



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

EWERTON GABRIEL DE ALMEIDA SANTOS

**PROJETO DE *PITCH BIBLE*: PRODUÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO 2D COM
REPRESENTATIVIDADE LGBTQIAPN+**

Caruaru
2024

EWERTON GABRIEL DE ALMEIDA SANTOS

**PROJETO DE *PITCH BIBLE*: PRODUÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO 2D COM
REPRESENTATIVIDADE LGBTQIAPN+**

Memorial descritivo de projeto apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

Orientador(a): Prof^o. Amanda Mansur Custódio Nogueira

Caruaru
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Santos, Ewerton Gabriel de Almeida.

Projeto de Pitch Bible: Produção de uma animação 2D com representatividade
LGBTQIAPN+ / Ewerton Gabriel de Almeida Santos. - Caruaru, 2024.
94 p. : il.

Orientador(a): Amanda Mansur Custódio Nogueira
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.
Inclui referências, apêndices.

1. Pitch Bible. 2. Mangá. 3. LGBTQIAPN+. 4. Animação. I. Nogueira,
Amanda Mansur Custódio. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

EWERTON GABRIEL DE ALMEIDA SANTOS

PROJETO DE *PITCH BIBLE*: PRODUÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO 2D COM REPRESENTATIVIDADE LGBTQIAPN+

Projeto de Graduação em Design apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito para obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovado em: 22/03/2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Amanda Mansur Custódio Nogueira (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Daniela Nery Bracchi (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Iomana Rocha de Araújo Silva (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Aos meus pais, Luciane Maria e Severino
Ribeiro, que me ajudaram em todo processo da
graduação e a Deus que é a base da minha vida.
Ao meu cachorro Scooby (*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à Universidade Federal de Pernambuco, ao Reitor Alfredo Macedo Gomes, aos professores da Graduação em Design de Caruaru, e a todos os funcionários do centro que contribuíram direta ou indiretamente para minha formação e permanência no programa. Agradeço também a professora Amanda Mansur, por ser uma orientadora tão compreensiva e paciente.

Principalmente, sou grato aos meus pais que tanto me apoiam e estiveram presente em toda minha jornada, me dando conselhos e me incentivando. Eles são a base de tudo que eu sou e fico feliz por dividir essa conquista com eles. Ressalto ainda, meu enorme agradecimento a minha grande amiga Tercilia Mendonça, seu suporte, paciência e carinho foram fundamentais para realização desse projeto, e ao seu marido Marcelo Cavalcanti, que assim como ela, é um grande amigo e também me ajudou em todo o processo. Sem esquecer do suporte emocional fornecido por Millie e José Cristovão.

Exponho minha gratidão aos meus amigos, familiares e colegas, por todo os bons momentos que compartilhei com eles, em especial a Pablo Pontes, John, Charllys, Nathan, Eduarda, Zoroastro, Ulisses, Raminho, Andressa, Mariana, Lucas Thalmon, Ruy, Mylena, Bruna, Letícia, Camila, Isabela e Narinha (minhas primas), tia Janina, meus tios Jane e Neto, aos meus irmãos Eduardo e Dayse e as minhas tias Tânia, Nene e Sandra.

Também sou grato aos membros da banca da qualificação que forneceram recomendações valiosas para o andamento do projeto e ao meu futuro profissional.

RESUMO

A indústria de animação no Brasil está experimentando um notável crescimento e expansão. Isso se deve aos esforços conjuntos do governo, da iniciativa privada e dos profissionais do setor, que fortaleceram o campo da animação no país. O aumento do acesso à tecnologia e das habilidades dos profissionais também contribuiu para o crescimento dessa indústria. A diversidade de estilos e temáticas abordadas nas animações brasileiras, incluindo questões sociais, culturais e de gênero, tem ampliado seu alcance e relevância. No entanto, ainda há resistência em relação à representatividade LGBTQIAPN+ nas animações, especialmente nas produções voltadas para o público infantil-juvenil. Essa resistência reflete valores conservadores e limita a inclusão e a representatividade. A presente pesquisa busca promover a conscientização e o apoio a essa comunidade, através da inclusão do tema em animações infanto-juvenis. Portanto, teve como objetivo geral o de produzir uma pitch bible LGBTQIAPN+ em animação 2D, aplicando característica de Mangá. Para isso, adotou uma abordagem metodológica exploratória. Junto a isso, realizou uma revisão bibliográfica e análise de exemplos que embasam o processo. Utilizou-se também propostas de produções de pitch bible de autores e estúdios relevantes nessa área. Isso auxiliou no desenvolvimento do roteiro, alinhado à visão estabelecida e criação de elementos visuais atraentes. Como resultado, foi elaborada uma pitch bible que apresenta a visão, o conceito e os detalhes do projeto de animação 2D LGBTQIAPN+. A pitch bible criada buscou transmitir de forma clara e convincente a importância da representatividade LGBTQIAPN+, bem como o potencial de impacto dessa animação e de sua narrativa visual. Tanto o objetivo geral, como os objetivos específicos foram alcançados. Por fim, a pesquisa realizada estabeleceu um sólido ponto de partida para a criação de uma animação que promova a inclusão, a representatividade e a conscientização sobre as orientações sexuais.

Palavras-chave: Pitch Bible; Mangá; LGBTQIAPN+; Animação;

ABSTRACT

The animation industry in Brazil is experiencing remarkable growth and expansion. This is due to the joint efforts of the government, private initiative, and industry professionals, who have strengthened the field of animation in the country. The increased access to technology and the skills of professionals have also contributed to the growth of this industry. The diversity of styles and themes addressed in Brazilian animations, including social, cultural, and gender issues, has expanded their reach and relevance. However, there is still resistance regarding LGBTQIAPN+ representation in animations, especially in productions aimed at children and teenagers. This resistance reflects conservative values and limits inclusion and representation. This research aims to promote awareness and support for this community through the inclusion of LGBTQIAPN+ themes in children and youth animations. Therefore, its general objective was to produce an LGBTQIAPN+ 2D animation pitch bible, applying Manga characteristics. To achieve this, an exploratory methodological approach was adopted. In addition, a literature review and analysis of examples that underpin the process were conducted. Proposed pitch bible productions from relevant authors and studios in this area were also used. This assisted in the development of the script, aligned with the established vision, and the creation of visually appealing elements. As a result, a pitch bible was created that presents the vision, concept, and details of the LGBTQIAPN+ 2D animation project. The created pitch bible sought to clearly and convincingly convey the importance of LGBTQIAPN+ representation, as well as the potential impact of this animation and its visual narrative. Both the general objective and the specific objectives have been achieved. Finally, the conducted research has established a solid starting point for the creation of an animation that promotes inclusion, representation, and awareness of sexual orientations.

Keywords: Pitch Bible; Manga; LGBTQIAPN+; Animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 -	desenho de cada imagem da Branca de Neve.	22
Figura 02 -	capa dos filmes da Disney.	23
Figura 03 -	Adventure Time.	26
Figura 04 -	Stranger Things (2016).	27
Figura 05 -	Bravest Warriors (2009).	27
Figura 06 -	diversas ambientações de Mangás diferentes: 100-nin no Eiyuu o Sodateta Saikyou Yogensha wa, Boukensha ni Natte mo Sekaijuu no Deshi kara Shitawarete Masu; Naruto; Dragon Ball Z; Astro Boy; Biting the Tiger; Summer Season.	29
Figura 07 -	A - Hajime no Ippo; B - Lovely Complex.	30
Figura 08 -	personagens retirados dos mangás Full Metal e Spy Family	31
Figura 09 -	personagens retirados dos mangás Love Tractor e The New Employee.	33
Figura 10 -	fases da vida do personagem Goku, do anime Dragon Ball.	34
Figura 11 -	elaboração do personagem Bert.	44
Figura 12 -	elaboração do personagem Andy.	45
Figura 13 -	elaboração do personagem Kaila.	46
Figura 14 -	elaboração do personagem Dorian.	47
Figura 15 -	elaboração do personagem Janus.	49
Figura 16 -	resultado final do personagem Andy.	50
Figura 17 -	resultado final do personagem Bert.	50
Figura 18 -	resultado final do personagem Kaila.	51
Figura 19 -	resultado final do personagem Dorian.	51
Figura 20 -	resultado final do personagem Janus	52
Figura 21 -	elaboração do cenário de Talau.	53

Figura 22 - resultado final do cenário de Talau.	54
Figura 23 - elaboração do cenário de Alphilia.	55
Figura 24 - resultado final do cenário de Alphilia	55

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
1.1	OBJETIVOS.....	15
1.1.1	Objetivo geral.....	15
1.1.2	Objetivos específicos.....	15
1.2	JUSTIFICATIVA.....	15
1.3	METODOLOGIA.....	17
2	ANIMAÇÃO.....	19
2.1	ANIMAÇÃO 2D.....	20
3	PITCH BIBLE.....	24
4	MANGÁS.....	28
4.1	CARACTERÍSTICAS DOS MANGÁS.....	31
5	REPRESENTATIVIDADE LGBTQIAPN+ NA ANIMAÇÃO.....	34
6	CONSTRUÇÃO DAS ETAPAS DE UMA <i>PITCH BIBLE</i>.....	37
6.2	ARGUMENTO.....	37
6.3	SINOPSE.....	39
6.3.1	Sinopse episódica.....	39
6.4	ESCALETA.....	39
6.5	PERSONAGENS.....	40
7	ELABORAÇÃO DO PROJETO (RESULTADOS)	42
7.1	DESENVOLVIMENTO DA SINOPSE.....	42
7.2	DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS.....	43
7.2.1	Personagem Bert.....	43
7.2.2	Personagem Andy.....	44
7.2.3	Personagem Kaila.....	46

7.2.4	Personagem Dorian.....	47
7.2.5	Personagem Janus.....	48
7.2.6	Resultado final das ilustrações.....	49
7.3	DESENVOLVIMENTO DO CENÁRIO.....	52
7.3.1	Cenário de Talau.....	53
7.3.2	Cenário de Alphilia.....	54
7.4	DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO.....	56
7.5	DESENVOLVIMENTO DA ESCALETA.....	58
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60
8.1	SUGESTÕES PARA TRABALHOS FUTUROS.....	61
	REFERÊNCIAS.....	62
	APÊNDICE A - PITCH BIBLE FINALIZADA.....	65

1 INTRODUÇÃO

As indústrias criativas no Brasil, incluindo a produção de animação, estão em um momento de expansão notável. Nos últimos anos, houve um crescimento significativo tanto em termos de volume de material produzido quanto na qualidade dessas produções. De acordo com Jonas Brandão (2017), fundador da Split Studio, o momento atual é extremamente favorável para a prática da animação no Brasil. O autor atribui esse cenário aos esforços conjuntos do governo, da iniciativa privada e, acima de tudo, dos animadores e outros profissionais do setor, que ao longo dos últimos anos construíram e fortaleceram esse campo no país.

Outras razões para o crescimento da indústria de animação no Brasil é o aumento do acesso à tecnologia e das habilidades dos profissionais. Com o avanço da tecnologia, tornou-se mais acessível produzir animações de alta qualidade, inclusive em estúdios independentes. Valendo salientar o aumento da criação e procura de cursos de Design Gráfico pelo país. De acordo com Lima (2022), o número de pessoas buscando por cursos relacionados à formação em design cresceu 40,7% entre 2021 e 2022. Além disso, o Brasil tem uma rica tradição em artes visuais e narrativas, o que contribui para a criatividade e a originalidade das produções de animação.

Um ponto importante também é o reconhecimento internacional das produções brasileiras. O sucesso de filmes como "Tito e os Pássaros", que foi indicado no Annie Awards e o filme "O Menino e o Mundo" que foi indicado ao Oscar 2016, ajudaram a colocar a animação brasileira em destaque no cenário global.

É importante ressaltar que a indústria de animação brasileira não se limita apenas a produções infantis. Há uma diversidade de estilos e temáticas abordadas, incluindo animações voltadas para o público adulto, abordando questões sociais, culturais, gênero, orientação sexual e políticas. Essa variedade de conteúdo amplia o alcance e a relevância da indústria, atraindo diferentes públicos e conquistando reconhecimento tanto no Brasil quanto no exterior.

Dessa maneira, é possível perceber o impacto que essas animações trazem para área do Design Gráfico. Não apenas do ponto de vista cultural e informacional, mas também do setor econômico. Assim, pesquisas e produções nessa área tem se tornado cada vez mais fundamentais na formação de estudantes que objetivam participar do universo da animação. Já que as mesmas podem ser produzidas de forma versátil e aplicadas em diferentes formatos,

como filmes, séries de TV, curtas-metragens, comerciais e até mesmo em jogos de vídeo. Tanto no formato tridimensional, como em duas dimensões.

O Pitch Bible desempenha um papel fundamental na apresentação e comercialização de um projeto audiovisual. Ele é um recurso essencial que comunica de maneira clara e persuasiva a essência e o potencial do projeto aos possíveis investidores e parceiros. Ao reunir todas as informações relevantes sobre a história, personagens, estética e potencial de mercado, o Pitch Bible oferece uma visão completa e coesa que desperta a imaginação e o interesse do público-alvo.

A qualidade e o conteúdo do Pitch Bible podem ter um impacto significativo ao despertar o interesse dos investidores e abrir portas para financiamento, parcerias de produção e distribuição. Um Pitch Bible bem elaborado e cativante pode fazer toda a diferença entre o sucesso e o fracasso de um projeto, pois é a primeira impressão que os potenciais financiadores e colaboradores terão.

Portanto, a importância do Pitch Bible reside na sua capacidade de apresentar e vender efetivamente um projeto audiovisual. É uma ferramenta poderosa que permite aos criadores transmitirem sua visão, atraindo investidores e parceiros em potencial para transformar o projeto em realidade.

Todavia, mesmo com esse universo em expansão, é percebido uma certa resistência de roteirista e criadores nas produções de animação na área LGBTQIAPN+. De acordo com Araújo e Stein (2021), a representatividade LGBTQIAPN+ em animações tomou força nos últimos anos, se compararmos ao fim do século 20, onde essa representatividade era quase nula no ocidente.

Embora a comunidade LGBTQIAPN+ esteja ganhando mais representatividade, algumas vezes o público questiona e critica quando personagens LGBTQIAPN+ aparecem, especialmente em animações. O conteúdo infantil-juvenil é fortemente influenciado por valores conservadores que determinam o que é considerado adequado para o público jovem, incluindo a presença ou ausência de personagens LGBTQIAPN+ em desenhos animados (ARAÚJO; STEIN, 2021). Essa imposição acaba marginalizando as minorias e diminuindo a possibilidade de representatividade. Isso pôde ser percebido após a estreia do filme “Luca”, que foi lançado em 2021 pela Disney. O filme apresenta o começo de uma amizade entre dois meninos que criam

fortes laços e, por causa disso, acabou sofrendo muito preconceito e comentários homofóbicos nas redes sociais.

Segundo Carvalho (2018), até 1990 toda e qualquer representação de grupos LGBT em animações ficava no pensamento do indivíduo, nunca tendo um objetivo claro de debater o tema ou afirmar a existência desse grupo. Contudo, mesmo que no ocidente esse tema ainda esteja desabrochando, no Japão, o gênero conhecido como "boys love" (BL) já tinha começado a ganhar destaque desde o final da década de 1970. Alguns mangás deram início a esse gênero, tais como: *Kaze to Ki no Uta* (1976) e *Earthian* (1984). Conforme Araújo e Stein (2021), as primeiras produções que buscaram representar a comunidade LGBT e obtiveram sucesso vieram do Oriente, com os populares animes.

