em uma direção realista, tendo um tom mais sóbrio e concreto. Apesar da mudança, a premissa ainda seria a mesma. O conteúdo, isto é, a temática, os conflitos e a dinâmica dos personagens permaneceriam tal qual contei anteriormente. O que mudaria seria a maneira de desenvolver tudo isso na narrativa.

Naturalmente, o design de Erik teria que mudar (figura 15). Sem o fantástico, sua condição não mais existiria, fazendo com que o escafandro não fosse mais necessário, além de estar completamente fora de tom. Agora, Erik seria apenas um garoto comum e sua aparência deveria mostrar isso.

Figura 26 - Novo design de Erik, 2024



Fonte: acervo pessoal

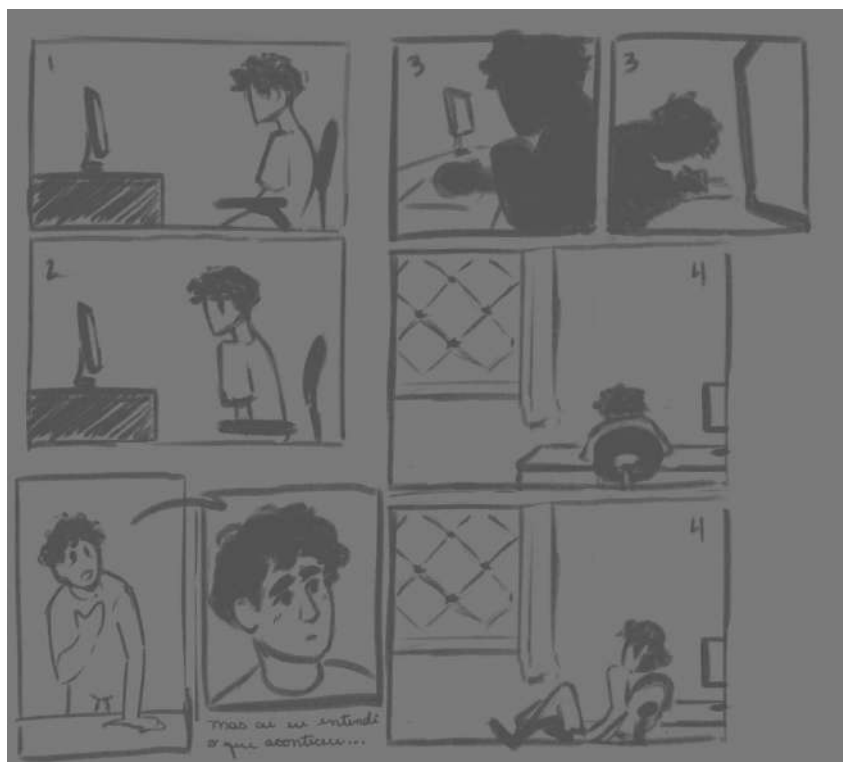
Para desenvolver essa nova abordagem, comecei por estruturar uma abertura diferente: a narrativa seria introduzida durante uma sessão de terapia. A intenção era que toda a história acontecesse dentro dessa janela temporal de mais ou menos uma hora, na qual a jornada interna de Erik se desdobraria nos movimentos descritos anteriormente — aprendizado de como lidar com o luto, reconciliação com a mãe, reaproximação com o pai e resolução das próprias problemáticas.

Para viabilizar o desenvolvimento dessa estrutura narrativa, *flashbacks* seriam usados como ferramenta de transição temporal. Esses fragmentos de memória seriam introduzidos justapostos com a conversa entre o garoto e a psicóloga, como uma forma de contextualizar os assuntos e de apresentar os conflitos do menino. Eles ilustrariam esse diálogo, expandindo a temporalidade da narrativa, seriam como janelas temporais que se abriam no meio da narrativa e mostrariam um pedaço do passado.

Nesse contexto, a figura da psicóloga seria intensificada. Ela se tornaria a mediadora do fluxo da história, guiando o garoto por entre essas memórias e o ajudando encontrar formas de resolver as problemáticas que o afligem. Ela seria parte fundamental dessa nova versão.

A metologia foi a mesma: começar pelo texto em prosa. Mantive a medida simultânea de adaptação das ideias visualmente e escrita do texto. Uma diferença foi que, desta vez, adicionei à dinâmica a escrita do roteiro de cenas. Assim, eu estava avançando em três frentes do desenvolvimento do processo.

Figura 27 - Estudos de composição, 2024



Fonte: acervo pessoal

Figura 28 - Estudo de composição, 2024



Fonte: acervo pessoal

Apesar desse avanço inicial, conseguindo avançar vários passos adentro dessa nova perspectiva, novamente entrei em bloqueio criativo. Curiosamente, o impasse surgiu quase no mesmo ponto narrativo que havia interrompido o desenvolvimento da versão anterior, como se fosse uma resistência estrutural.

Talvez, dessa vez, o tom tenha ficado sério demais. Talvez eu tenha me colocado em uma armadilha ao criar uma narrativa que dependeria fortemente de diálogos, recurso que não tenho muita desenvoltura para construir. Para onde ir com essa história? Como construir os eventos de forma que ficasse interessante? Eu não sabia como responder essas perguntas.

Já havia passado da metade do período, ficar insistindo nessa versão não seria prudente. Eu precisava urgentemente avançar, então mudei de caminho, de novo.

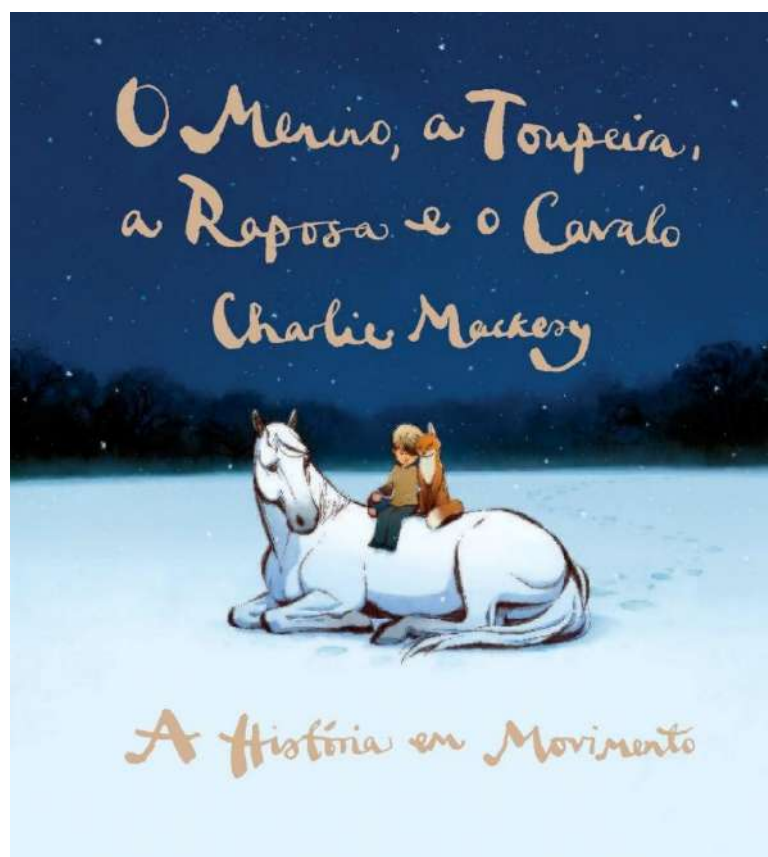
3.2 – A solução mais que perfeita

Sem tardar, debruicei-me sobre a nova perspectiva; agora nem fantástica, nem realista; mas mágica. Assim como feito anteriormente, todo o conteúdo continuaria o mesmo, porém seria desenvolvida de forma fantasiosa. Eu sentia que isso me daria mais liberdade criativa para experimentar com a estrutura narrativa, permitindo uma apresentação dos eventos que flertava um pouco com o surrealismo.

A ideia de enveredar por esse novo caminho não foi arbitrária, uma escolha influenciada pelo livro ilustrado *O menino, a toupeira, a raposa e o cavalo*, de Charlie Mackesy. A obra retrata a jornada de um menino perdido buscando uma forma de voltar para casa, encontrando no caminho os outros personagens: a toupeira gulosa, a raposa cautelosa e o cavalo sábio. Eles o acompanham, ajudando nos desafios que aparecem, ensinando valiosas lições e, ao final, tornando-se uma família. É uma narrativa que traz assuntos como amizade, pertencimento e amor de maneira leve e comovente, tendo me impactado profundamente.

O impacto, porém, foi algo geral, ao ponto de, em 2022, a obra receber uma adaptação para curta-metragem de animação — premiada com o Oscar em 2023. Essa versão cinematográfica inspirou inclusive uma nova edição do livro, que homenageia o trabalho dos animadores responsáveis pela adaptação. Foi justamente essa edição que utilizei como base para minha pesquisa e inspiração criativa.