O BL retrata relacionamentos românticos ou afetivos entre homens e tem uma base de fãs significativa. Essas produções muitas vezes são baseadas em mangás e novelas leves (light novels) e, posteriormente, foram adaptadas para animes e doramas (dramas televisivos japoneses). O sucesso dessas produções BL no Japão abriu caminho para uma maior representação da comunidade LGBTQIAPN+ na mídia de animação. Além disso, outros países do Oriente, como a Tailândia, também têm desempenhado um papel importante na representação LGBTQIAPN+ na animação. Os chamados "yaoi" e "yuri", gêneros de mangá e anime que retratam relacionamentos homoafetivos entre personagens femininos e masculinos, têm sido populares e influentes na Tailândia e em outros países asiáticos.

No entanto, é importante destacar que a representação da comunidade LGBTQIAPN+ tem evoluído em todo o mundo, incluindo o Ocidente. A representação LGBTQIAPN+ na animação é um fenômeno global em constante crescimento e mudança, com contribuições significativas vindas de diferentes partes do mundo.

Com base nisso, a presente pesquisa reconhece a importância da representatividade LGBTQIAPN+ em todas as formas de arte produzidas e criadas no Ocidente, com destaque para as animações infantojuvenis, que frequentemente enfrentam resistência em relação à inclusão da população LGBTQIAPN+. Portanto, esta pesquisa visa promover a identificação, conscientização e apoio por meio desse modelo artístico que segue em constante crescimento, tanto do ponto de vista sociocultural quanto mercadológico.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

- O objetivo deste projeto é produzir uma *pitch bible* LGBTQIAPN+ em animação 2D, aplicando característica de *Mangá*.

1.1.2 Objetivos específicos

- Criar um roteiro com representatividade LGBTQIAPN+.
- Identificar aspectos gráficos que são comumente usados em *mangás*, principalmente a diagramação dinâmica e as expressões faciais, no design de personagens.
- Elaborar uma *pitch bible* que possa transmitir de forma clara e convincente a visão, o conceito e os detalhes do projeto a futuros produtores ou investidores.
- Ilustrar personagens e cenários relevantes para a trama e que sejam adequados para a história.

1.2 JUSTIFICATIVA

A produção de uma *pitch bible* em animação 2D aplicando aspectos do formato de mangá tem o objetivo de explorar a sinergia entre duas formas de arte amplamente apreciadas: a animação e o mangá. Isso proporciona a oportunidade de criar uma obra que combine elementos visuais e narrativas relevantes. Podendo servir de consulta para futuros roteiristas, projetistas e designers que visam produzir seguindo o mesmo conceito. Ao identificar e incorporar aspectos gráficos comumente usados em mangás, como a diagramação dinâmica e as expressões faciais, o projeto busca explorar o estilo visual característico e a estética envolvente dos mangás. Isso adiciona uma camada de identidade e atratividade ao projeto, criando uma obra que se destaca visualmente e através do seu roteiro.

Além disso, a inclusão da representatividade LGBTQIAPN+ no projeto é de extrema importância nos dias de hoje. A representatividade é um tema necessário na sociedade, buscando dar voz e visibilidade a grupos historicamente marginalizados. O tema "boys love" (BL), que retrata relacionamentos românticos ou afetivos entre homens, apresentado em doramas, animes, séries, filmes e animações, tem desempenhado um papel significativo na

representação e visibilidade da população LGBTQIAPN+. Essas produções têm contribuído de várias maneiras, tais como:

- Representação e identificação: ver personagens com os quais elas podem se relacionar emocionalmente e ver suas próprias experiências e desafios retratados na tela pode ser extremamente empoderador e validador.
- Combate ao estigma e à discriminação: ao mostrar relacionamentos homoafetivos de maneira respeitosa e amorosa.
- Educação e conscientização: por meio de histórias cativantes e envolventes, essas produções podem ajudar a disseminar informações sobre identidade, orientação sexual e os desafios enfrentados pela população LGBTQIAPN+.
- Comunidade e apoio: através de fóruns online, eventos de fãs e convenções, as pessoas LGBTQIAPN+ podem se conectar com outras pessoas que compartilham de suas experiências e paixão por essas histórias.

Outro ponto da presente pesquisa é sua relevância dentro do meio científico. Uma vez que esse trabalho se destaca na área do Design, pois explora a interseção entre diferentes formas de mídia e expressão artística. Ao aplicar critérios do Design Gráfico, o projeto permite se aprofundar na linguagem visual e narrativas desenvolvidas. Juntamente, foi evidenciado o impacto que a pesquisa trará ao Design, no sentido de orientação, pesquisa e consulta servindo de indicador e recomendatório para futuros trabalhos nas diversas ênfases que o Design possa vir atuar, como o caso do Design de Ilustração, Design de Embalagens e Design de Game. Isso pode fornecer insights valiosos para estudantes, profissionais e pesquisadores interessados em explorar novas abordagens criativas e estéticas.

Também vale saliente que a animação 2D computadorizada e detalhada no trabalho pode servir como base para criação de outros personagens dentro do mesmo contexto e características sugeridas. Além disso, um dos objetivos é o de compartilhar estratégias de animação utilizando ferramentas digitais, junto a isso, apresentar em quais pontos estas diferem dos procedimentos tradicionais de animação.

Com foco nas questões apresentadas, entende-se que existe uma necessidade de relacionar outros campos do Design Gráfico com temas que estão sendo consumidos em larga escala pelos

meios de comunicação, como é o caso da temática “*boys love*”, visto que são inúmeras variáveis que podem estar envolvidas na associação entre roteiro de animação, animação 2D e *Pitch Bible*. Tais evidências motivaram o desenvolvimento desta proposta de pesquisa, que compreende a importância de promover um maior conhecimento e conexão das questões anteriormente citadas.

Destaca-se o impacto científico desta pesquisa, uma vez que ao longo do estudo foi observada uma lacuna na literatura e nas pesquisas acadêmicas que relacionam a temática “*boys love*” com a criação de roteiros de animação 2D. Principalmente com narrativas voltadas aos adolescentes e jovens. Considerando o crescente número de filmes e séries de animação direcionados a esse tipo de público nos canais de streaming, há uma necessidade de estudos mais aprofundados nessa área e que sirvam de base para futuros trabalhos que se relacionem com o tema.

1.3 METODOLOGIA

A fim de produzir uma *pitch bible* com representatividade LGBTQIAPN+, foi adotada uma abordagem metodológica exploratória, pois permite uma exploração inicial do tema e a obtenção de percepções e informações relevantes. Essa abordagem é particularmente útil quando se lida com um tópico relativamente novo ou pouco explorado, como a representatividade LGBTQIAPN+ na animação.

Embora não exista um método científico específico designado exclusivamente para a criação de *pitch bibles*, é possível utilizar princípios e técnicas de pesquisa acadêmica para orientar o processo. Cada projeto pode exigir abordagens e adaptações específicas. Portanto, a consulta de uma variedade de fontes de referência, incluindo livros, artigos acadêmicos e trabalhos de profissionais da indústria de animação, foi fundamental para embasar e enriquecer a metodologia utilizada. Para tanto, alguns autores foram fundamentais para compreensão e formulação da metodologia, tais como: Torres (2013), Ramos (2017), Arifudin e Astrida (2022) e Eaves (2023). A etapa dos procedimentos metodológicos propostos consistiu nas seguintes etapas:

- Revisão Bibliográfica: realizar uma revisão bibliográfica com foco em estudos e pesquisas relacionados à animação, *pitch bible* e mangás. Alguns autores e estúdios de

animações (Calderon, 2022; Naghdi, 2021; Oatley, 2012; Nagel, 2004; Buescher, 2019) desenvolveram etapas importantes, orientações de estrutura e de conteúdo, e os elementos fundamentais de uma *pitch bible*.

- **Análise de Exemplos e Referências:** analisar *pitch bibles* de animações 2D existentes que abordam a representatividade LGBTQIAPN+. Estudar exemplos de sucesso, como "Steven Universe" e "She-Ra e as Princesas do Poder", permitirá identificar e compreender as características chave dessas obras, incluindo a forma como abordam a representatividade, a construção de personagens e a narrativa.
- **Desenvolvimento do Roteiro:** elaborar um roteiro consistente e envolvente, que explore de maneira autêntica a temática LGBTQIAPN+ e se alinhe com o conceito e a visão previamente estabelecidos. Utilizar técnicas narrativas adequadas, como a jornada do herói e a estrutura de três atos, para criar uma narrativa coesa e impactante.
- **Apresentação Visual:** criar elementos visuais atraentes, como ilustrações, designs de personagens e layouts de cena. Esses elementos visuais ajudarão a transmitir a estética e o estilo da animação, atraindo o interesse de potenciais investidores e parceiros de produção.
- **Elaboração da *Pitch Bible*:** com base nas etapas anteriores, será elaborada a *pitch bible*, documento que transmitirá de forma clara e convincente o conceito, a visão, os detalhes do projeto e a relevância da animação.
- **Validação e Ajustes:** submeter a *pitch bible* a um processo de validação por meio de feedback de profissionais da indústria de animação, professores da área e potenciais públicos-alvo. Os ajustes necessários serão realizados com base nas críticas construtivas recebidas durante a banca de defesa da presente pesquisa, visando aprimorar o projeto e garantir sua qualidade.

Essa metodologia combina fundamentos teóricos, análise de exemplos, desenvolvimento criativo e validação prática, permitindo a criação de uma *pitch bible* sólida e embasada. Ao se basear em referências relevantes, busca-se garantir a qualidade e a pertinência do projeto de animação 2D com representatividade LGBTQIAPN+.

2 ANIMAÇÃO

É possível afirmar que animação é uma forma de arte e expressão que envolve a criação de imagens em movimento por meio de sequências de desenhos, modelos em stop motion, computação gráfica ou outras técnicas. É uma mídia visualmente cativante e versátil, que permite aos criadores contar histórias, explorar conceitos abstratos e dar vida a personagens e ambientes imaginários. A criação de um movimento não pode ser vista apenas como um desenho inerte e bem feito, acima disso, se observa a forma como o olhar do público consegue acreditar na transição de um desenho para outro.

Ao longo dos anos, vários autores se destacaram na área da animação, contribuindo para seu desenvolvimento e influenciando gerações de animadores. Alguns desses autores relevantes incluem:

- Walt Disney - Considerado um dos pioneiros da animação, Walt Disney fundou o estúdio Disney e criou personagens icônicos como Mickey Mouse.
- Hayao Miyazaki - Conhecido por suas obras-primas do Studio Ghibli, como "A Viagem de Chihiro" e "Meu Amigo Totoro".
- Chuck Jones - Foi um dos principais responsáveis pelo sucesso dos desenhos animados da Warner Bros., como os curtas do Pernalonga e do Coyote e do Papa-Léguas.
- John Lasseter - Como cofundador da Pixar Animation Studios e diretor de filmes como "Toy Story" e "Vida de Inseto".

É difícil afirmar em qual período exato da história a animação surgiu, uma vez que essa é uma tarefa um pouco difícil, pois é provável que os experimentos cinematográficos iniciais com o uso da animação tenham se perdido com o tempo. De acordo com Brethé (2010), as primeiras produções com desenhos animados possuíam uma essência de simples diversão e eram, na maioria, passatempos curiosos. Ainda segundo o autor, talvez fosse por esta razão que as primeiras experiências cinematográficas tenham se perdido, junto a isso, as películas eram extremamente inflamáveis, devido a sua composição química que exigia um cuidado extremo.

Todavia, alguns autores acreditam que existe um tipo de marco histórico para o início da animação. Segundo Lucena Júnior (2005), o cinema de animação nasce a partir da técnica

cinematográfica desenvolvida e aplicada por Georges Méliès (1861-1938) que encontrou no cinema a arte de trapacear o olhar. Fossatti (2010), afirma que o histórico da animação é caracterizado por um avanço técnico significativo ao longo dos anos, com obras que foram importantes para a criação de técnicas e métodos que melhoraram e otimizaram a área. O percurso histórico do desenho de animação vem sendo delineado por animadores, estúdios, filmes e personagens, que juntos consolidaram o gênero (VIEIRA, 2018). É importante salientar que desenho animado veio muito antes do cinema de animação. De acordo com Fossatti (2010), foi graças à engenhosidade da ciência que cientistas e também artistas puderam inventar os mais variados dispositivos de simulação da imagem em movimento.

O caminho percorrido pela animação apresenta grandes progressos técnicos em sua cronologia. A princípio, possuía um público mais infantil, logo em seguida, se expandiu e passou a ter uma pluralidade em expectadores, atingindo o público jovem e o adulto (FOSSATI, 2010). A animação possui um leque riquíssimo de obras que podem ser referenciadas como inspiração, a mais popular são as do animador Walt Disney que firmou esse gênero da animação logo após as décadas de 1920 e 1930, sendo um dos pioneiros desse âmbito. Mesmo após anos de sua morte continuou sendo modelo para o cinema de animação mundial. Suas técnicas e seu toque sensível que dão vidas aos seus projetos não são esquecidos e continuam sendo disseminados e servindo de inspiração para vários animadores e profissionais da área há várias gerações.

2.1 ANIMAÇÃO 2D

Tratando a animação como um processo amplo e farto de variáveis, a presente pesquisa pretender abordar em mais profundidade o tópico da animação 2D ou, também conhecido, como animação bidimensional. A animação 2D é uma forma de animação que utiliza a técnica de desenho quadro a quadro para criar a ilusão de movimento. É uma das formas mais antigas e tradicionais de animação, remontando aos primórdios do cinema.

A importância da animação 2D está enraizada na sua capacidade de contar histórias de forma visualmente atraente e expressiva. Ela permite aos animadores explorarem uma ampla gama de estilos artísticos, desde os desenhos animados clássicos até estilos mais estilizados e experimentais. A animação 2D também é frequentemente usada para transmitir emoções e criar

personagens cativantes, pois permite que os artistas se concentrem na expressão facial, nos gestos e nas nuances do movimento.

Além disso, a animação 2D tem desempenhado um papel significativo em várias mídias, incluindo filmes, séries de TV, videocliques, anúncios e jogos. Ela oferece uma ampla gama de possibilidades criativas e é uma forma de arte altamente acessível, permitindo que artistas independentes e estúdios menores produzam conteúdo animado com orçamentos mais modestos. A evolução do cinema de animação tem sido marcada por avanços técnicos significativos. Inicialmente voltado para o público infantil, hoje em dia observamos um crescente interesse de um público mais diversificado, que vai desde crianças e jovens até adultos.

De acordo com Saga (2021), a animação 2D se caracteriza por sua estrutura bidimensional, isto é, seus personagens e objetos são estruturados em um espaço plano, de forma que eles só possuem altura e largura. Ainda de acordo com o autor, o processo de criar esse tipo animação necessita de três passos fundamentais: pré-produção, produção e pós-produção.

- Pré-produção: é o momento que se desenvolve todos os detalhes da história. Sendo criados os personagens, o enredo, o roteiro e o *storyboard*. Também defini os detalhes mais técnicos, tais como: cores; planos de fundo; e narração.
- Produção: tudo o que foi planejado e desenvolvido na pré-produção começa se projetado. Nessa parte do processo, inicia a colorização dos fundos e dos *personagens*, o processamento das animações e a limpeza dos excessos de traços. Nessa fase, são utilizados softwares específicos, tanto para a coloração quanto para a montagem das cenas.
- Pós-produção: onde são definidos os últimos detalhes, como os efeitos sonoros, e colocadas as vozes dos personagens. Com tudo pronto, a animação é enviada à renderização para ser exportada.

Todavia, nem todo projeto de animação 2D precisa seguir de maneira exata cada etapa desse processo. Como exemplo a *Pitch Bible*, ferramenta que será usada na presente pesquisa, mesmo que semelhante em partes a um *storyboard*, a *Pitch Bible* é uma técnica que pode anteceder o *storyboard*, uma vez que este já apresenta a cena específica de como será a cena da animação, sendo uma espécie de passo-a-passo, um pouco mais elaborado do que uma *Pitch Bible*.

Segundo Moreira (2021), as primeiras animações 2D eram imagens em movimento, isto é, várias fotos juntas em um curto intervalo de tempo, dando a impressão de cinesia, entretanto era preciso uma superprodução que demandava profissionais e cada um tinha uma função, desde os desenhistas da ambientação aos que coloriam todos os desenhos exatamente nas mesmas cores. Ainda de acordo com o autor, as animações eram desenhadas uma a uma em um papel vegetal, seguindo esquema de 24 imagens por segundo (Figura – 01), é esse o padrão que o cérebro consegue interpretar o esquema de movimentação, sabendo disso vários clássicos foram feitos a partir desse padrão.

Figura 01: desenho de cada imagem da Branca de Neve.



Fonte: adaptado pelo autor do Google Imagens.

Entretanto, se falando em animação 2D, é imprescindível não se aprofundar mais nas obras e técnicas utilizadas por Walt Disney. Uma vez que ele foi um dos principais animadores que consolidaram o gênero de animação 2D, colaborando com inúmeras obras famosas para o mercado da animação (VIEIRA, 2018). Levando em consideração o esquema de imagens por segundo, a Disney era uma das únicas que dava conta do trabalho que era fazer todas as imagens, pois contava com vários desenhistas.

Diversas obras de Walt Disney marcaram gerações (Figura 02) e muitas delas, com mais de cinco décadas de lançamentos, ainda seguem presentes como principal repertório de qualidade entre produtores, roteiristas e designers. Alguns dos mais famosos e principais filmes são:

Branca de Neve e os Sete Anões (1937); Pinóquio (1940); Cinderela (1950); A Bela e a Fera (1991). Além das contribuições da Disney no cinema, é importante ressaltar que a produção de conteúdo televisivo também desempenhou um papel significativo no campo da animação. Muitas obras de animação aclamadas foram criadas especificamente para a televisão, expandindo o alcance e a diversidade do gênero.

Figura 02: capa dos filmes da Disney.



Fonte: adaptado pelo autor do Google Imagens.

A introdução da televisão no mercado teve um impacto significativo na indústria da animação. Essa nova forma de mídia abriu caminho para o surgimento de novos estúdios e animadores, impulsionando o desenvolvimento de animações inovadoras. Com o avanço das tecnologias e o surgimento de novos estúdios, a animação passou a explorar novas possibilidades estéticas. Novas técnicas e estilos visuais foram adotados, expandindo as fronteiras da criatividade. Alguns exemplos notáveis incluem: animação stop-motion; animação computadorizada; animação em 2D digital; animação experimental. Segundo Lucena Jr. (2005), entre as décadas de 70 e 80 a animação passou a contar como auxílio de recursos digitais; o aprimoramento técnico, possibilitou a obtenção de resultados semelhantes e até melhores do que os da animação tradicional, com a assistência de recursos digitais.

Com o passar dos anos, várias tecnologias e ferramentas foram criadas para facilitar a criação das animações. O computador, o notebook, tablete e a mesa digitalizadora são os principais equipamentos dessas produções. Já os programas que normalmente são utilizados pelos designers são: Adobe Photoshop; Clip Studio Paint; Toon Boom Harmony; Autodesk SketchBook; Procreate; Fresco; Corel Painter; Illustrator. As ferramentas digitais permitem a reutilização de ativos, como modelos e texturas, e facilitam a edição e ajustes nos elementos da

animação. A renderização em computadores também possibilita visualizar instantaneamente o resultado final, acelerando o processo de feedback e refinamento.

O controle detalhado é outra vantagem proporcionada pelo computador. Os animadores podem manipular os movimentos, expressões faciais, iluminação e efeitos especiais com grande precisão. Isso permite a criação de cenas complexas e realistas, que seriam difíceis ou impossíveis de alcançar com técnicas tradicionais. Além disso, o uso de técnicas computacionais permite a criação de animações procedurais, nas quais os movimentos e comportamentos dos personagens podem ser programados de forma automática. Isso agiliza o processo de animação e permite a produção de cenas complexas com menos esforço manual.

3 PITCH BIBLE

O termo "*pitch bible*" é amplamente utilizado na indústria do entretenimento, incluindo filmes de animação, para se referir a um documento que fornece uma visão abrangente e detalhada de um projeto, como um filme, série de TV, jogo ou qualquer outra forma de mídia. Embora não haja uma definição científica específica para o termo "pitch bible", podemos entender seu significado e finalidade com base na prática e nas referências da indústria. De acordo com Rodrigues (2014), bíblia é quando descrevemos um projeto com sua ideia central, os personagens e seus perfis, estratégias narrativas bem elaboradas, sinopses de alguns dos primeiros episódios”.

Um *pitch bible* geralmente contém informações essenciais sobre a história, personagens, ambientação, estilo visual, tom, temas e outros elementos relevantes do projeto. Ele é usado para apresentar e vender a ideia do projeto a possíveis investidores, produtores, estúdios ou parceiros de produção. O objetivo principal de um *pitch bible* é transmitir a visão criativa do projeto e demonstrar seu potencial de mercado e apelo ao público-alvo. Nesse sentido, é produzida visando a aproximação do projeto com futuros possíveis investidores ou produtores, ela precisa ter um conteúdo devidamente planejado com informações essenciais, inovadoras e bem transmitidas. Consoante com Nesteriuk (2011), a *pitch bible* serve como referência na apresentação, que a mesma deve ser feita essencialmente oral e é um momento importante para convencer aos interessados no projeto. Embora não haja uma lista rígida de elementos que devem estar presentes em um *pitch bible*, ele geralmente inclui:

1. Sinopse: Um resumo conciso e envolvente da história do projeto.
2. Personagens: Descrições detalhadas dos principais personagens, incluindo suas características físicas, personalidades e arcos de desenvolvimento.
3. Ambientação: Uma descrição do mundo em que a história se passa, incluindo cenários, localizações e atmosfera.
4. Enredo: Uma visão geral da trama principal e dos arcos narrativos.
5. Estilo visual: Ilustrações, esboços, arte conceitual ou referências visuais que ajudam a transmitir o estilo e a estética visual do projeto.
6. Público-alvo: Uma definição clara do público-alvo e do mercado pretendido para o projeto.
7. Potencial de mercado: Uma análise do mercado e das oportunidades de comercialização do projeto, incluindo concorrência e tendências atuais.
8. Exemplos de mídia: Se disponível, trechos de roteiros, storyboards, animatics ou outras formas de mídia que demonstrem a execução e o potencial do projeto.

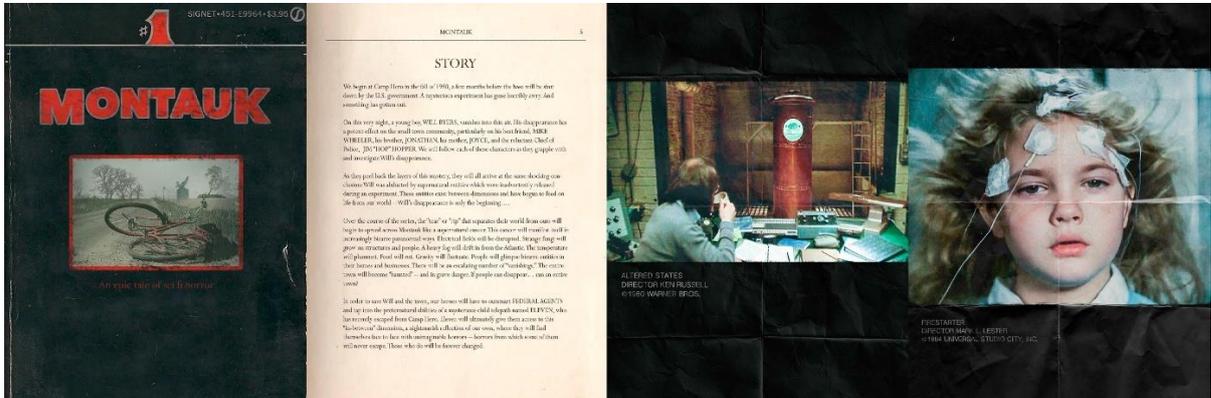
Embora não haja referências acadêmicas específicas sobre *pitch bible*, é comum encontrar informações e diretrizes sobre sua criação em livros e recursos relacionados à indústria do entretenimento. É importante ressaltar que a prática e as convenções da indústria podem variar entre diferentes projetos e contextos, e os detalhes e elementos específicos de uma *pitch bible* podem ser adaptados de acordo com as necessidades e objetivos de cada projeto.

A história é um elemento crucial na criação de um *pitch bible*, pois sua qualidade e especificidade têm um impacto direto no alcance e identificação do público. De acordo com o Nickelodeon Cartoon Universe (2020), quanto mais específica e bem desenvolvida for a história, maior será sua capacidade de atrair um público amplo, uma vez que mais pessoas poderão se identificar com ela. Ainda nesse contexto, ao apresentar um *pitch bible*, é recomendado iniciar com uma breve sinopse que ofereça uma visão geral rápida do enredo, juntamente com o motivo pelo qual você deseja contar essa história e algumas linhas gerais que contextualizem a direção na qual a história pode se desenvolver (Nickelodeon Cartoon Universe, 2020). Essa sinopse inicial serve como um ponto de partida para capturar o interesse do leitor e apresentar a essência da narrativa.

Outro aspecto importante do *pitch bible* é fornecer descrições detalhadas de cada personagem, incluindo seus relacionamentos com outros personagens e os temas que o programa abordará (Nickelodeon Cartoon Universe, 2020). Essas descrições ajudam a criar uma conexão

2. “Stranger Things” O *pitch bible* para essa série foi desenvolvido por pelos irmãos Duffer, Matt e Ross e Dan Harmon em 2016 (Figura 04).

Figura 04: Stranger Things (2016).



Fonte: adaptado pelo autor do Google Imagens.

3. "Bravest Warriors" (Bravos Guerreiros): O *pitch bible* para essa série animada foi criado por Pendleton Ward em 2009 (Figura 05).

Figura 05: Bravest Warriors (2009).



Fonte: adaptado pelo autor do Google Imagens.

Há vários exemplos notáveis de *pitch bibles* que se tornaram produções de sucesso. Projetos como "The Simpsons" e "Game of Thrones" mostram como uma *pitch bible* bem elaborada pode levar a resultados significativos. Dessa maneira, é possível observar que a *pitch bible* é um elemento fundamental no desenvolvimento e apresentação de projetos audiovisuais. Sua importância reside no fato de que ela oferece uma visão abrangente e detalhada do conceito, personagens, trama e tom da série ou filme proposto.

4 MANGÁS

Um mangá é uma expressão artística e literária japonesa que compreende uma forma de mídia visual sequencial. Ele é caracterizado por apresentar uma narrativa visual estilizada, com estrutura de quadros e páginas dispostos de maneira a contar histórias. Porém, nem tudo que parece com mangá é um mangá. De acordo com McCarthy (2006):

“Manga é a palavra japonesa para quadrinhos, e apenas quadrinhos japoneses devem ser chamados Manga. [...] um trabalho de arte não é limitado pela cultura ou época que o produz; mas é enraizado nessa cultura ou época. [...] se existe algum motivo para distinguir quadrinhos japoneses dos quadrinhos de outras nações por utilizar um termo japonês, manga, então este termo deve ser somente usado para quadrinhos japoneses.” (McCarthy, 2006, p.7)

Dessa maneira, a presente pesquisa se propõe apenas a produzir uma *pitch bible*, cujo os personagens possuem características vistas nos mangás. Vale salientar que os mangás são classificados em vários tipos, segmentados de acordo com o sexo (feminino e masculino), gênero (como terror, fantasia, ficção, entre outros) e faixa etária.

De acordo com Faria (2007), existem revistas direcionadas a crianças, abrangendo tanto aspectos educacionais como de entretenimento, e também revistas voltadas para todos os gêneros e idades, cada uma com características distintas em relação ao conteúdo da história. Como exemplo temos o Shojo, segundo Luyten (2005), o Shojo é um tipo de revista direcionada a garotas com idades entre doze e dezessete anos, ou até mesmo mais velhas. Essas revistas são projetadas para cativar a atenção das garotas, apresentando uma abundância de elementos românticos e tudo o que é considerado atraente para esse público específico. Além disso, o Shojo é conhecido por conter uma ampla gama de propagandas relacionadas a roupas, acessórios e produtos de beleza, refletindo os interesses das garotas que vivem na sociedade japonesa.

Ainda nesse contexto, existe o Shonen que em oposição ao Shojo é voltado ao público masculino que, segundo Gravett (2006), varia entre as idades de oito anos até oitenta anos. O termo "Shonen" significa literalmente "garoto" em japonês. Os mangás Shonen geralmente apresentam protagonistas jovens e determinados que enfrentam desafios enormes e se superam ao longo da história. As tramas frequentemente envolvem elementos de fantasia, ficção científica, esportes, artes marciais e poderes sobrenaturais.

Através disso, é possível perceber que os mangás também exploram uma ampla gama de cenários e universos de acordo com o público que se destinam. É possível encontrar mangás ambientados em cenários de fantasia medieval, contos de fadas, cotidianos realistas ou até mesmo em ambientes futurísticos e cyberpunks (Figura 06). Esses temas são característicos das produções pós-modernas e refletem a imaginação e os interesses do público consumidor.

Figura 06: diversas ambientações de Mangás diferentes: 100-nin no Eiyuu o Sodateta Saikyou Yogensha wa, Boukensha ni Natte mo Sekaijuu no Deshi kara Shitawarete Masu; Naruto; Dragon Ball Z; Astro Boy; Biting the

Tiger; Summer Season.



Fonte: adaptado pelo autor do Google Imagens.

Além dos aspectos mencionados anteriormente, os mangás também podem ser classificados de acordo com outros critérios. Existem mangás de ação, que enfatizam cenas de luta e combate (Figura 07, A), mangás românticos (Figura 07, B), que exploram dramas amorosos e relacionamentos, mangás de comédia, mangás de suspense, que envolvem mistérios e reviravoltas, e muitos outros subgêneros e categorias temáticas. O mangá moderno foi moldado

por inovadores como Hokusai Katsushika e, especialmente, Osamu Tezuka, considerado o "pai do mangá". Tezuka introduziu técnicas narrativas cinematográficas em suas obras, além de desenvolver um estilo de desenho característico, com olhos grandes e expressivos, que se tornou emblemático no mangá contemporâneo.

Figura 07: A - Hajime no Ippo; B - Lovely Complex.



Fonte: adaptado pelo autor do Google Imagens.

Vale destacar uma outra característica marcante dos mangás que é a sua narrativa serializada, com capítulos lançados regularmente em revistas ou publicações online. Essa estrutura episódica permite um desenvolvimento gradual da trama e dos personagens ao longo do tempo, criando um vínculo entre os leitores e a história. É importante ressaltar que os mangás têm uma influência significativa na cultura popular japonesa e são apreciados em todo o mundo. O Brasil, por exemplo, foi o primeiro país a produzir “mangás” fora do Japão. Conforme Nagado (2007), nos anos de 1962, no Brasil, surgiram os primeiros mangás produzidos por desenhistas descendentes de japoneses. Ainda segundo o autor, esses artistas trouxeram consigo a influência da cultura japonesa e adaptaram o estilo dos mangás para o contexto brasileiro. Essa iniciativa pioneira estabeleceu as bases da produção nacional de mangás, que continuou a se desenvolver ao longo dos anos.

Além da produção de mangás, a cultura pop japonesa ganhou grande popularidade no Brasil por meio da exibição de uma ampla variedade de animes (animações japonesas) e live-actions (filmes ou séries baseadas em mangás). A transmissão de animes, como "Cavaleiros do Zodíaco", "Dragon Ball" e "Naruto", nas telas brasileiras conquistou uma enorme base de fãs e se tornou parte integrante da cultura do país. Junto a isso, também há uma grande variedade de

eventos que visam promover a cultura japonesa no Brasil, como: Anime Friends, Ressaca Friends, Comic Con Experience, Anime Dreams, SANA (Super Amostra Nacional de Animes), Otacon e etc.