Figura 29 - Capa de O menino, a toupeira, a raposa e o cavalo, Charlie Mackesy, 2022



Fonte: <https://sextante.com.br/products/o-menino-a-toupeira-a-raposa-e-o-cavalo-a-historia-em-movimento>

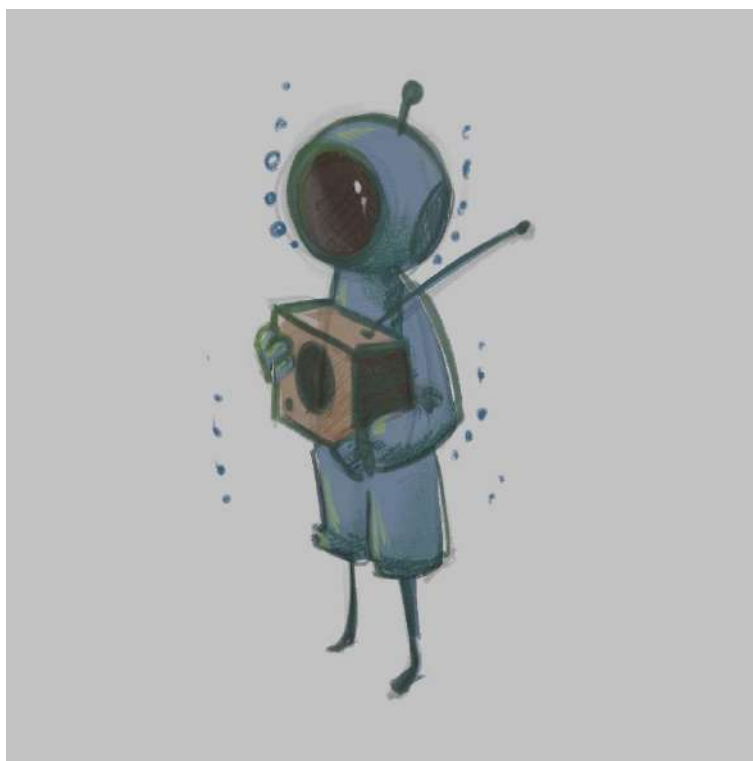
Ao ler essa obra, reconectei-me com minha ambição inicial: criar uma narrativa de estrutura simples. Percebi que, no meio do processo, estava começando a me perder em um emaranhado de ideias. O processo que eu mais queria evitar estava acontecendo de novo.

A mudança de perspectiva não se limitaria à estrutura narrativa — abrangeria também o meio escolhido. Desenvolver a história em quadrinhos estava se revelando um desafio singular. Embora eu tivesse estudado os livros de Scott McCloud sobre linguagem dos quadrinhos, esperando aprimorar minha técnica, o resultado foi paradoxal: em vez de ganhar liberdade criativa, senti-me progressivamente incapaz de criar. A obsessão por fazer “correto” ou “da melhor forma possível” enraizou-se em meu processo criativo, servindo como grilhões. Como reação, afastei-me dos quadrinhos e, inspirada pelo livro, migrei para as histórias ilustradas — um território que me parecia mais acolhedor por seu equilíbrio entre texto e imagem, já que minha confiança na criação visual estava bastante abalada.

Dessa forma, em uma abordagem completamente nova, mergulhei na experimentação de formas de desenvolver a premissa no contexto mágico.

Saindo da ambientação no interior paulista, levei a narrativa para o fundo do mar. Erik viveria uma vida submersa, condição que resgataria escafandro (figura 19), não como um elemento de contenção, mas em sua função padrão, permitindo-o existir nesse novo mundo.

Figura 30 - Novo design de Erik, 2024



Fonte: acervo pessoal

Ao contrário das outras duas versões, nas quais a jornada de Erik era apenas interna, nessa haveria também uma jornada externa. Os mesmos conflitos de antes persistiam, mas sua resolução agora exigiria mais do que reflexão — demandaria uma travessia física através do abismo. Erik precisaria realizar um deslocamento tanto geográfico quanto emocional, para enfim alcançar a solução que buscava.

Ele não faria essa jornada sozinho, seria acompanhado pela Voz, uma personagem que não existiria de forma física na narrativa. Sua presença se faria presente através de um rádio, que funcionaria perfeitamente embaixo d'água. Essa figura serviria o mesmo papel que a psicóloga anteriormente: impulsionar o menino através dos conflitos, ajudando-o a enfrentá-los.

A progressão dos desafios seguiria uma escala descendente — cada obstáculo mais complexo que o anterior. Visualmente, isso seria representado através de uma literal descida às profundezas do oceano, começando em uma planície superficial até a região abissal, onde repousaria o desafio mais árduo.

Assim, a jornada teria quatro estágios:

1. Raso: A estátua de Henrique — após a morte do irmão, um monumento em sua homenagem surgira misteriosamente. Isso causaria uma gama de sentimentos conflitantes ao garoto, mas que ele não saberia o que fazer para não se sentir mais assim;
2. Profundidade média: A estufa de sua mãe — assim como nas versões anteriores, a mãe seria distante emocionalmente, o que seria representado por sua permanente estadia em uma estufa submersa. A escolha por esse tipo de estrutura foi feita porque as plantas teriam uma relação com ela, espelhando seu estado de espírito;
3. Fundo oceânico: A busca pelo pai — a dinâmica entre Erik e seu pai também foi mantida nessa versão. Por ser médico, o homem estaria constantemente longe, o que leva o garoto a embarcar em uma jornada para ir se encontrar com ele;
4. Zona Abissal: Enfrentamento de si mesmo — o último desafio, e o mais difícil, teria Erik enfrentando uma criatura que o personificaria, o que suscitaria a emergência de conflitos internos até então submersos no inconsciente do menino. Por ser o ponto mais profundo da jornada, Erik perderia a conexão com a Voz, tendo que passar por esse desafio sozinho.

E ele sairia vitorioso, simbolizando a resolução dos conflitos que o mantinham estagnado. Ao realizar o caminho de volta, agora transformado, ele seria capaz de solucionar cada um dos obstáculos que encontrou. Ao pai conseguiria expressar o desejo de vê-lo com mais frequência. À mãe confessaria a dor que sua distância causava, o que a faria sair da estufa e abraçá-lo, o sinal do começo de um novo relacionamento. Quanto à estátua, decidiria destruí-la, representando a superação daquilo que o mantinha em sofrimento. Porém, dela retiraria um fragmento, mantendo consigo uma parte de Henrique que levaria para todo o sempre.

Por fim, voltando à planície superficial, Erik conseguiria recobrar o contato com a Voz para agradecê-la por sua companhia nessa aventura. Uma promessa de manter contato seria feita e, assim, terminaria a história — uma jornada satisfatória de amadurecimento.

A ideia se desenvolveu com muita facilidade, a abordagem mágica me permitia brincar com a natureza dos eventos e desafiar a lógica de uma maneira que acabou tornando o processo divertido. Entretanto, em termos materiais, apenas o início do texto em prosa e as ilustrações apresentadas foram desenvolvidas. Tudo o que eu tinha para apresentar consistia essencialmente no planejamento do projeto e na visão do resultado que almejava alcançar.

Com o término do semestre se aproximando, era evidente que eu não iria conseguir terminar o projeto. Pior, eu nem havia começado a pensar sobre o texto do trabalho em si. A única saída que eu via era solicitar mais tempo, permanecendo por mais um semestre para finalizar essa história e obter um projeto do qual eu pudesse me orgulhar.

3.3 – Repetindo erros passados

Embora a razão para a prorrogação fosse verdadeira — o desejo de finalizar essa narrativa, obtendo um bom trabalho — o que eu fato queria era me manter no processo. Mais tempo de desenvolvimento me permitiria resolver os problemas da narrativa, criar um bom material e descobrir o que fazer com o texto... As respostas eventualmente apareceriam.

Porém, isso era apenas ilusão. A percepção de ter tempo amenizava a ansiedade, mas não mudava o fato de que eu havia alcançado um impasse criativo — de novo. Não é coincidência que as três versões colapsaram sistematicamente no mesmo ponto: na transição do começo para o meio, exatamente quando eu deveria começar a dar forma para as ideias que havia criado. Por que justo aí?

Porque desenvolvê-las exigiria um investimento emocional que eu não conseguiria realizar por narrativas pelas quais eu sentia pouca — para não dizer nenhuma — paixão. O bloqueio criativo nascia de sentimentos de desgosto e raiva, primeiro por não conseguir chegar ao ponto que almejava, segundo por não saber exatamente que lugar seria esse. Afinal, o que eu estava tentando atingir?

Essa resposta eu não possuía. Partia do desejo de criar um bom trabalho, mas o que isso realmente significa? “Criar um bom trabalho” é um parâmetro extremamente amplo, existem infinitos caminhos possíveis para alcançá-lo. “Para quem não sabe para onde vai, qualquer caminho serve” é o que o Gato Risonho diz à Alice, e foi exatamente o que ocorreu em todo o processo: eu iniciava um projeto, mas o interrompia antes de me aprofundar em seu desenvolvimento, pois percebia que não era de fato o que desejava fazer, abandonando-o e começando outro em seguida. Por não ter um objetivo, eu vagava por entre caminhos criativos sem nunca conseguir chegar a algum lugar, não que eu soubesse onde queria chegar de qualquer forma.

Além disso, eu me guiava por expectativas irreais. Embora vislumbrasse o resultado que eu almejava alcançar, o trajeto até lá revelava-se um obstáculo intransponível, seja porque ultrapassava minhas capacidades, seja porque, no desenvolvimento, eu percebia que aquela direção não era verdadeiramente interessante, levando-me a buscar outro vislumbre e criar outras expectativas.

Isso revela uma falha fundamental no meu processo criativo: ele é orientado ao resultado, não pelo processo em si. Não há uma organização *a priori*, a etapa da pré-produção na qual ocorre o planejamento de como atingir as expectativas. Não existe uma racionalização do processo, eu simplesmente visualizava o ponto onde queria alcançar e iniciava o desenvolvimento. Quando ele inevitavelmente mostrava-se diferente da expectativa, era abandonado e substituído.

Em todo esse processo, o único projeto que partiu de uma paixão interna foi *Monachopsis*, justamente o que viu o maior processo de desenvolvimento. Os outros foram sendo desenvolvidos através de uma cadeia de reações. Pela necessidade de ter uma história pronta ao final do trabalho, ao encontrar um impasse, eu adaptava o que dava da narrativa anterior e tentava de novo. Não havia uma racionalização sobre o processo, apenas reações. Com isso, sem perceber, eu chegava a pontos em que detestava tudo que estava criando e a única saída que eu vislumbrava era adaptar para continuar em movimento.

E aqui chegamos a este exato momento — o desenvolvimento de uma narrativa que eu não desejava verdadeiramente criar. Por isso os bloqueios criativos, as impossibilidades de avançar — não havia paixão. Mas como reacendê-la depois de tanto tempo colhendo apenas frustrações?

Daí a falta de resposta à pergunta essencial: “onde quero chegar?” Após tantos fracassos e projetos abandonados era inevitável questionar se eu tinha algo de relevante para dizer ou criar. Como continuar, então?

Luta contra as próprias expectativas e reconexão com a paixão criativa são as temáticas centrais do filme *A Adaptação*⁶. A obra retrata a jornada de um roteirista, Charlie, para adaptar um livro aparentemente inadaptável. No ápice de seu desespero, ele recebe um conselho simples da própria autora do livro que tentava adaptar: “Concentre-se em um aspecto da história. Encontre o elemento que mais o interessa e escreva sobre ele.”

Por mais clichê que isso fosse, eu precisava recuar e reexaminar o meu processo. “Sobre o que desejo criar?” essa era a pergunta que importava e eu não sabia como a responder.

⁶ Filme estadunidense de 2002 dirigido por Spike Jonze, com o roteiro de Charlie Kaufman.

CAPÍTULO QUATRO – A última provação

O início de um novo semestre significava mais uma tentativa de encontrar um caminho. Após um ano e meio nesse processo, fracasso atrás de fracasso, o desânimo era grande, mas eu precisava pensar em alguma coisa para dar prosseguimento nesse trabalho.

Obviamente eu iria criar uma narrativa nova — era o caminho natural das coisas. Partir do zero era infinitamente mais fácil do que desatar os nós das histórias anteriores. Além do mais, após tanto tempo investido, eu precisava apresentar algum resultado concreto, caso contrário todo esse esforço teria sido em vão.

Nesse ponto, já havia decidido que transformaria todo esse processo criativo no conteúdo do texto. O trabalho consistiria em um relato dessa jornada inconstante, errática e repleta de quedas. Assim, mais do que nunca, eu precisava concluir um projeto, pois senão esse seria um relato apenas de fracassos.

Mas então surgia a pergunta crucial: sobre o que seria essa história? Não ser capaz de respondê-la era profundamente frustrante, estar nesse vazio criativo em que me sentia incapaz de criar alguma história que valesse a pena contar. Antes de começar esse trabalho eu me sentia tão atraída pela construção narrativas; agora, não conseguia nem encontrar um assunto para começar.

Uma decisão deveria ser feita. Após um intervalo introspectivo, percebi que ao invés de tentar espremer alguma ideia da minha mente, seria mais frutífero procurar o caminho através de inspirações externas — afinal, todos os projetos anteriores nasceram do diálogo com outras obras. Assim, resolvi me voltar aos meus filmes favoritos, buscar neles os motivos que me levam a apreciá-los tanto poderia me ajudar a encontrar o elemento sobre o qual queria criar.

O primeiro deles foi *A viagem de Chihiro*⁷, uma história incrível que narra a jornada de Chihiro ao ficar presa em um mundo espiritual após seus pais serem transformados em porcos. Mais do que a busca pelo caminho de volta, a narrativa acompanha seu amadurecimento. Ao enfrentar diversos desafios, quase perder sua identidade e encontrar ajuda em amizades improváveis, Chihiro, que antes era uma

⁷ Animação japonesa de 2001 dirigida por Hayao Miyazaki.

garota um tanto mimada, ao final do filme possui uma nova postura. Ela própria passa por uma transformação, tornando-se mais confiante e madura no processo.

Figura 31 - Cena do filme A viagem de Chihiro, Hayao Miyazaki, 2001



Fonte: <https://www.techtudo.com.br/guia/2023/11/a-viagem-de-chihiro-saiba-mais-sobre-o-filme-do-studio-ghibli-streaming-streaming.ghtml>

O segundo foi *Sussurros do coração*⁸, uma história na qual é mostrada a vida de Shizuku, uma garota de catorze anos cuja paixão pela literatura consome grande parte de sua vida. Após conhecer Senji, um garoto determinado a se tornar um construtor de violinos, acende-se nela a urgência de encontrar a própria paixão, o que a faz decidir escrever um livro. Essa provação mostra a ela pela primeira vez o peso da criação e todos os sacrifícios que demanda. Mas de fato sua paixão é despertada, ela termina o filme com o vislumbre do caminho que quer seguir ao longo de sua vida.

Figura 32 - Cena de Sussurros do Coração, Yoshifumi Kondō, 1995

⁸ Animação japonesa de 1995 dirigida por Yoshifumi Kondō.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/335518241004058187/>

Os dois filmes acompanham jovens protagonistas em jornadas de transformação pessoal. Em Chihiro, vemos sua insegurança convertendo-se em determinação, deixando de ser a menina de ombros curvados do início para assumir uma postura ereta de alguém que conhece as próprias capacidades. Em Shizuku, presenciamos o momento em que ela, que até então apenas seguia o fluxo da vida sem muita autonomia, encontra seu propósito. É essa progressão orgânica de suas histórias que as torna tão satisfatórias de acompanhar, sendo precisamente a qualidade que me cativa.

A fagulha da inspiração se acendeu. Motivada pelos filmes, decidi criar minha própria história sobre a jornada de uma garota, mas com uma abordagem mais livre: sem a preocupação de “transmitir uma mensagem” — eu só queria contar uma história divertida.

Apesar de ter abandonado a última narrativa de forma um tanto dramática, ainda aproveitei algumas de suas características. Assim como as versões anteriores, a protagonista enfrentaria a morte de um irmão, porém esse não seria o foco, apenas um motivador de sua jornada. Seu nome seguiu o mesmo padrão de variação apresentado antes: de Evan para Erik e agora para Enid.

A premissa seria a luta de Enid contra uma doença misteriosa e repentina, a mesma que ceifou a vida de seu irmão. Por se desenvolver rápido, ela teria que correr contra o tempo para encontrar a curandeira a qual sua mãe foi buscar, mas nunca

retornou. Ambientada em um lugar e tempo indefinido, ela viveria em uma casa isolada com sua família sem nunca ter contato com o mundo exterior.

Sua jornada consistiria em uma travessia por uma geografia até então desconhecida, já que nunca havia saído de casa até então. Ela deveria cruzar um rio para chegar até a região onde ficava a tal curandeira, um lugar conhecido como “Zona Morta”. Devido aos perigos que enfrentaria, Enid usaria um traje especial, uma característica inspirada em Erik e seu escafandro.

A narrativa teria uma abordagem mágica, algo também inspirado da narrativa anterior. A fantasia possui um grande potencial criativo, permitindo a experimentação e fazendo com que o processo fosse bastante divertido. Após tantas tentativas frustradas, era necessário que o processo fosse leve.

Seguindo a mesma metodologia de sempre, comecei a escrita do texto em prosa. Pela empolgação, escrevi-o quase todo de uma vez. Somente a porção final não foi tão bem desenvolvida, não porque não sabia como finalizar a história, mas porque havia criado uma situação um tanto difícil de resolver. Basicamente, Enid ficaria cega em decorrência da doença, que na verdade era uma maldição, e nesse estado ela precisaria derrotar a Bruxa que a amaldiçoou. Mas como ela faria isso no estado em que estava?

Essa questão permaneceu em aberto, pois antes que pudesse desenvolvê-la, uma nova direção se impôs. Durante as orientações, surgiu uma discussão sobre um problema fundamental: a narrativa, por sua ambientação e temporalidade vagos, havia caído numa genericidade que inconscientemente replicava padrões europeus, especialmente no que se referia aos elementos mágicos.

Grande parte das minhas referências de fantasia vem de narrativas europeias, o que se mostrava como um fator limitante. Foi aí que surgiu o questionamento: por que não trazer a história para o contexto brasileiro?

Naquele momento, a história se encaminhou por um novo caminho. A provocação fazia sentido, era uma oportunidade para enriquecer a história, deixando-a mais original. Porém, toda uma nova gama de desafios surgiu. Primeiro, como eu faria isso?

O debate das orientações trouxe a proposta de transpor a narrativa para o contexto indígena. A ausência de temporalidade definida e o cenário isolado já existente permitiriam essa adaptação orgânica. Mais do que uma mudança de contexto, a nova abordagem abria novas possibilidades de significado. A figura da Bruxa poderia deixar de ser uma mera vilã para encarnar o espírito da “ameaça externa”, simbolizando a colonização. Paralelamente, suas maldições poderiam representar as epidemias trazidas pelos colonos. Poderia ser uma história sobre resistência.