4.1 CARACTERÍSTICAS DOS MANGÁS

Os personagens dos mangás possuem características distintas e marcantes, indo desde das percepções físicas, quanto emocionais e de personalidade. Começando pelas características físicas, os personagens dos mangás exibem uma ampla variedade de estilos e aparências. É comum encontrar personagens com traços exagerados e estilizados, como olhos grandes e expressivos, cabelos coloridos e penteados elaborados. De acordo com Souza (2023), uma das razões para os olhos dos personagens dos mangás serem grandes tem a ver com uma crença do Japão, na qual se acredita que os olhos sejam (a janela da alma). O autor continua que para os japoneses, os olhos de um ser humano não escondem suas verdadeiras intenções. Esses traços distintivos contribuem para a identificação rápida dos personagens e enfatizam sua individualidade. Ainda conforme Souza (2023), personagens mais jovens ou emocionalmente expressivos nos mangás geralmente possuem olhos maiores, enquanto personagens mais velhos, frios, ranzinzas ou cruéis tendem a ter olhos menores (Figura 08). Além do tamanho, outros aspectos do desenho dos olhos, como formato, cor e presença de detalhes como íris, brilhos, cílios ou sobrancelhas, podem ser explorados para transmitir características adicionais aos personagens.

Figura 08: personagens retirados dos mangás Full Metal e Spy Family.



Fonte: adaptado pelo autor do Google Imagens.

Dentro desse contexto, uma pesquisa realizada em 2007 teve como objetivo investigar como as pessoas de diferentes culturas interpretam as emoções alheias (YUKI ET AL. 2007). Foi levantada a hipótese de que a interpretação das emoções por indivíduos em diferentes culturas seria influenciada pela ênfase dada aos olhos ou à boca. Os autores dos artigos afirmam que em culturas onde a supressão emocional é comum, como no Japão, seria esperado um foco maior nos olhos ao interpretar as emoções alheias. Em contrapartida, em culturas onde a expressão emocional é mais aberta, como nos Estados Unidos, a interpretação das emoções seria baseada principalmente na posição da boca, por ser considerada a parte mais expressiva do rosto (YUKI ET AL. 2007). Nesse sentido, os olhos dos personagens nos mangás são desenhados de forma a transmitir emoções intensas e a permitir que os leitores se conectem emocionalmente com as histórias.

Ainda tratando das características físicas dos personagens apresentados nos mangás, se tem como destaque os protagonistas masculinos presentes nas revistas para garotas (Shojo). De acordo com Faria (2007), os protagonistas masculinos são apresentados de forma femininamente linda. Suas roupas distintas e uma estatura levemente superior à das heroínas contribuem para formar uma representação imaginária do príncipe encantado. Essa representação estilizada desempenha um papel importante na construção da narrativa visual. Os Shojo podem buscar atender a uma demanda por personagens masculinos que não se encaixam nos estereótipos tradicionais de masculinidade, oferecendo uma alternativa visualmente atraente e intrigante.

Ainda conforme Faria (2007), histórias homossexuais fazem muito sucesso entre as meninas, porém a razão disso é um mistério. Essas histórias são conhecidas como “Yaoi”. O termo foi inicialmente usado para descrever histórias homoeróticas amadoras criadas por fãs, mas acabou sendo adotado pela indústria do entretenimento para se referir a esse gênero específico. As histórias de yaoi geralmente se concentram em relacionamentos românticos ou sexuais entre personagens masculinos (Figura 09). É importante destacar que o yaoi é direcionado principalmente a um público feminino, e muitas vezes é produzido por mulheres, para mulheres. A literatura é um pouco vaga quanto a esse interesse das mulheres pelas histórias homossexuais. Todavia Gravett (2006), afirmou que é possível que as jovens japonesas estejam desencantadas e entediadas com os relacionamentos heterossexuais tradicionais, buscando, através dos mangás, uma dinâmica em que nenhum dos parceiros precise fingir ser mais fraco que o outro.

Figura 09: personagens retirados dos mangás Love Tractor e The New Employeee.



Fonte: adaptado pelo autor do Google Imagens.

Além das características físicas, a personalidade dos personagens é um elemento crucial na construção de suas identidades. Os mangás apresentam uma gama diversificada de personalidades, que vão desde personagens corajosos, determinados e altruístas, até aqueles mais tímidos, reservados e introvertidos. Existem também personagens enigmáticos, carismáticos e extrovertidos, cada um com suas peculiaridades e nuances. A evolução dos personagens ao longo da história, com o enfrentamento de desafios e o amadurecimento emocional, é uma característica comum nos mangás, proporcionando um maior desenvolvimento e profundidade aos protagonistas.

Conforme Santoni (2017), a persistência é uma qualidade notável nos protagonistas dos mangás, pois retrata a jornada de indivíduos comuns que se esforçam para alcançar um objetivo específico através de um comprometimento intenso e treinamentos rigorosos. Demonstrando lealdade ao seu mestre e obediência, eles direcionam suas vidas para se tornarem cada vez melhores. Dessa maneira, essa característica da perseverança é uma temática recorrente nos mangás e desempenha um papel fundamental no desenvolvimento dos personagens. Assim, os heróis são frequentemente retratados enfrentando desafios difíceis, superando obstáculos e nunca desistindo de seus objetivos.

Outro ponto que vale salientar é a diferença dos mangás para os quadrinhos americanos. De acordo com Faria (2007), normalmente nos quadrinhos americanos os heróis têm sempre a mesma idade e as histórias continuam iguais e intermináveis. Todavia, nos mangás as histórias

acabam. Segundo o autor, os personagens dos mangás sofrem, até mesmo, os efeitos do tempo, como em *Dragon Ball*, em que o personagem Goku começa criança, cresce, casa, tem filhos e envelhece (Figura 10).

Figura 10: fases da vida do personagem Goku, do anime *Dragon Ball*.



Fonte: adaptado pelo autor do Google Imagens.

Além disso, os personagens dos mangás desempenham diversos papéis na trama. Os protagonistas geralmente possuem características que os tornam facilmente identificáveis e são guiados por um forte senso de justiça. Eles enfrentam desafios e adversidades, buscando superá-los e alcançar seus objetivos. Os antagonistas, por sua vez, muitas vezes possuem motivações complexas e uma visão distorcida do mundo, desafiando os protagonistas e fornecendo conflitos emocionais e narrativos. Os personagens de suporte, como amigos leais, mentores sábios e interesse romântico, desempenham papéis diversos, complementando os protagonistas e contribuindo para a progressão da trama.

5 REPRESENTATIVIDADE LGBTQIAPN+ NA ANIMAÇÃO

A representatividade LGBTQIAPN+ nas animações, animes e mangás tem se tornado um tema cada vez mais relevante e discutido nos últimos anos. Essas formas de mídia têm um impacto significativo na sociedade, influenciando a forma como as pessoas veem o mundo e se identificam com os personagens que encontram nessas histórias. Historicamente, a representação de personagens LGBTQIAPN+ tem sido limitada e estereotipada. Muitas vezes, personagens LGBTQIAPN+ eram retratados de maneira caricata, com estereótipos negativos ou como alívio cômico. Essa representação inadequada contribuiu para a marginalização e a invisibilidade da comunidade LGBTQIAPN+ na mídia.

No entanto, nas últimas décadas, tem havido um movimento progressivo em direção a uma maior representatividade LGBTQIAPN+. Conforme Carvalho (2018), antigamente, a representação dos grupos LGBT nos desenhos animados no mundo ocidental era extremamente limitada em comparação com os tempos atuais. Ainda segundo o autor, questões relacionadas à discriminação, perseguição e violência tornavam difícil o debate sobre a situação desses grupos na sociedade. Todavia, com o passar dos anos, houve uma mudança significativa nesse cenário. A sociedade começou a se abrir para a discussão e a conscientização sobre os direitos e a inclusão dos indivíduos LGBTQIAPN+. Essa mudança gradual permitiu que os desenhos animados abordassem questões relacionadas à diversidade sexual e de gênero.

Atualmente, vemos uma representação mais frequente e positiva dos personagens LGBTQIAPN+ nos desenhos animados. Essa representação abrange uma ampla gama de identidades e experiências, buscando refletir a diversidade do mundo real. Personagens LGBTQIAPN+ são retratados com maior complexidade e assumindo papéis de protagonismo. Isso tem sido impulsionado por uma demanda crescente do público por histórias mais inclusivas e diversas. Atualmente, é possível encontrar personagens LGBTQIAPN+ bem desenvolvidos em várias produções infanto-juvenis, tais como: Velma (Scooby Doo); ELE (As Meninas Superpoderosas); Harley Quinn e Hera Venenosa (DC Comics); Asami e Korra (Avatar – A Lenda de Korra); Marceline e a Princesa Jujuba (Hora de Aventura); Adora e Felina (She-Ra e As Princesas do Poder); Lance e George (She-Ra e As Princesas do Poder); entre outros. Esses personagens são retratados como seres humanos complexos, com histórias e experiências individuais. De acordo com Santana (2020), a representação LGBTQIAPN+ nas animações colabora para naturalizar relacionamentos homoafetivos e dar protagonismo as minorias.

Logo, a representatividade LGBTQIAPN+ nessas formas de mídia tem um impacto positivo na sociedade. Ela permite que pessoas desse grupo se vejam e se identifiquem com personagens que compartilham suas experiências, o que pode ajudar a fortalecer a autoestima e a aceitação de si mesmas. Conforme destacado por Carvalho (2018), negar o reconhecimento a determinados indivíduos pode resultar em danos significativos para aqueles que são rejeitados, além de perpetuar estereótipos humilhantes que têm o potencial de distorcer a percepção e oprimir, afetando a imagem interna dessas pessoas. Além disso, conforme enfatizado pelo autor, ao deixar de reconhecer as diferenças e especificidades, estamos não apenas negando seus direitos de cidadania, mas também negando sua própria humanidade.

A recusa ao reconhecimento pode ter efeitos prejudiciais, causando danos emocionais e psicológicos às pessoas afetadas. Quando negamos o reconhecimento, perpetuamos estereótipos desumanizantes, reforçando a opressão e a marginalização. De acordo com Carvalho (2018), é fundamental compreender que o reconhecimento é um aspecto essencial para a dignidade e a inclusão de todos os indivíduos em uma sociedade.

Ao reconhecer e valorizar as diferenças e especificidades de cada pessoa, estamos afirmando sua existência e respeitando sua identidade. O autor do corrente Memorial de Projeto, um homem gay, esclarece que sua experiência durante a infância e adolescência (2003 até 2014), sentiu-se pouco representado nas animações, desenhos e animes que costumava assistir. Embora fatos pessoais não sejam comumente abordados em pesquisas acadêmicas, é relevante destacar a importância de reconhecer a falta de representatividade adequada e respeitosa de personagens LGBTQIAPN+. Essa ausência impactou sua capacidade de expressar-se sobre o tema e assumir sua orientação sexual. Essa narrativa pessoal reforça a necessidade de uma representação inclusiva e autêntica nas formas de mídia, permitindo que indivíduos se identifiquem e se sintam aceitos em suas diversidades.

Exposto esse contexto, é essencial promover uma cultura de reconhecimento e inclusão, onde todas as pessoas sejam valorizadas independentemente de suas diferenças. Devemos buscar ativamente entender e respeitar as experiências e identidades dos outros, reconhecendo sua humanidade e garantindo seus direitos como cidadãos. No entanto, é importante reconhecer que ainda há muito trabalho a ser feito. A representação LGBTQIAPN+ ainda é limitada em comparação com a representação de personagens heterossexuais. Muitas vezes, personagens da comunidade LGBTQIAPN+ são relegados a papéis secundários ou suas histórias são tratadas de maneira superficial. É crucial que os criadores continuem a avançar na representação LGBTQIAPN+, garantindo que as vozes e experiências da comunidade sejam abordadas com autenticidade e respeito.

Através do reconhecimento, podemos construir uma sociedade mais justa e igualitária, onde todas as pessoas possam viver com dignidade, respeito e liberdade. É um processo contínuo que requer esforços individuais e coletivos para superar preconceitos, estereótipos e discriminação, e promover a inclusão e a aceitação de todas as pessoas, independentemente de sua raça, gênero, orientação sexual, religião ou qualquer outra característica que as torne únicas.

6 CONSTRUÇÃO DAS ETAPAS DE UMA *PITCH BIBLE*

A construção das etapas de uma *pitch bible* envolve uma abordagem estruturada e cuidadosa para apresentar a história, personagens e elementos-chave do projeto aos potenciais investidores, produtores ou parceiros. Embora as etapas possam variar dependendo do projeto e das preferências individuais, alguns pontos são importantes para a construção de uma *pitch bible*, tais como: Conceito; Sinopse; Argumento; Escaleta; Desenvolvimento do Personagens; entre outros.

6.2 ARGUMENTO

De acordo com Moreira (2017), após observar *pitch bibles* feitas por criados de séries como *Freaks & Geeks*, *Marry Me*, *Breaking Bad* e *The Wire*, foi possível identificar semelhanças que são necessárias para produção de *pitch bible* adequada. O autor ainda afirma que etapas como *Storyline* e sinopse são essenciais. Todavia, na presente pesquisa, a *Storyline* será substituída pelo Argumento. Conforme Rodrigues (2014), uma *Storyline* é a estrutura narrativa geral da história, fornecendo uma visão geral dos principais eventos e do desenvolvimento da trama. A *Storyline* é uma descrição mais ampla da história, destacando os elementos-chave, os momentos de virada e a progressão dos personagens ao longo do tempo. Por outro lado, o Argumento é uma versão mais condensada da história. Ele geralmente segue uma estrutura mais linear e apresenta os principais pontos da trama de forma resumida.

No contexto de uma *pitch bible*, o Argumento geralmente se concentra na descrição geral da história, destacando o conceito central, os personagens principais e o conflito central. Ele oferece uma visão resumida e convincente do projeto, fornecendo um vislumbre do que os espectadores podem esperar ao assistir à série ou ao filme. Conforme Moreira (2020),

Para criar um Argumento eficaz, é importante focar nos elementos mais cativantes e únicos da história. Isso inclui destacar o protagonista, seus objetivos e desafios, bem como o ambiente em que a narrativa se desenrola. O Argumento deve transmitir uma ideia clara do tom, gênero e temas explorados na história, despertando a curiosidade do leitor. Como ressalta Moreira (2020), o Argumento no contexto de um *pitch* deve abranger toda a história, sem se aprofundar excessivamente no enredo, a forma como a história será contada é uma questão a ser explorada no roteiro. O autor inclui alguns pontos que são relevantes do processo de produção, são eles:

- O foco é na venda da história em si.
- Uma história, por definição, possui um começo, meio e fim.
- O final é crucial, pois garante que o produtor esteja adquirindo uma história completa, e não uma série de eventos sem significado.
- Ter um desfecho sólido é uma garantia de que as expectativas do público serão atendidas, evitando desfechos medíocres ou a frustração de escritores que lutam para encontrar um encerramento satisfatório.

Moreira (2020), ainda afirma que é comum que escritores iniciantes tenham boas ideias para o início de uma história, mas subestimem as dificuldades do desenvolvimento narrativo, resultando em desfechos insatisfatórios. Portanto, ao apresentar um Argumento, é essencial ter uma visão clara do final, pois esse aspecto é determinante para a qualidade e impacto da história. O final não apenas conclui a narrativa, mas também reforça a garantia de que a história é emocionante, coerente e envolvente para o público.

Como exemplificação, inspiração e análise, foi estudado alguns Argumentos de filmes e séries de destaque. Isso ajudou na elaboração da presente pesquisa, tanto no caráter de criação da história, como na montagem do texto. Castro (2022), reuniu os Argumentos das seguintes séries, novelas, animações e filmes: Central do Brasil; Um Velho Chico; Bob Esponja; O Iluminado; O Exterminador do Futuro; Game of Thrones; Halloween; Senhor e Senhora Smith; Uma Ladra Sem Limites; entre outros. Nesse contexto, foi observado uma variedade de tamanhos em relação a quantidade de páginas de cada um. Senhor e Senhora Smith possuem um total de oito páginas, enquanto Uma Ladra Sem Limites possui vinte e oito páginas e O Iluminado possui oitenta e uma páginas.

Assim sendo, alguns Argumentos podem exigir mais detalhes e explicações para que o leitor compreenda adequadamente a trama, os personagens e os principais pontos de virada. A extensão de um Argumento também pode variar de acordo com o formato do projeto. Por exemplo, um argumento para um longa-metragem pode ser mais longo do que o de um episódio de uma série de TV, pois um filme tem uma duração mais longa e, portanto, requer uma narrativa mais abrangente. Além disso, alguns argumentos podem incluir mais informações sobre o contexto histórico, ambientação, desenvolvimento dos personagens e subtramas

secundárias, o que pode contribuir para um argumento mais extenso. Esses detalhes adicionais ajudam a pintar um quadro mais completo da história e a transmitir sua singularidade.

6.3 SINOPSE

Já em relação a sinopse de uma *pitch bible*, a mesma se desenvolve a partir de uma breve descrição da história ou conceito do projeto de forma resumida e envolvente. Geralmente, tem o objetivo de capturar a atenção e despertar o interesse dos leitores, como produtores, executivos de estúdio, investidores ou potenciais parceiros de produção. Alguns autores corroboram com a ideia de que ao escrever uma sinopse, é importante ser conciso e direto, utilizando palavras e frases impactantes que despertem a curiosidade do leitor. Junto a isso, deve-se evitar detalhes excessivos ou revelações que possam comprometer o impacto da história (ASSONE, 2023; REGINA, 2022; ALMEIDA 2020).

6.3.1 Sinopse episódica

Outro ponto relevante em uma *pitch bible* é a sinopse episódica. Essa, diferente da sinopse geral, descreve cada episódio minuciosamente. A inclusão de sinopses individuais é importante para fornecer uma visão mais detalhada e estruturada da narrativa da série. Essas sinopses episódicas destacam os eventos e desenvolvimentos específicos que ocorrem em cada episódio, permitindo que os leitores, produtores e futuros investidores entendam como a história se desenrola ao longo da temporada. As sinopses de episódios ajudam a demonstrar a progressão da trama ao longo da série, bem como a evolução dos personagens e dos conflitos. Elas também podem destacar momentos-chave, reviravoltas emocionantes, desenvolvimento de arcos narrativos e temas relevantes abordados em cada episódio. Ao incluir sinopses de episódios em um *pitch bible*, os criadores podem mostrar a estrutura e o ritmo da série, demonstrando sua capacidade de manter o interesse do público ao longo de vários episódios.

6.4 ESCALETA

Dentro de um *pitch bible*, a escaleta é um elemento importante para fornecer uma estrutura detalhada da narrativa da série, do filme ou da animação. De acordo com Souza (2017), a escaleta geralmente é elaborada após a escrita do argumento, pois é nessa etapa que o roteiro começa a tomar forma. Ainda segundo o autor, enquanto o argumento responde à pergunta "O

QUE acontece", a escaleta responde à pergunta "COMO acontece". Dessa maneira, a escaleta é essencialmente um esboço ou uma versão resumida do roteiro, organizada em formato de lista ou tabela, que descreve as principais cenas, eventos e desenvolvimentos que ocorrem ao longo da história.

A escaleta é útil porque permite aos leitores ter uma compreensão clara da progressão da trama, do ritmo e da estrutura do projeto. Ela ajuda a mostrar como os diferentes episódios ou atos se conectam entre si, fornecendo uma visão geral da narrativa como um todo. Ao criar a escaleta, é importante estabelecer os principais pontos de virada e os arcos narrativos que ocorrem ao longo da história. A escaleta também pode destacar os eventos e as subtramas que ocorrem em cada episódio ou ato, fornecendo uma estrutura coesa e envolvente.

Deve-se salientar que a escaleta não precisa entrar em todos os detalhes do diálogo ou das descrições das cenas, mas deve fornecer informações suficientes para que os leitores tenham uma ideia do que está acontecendo. Consoante com Souza (2017), a escaleta não segue um formato rígido, mas fornece uma representação da maneira como a história se desenrolará por meio de cenas ou sequências. Normalmente, inclui um cabeçalho e uma breve descrição da cena. Ainda de acordo com o autor, o grau de detalhamento na descrição da cena pode variar de acordo com o estilo preferido de cada roteirista. A escaleta é flexível e pode ser adaptada para atender às necessidades e preferências individuais. No contexto de um pitch bible, a escaleta complementa o argumento e as sinopses de episódios, fornecendo uma visão mais detalhada da progressão da trama e demonstrando a habilidade dos criadores em desenvolver a história de maneira coerente e emocionante.

6.5 PERSONAGENS

De acordo com Moreira (2017), é fundamental incluir descrições detalhadas dos perfis dos personagens na pitch bible, pois isso permite o desenvolvimento de ações futuras que não estão previstas no argumento inicial. Ainda consoante com o autor, ter um conhecimento profundo sobre quem são os personagens, como eles se comportam, qual é sua posição social e o que representam no mundo único da série facilita muito o trabalho do roteirista ao escrever sobre eles. Rodrigues (2014), afirma que os personagens estão presos ao seu próprio mundo, por isso os perfis dos personagens devem vir logo após a sinopse, pois tudo que os personagens são está condicionado ao mundo em que vivem. McKee (2013), relata que a combinação de qualidade

dos personagens pode fazer com que público acredite fielmente nas ações apresentadas da tela. Dessa maneira, a função exercida pelos personagens é revelada através da estrutura presente na pitch bible, principalmente na seção destinada ao Argumento.

Logo, no desenvolvimento e criação dos personagens em uma pitch bible, é essencial criar personagens cativantes e memoráveis que envolvam os leitores e potenciais investidores. Após análise das principais pitch bible referenciadas na presente pesquisa, foi possível alinhar os principais pontos para o desenvolvimento dos personagens, são eles:

- Caracterização: desenvolver os personagens de forma aprofundada, considerando sua personalidade, motivações, desejos e conflitos.
- Arco Narrativo: planejar a jornada do personagem ao longo da história.
- Objetivos e Conflitos: estabelecer objetivos claros para cada personagem, tanto os objetivos gerais da trama quanto os objetivos individuais de cada personagem.
- Relacionamentos: explorar os relacionamentos entre os personagens, incluindo amizades, rivalidades, laços familiares ou românticos.
- Backstory: conhecer o passado de um personagem ajuda a entender suas motivações e ações, tornando-os mais autênticos e consistentes.
- Aparência: considerar as roupas, estilo de cabelo, acessórios e outros detalhes visuais que os tornem visualmente interessantes e reconhecíveis.

7 ELABORAÇÃO DO PROJETO (RESULTADOS)

Esse tópico se dedica a apresentar como se conformou a montagem da pitch bible, seu detalhamento, processo e características. Vale destacar que o produto final está disponível ao final deste trabalho, na seção de Apêndices. Inicialmente, os materiais utilizados para elaboração do projeto foi papel e lápis. Isso ajudou nos primeiros esboços dos personagens, histórias e conceito. A partir disso, foi pensando no contexto principal que daria vida e atratividade a pitch bible, seguindo para sua montagem e separação em etapas. Também foram utilizadas ferramentas digitais, principalmente: mesa digitalizadora e notebook. Já o programa utilizado para criar as ilustrações foi unicamente o Adobe Photoshop.

7.1 DESENVOLVIMENTO DA SINOPSE

O desenvolvimento dessa sinopse apresenta um cenário distópico no qual a humanidade enfrenta problemas decorrentes da exploração excessiva dos recursos naturais. A sinopse destaca as consequências devastadoras das mudanças climáticas, a desigualdade social entre os pobres e os ricos, o surgimento de doenças e mutações genéticas em animais. Em meio a esse contexto, surgem os protagonistas Andy, Kaila, Dorian e Berth. Ao longo da trama, os personagens enfrentam adversidades, aventuras e desafios, enquanto Andy se destaca por possuir um raro sangue curativo. A formação de laços amorosos entre Andy e Berth, e Dorian e Kaila adiciona uma camada emocional à história. Conforme os quatro protagonistas descobrem informações cruciais para o futuro e compartilham o ideal de união entre os povos, eles se tornam defensores de uma sociedade mais justa e harmoniosa.

O nome dessa animação se chama "**Intertwined: O renascimento da harmonia**" é uma emocionante história de superação, amizade e a busca por uma sociedade mais justa, onde os laços se fortalecem e a esperança prevalece mesmo em meio ao caos.

O desenvolvimento dessa sinopse se desenrolou a partir de alguns pontos relevantes, anteriormente considerados para história:

- Equilíbrio entre os elementos distópicos e emocionais: apresentação do cenário distópico com a exploração dos relacionamentos e das emoções dos personagens.

- Construção de um mundo consistente: desenvolver elementos que tornem o mundo crível e coerente. Isso envolveu a consideração de detalhes sobre a sociedade, tecnologia, política e outras características do ambiente em que a história se passa.
- Estabelecimento de conflitos significativos: foi importante criar conflitos que desafiem os personagens e impulsionem a narrativa. Esses conflitos puderam ser tanto internos (como dilemas morais) quanto externos (como obstáculos físicos ou oposição de personagens antagonistas).
- Apresentação dos personagens principais: criação de personagens com os quais o público possa se conectar e torcer por eles.
- Coesão temática: garantir que os temas abordados na sinopse, como superação, amizade e busca por justiça social, fossem desenvolvidos de maneira consistente e se entrelacem harmoniosamente na narrativa.

7.2 DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

O desenvolvimento dos personagens se deu junto ao início das ilustrações dos mesmos. O autor da presente pesquisa, considera que visualizar o personagem facilita a criação da narrativa sobre ele. Nesse sentido, inicialmente foi desenhando esboços de cada um dos protagonistas, seguido da aplicação das linhas definitivas e logo após, cores, texturas e outras aplicações.

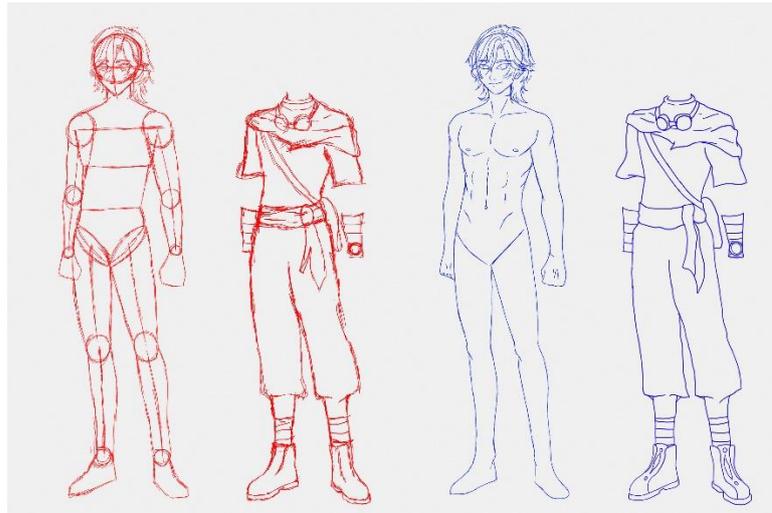
7.2.1 Personagem Bert

De início foi criado e desenvolvido as características do personagem chamado Bert (Figura 11). Ele um jovem destemido e extremamente inteligente, é um personagem notável em Talau. Com seus cabelos castanhos que fluem até os ombros e seus olhos brilhantes, da cor de uma ametista, ele emana uma presença cativante. Sua pele ligeiramente bronzeada é um reflexo de sua vida ao ar livre, onde ele se sente verdadeiramente vivo. Com apenas 18 anos e uma estatura de 1,79m, Bert já enfrentou inúmeros desafios no mundo em que vive.

Enquanto a sociedade em que ele se encontra é dividida por castas, Bert é um defensor fervoroso da igualdade. Ele acredita que todos merecem viver em um ambiente de igualdade e segurança. Mesmo diante das adversidades que o cercam, Bert se recusa a deixar que as coisas negativas

afetem seu modo de viver. Sua natureza aventureira o impulsiona, e ele tem um talento incrível para criar invenções que o auxiliam, como seu skate voador, que o leva a explorar novos horizontes com destemor. Além disso, Bert é um amigo leal de Dorian, e juntos eles se aventuram pelos territórios misteriosos de Talau, explorando novos horizontes e enfrentando desafios emocionantes que testam sua coragem e determinação.

Figura 11: elaboração do personagem Bert.



Fonte: elaborado pelo autor.

Em meio a um mundo repleto de divisões e desigualdades, Bert se destaca como um personagem visionário, lutando por um futuro mais justo e equitativo. Sua coragem, inteligência e amizades fiéis o impulsionam a superar obstáculos e buscar a harmonia em um lugar onde todos possam encontrar seu lugar e viver em paz.

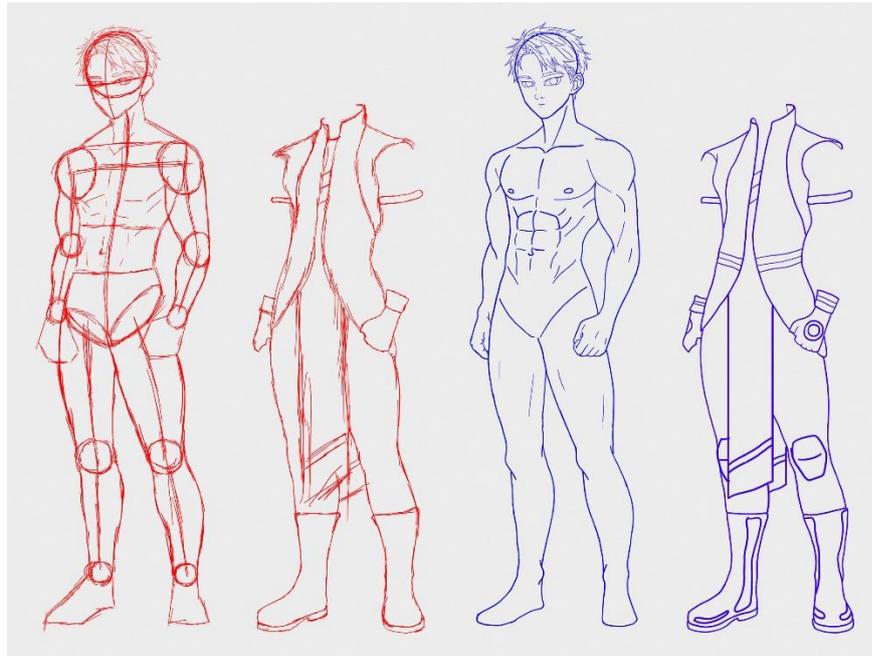
7.2.2 Personagem Andy

Andy, um jovem imponente, irradia uma presença marcante aonde quer que vá. Com seus 19 anos de idade e uma estatura de 1,83m, ele exibe um físico bem definido, resultado de sua dedicação aos exercícios diários para manter-se saudável e em forma. Seus cabelos cinzas contrastam perfeitamente com sua pele clara, enquanto seus olhos amarelos brilham como girassóis, emanando curiosidade e determinação.

Embora Andy (Figura 12) desfrute de uma vida de luxo e abundância, cercado por todas as regalias e riquezas que a cidade tem a oferecer, ele carrega um senso de incompletude.