Muitas ideias, muitas possibilidades, todo um potencial estava à frente.

4.1 – Velhos hábitos

Comecei a reconstrução adaptando diretamente a narrativa para o novo contexto: a protagonista desenvolveria os sintomas de uma doença misteriosa, partiria em uma jornada para procurar uma cura e acabaria lutando contra a Bruxa que a amaldiçoou. Mantive toda a estrutura essencial — o isolamento familiar, a morte do irmão, o desaparecimento da mãe. Assim, seguindo o processo já estabelecido, comecei a redigir o texto em prosa.

Uma alteração necessária foi a mudança do nome — de Enid, de origem europeia, para Inaiê, um nome que refletia a nova identidade indígena. Além da bela sonoridade, sentia que ele mantinha uma sutil conexão com os nomes anteriores, criando assim uma continuidade entre os personagens, uma linha que conecta todo esse processo.

A ambientação também passou por alterações para trazer a história para o contexto brasileiro. Durante as orientações, surgiu a proposta de localizar a narrativa em um lugar real, a Serra da Canastra. Essa seria uma escolha interessante, pois utilizar um cenário existente oferecia a vantagem de enriquecer o enredo com detalhes. Por exemplo, seria possível usar o Rio Grande como elemento narrativo, já que a travessia fluvial seria um ponto importante.

Quanto à temporalidade, optei por situar a história apenas um século após a chegada dos portugueses. Esse período possuía um bom equilíbrio, pois os primeiros conflitos coloniais já haviam começado a alterar a dinâmica entre os povos, mas

grande parte do território e das culturas ainda permaneciam intactos, o que me dava liberdade para criar a dinâmica da narrativa.

A premissa era que a Bruxa, chegando através das embarcações, personificaria a própria colonização: uma força intrusa que se enraizaria no território e espalharia suas maldições, que por sua vez representariam as epidemias e violências que dizimaram povos nativos, exatamente o que aconteceu com o povo de Inaiê.

A respeito disso, optei por não tentar representar um povo indígena específico. Por não ser indígena, temia que acabasse por representar de forma rasa, ou até mesmo desrespeitosa, toda uma cultura. Pensei que seria mais prudente desenvolver um povo fictício, que teriam sua própria cultura e tradições.

Porém, mesmo assim ainda me sentia profundamente incomodada com essa escolha. Por mais que tentasse encontrar abordagens diferentes, verdadeiramente sentia que eu não devia estar escrevendo sobre uma perspectiva que não era a minha. Mesmo indo atrás materiais feitos por lideranças indígenas, quanto mais eu me aprofundava, mais evidente ficava a complexidade que seria aquela tarefa. Não que houvesse uma proibição, algo inerentemente imoral, mas eu reconhecia que fazer justiça àquela perspectiva demandaria tempo de estudo e de colaboração — algo impossível naquele momento.

Eu precisava terminar o projeto naquele semestre, era um objetivo pessoal — provar para mim mesma que eu seria capaz.

Diante desse impasse, encontrei uma solução criativa: transformaria a história em um conto dentro da narrativa, sendo narrada através de um outro personagem. Assim seria mais confortável, pois o enredo não tomaria a perspectiva de Inaiê, podendo me concentrar no relato de sua jornada. Haveria uma distância maior entre mim e a narrativa.

Decidi pular a etapa do texto em prosa e partir direto para a criação de imagens (*thumbnails e storyboard*). O tempo já pressionava e eu precisava acelerar o processo. Voltei então aos quadrinhos; senti que na tentativa anterior de desenvolver uma história ilustrada acabei caindo em um tom artificialmente pomposo, como se cada aspecto precisasse carregar todo um simbolismo exagerado. Dessa vez, meu objetivo era só conseguir terminar esse projeto.

Assim, a narrativa se iniciaria com uma mãe colocando a filha para dormir. A pedido da criança, ela começaria a contar a saga de Inaiê, uma lenda muito antiga da região.

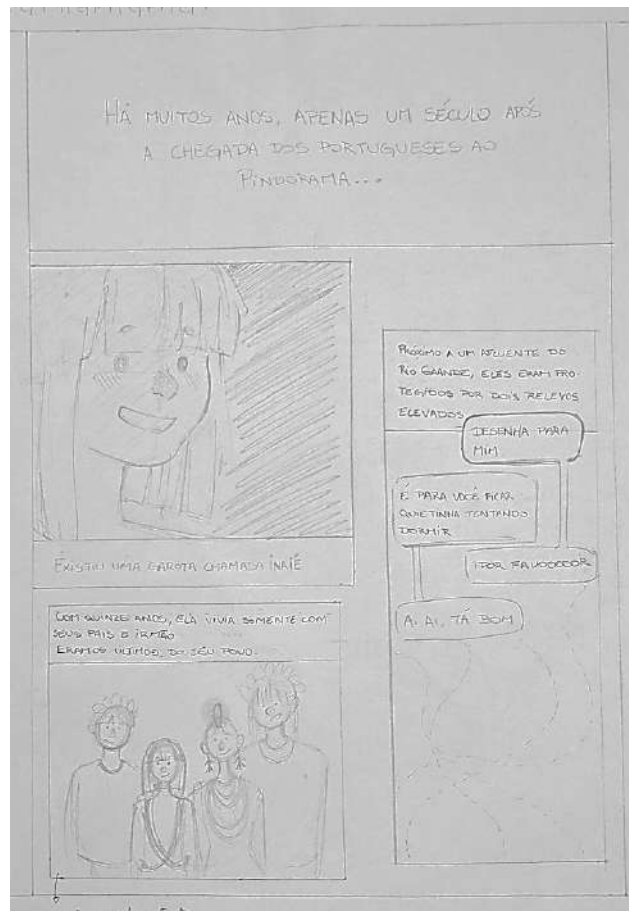
Figura 33 - Estudo storyboard, 2024



Fonte: acervo pessoal

A mãe assume a posição de narradora da narrativa. Esse contexto permitia que a apresentação das informações fosse feita de forma direta, em uma exposição orgânica. Assim introduz-se a temporalidade da narrativa, por volta do século XVII, e a dinâmica familiar de Inaiê, que vivia com sua mãe, pai e irmão — sendo os últimos de seu povo.

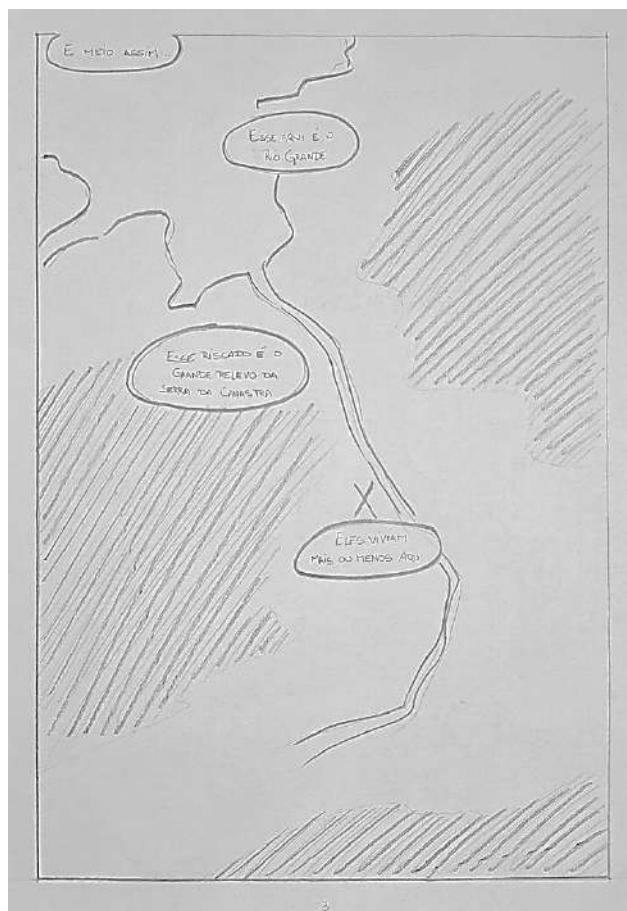
Figura 34 - Estudo storyboard, 2024



Fonte: acervo pessoal

Decidi recorrer a um recurso narrativo para introduzir facilmente algumas informações essenciais: a intromissão da filha com perguntas ingênuas, funcionando como um elemento expositivo que complementa a narração principal. Através desse diálogo é apresentada a ambientação da história — a Serra da Canastra. O mapa abaixo, embora em traços abstratos, representa a geografia real: a área contornada delimita o curso do Rio Grande (acima esquerda) e seu afluente, onde Inaiê e sua família viviam. O hachurado representa os grandes relevos da serra.

Figura 35 - Estudo storyboard, 2024



Fonte: acervo pessoal

Introduz-se, então, algumas informações essenciais, mas de forma bem sutil. Primeiro, menciona-se a ausência da mãe, circunstância que leva o pai a assumir a preparação da filha a jornada, tarefa tradicionalmente feminina. Essa situação denota o desequilíbrio: restaram apenas os dois.

Em seguida, sugere-se múltiplas perdas, no caso, de todo o povo, do irmão mais velho e da mãe, que partiu e nunca voltou. Cada ausência pesa e é revelada na expressão do pai.