Diferentemente de Bert, que experimentou a pobreza e sempre questionou a desigualdade social, Andy nunca vivenciou essa realidade, mas sua consciência o leva a questionar a disparidade entre sua vida privilegiada e os mais pobres. Por trás de sua personalidade aparentemente fria, Andy nutre um coração bondoso e secretamente anseia por acabar com a segregação e as diferenças sociais que permeiam a cidade.

Figura 12: elaboração do personagem Andy.



Fonte: elaborado pelo autor.

Apesar de levar uma vida de conforto, Andy é atormentado pelo fato de que sua subsistência é sustentada pela extração de sangue. Ele sente um incômodo constante, ciente de que sua felicidade é baseada em um sistema injusto. Essa consciência o impulsiona a buscar soluções e encontrar uma maneira de mudar a realidade opressora em que vive. Motivado por sua determinação inabalável, Andy embarca em uma jornada em busca de respostas. Ele compreende que mudanças significativas são necessárias para transformar seu mundo em um lugar mais justo e equilibrado. Armado com coragem e uma sede de justiça, Andy desafia as normas estabelecidas, questiona o status quo e se posiciona como um agente de mudança em meio a um sistema que parece destinado a perpetuar a desigualdade.

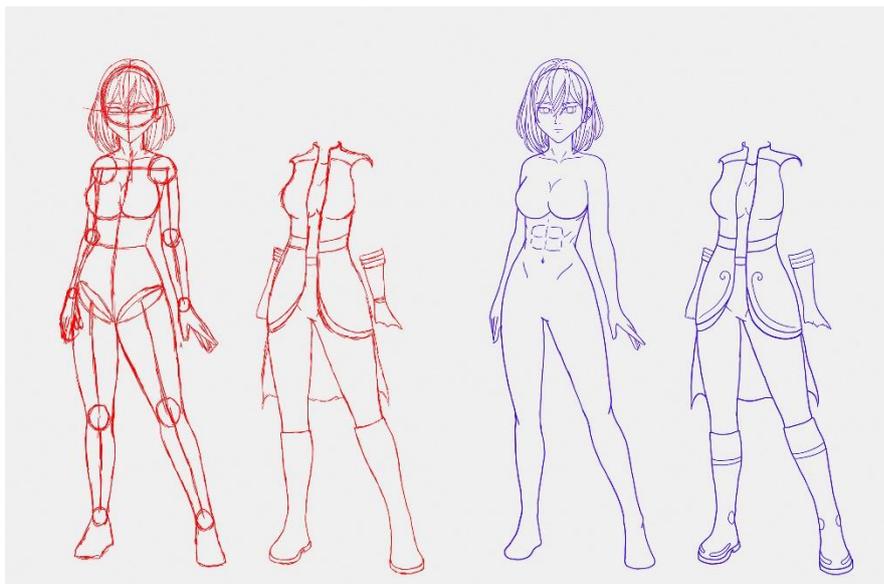
Conforme a narrativa se desenrola, Andy enfrenta desafios, descobre segredos ocultos e encontra aliados inesperados ao longo de sua jornada. Sua busca por igualdade e justiça se intensifica, à medida que ele se torna cada vez mais determinado a criar um futuro em que

todos, independentemente de sua origem social, possam viver em harmonia. A história desse personagem é uma jornada de autodescoberta e transformação, onde ele aprende o verdadeiro significado da empatia, compaixão e a importância de lutar pelos ideais em que acredita.

7.2.3 Personagem Kaila

Kaila, é uma jovem de personalidade cativante, irradia sua presença com cabelos rosas vibrantes que contrastam suavemente com sua pele clara e uma estatura elegante de 1,76m. Com seus 18 anos de idade, seus olhos creme revelavam uma mistura de curiosidade e determinação, capturando a atenção de todos ao seu redor. Além disso, Kaila (Figura 13) tem um vínculo profundo com seu amigo Andy, compartilhando uma amizade que transcende as diferenças de opinião.

Figura 13: elaboração do personagem Kaila.



Fonte: elaborado pelo autor.

Embora Kaila também desfrute dos privilégios concedidos pela sua classe social, sua visão do mundo era marcada por uma visão soberba. Ela acreditava firmemente na segregação como um meio de manter a ordem social, justificando a posição inferior dos mais pobres. Infelizmente, em alguns momentos, ela compartilhava essas opiniões com Andy, limitando sua percepção da verdadeira extensão da desigualdade ao seu redor. No entanto, por trás da fachada de arrogância, Kaila carrega uma profunda frustração e raiva. Ela ansiava pela atenção de sua família, que constantemente a negligenciava em busca de controlar e proteger a cidade dos mais

ricos. Como mulher, Kaila enfrentava o desafio adicional de ser excluída dos assuntos importantes da família, alimentando sua determinação de provar seu valor e habilidade.

Com uma dedicação incansável, Kaila se entrega ao treinamento, exibindo uma habilidade excepcional e uma mente astuta. Seu objetivo é mostrar à sua família que ela era uma força significativa, capaz de contribuir para os assuntos importantes que lhes escapavam. Kaila se esforça constantemente para superar as barreiras impostas a ela, buscando a excelência em todas as suas habilidades.

A jornada da personagem Kaila é uma narrativa poderosa sobre o poder do autoquestionamento e da evolução pessoal. É uma história de superação, compaixão e aprendizado, que remete a importância de questionar as crenças e abrir os corações para uma compreensão mais ampla do mundo. Por meio de suas escolhas e ações, Kaila inspira a busca pela verdade, a abraçar a diversidade e a lutar pela igualdade, tornando-se uma força positiva na própria jornada de transformação.

7.2.4 Personagem Dorian

Dorian, um jovem de 20 anos, personificava a imponência com sua estatura de 1,85m, emanando uma aura de força e determinação. Sua pele escura e cabelos curtos acentuavam sua presença marcante (Figura 14). Além de sua aparência física notável, Dorian possui um coração generoso e um espírito inabalável em sua busca pela igualdade e justiça.

Figura 14: elaboração do personagem Dorian.



Fonte: elaborado pelo autor.

Embora ocasionalmente revele um lado brincalhão, Dorian é conhecido por sua lealdade e amizade incondicionais. Sua imponência física contrasta com uma certa timidez, resultado de uma consciência cautelosa das possíveis repercussões de suas ações. No entanto, sua determinação em fazer a diferença nunca vacila.

Dorian e Bert formam uma dupla inseparável, compartilhando um objetivo comum de melhorar as condições de vida. Juntos, eles dedicam tempo e energia incansáveis a essa missão, impulsionados por um desejo ardente de criar um impacto positivo em suas comunidades e além. Dorian é mais do que apenas um exemplo de força física; ele personifica a beleza interior da empatia e da generosidade. Sua jornada em busca da igualdade e justiça, ao lado de Bert e outros aliados, simboliza a perseverança e a determinação de um jovem disposto a desafiar as estruturas opressivas e criar um mundo mais inclusivo e equitativo.

À medida que a história se desenrola, Dorian enfrenta desafios pessoais e descobre sua própria coragem interior. Ele se torna um modelo de superação, demonstrando que a verdadeira força reside não apenas em sua aparência imponente, mas também em sua capacidade de agir com compaixão, coragem e empatia. A jornada do personagem Dorian é uma narrativa inspiradora sobre a importância de se levantar contra a injustiça, mesmo quando se sente temor. É uma história de redenção, crescimento pessoal e transformação. Por meio de suas ações e de seu coração generoso, Dorian convida a refletir sobre o poder que cada um possui para criar um mundo mais bonito e harmonioso.

7.2.5 Personagem Janus

Janus, uma ave encantadora com penas nas cores azul e lilás, entrou na vida de Bert logo após seu nascimento, trazendo consigo uma aura mágica. Desde então, eles forjaram uma amizade profunda e sincera, tornando-se verdadeiramente inseparáveis. Janus (Figura 15) é uma criatura única, uma fusão cativante de raposa e ave, visível em suas orelhas pontudas e em sua aparência fascinante. Essa ave é um dos animais que sofreram mutações genéticas e atualmente, convive com os humanos.

Figura 15: elaboração do personagem Janus.



Fonte: elaborado pelo autor.

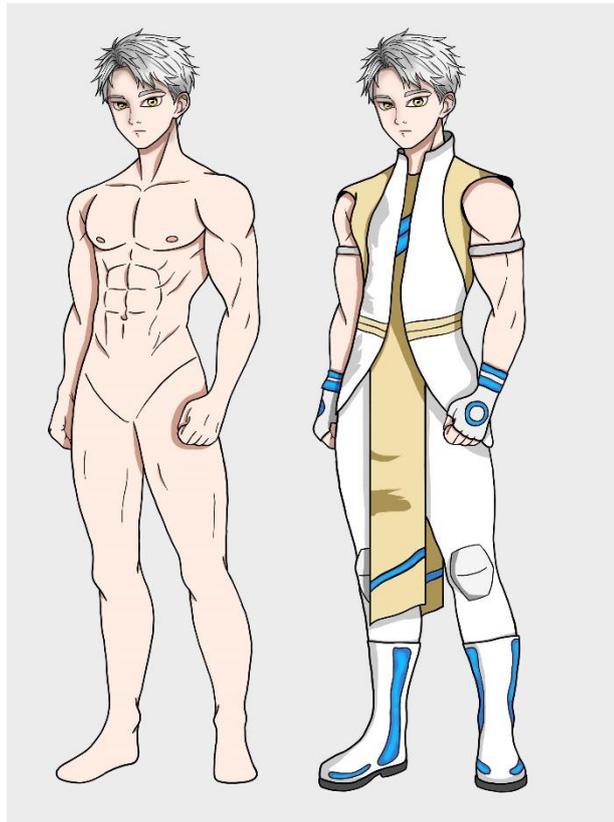
Além de sua beleza exótica, Janus é dotado de uma inteligência notável. Sua agilidade e curiosidade inesgotáveis o levam a explorar as antigas ruínas ao lado de Bert. Sua perspicácia e astúcia têm sido inestimáveis, salvando Bert de inúmeras enrascadas e perigos ao longo do caminho. Os instintos aguçados de Janus e sua habilidade de voar conferem-lhe uma perspectiva única, revelando segredos ocultos e trazendo uma nova dimensão à busca de Bert.

A relação entre Bert e Janus transcende os limites da mera amizade, é uma parceria baseada em confiança mútua e cumplicidade. Juntos, eles enfrentam desafios formidáveis, desvendam mistérios antigos e compartilham momentos de alegria e aventura. A presença de Janus em cada etapa da jornada de Bert confere um toque de magia e mistério, tornando a narrativa ainda mais emocionante e imprevisível. A história do personagem Bert e do personagem Janus é uma ode à amizade verdadeira e à exploração do desconhecido. É uma narrativa que inspira a abraçar a magia e a maravilha do mundo.

7.2.6 Resultado final das ilustrações

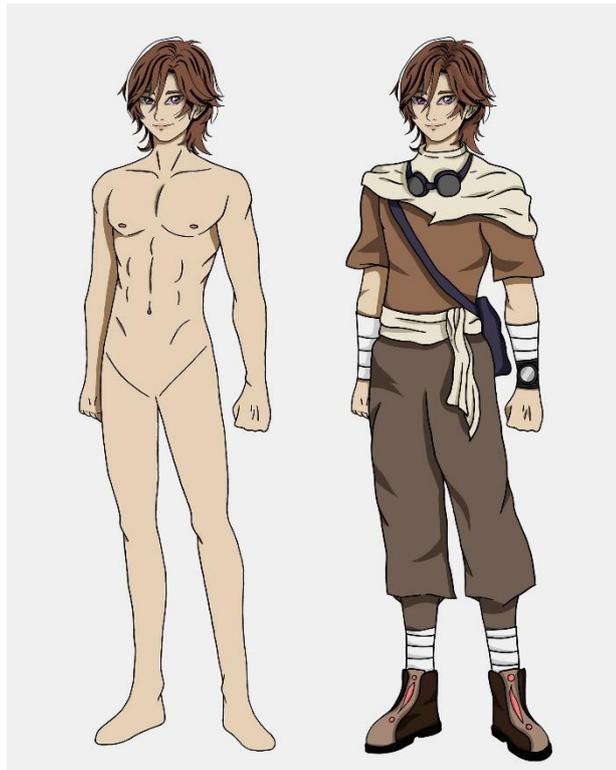
Após a criação das histórias e esboços dos personagens, foi elaborado o desenho final. Com aplicação das cores, roupas, cabelos e sombras foi possível compreender de forma mais clara cada um dos personagens e suas principais características. Dessa maneira, os personagens Andy (Figura 16), Bert (Figura 17), Kaila (Figura 18), Dorian (Figura 19) e Janus (Figura 20) conseguem captar ainda mais as características dos mangás, anteriormente citadas. Ao mesmo tempo que envolve o futuro espectador na trama, demonstrando o enfoque da narrativa visual e agregando valor a animação.

Figura 16: resultado final do personagem Andy.



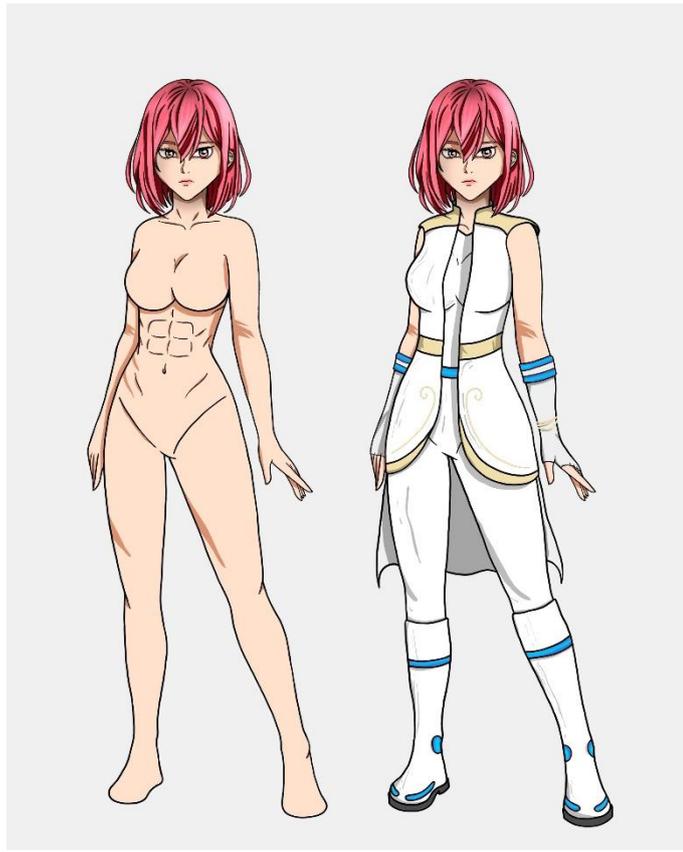
Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 17: resultado final do personagem Bert.



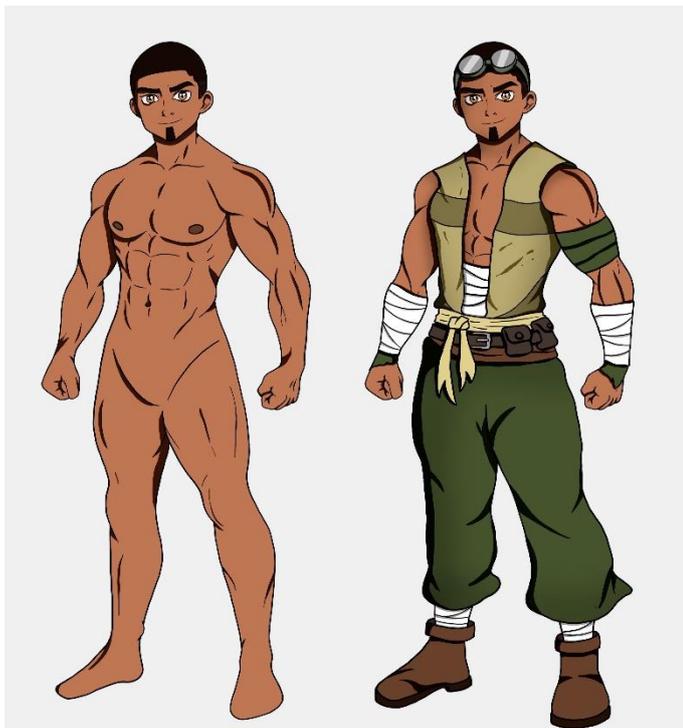
Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 18: resultado final do personagem Kaila.