Por fim, estabelece-se a urgência da narrativa: Inaiê precisa partir, e rápido. Apesar de ainda não se revelar o motivo, percebe-se a gravidade da situação pela expressão da menina de pura determinação.

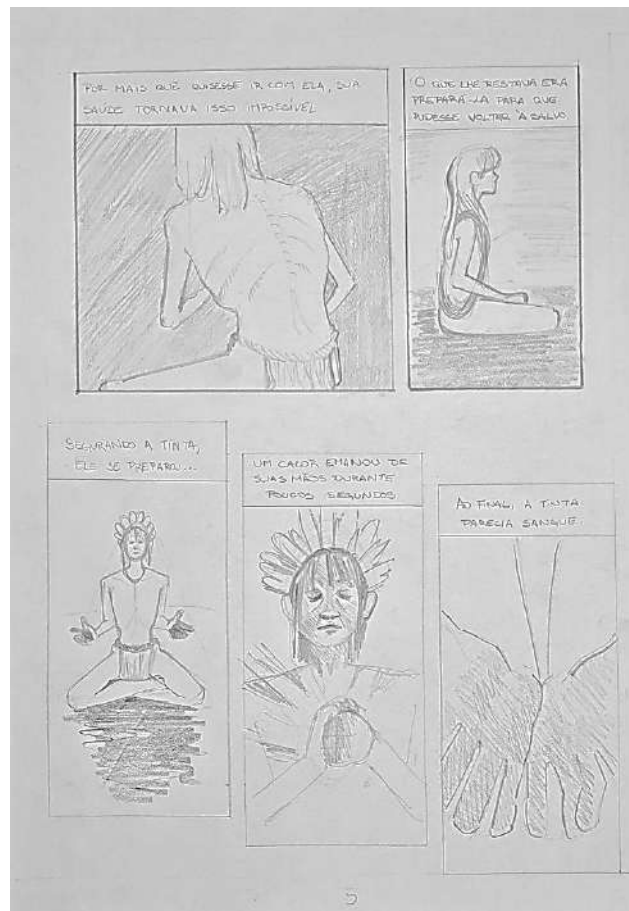
Figura 36 - Estudo storyboard, 2024



Fonte: acervo pessoal

Releva-se então a razão pela qual Inaiê, mesmo tendo apenas quinze, precisa embarcar sozinha em sua jornada: o pai, já terrivelmente doente, não tem condições de acompanhá-la. Mas antes de partir, ele recorre a magia para prepará-la, executando um feitiço na tinta. Ao pintar o corpo da menina, a tinta encantada lhe concederia novos atributos, como maior resistência, agilidade, força e percepção. Assim ela estaria pronta para enfrentar os desafios que aparecessem em seu caminho.

Figura 37 - Estudo storyboard, 2024



Fonte: acervo pessoal

A partir disso, Inaiê deixaria seu pai e partiria em sua jornada. Diferente de Enid, ela saberia seu objetivo desde o início: precisava matar a Bruxa para romper a maldição que a consumia. Armada de uma lança encantada e uma cabaça cheia de poção curativa, feita por seu pai, ela faria uma longa travessia pelo rio até chegar à Zona Morta, a qual teria que percorrer para encontrar sua inimiga.

No entanto, antes que eu pudesse desenvolver mais essa abordagem, percebi sua ineficácia. A estrutura acabava por criar camadas desnecessárias de narração, resultando num texto excessivamente indireto e de leitura potencialmente frustrante, especialmente devido ao artifício das interrupções da criança. Reconhecendo que a ideia não funcionava como esperado, decidi retomar a estrutura narrativa original.

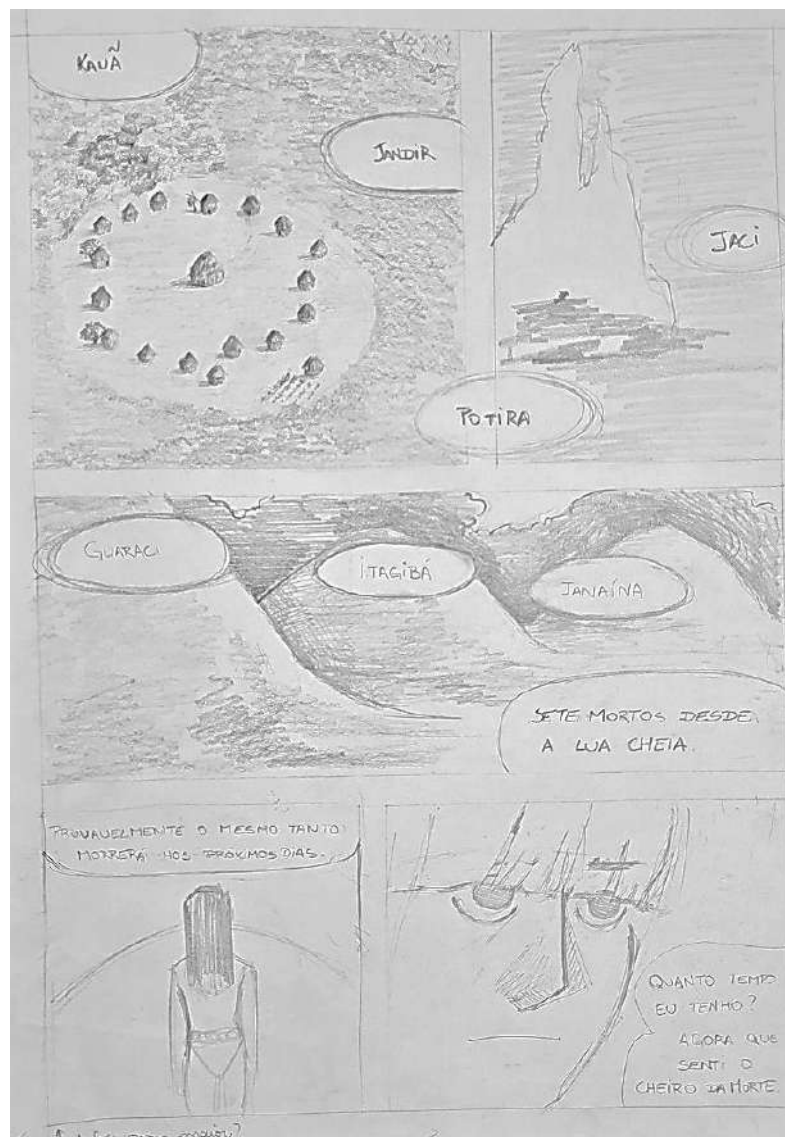
Algumas alterações, porém, foram feitas nesse retorno. Primeiro, resolvi não situar a ambientação na Serra da Canastra, pois senti que estava me fixando demais à verossimilhança, buscando descrever exatamente a região onde se passa a história. Apesar de contar com ferramentas como o *Google Earth* e o *Street View*, minha falta de familiaridade com o local tornava as descrições artificiais. Tentar traçar a trajetória

de Inaiê de acordo com a topografia do lugar estava tomando muito tempo, então optei por abandonar essa ideia.

Ademais, eliminei o fator do isolamento, pois acreditava que seria mais interessante mostrar Inaiê inserida em sua comunidade. Não só isso, como seria possível explorar uma nova dinâmica narrativa — não só sua vida estaria ameaçada, como a de todo o seu povo. Todos estariam amaldiçoados, sendo apenas questão de tempo até sua total dizimação. Inaiê precisaria salvar a todos e a tensão que isso criaria em seu psicológico seria um terreno fértil para se desenvolver.

No mesmo ritmo o da versão anterior, avancei para o *storyboard*. Agora, porém, a narrativa se iniciaria em um tom mais sombrio: Inaiê contemplando os túmulos das pessoas que sucumbiram à maldição. Os nomes mencionados representam apenas as últimas perdas — havia muito mais mortes no horizonte.

Figura 38 - Estudo storyboard, 2024



Fonte: acervo pessoal

Seus pensamentos seriam interrompidos por Aira, sua amiga que veio buscá-la para o ritual de partida. Como foi a última a manifestar os sintomas da maldição, Inaiê ainda resistiria por um tempo, o que a tornaria a última esperança para seu povo.

Nesse momento a maldição começaria a ser apresentada, deixando os riscos claros. Nos dedos de Aira, já no primeiro estágio de manifestação, a carne começaria a apodrecer. Não havia dor — ainda. As poções curativas conseguiriam conter o avanço por mais um tempo, mas logo ela começaria o doloroso declínio.

Figura 39 - Estudo storyboard, 2024

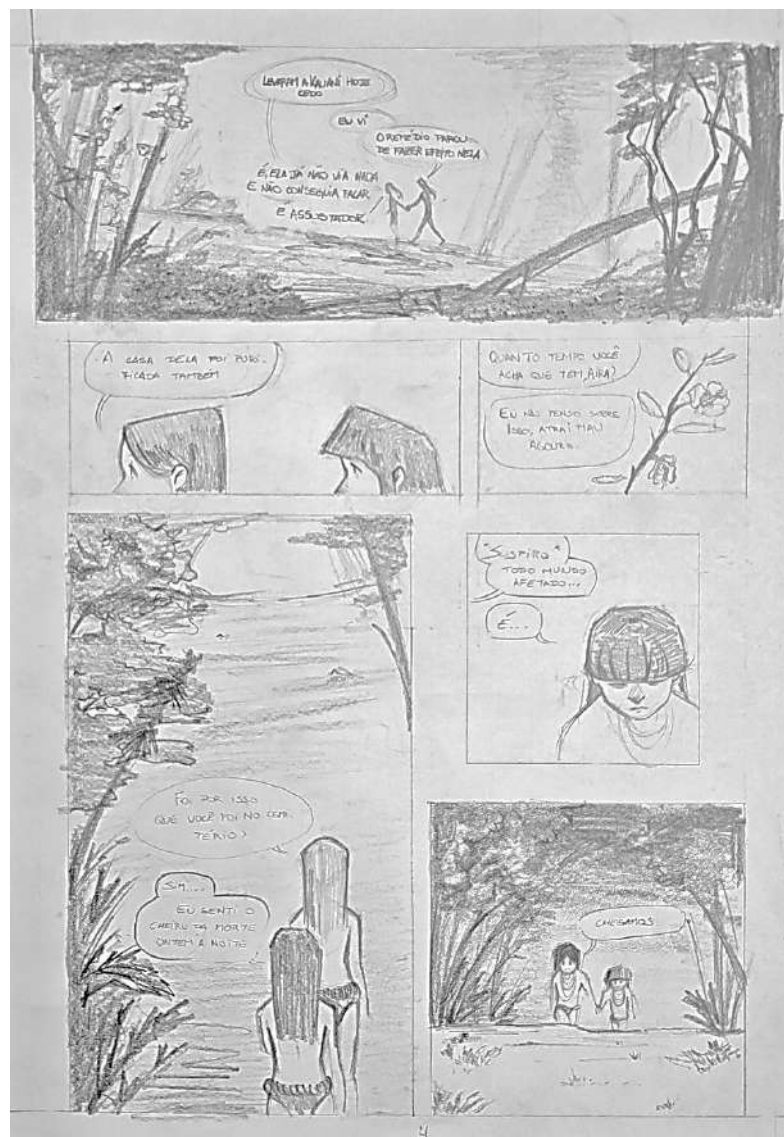


Fonte: acervo pessoal

Juntas, elas percorreriam o caminho de volta à aldeia. Durante a caminhada, mais detalhes se revelariam: enquanto comentavam o trágico destino de uma conhecida, seria mencionada a incapacidade de falar e a cegueira como a evolução dos sintomas, além da inevitável ineficácia da poção curativa. Ademais, seriam apresentadas algumas características culturais daquele povo: a prática de levar os moribundos para longe e a subsequente purificação de suas casas através do fogo.

Após uma conversa sobre a incerteza do futuro, elas chegariam à aldeia.

Figura 40 - Estudo storyboard, 2024

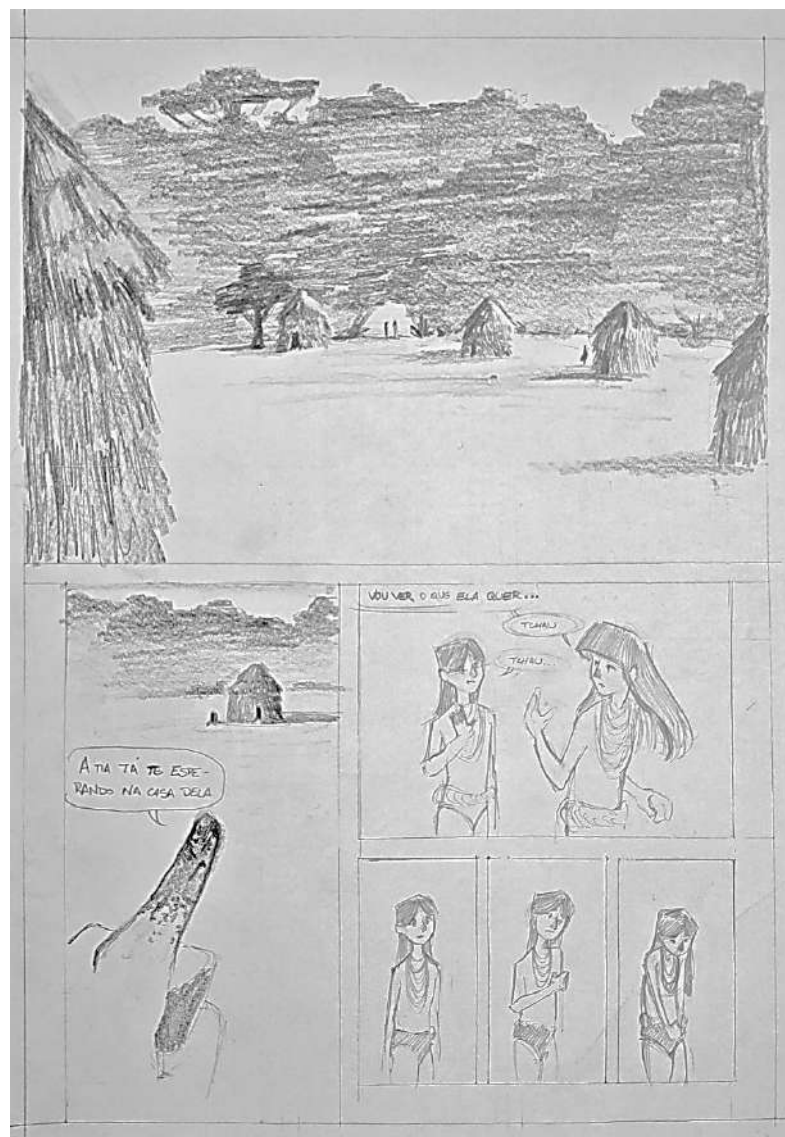


Fonte: acervo pessoal

Chegando à aldeia, Aira indicaria onde esperavam por Inaiê. Esta, por sua vez, se despediria, indo em direção a casa da anciã.

Aira, então, sentiria uma angústia — aquela poderia ser a última vez que falaria com a amiga...

Figura 41 - Estudo storyboard, 2024



Fonte: acervo pessoal

Num impulso, Aira correria para dar um abraço apertado na amiga, aproveitando a oportunidade para encorajá-la. Isso animaria Inaiê, apesar de não compartilhar do mesmo otimismo. Com a postura um pouco melhor, Inaiê enfim se dirigiria ao seu caminho.

Figura 42 - Estudo storyboard, 2024



Fonte: acervo pessoal

Assim, Inaiê seria preparada com a tinta mágica pela anciã. Após o ritual, a jovem teria uma crise emocional — o peso de sua missão e as circunstâncias seria esmagador. A anciã conseguiria acalmá-la, mas não ofereceria um consolo fácil. Em vez disso, a faria encarar a realidade como ela era: aquela seria a jornada mais difícil de sua vida e alternativa seria a morte certa.

Diante dessa percepção, Inaiê compreenderia plenamente sua condição: estava condenada de qualquer forma. Partir significava enfrentar perigos imensos, mas permanecer equivaleria à morte. A escolha que deveria fazer era entre morrer lutando ou definhando esperando pelo fim.

Por mais que estivesse melhor que a anterior, essa abordagem eventualmente apresentou falhas. A hesitação que Inaiê teria frente ao seu destino faria com ela fosse

representada como uma vítima das circunstâncias; não que isso fosse um problema por si só, mas eu temia que isso fizesse com que sua personalidade fosse um tanto aborrecida de acompanhar. Além disso, dava-se todo um tom melodramático à narrativa e serviria como um grande obstáculo mais a frente, pois eu já estava tendo problemas para encontrar justificativas que fariam Inaiê enfrentar todos os desafios que havia planejado.

De forma a corrigir isso, pensei em um novo contexto: ao invés de uma garota qualquer da comunidade, Inaiê ocuparia uma posição de grande prestígio — ela seria uma espécie de oráculo, uma ligação entre o povo e a divindade suprema. Essa posição teria sido designada ainda quando criança, fazendo-a crescer acreditando ser a escolhida. Com o ego inflado e uma autoconfiança inabalável, sua jornada consistiria em uma volta à realidade.

Todos os conflitos que encontraria seriam para fazê-la perceber sua mortalidade. Primeiro, ao atravessar o rio, ela invocaria os notis, criaturas com as quais se podia fazer acordos, mas somente mediante a uma troca. Confiante, Inaiê aceitaria, mas quase seria arrastada para as profundezas ao falhar em cumprir sua parte. Essa experiência abalaria sua confiança, fazendo com que adotasse uma postura relutante.

Seu próximo obstáculo seria a captura pelos estrangeiros. Inspirados nos bandeirantes, eles percorreriam o território procurando por nativos para escravizar. Inaiê seria capturada e forçada a uma marcha exaustiva enquanto sucumbia à maldição. Ela conseguiria escapar ao cruzarem caminho com uma entidade protetora da natureza, que mataria seus captores. Longe de ser benevolente, ela resgataria o tema de *Monachopsis* ao manipular Inaiê com meias-verdades.

Ao revelar como derrotar a Bruxa, a entidade omitiria a informação mais importante: a vitória exigiria o sacrifício da própria vida. Inaiê, já enfraquecida pelo medo e pelos machucados, cumpriria seu destino ao eliminar a ameaça, libertando assim todos os amaldiçoados. Ela morreria no processo, mas se tornaria uma entidade, uma graça oferecida pela divindade suprema. Ela agora protegeria os nativos daquela terra contra as ameaças exteriores.