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 19: resultado final do personagem Dorian.



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 20: resultado final do personagem Janus



Fonte: elaborado pelo autor.

Os traços e estilos de mangá utilizados nas ilustrações ressaltam a essência da história. Andy, com seu olhar determinado e expressão confiante, transmite a energia e a coragem de um protagonista destemido. Bert, com sua aparência jovial e sorriso acolhedor, cativa o público com sua bondade e determinação incansável. Kaila, com seus traços delicados e olhar penetrante, desperta uma mistura de mistério e força interior. Dorian, com sua estatura imponente e expressão gentil, personifica a combinação única de força e sensibilidade. E Janus, com suas cores vibrantes e olhos astutos, encarna a magia e a inteligência que o acompanham.

As ilustrações finais dos personagens aprimoram a narrativa visual, mas também acrescentam um valor significativo à animação como um todo. Cada detalhe minuciosamente elaborado, desde os trajes até as expressões faciais, contribui para a construção da atmosfera e dos sentimentos transmitidos na história. Os desenhos finais dos personagens têm o objetivo de criar uma conexão emocional entre o público e a trama, despertando empatia e envolvimento com cada um dos personagens enquanto acompanham suas jornadas e desafios.

7.3 DESENVOLVIMENTO DO CENÁRIO

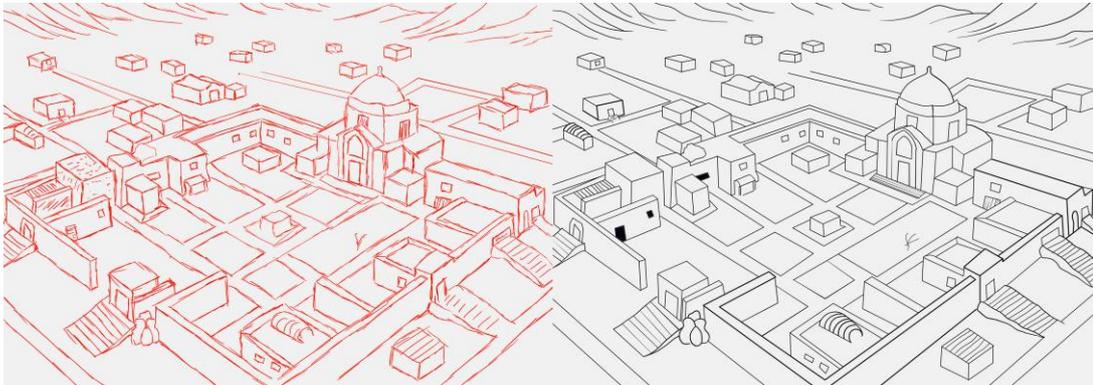
Os cenários foram desenvolvidos a partir do contexto futurísticos e distópico. Salientando que a humanidade se dividiu entre os mais pobres que vivem Talau e são chamados de Onogs, e os

mais ricos que vivem em Alphilia e são conhecidos como Parats. Ambos os cenários se baseiam na sociedade atual, onde os mais ricos também são os mais privilegiados e vivem em melhores condições, usufruindo de tecnologias e se cercando de grandes muros para afastar os menos favorecidos. Da mesma forma, os mais pobres vivem em condições mais precárias, vivendo um dia de cada vez e temendo os prováveis desafios.

7.3.1 Cenário de Talau

Talau é um vilarejo situado em uma região remota. Os Onogs, habitantes de Talau, vivem em harmonia com a natureza, honrando suas tradições e respeitando o equilíbrio entre o homem e o meio ambiente. Dada a sua classe social, as casas dos Talau são construídas com materiais naturais como madeira e pedra. No entanto, Talau (Figura 20) enfrenta desafios constantes. Eventos climáticos imprevisíveis, como verões repletos de seca e calor abrasador são uma realidade desafiadora que os habitantes de Talau enfrentam. A escassez de água durante os verões também impõe um desafio significativo para a comunidade. Além disso, doenças ocasionais e a presença de animais selvagens representam ameaças para a comunidade.

Figura 21: elaboração do cenário de Talau.



Fonte: elaborado pelo autor.

É nessa região que os personagens Bert e Dorian vivem. Através da história dos dois, é possível perceber que apesar das adversidades enfrentadas, os habitantes de Talau encontram forças para superá-las, unindo-se em solidariedade e apoio mútuo. Através da cooperação e da resiliência, eles encontram maneiras de se adaptar e prosperar, enfrentando os desafios de frente.

Após a geração dos primeiros esboços foi possível finalizar o cenário da região de Talau (Figura 21), demonstrando com precisão um futuro aterrorizante para os mais pobres depois das intensas

mudanças climáticas e aquecimento global. A imagem consegue transmitir a seca, a sensação árida, o ar seco e a sensação de desidratação e desconforto. Mas ainda assim, um local organizado onde a visita de outras pessoas de fora da região não é uma ameaça.

Figura 22: resultado final do cenário de Talau.



Fonte: elaborado pelo autor.

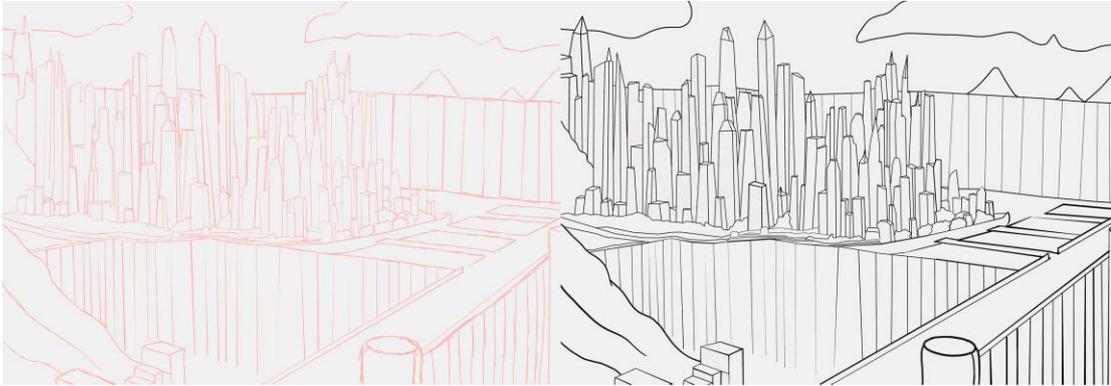
7.3.2 Cenário de Alphilia

Alphilia é uma grandiosa fortaleza habitada pelos Parats, uma sociedade avançada tecnologicamente. É onde Andy e Kaila vivem. Suas muralhas imponentes, construídas com materiais resistentes e equipadas com sistemas de segurança avançados, estabelecem uma barreira quase intransponível, controlando rigidamente o fluxo de entrada e saída da cidade. Essas muralhas simbolizam a segregação social existente em Alphilia, onde apenas aqueles com permissão têm acesso aos privilégios e benefícios que a cidade oferece. A cidade em si é um verdadeiro marco tecnológico, com arranha-céus futuristas e uma infraestrutura avançada. As ruas são perfeitamente organizadas e limpas.

A sociedade de Alphilia (Figura 22) é fortemente influenciada pela desigualdade social. Os mais ricos e privilegiados desfrutam de um padrão de vida luxuoso, rodeados por tecnologias de ponta e com acesso a todas as comodidades oferecidas pela cidade. Eles residem nas áreas mais exclusivas e seguras, protegidos por muros altos e sistemas de segurança sofisticados.

Esses indivíduos vivem em um ambiente isolado, afastados dos menos favorecidos, com o objetivo de preservar seu status e conforto.

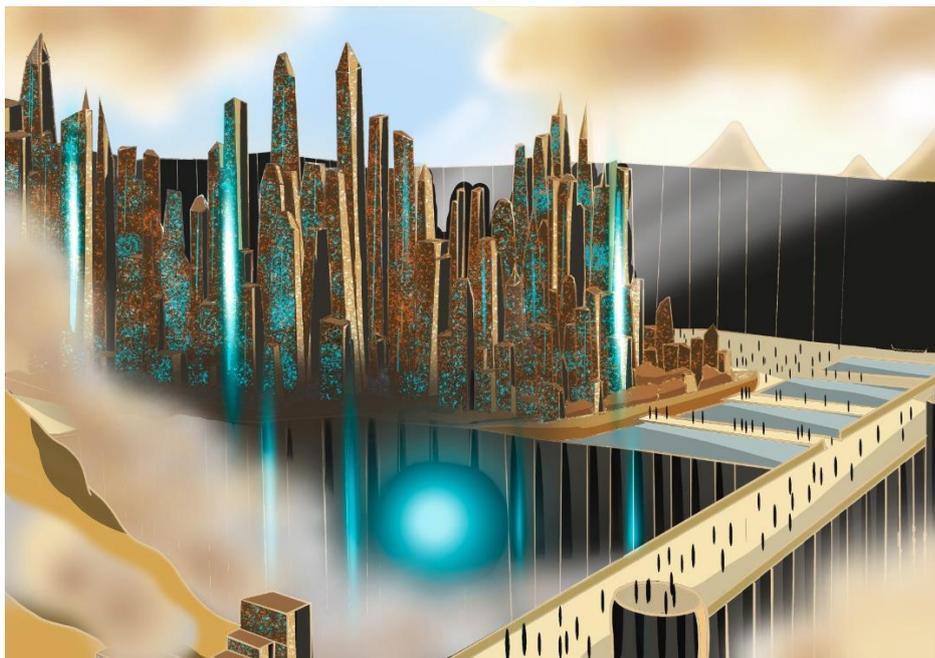
Figura 23: elaboração do cenário de Alphilia.



Fonte: elaborado pelo autor.

Após a geração dos primeiros esboços foi possível finalizar o cenário da região de Alphilia (Figura 23). Apesar da grandiosidade representada na imagem, também é possível perceber a segregação social que permeia Alphilia. Os muros altos e impenetráveis que cercam a cidade são representações visuais da divisão entre os mais ricos e privilegiados e os menos favorecidos. Essa representação visual provoca reflexões sobre as consequências sociais e éticas do progresso desigual e da exclusão em uma sociedade tecnologicamente avançada.

Figura 24: resultado final do cenário de Alphilia.



Fonte: elaborado pelo autor.

7.4 DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

O Argumento dessa pitch bible foi criado a partir dos exemplos e análises expostos no tópico “**CONSTRUÇÃO DAS ETAPAS DE UMA *PITCH BIBLE***”. Para tanto, foi feito um aprofundamento nas histórias dos personagens, dos cenários e da relação entre ambos. Da mesma maneira, se pode perceber a construção da narrativa que enfoca na representatividade LGBTQIAPN+. Também foi feito o desenrolamento sobre as perspectivas dos personagens e os principais motivadores de suas ações e pensamentos. O Argumento está completo dentro da pitch bible presente no Apêndice A da corrente pesquisa. Todavia, aqui será exposto o resumo das principais temáticas abordados no processo de construção da história, até o seu final:

- Num futuro distante, a humanidade enfrenta um mundo devastado por desastres e mutações. Os privilegiados vivem protegidos numa fortaleza, enquanto os excluídos lutam pela sobrevivência. Em meio a esse cenário desolador, uma pequena parte da humanidade nasceu com um sangue especial, que continha uma espécie de cura. Essas pessoas, conhecidas como “deuses”. Divisão, escassez e injustiça permeiam uma sociedade caótica e segregada.
- Alphilia, lar dos Parats, era uma comunidade tecnologicamente avançada e privilegiada. Os "deuses" governavam e se consideravam superiores, capazes de preservar o planeta. Porém, eles sofriam com solidão e a possibilidade de perder a cura, já que ela não era transmitida geneticamente.
- Os Parats eram arrogantes e se consideravam superiores. O sistema de castas mantinha desigualdades e controle. Alguns questionavam as injustiças, mas o medo e preconceito impediam a maioria de deixar os muros. União e mudança eram proibidos na suposta harmonia da vida confortável.
- No cenário caótico do mundo, os Parats mantinham os Onogs fora dos muros de Alphilia, negando-lhes proteção e imunidade. Os rebeldes de Talau enfrentavam perseguição dos Parats, mas acreditavam na união e na erradicação da desigualdade. Líderes benevolentes guiavam o povo de Talau, enquanto mercenários favoreciam Alphilia em troca de benefícios. Essa dinâmica alimentava a desesperança e a desigualdade. Ainda assim, indivíduos corajosos persistiam na luta por justiça e igualdade, buscando uma mudança que unificasse os povos e trouxesse prosperidade para todos.
- Em Talau, os Onogs demonstravam habilidades de sobrevivência e inteligência apesar das condições precárias. Bert, um jovem inteligente e empático, lutava contra a divisão de castas e buscava entrar nos muros de Alphilia. Seu amigo Dorian, também defensor da igualdade, era leal e cauteloso. Bert ansiava por uma vida melhor para sua família e amigos, mesmo carregando uma tristeza pessoal. Com determinação, ambos buscavam melhorar as condições de vida fora dos muros e lutavam por justiça.
- Em Alphilia, Andy era um jovem "divino" com o poder de cura. Vivendo uma vida de luxo, ele questionava a segregação e ansiava por mudanças. Ao seu lado, Kaila, sua amiga, compartilhava ideias de superioridade e apoio à segregação. Andy sentia-se incompleto e buscava uma forma de alterar a realidade.