Essa era a expectativa — uma visão que nunca se concretizou. Tudo o que surgiu dessa versão foram alguns estudos do design de Inaiê e páginas de anotações

desorganizadas. Ao contrário do que ocorreu com Samsara, em que a narrativa havia fugido da alçada das minhas capacidades; aqui o problema era mais agravante: eu simplesmente odiava essa história.

Esse sentimento não vinha da narrativa em si, havia sido prazeroso desenvolver o enredo e estruturar os eventos, pensando a progressão de cada ato. Foi a perda de controle criativo que tornou esse processo, que era para leve, um peso quase insuportável.

A escolha de incorporar o contexto indígena foi o que fez tudo desandar, pois ela adicionou uma pressão imensa em minha mente. Eu fiquei tão preocupada em estar cruzando uma linha, em ter que me aprofundar mais e mais para fazer jus à temática, que simplesmente não fui capaz de criar. O processo se tornou exaustivo, eu tentei tanto fazê-lo funcionar — mudei a abordagem tantas vezes, mais do que mencionei aqui, para ver se encontrava um caminho, mas não foi. Para cada avanço proveniente de uma adaptação da narrativa, logo havia um bloqueio criativo. No final, eu fracassei de novo.

A questão é: por que eu não desisti antes? Por que eu insisti tanto em uma abordagem que claramente não daria certo? Eu não sei. Novamente havia me perdido em um processo de reações na qual era incapaz de perceber para onde estava indo; deixei-me levar pelo fluxo das coisas sem parar para racionalizar o que estava fazendo. Por não saber para onde queria ir, acabei embarcando nessa jornada da qual eu não tinha conexão emocional alguma. Havia tantos outros caminhos, mas eu fui incapaz de vê-los.

E havia ainda outra sombra pairando no horizonte: o texto do trabalho. Mesmo tendo decidido transformar todo esse processo sua matéria-prima, eu não sabia como escrevê-lo. O que era para facilitar teve o efeito completamente oposto. Adicionou-se uma pressão insuportável, toda tentativa era infrutífera devido à ansiedade, minha escrita saía truncada, sem fluidez nem profundidade. Eu sequer conseguia encontrar uma justificativa relatar esse processo. A consciência de que eu seria julgada por isso me paralisava. O medo de acharem tudo isso idiotice, de me julgarem uma preguiçosa — a noção de ser percebida dessas maneiras me assombrava assim que eu abria o documento para começar a escrever.

No fundo, eu tinha medo de que outros compartilhassem da opinião que eu tenho sobre mim mesma. Todo esse processo foi pautado por esse pavor — eu não consegui avançar com nenhuma narrativa porque eu não via a menor qualidade no que estava fazendo. Quando eu disse que *Monachopsis* não tinha profundidade o suficiente, de que o tom de *Erik e os sentimentos vazantes* estava piegas, de que o tom da versão posterior estava sério demais ou todas as outras razões listadas para abandonar sistematicamente cada narrativa criada, eu na verdade reagindo aos meus próprios julgamentos.

Essa é a razão por trás de todos os abandonos, de toda a autossabotagem — minha autocrítica. Eu mesma era a vilã, eu mesma me mantinha nesse desenvolvimento infinito. Meu processo é um ciclo sisífico: início, desenvolvimento, abandono, início... Se eu continuasse para sempre nesse lugar, minhas percepções nunca seriam confirmadas.

Não havia o que fazer. Eu não conseguiria vencer essa batalha, não conseguiria terminar esse trabalho. Não havia mais tempo e eu não tinha nada de valor para mostrar, somente uma coletânea de fracasso.

Desistir parecia a única opção, pois claramente havia problemas profundos que não me afetavam apenas enquanto artista, mas enquanto pessoa.

4.2 – Vislumbre de uma esperança

Naquele momento, fui tomada por uma crise de desespero. No estado em que estava, parecia que não havia uma alternativa senão fugir. O desejo de abandonar tudo tornou-se quase irresistível, seria a saída mais fácil de encerrar aquele ciclo de dúvidas que me faziam confrontar a parte que mais desprezo em mim mesma — a incapacidade. Eu não conseguia encontrar uma justificativa para continuar.

Foi então que busquei apoio psicológico e iniciei um processo terapêutico. Estava claro que havia questões mais profundas ali que não seriam resolvidas só com pensamentos positivos e força de vontade; ignorá-las ou tentar suprimi-las só pioraria minha condição. Eu havia atingido um limite perigoso, um estágio de fragilidade emocional na qual era indispensável a intervenção profissional.

Esse momento de reflexão, me permitiu reavaliar meus motivos para concluir o trabalho. Percebi que não queria deixar um capítulo inacabado —isso representaria o desperdício de todo tempo e esforço investidos. Abandonar a faculdade significaria jogar tudo isso fora.

Mais profundamente, sentia que havia uma dívida para com meus pais, por terem investido financeiramente e me apoiado em toda essa jornada, e para com o professor Ronaldo, que dedicou tanto tempo à minha orientação. Concluir esse ciclo era uma forma de honrar seus esforços.

Talvez não fosse a motivação mais inspirada; afinal, não vinha de um impulso criativo ou artístico. Mas era uma razão concreta. Saber o “porquê” me deu a energia necessária para voltar a esse processo. Assim, resolvi que terminaria o trabalho — este semestre seria o último.

Fez-se então necessário repensar a metodologia. Ao longo da trajetória desse trabalho, concluir o projeto de uma narrativa se tornou mais uma obsessão do que um simples objetivo. Acreditava que apresentar uma história completa seria uma forma de provar, principalmente a mim mesma, que era capaz de realizar aquilo. Essa incapacidade alimentava minha autocrítica — eu me sentia uma incompetente.

Num primeiro momento, mantive essa ambição. Eu criaria uma narrativa e o texto seria sobre todo esse processo e terminaria num tom de superação.

Buscando um caminho diferente, voltei a consultar a Jornada do Herói de Vogler. Entre todos os projetos, *Monachopsis* foi o que alcançou maior desenvolvimento, e se deveu em grande parte à estrutura oferecida pelo modelo de Vogler. Reconheço que, anteriormente, havia uma perspectiva crítica a ela, tendo atribuído alguns dos defeitos narrativos de *Monachopsis* a ela; porém, fato é: ela funciona como um guia eficaz para conduzir uma narrativa até sua conclusão, exatamente o que eu necessitava.

Reaproveitando elementos do enredo anterior, mantive Inaiê como protagonista, mas com uma abordagem diferente. Não haveria mais o contexto indígena nem a exploração de temáticas complexas — o foco seria exclusivamente a aplicação da Jornada do Herói em sua forma clássica. O objetivo era seguir sua estrutura fielmente, de forma que a narrativa ficasse exagerada, ou mesmo clichê. Eu queria que o tom ficasse um tanto ridículo, pois assim evitaria que caísse novamente na pieguice.

A premissa acompanharia Inaiê, uma sacerdotisa de dez anos, em sua jornada quebrar a maldição que assolava seu povo. Sua missão seria a mesma de antes: matar a Bruxa. No caminho, ela encontraria Tutu, um espírito guardião da floresta que ofereceria ajuda, embora tivesse seus próprios interesses. Ao longo da travessia, os dois desenvolveriam um forte vínculo que os ajudaria a confrontar, cada um à sua maneira, o mesmo vazio interior: a necessidade de pertencimento.

Figura 43 - Novo design de Inaiê, 2025



Fonte: acervo pessoal

Como mencionei, minha intenção era deliberadamente levar a narrativa para um tom ridículo. Essa abordagem serviria como uma tentativa de lidar com a minha autocrítica, libertando-me dessa pressão de criar algo que fosse complexo ou da preocupação constante em evitar que a história ficasse boba. Eu só queria me divertir criando situações absurdas.

Simultaneamente, decidi enfrentar o texto — adiar nunca havia funcionado ao longo de todo esse processo. Esse era, sem dúvidas, o maior obstáculo, ter de lidar com todos os sentimentos negativos que emergiam quando me debruçava sobre a tarefa. O principal pavor continuava a ser referente ao julgamento alheio. O que pensariam desse trabalho? Como eu seria percebida?

Além disso, eu não conseguia compreender como estruturar o conteúdo. Por onde começar? Como começar? Após uma reflexão, estabeleci uma divisão em quatro partes:

1. *Monachopsis* como ponto de partida;
2. *Samsara* e a introdução do processo de autossabotagem;
3. *Erik e os sentimentos vazantes* e suas variações, explorando o padrão de comportamento reativo;
4. As versões da narrativa de Inaiê, o ponto mais recente.

Essa estrutura me oferecia uma ideia inicial para desenvolver o texto de forma que ficasse minimamente orgânica. Assim, mergulhei na escrita — um processo extremamente lento e penoso. Mesmo com uma noção do caminho a seguir, ainda era muito difícil avançar. Minha escrita se mostrava incapaz de ir além do literal, faltava profundidade e sensibilidade. Como esse era um texto sobre meu processo, era necessário que ele carregasse uma carga emocional, mas eu não conseguia expressar isso.

Passei algumas semanas presa nesse ciclo — escrever, duvidar, apagar, recomeçar. Era um processo tão frustrante que era quase enlouquecedor. Eu ainda não havia percebido que, ironicamente, estava novamente repetindo o padrão reativo que tentava superar. Eu havia estabelecido uma expectativa e tentava me adaptar de toda forma possível para segui-la, mesmo quando claramente não estava dando certo.

Porém, nesse momento eu contava com o suporte de minha psicóloga, que servia como um olhar externo a esse processo. Ao me questionar sobre o porquê eu insistia em escrever de determinada forma, eu percebi o óbvio: estava tentando me encaixar em um processo que não era o meu. É impressionante o quanto eu era cega a essas questões, o quão enraizado eram os comportamentos reativos, deixando-me inconsciente.

A verdade é que minha escrita não tem a qualidade poética que tanto tentava alcançar. Não domino o artifício de tecer referências acadêmicas de forma elegante, nem a capacidade de desenvolver as ideias com a fluidez que aparece de forma tão natural em outros trabalhos. Eu precisava encontrar a minha forma de fazer.

Diante dessa constatação, busquei uma nova perspectiva. O formato acadêmico tradicional simplesmente não se alinhava às minhas habilidades — e felizmente, no campo das artes, essa rigidez não é obrigatória. Eu possuía uma liberdade para experimentar formas alternativas, inclusive a possibilidade de

estruturar o trabalho como uma narrativa, encaixando-a na estrutura da Jornada do Herói de Vogler. Foi exatamente o que eu fiz.

O que começou como uma brincadeira, um exercício despretensioso, revelou-se uma possibilidade interessante. Quando mais eu desenvolvia essa ideia, mais promissora ela se mostrava: era realmente possível encaixar esse processo inteiro na estrutura.

Criar histórias foi o que mais fiz nessa jornada — então, que destino mais natural do que transformar o próprio trabalho acadêmico na narrativa que, enfim, levaria até o fim?

Assim, utilizando a estrutura dos momentos-chaves da Jornada do Herói de Vogler, organizei o trabalho da seguinte maneira:

1. Mundo comum

Retrato do período anterior ao TCC: o contexto pessoal e acadêmica que despertou meu interesse por narrativas, apresentando minha perspectiva inicial antes de todo esse processo.

2. Chamado à aventura

O ingresso na disciplina de Ilustrações e Narrativas: o momento que sou introduzida a teorias de construção de narrativas e levada a desenvolver minha primeira história autoral.

3. Recusa do chamado

O primeiro abandono criativo: a desistência de seguir com a primeira ideia que havia criado — a história da gatinha. Porém, em seguida acontece a reconexão com o gênero do terror e que levou ao desenvolvimento de *Monachopsis*, o segundo chamado à aventura.

4. Encontro com o mentor

Reconhecimento do potencial da história: após todo um semestre de desenvolvimento não ter culminado num projeto finalizado, surge a intenção de estendê-lo para o TCC. A aceitação do professor Ronaldo como orientador marcou o prosseguimento para a próxima etapa.

5. Travessia do primeiro limiar

O início do primeiro período do TCC: transição para o projeto de âmbito acadêmico, com as primeiras deliberações metodológicas sobre estruturação do processo. Momento de confronto com as exigências formais do trabalho acadêmico.

6. Testes, aliados e inimigos

Início do ciclo tortuoso de criação: o primeiro desafio surge como a percepção da superficialidade de *Monachopsis*, que não estaria no “nível” de um trabalho de TCC. A tentativa de correção, através do aprofundamento conceitual, resulta na elevação da dificuldade de realização do projeto, tornando-se irrealizável. É o primeiro grande fracasso desse longo processo.

7. Aproximação da caverna oculta

O indício da crise criativa: como uma resposta para o fiasco anterior, me propus a desenvolver uma história intimista, mas isso só me levou a um processo de tentativas erráticas. Mais um fracasso.

8. Provação

Confronto o próprio processo criativo: momento em que percebo a ausência absoluta de um rumo criativo — não apenas eu não sabia que história queria contar, como pensava que já não tinha mais a capacidade de desenvolvê-la de qualquer forma. É um momento marcado pelo vazio criativo e a frustração de tantas tentativas frustradas.

Porém, com a percepção, vem a possibilidade de resolução: eu precisava me reconectar com as obras que amo.

9. Recompensa

Redescoberta da paixão: ao analisar meus filmes favoritos, surgiu a fagulha criativa — o interesse genuíno em desenvolver uma narrativa sobre a jornada sob a perspectiva feminina. Assim, criei a premissa de uma garota que precisaria buscar a cura para sua doença misteriosa, passando por uma jornada de amadurecimento e sofrendo as consequências de um destino que lhe foi imposto.

10. Caminho de volta

Um momento de esperança: escrevi grande parte da narrativa em um tempo impressionante. Eu realmente havia encontrado uma temática para explorar, o trabalho parecia que finalmente havia se encaminhado.

Porém, mais uma vez eu me perco no processo criativo tentar desenvolver uma abordagem da qual eu não tinha conexão alguma. O desespero me leva a uma crise que quase me leva a desistir do trabalho. Havia algo profundamente errado comigo.

11. Ressureição

Encarando a verdadeira vilã: finalmente acontece a verdadeira percepção: eu estava presa em um ciclo de repetições que me matinha em um processo de desenvolvimento eterno. O medo de ser julgada me levava a querer aperfeiçoar as narrativas até um ponto onde eu não conseguia mais mexer nelas pela exaustão.

Antes mesmo que eu pudesse concluir qualquer projeto, eu tinha que enfrentar a maior crítica: eu mesma. No final, eu tinha medo de que as piores opiniões que tenho sobre mim mesma fossem confirmadas. Assim, nunca terminar o projeto era, de certa forma, uma medida de proteção.

12. Retorno com o elixir

A transformação decisiva: após começar um acompanhamento psicológico, eu comecei perceber outras perspectivas. Com isso, decidi terminar esse trabalho.

À princípio, decido tentar desenvolver uma nova narrativa para apresentá-la ao final. Quanto ao texto, uma das sombras que me atormentou o trabalho inteiro, decido fazer transformar em uma narrativa, contando todo esse processo através da jornada do herói.

Assim se estruturou este trabalho — dois anos de processo criativo transformados em jornada heroica.

No início deste semestre, eu tinha a intenção de concluir uma narrativa, uma vontade que não partia de um impulso legitimamente criativo, mas como uma forma encerrar esse processo em um tom de superação. Entretanto, esse objetivo refletia os mesmos padrões que precisava romper: criar por obrigação, não por vocação. A versão em desenvolvimento, ainda que interessante, eventualmente seria abandonada, pois nasceu de uma exigência externa, não de uma necessidade interior.

Assim, optei por uma resolução incomum: encerrar este trabalho não com mais uma história inacabada, mas com a própria narrativa do processo. A narrativa concluída é a do próprio trabalho em si.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em *A Adaptação*, após receber o conselho da escritora, Charlie encontra seu caminho: transforma a própria luta para adaptar o livro no tema central da adaptação. O processo criativo torna-se a obra finalizada.

O paralelo com minha jornada é notável. Embora tivesse assistido ao filme antes de iniciar esse trabalho, não foi uma referência consciente. Entretanto, acabei seguindo o mesmo caminho: diante da impossibilidade de cumprir com as próprias expectativas, transformei o processo de falhar em objeto de estudo.

Revisitar todas essas narrativas inacabadas, algumas das quais há muito tempo não via, foi um processo doloroso — cada uma delas traz consigo um grande potencial não realizado. Esse foi um momento bastante sensível, pois agora, ao ser capaz de reconhecer seus valores, percebo o tamanho do desamparo em que estava para julgá-las de forma tão negativas quanto o fiz.

Preocupo-me que a experiência de leitura deste texto seja tão frustrante quanto foi o processo de escrita. De certa forma, se assim o for, reflete a realidade; afinal, a inconstância, incompletude e a redundância são partes intrínsecas a jornada pelo qual passei.

A mudança de perspectiva foi essencial para que eu pudesse chegar até aqui; e chegar até aqui mudou minha perspectiva sobre esse trabalho. O que antes eu via apenas como uma coletânea de fracasso, hoje reconheço como uma coletânea de tentativas. Cada história inacabada representa um chamado que foi recusado momentaneamente, mas elas ainda mantêm em si forças criativas latentes. Dessa forma, não se trata de uma listagem de derrotas, mas um relato de possibilidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAMPBELL, J. (2009). O herói de mil faces (1ª ed.). (A. U. Sobral, Trad.) São Paulo: Pensamento.
- HERGESEL, J. P. (2018). A websérie: um mapeamento bibliográfico acerca desse formato narrativo. *Mediação*, pp. 133-147.
- KOENIG, J. (s.d). *Monachopsis*. Acesso em 28 de 02 de 2025, disponível em The Dictionary of Obscure Sorrows: <https://www.thedictionaryofobscuresorrows.com/word/monachopsis>
- A Adaptação. Direção: Spike Jonze. Produção: Jonathan Demme, Vincent Landay, Edward Saxon. California: Sony Pictures Releasing, 2002, streaming (115 min), Legendado (Ficção)
- REY, S. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais. *PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais*, [S. l.], v. 7, n. 13, 2012. DOI: 10.22456/2179-8001.27713. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/27713>. Acesso em: 1 maio. 2025. <https://doi.org/10.22456/2179-8001.27713>
- REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em Artes Plásticas, p.125–140, 2002. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/206797/000322239.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 1 maio 2025.
- SAGAN, Carl. *Cosmos*. 1a. ed. São Paulo: Companhia das letras, 2017.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.
- VOGLER, C. (2006). *A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores* (2ª ed.). (A. M. Machado, Trad.) Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.