- Andy vivia com seu pai e irmão, figuras influentes em Alphilia. Seu pai e dois governantes corruptos tramavam planos obscuros, incluindo a transferência forçada das pessoas com sangue especial de Talau. A morte de sua mãe durante um ataque dos Onogs alimentava o ódio e sede de vingança de sua família. Porém, Andy desconhecia que sua mãe acreditava na união dos povos e na colaboração. Seu pai se fechou para essas ideias após a perda da esposa.
- Kaila, devido à falta de atenção e afeto de sua família, desenvolveu um profundo ódio pelos Onogs, acreditando que eram a causa da ausência e indiferença de seus entes queridos. Ela se destacava em habilidades de combate e estratégia, mas seus esforços eram sempre ignorados. Andy, por sua vez, sentia-se revoltado por ser tratado apenas como uma peça útil para sua família, além de sentir saudade de sua mãe e dos momentos que compartilharam juntos.
- Bert tinha uma amizade inabalável com sua ave de estimação, Janus. Juntos, eles exploravam lugares desconhecidos, enfrentando aventuras e apoiando um ao outro. A família de Bert era unida e carinhosa, mas sua mãe, traumatizada pela morte do marido e pela segregação em Talau, era superprotetora e tinha um forte ódio pelos Parats, acreditando que eles foram responsáveis pela morte de seu marido. Bert era um jovem ambicioso, sonhando em atravessar os portões de Alphilia com suas invenções. Seu skate flutuante e relógio especial eram cruciais para suas expedições. Dorian, seu amigo, protegia-o dos perigos, temendo represálias dos mercenários e guardas de Talau.
- Andy, em Alphilia, sente curiosidade por Talau, apesar das restrições. Kaila o desencoraja, descrevendo a cidade como decadente. Andy luta para desbravar o desconhecido e questiona o que existe além dos muros. Ele pondera sobre desafiar as imposições sociais e explorar Talau. Sua curiosidade cresce, enquanto ele enfrenta pressões sociais para permanecer seguro. Ele anseia por descobrir a verdade sobre a cidade e embarcar em uma aventura que mudará seu destino.
- Os Onogs se rebelaram e invadiram Alphilia com tecnologia roubada. A resistência de Parat foi feroz. Bert e Andy se encontraram durante o caos. Impressionados um com o outro, ajudaram-se na batalha. Bert quase foi capturado, mas Andy o salvou. Temendo por suas vidas, os dois escaparam para Talau juntos.
- Ao sair de Alphilia, Andy e Bert se encontram e uma conexão profunda surge entre eles, evoluindo para um amor verdadeiro. Juntos, enfrentam desafios e descobrem mais sobre si mesmos. Em Talau, Andy mergulha na cultura dos Onogs e nutre o desejo de unificar os povos. Apoiados mutuamente, eles enfrentam obstáculos em sua jornada, determinados a alcançar a unificação. Andy finalmente encontra liberdade para pensar por si mesmo e descobre um mundo novo através de suas experiências.
- Andy e Kaila fogem para Talau e embarcam em uma jornada de descobrimento e luta contra o sistema opressor. Kaila se apaixona por Dorian e abraça as mudanças em sua vida. Andy retorna a Alphilia para confrontar os líderes que conspiraram contra sua mãe, gerando um caos político. Bert possui uma habilidade especial e se torna peça-chave na descoberta de uma cura para unir os povos. Sua contribuição é crucial para o futuro.
- No final, o pai de Andy se une à causa justa, revelando a sujeira em Alphilia. O irmão de Andy e outros se juntam a eles. Verdades chocantes são reveladas, permitindo a reconstrução de um mundo justo e harmonioso. Os estudos de Bert levam à descoberta de uma cura permanente para as doenças, unificando

a nação. Novas políticas são implementadas, priorizando a saúde e a igualdade. A coragem e a união de todos se tornam um exemplo de esperança e determinação para as gerações futuras.

7.5 DESENVOLVIMENTO DA ESCALETA

A escaleta que foi desenvolvida e exposta na pitch bible (Apêndice A), diz a respeito apenas do episódio 01 da animação. Nesse caso, o episódio piloto. Foram desenvolvidas 25 cenas que vão desde o início ao fim do episódio, são elas:

- CENA 1: EXT. PLANETA DESCONHECIDO - DIA
- CENA 2: EXT. PLANETA APOCALÍPTICO - IMAGENS - MONTAGEM
- CENA 3: EXT. NOVO MUNDO - DIA
- CENA 4: EXT. NOVA CIVILIZAÇÃO - DIA
- CENA 5: INT. ALPHILIA - FORTALEZA INACESSÍVEL - DIA
- CENA 6: INT. ALPHILIA – SANGUE ESPECIAL - DIA
- CENA 7: EXT. ÁREA EXTERNA - DIA
- CENA 8: EXT. TALAU - ÁREA DOS ONOGS - DIA
- CENA 9: INT. ALIMENTAÇÃO COMUNITÁRIA - NOITE
- CENA 10: INT. RESIDÊNCIA DE BERT - DIA
- CENA 11: EXT. TALAU - DIA
- CENA 12: INT. ROTINA DIÁRIA DE BERT - DIA
- CENA 13: EXT. RUÍNAS DE DESCARTE DE LIXO - DIA
- CENA 14: EXT. ANIMAIS E TEMPESTADES - DIA
- CENA 15: EXT. PERSEGUIÇÃO PELOS SEGURANÇAS - DIA
- CENA 16: INT. ESCONDERIJO DE BERT - DIA
- CENA 17: INT. CONVERSA ENTRE BERT E DORIAN - DIA
- CENA 18: EXT. DESPEDIDA ENTRE OS AMIGOS - DIA
- CENA 19: INT. RESIDÊNCIA DE BERT - NOITE
- CENA 20: INT. QUARTO DE BERT - NOITE
- CENA 21: EXT. PORTÕES DE ALPHILIA - DIA
- CENA 22: INT. ALPHILIA – RUAS DE UMA FORTALEZA - DIA
- CENA 23: INT. MORADIA DE ANDY - DIA
- CENA 24: INT. DEUS ANDY - NOITE

- CENA 25: EXT. JANELA DE BERT E ANDY – NOITE

Cada cena está resumidamente descrita na pitch bible e fornece uma ideia central do que será abordado do decorrer do episódio. Essas cenas fornecem um vislumbre das emoções, desafios e descobertas que aguardam os personagens e o público ao longo do episódio.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto teve como objetivo a produção de uma pitch bible que abordasse temáticas LGBTQIAPN+ por meio de uma animação 2D com características de mangá. A metodologia utilizada envolveu a criação de um argumento, sinopse, escaleta e desenvolvimento dos personagens, resultando na construção de uma história representativa e atrativa.

Ao longo deste projeto, foi explorado a importância da representatividade LGBTQIAPN+ nas mídias de entretenimento, como nos mangás e animações. Reconhece-se a necessidade de histórias que reflitam a diversidade da sociedade e proporcionem uma representação adequada das diferentes identidades de gênero e orientações sexuais. Através da metodologia adotada, conseguimos desenvolver uma pitch bible que capturou a essência dessas temáticas de forma sensível e autêntica. O Argumento criado para a animação 2D apresenta uma narrativa envolvente, explorando os desafios e as experiências vividas pelos personagens LGBTQIAPN+. A sinopse elaborada conseguiu transmitir de forma concisa a premissa da história. A escaleta desenvolvida proporcionou uma estrutura sólida para a história, delineando os principais eventos e momentos chave que ocorrerão ao longo da trama. Com base nessa estrutura, foi possível elaborar o desenvolvimento dos personagens, criando arcos narrativos significativos e explorando suas individualidades, desejos e conflitos. Dessa forma, buscamos construir personagens que cativem o público e transmitam a complexidade de suas experiências.

Ao longo desta pesquisa, exploramos o potencial da animação 2D com características de mangá para transmitir narrativas LGBTQIAPN+. Reconhecemos que o estilo do mangá possui uma estética visual única e um apelo emocional que pode ser utilizado para contar histórias impactantes e sensíveis. Através dessa combinação, buscamos alcançar a criação de uma pitch bible que possua um conceito diversificado e proporcione uma experiência imersiva e significativa. É importante ressaltar que a representatividade LGBTQIAPN+ é um tema relevante e atual, que busca promover a inclusão e a igualdade. Por meio desta pitch bible, pretendemos contribuir para o aumento da diversidade de narrativas nas mídias de entretenimento, ampliando o repertório de histórias que retratam as experiências e vivências das comunidades LGBTQIAPN+.

Além disso, também foi explorado temas como aceitação, empoderamento e superação. Através das histórias dos personagens, buscou-se transmitir mensagens positivas e inspiradoras,

incentivando a aceitação de si mesmo e dos outros, o respeito pela diversidade e a importância da luta por direitos igualitários. Também foi observado que foi possível alcançar os objetivos específicos da presente pesquisa. Assim, foi combinado a representatividade LGBTQIAPN+ no roteiro, a identificação de aspectos gráficos dos mangás e a elaboração de uma pitch bible clara e convincente. Resultando em um projeto que pode atrair interesse e apoio de produtores e investidores, além de oferecer uma contribuição significativa para a representatividade na mídia de entretenimento.

8.1 SUGESTÕES PARA TRABALHOS FUTUROS

Todavia, vale salientar que a elaboração de mais ilustrações, o desenvolvimento de escaletas de episódios adicionais, a criação de um storyline mais detalhado, um roteiro completo e um enredo mais aprofundado são elementos importantes que podem ser contemplados em pesquisas futuras. Ao reconhecer que nem todos os pontos desejados foram alcançados nesta pesquisa, é importante destacar que o processo de criação e desenvolvimento de uma animação é complexo e requer tempo, recursos e esforço significativos. Cada etapa, desde a concepção inicial até a produção final, exige atenção aos detalhes e aprofundamento em várias áreas.

Nesse sentido, o corrente estudo percebe a necessidade da continuação da pesquisa e que isso permitirá que a exploração e expansão dos elementos anteriormente mencionados. A criação de mais ilustrações permitirá uma melhor visualização dos personagens interagindo entre si e com o cenário, criando uma conexão mais profunda com o público. O desenvolvimento de escaletas e episódios adicionais fornecerá uma estrutura narrativa mais ampla, permitindo a exploração de arcos de personagens mais complexos.

Elaborar um storyline mais detalhado, um roteiro completo e um enredo mais aprofundado trará a oportunidade de aprimorar a história, desenvolver os conflitos e desafios dos personagens e transmitir mensagens ainda mais impactantes e relevantes. Essas pesquisas futuras podem envolver aprofundar a compreensão sobre narrativa em animação, estudar técnicas de roteiro e storytelling específicas para animação, bem como explorar ainda mais a estética do mangá e suas características visuais únicas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, R. **O que é Sinopse e como escrever uma?**. Clube de autores, 2020. Disponível em: <https://blog.clubedeautores.com.br/2020/02/sinopse-o-que-e-e-como-escrever.html>. Acesso em: 19 de mar. de 2024.
- ARAÚJO, A.; STEIN, M. LGBT representativeness in an animated short-film. In: **AVANCA|CINEMA**, nº 12, 2021.
- ARIFUDIN, D.; ASTRIDA, D. PENERAPAN PITCH BIBLE DALAM PRODUKSI FILM ANIMASI 2D LEGENDA NAYA SENTIKA. **ASKARA: Jurnal Seni Dan Desain**, 1 (1), 43-54, 2022.
- ASSONE, A. **Como Escrever a Sinopse de um Livro**. Lura Blog, 2023. Disponível em: <https://blog.luraeditorial.com.br/como-escrever-uma-sinopse-ideal-para-meu-livro/#:~:text=Na%20sinopse%2C%20%C3%A9%20essencial%20gerar,más%20sem%20revelar%20o%20final..> Acesso em: 19 de mar. de 2024.
- BRANDÃO, J. **Caminhos para produção de série**. São Paulo: Split Studio, 2017.
- BRETHER, S. **Animação Digital 2D: simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador**. Dissertação de Mestrado – Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2010.
- BUESCHER, B. **Secrets to a Successful Pitch Bible**. Medium, 2019. Disponível em: <https://medium.com/@brittabuescher/secrets-to-a-successful-pitch-bible-a6c41c988431>. Acesso em: 12 de mar. de 2024.
- CALDERON, E. **Surviving Animation** [Série de vídeos]. Pitching your Animated Project. YouTube, 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cSj4n_FeGZA. Acesso em: 10 de mar. de 2024.
- CARVALHO, B. **Desenhos animados e suas representações de gênero: globalizando a tolerância e igualdade gênero**. Monografia (Graduação) - Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2018.
- CASTRO, J. **Dicas rápidas para escrever o argumento do seu filme!** Roteiro e Narrativas, 2022. Disponível em: <https://roteiroenarrativas.com.br/dicas-para-escrever-argumento-de-filme/>. Acesso em: 19 de mar. de 2024.
- EAVES, K. **"Kitchen Witch: Animated Independent Property Pitch Bible Research and Development"**. Master of Fine Arts (MFA). Clemson University. Tampa, 2023.
- FARIA, M. **Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.
- FOSSATI, C. **Categorias de narratividade no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin**. Tese (Doutorado em Comunicação

Social) - Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

GRAVETT, P. **Mangá – Como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

LIMA, L. **Dia do Designer**: busca pela formação cresceu 40%, salários chegam a R\$ 8,6 mil. Exame, 2022. Disponível em: <<https://exame.com/carreira/dia-do-designer-busca-pela-formacao-cresceu-40-salarios-chegam-a-r-86-mil/>>. Acesso em: 09 de mar. de 2024.

LUCENA JÚNIOR, A. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.

LUYTEN, S. **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

MCCARTHY, H. **500 Manga – Heroes and villains**. Singapore: Barron's, 2006.

MCKEE, R. Story: **Substância, Estrutura, Estilo e os princípios da escrita do roteiro**. 1ª. ed. Curitiba: Arte & Letra, 2013. 4

MOREIRA, I. **A nova vida de Dante: Construindo a bíblia de um projeto de série para TV**. Projeto de conclusão de curso. Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

MOREIRA, L. **Como eram feitos os desenhos antes da Era Digital**. Lab Dicas Jornalismo, 2021. Disponível em: <<https://labdicasjornalismo.com/noticia/6152/como-eram-feitos-os-desenhos-antes-da-era-digital>>. Acesso em: 12 de mar. de 2024.

MOREIRA, R. **O argumento**. Medium, 2020. Disponível em: <https://medium.com/t%C3%A9cnicas-de-escrita-no-audiovisual/a-oficina-do-escritor-ii-fd73861ce814>. Acesso em: 19 de mar. de 2024.

NAGADO, A. **Almanaque da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Via Leterra, 2007.

NAGEL, J. **The Pitch Bible: Just The Essentials**. Animation World Network, 2004. Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/pitch-bible-just-essentials>>. Acesso em: 12 de mar. de 2024.

NAGHDI, A. **The only roadmap you need to pitch and sell your animation bible!**. Dream Farm Studios, 2021. Disponível em: <<https://dreamfarmstudios.com/blog/how-to-pitch-animated-series/>>. Acesso em: 12 de mar. de 2024.

NESTERIUK, S. Dramaturgia de série de animação. I Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de séries de animação brasileiras - **ANIMA TV**. São Paulo, 2011.

NICKELODEON CARTOON UNIVERSE. **Developing and pitching your cartoon | Animation 101**. [Vídeo]. Com Kari Kim, Daniel Wineman e Neil Wade. Nickelodeon Cartoon Universe, 26 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5ZUPw_Unc8g>. Acesso em: 10 de mar. de 2024.

O que é animação 2D e o que a difere dos outros tipos de animações?. SAGA, 2021. Disponível em: <<https://blog.saga.art.br/animacao-2d/>>. Acesso em: 10 de mar. de 2024.

OATLEY, C. **How To Make An Animation Pitch Bible That Sells Itself.** ChrisOatley, 2012. Disponível em: <<https://chrisoatley.com/animation-pitch-bible/>>. Acesso em: 12 de mar. de 2024.

RAMOS JÚNIOR, E. **Criação de pitch bible de animação do gênero horror.** Projeto de conclusão de curso (Graduação em Design). Universidade Federal de Pernambuco. Caruaru, 2017.

REGINA, R. **5 Dicas sobre como fazer uma sinopse de livro [GUIA COMPLETO].** Editora Viséu, 2022. Disponível em: <https://editoraviseu.com/5-dicas-sobre-como-fazer-uma-sinopse-de-livro-guia-completo/>. Acesso em: 19 de mar. de 2024.

RODRIGUES, S. **Como escrever séries: Roteiro a partir dos maiores sucessos da TV.** 1ª. ed. São Paulo: Aleph, 2014.

SANTANA, J. She-ra e as princesas, no plural. Problemas e Problemáticas em torno dos desenhos animados. In: I **Seminário AnimaMídia**, 2020.

SANTONI, P. **Animês e mangás: a identidade dos adolescentes.** Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SOUZA, J. **Escaleta: estruturando a história em um roteiro.** Tertúlia Narrativa, 2017. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com.br/post/2017/07/26/escaleta-estruturando-a-hist%C3%B3ria-em-um-roteiro>. Acesso em: 19 de mar. de 2024.

SOUZA, I. **Afinal de contas, por que os olhos de mangá são grandes?.** TokuBlog, 2022. Disponível em: <<http://tokusatsu.blog.br/olhos-de-manga/>>. Acesso em: 12 de mar. de 2024.

TORRES, I. **Senior Project: Animation/Pitch Bible.** (Projeto de conclusão de curso). Departamento de Cinema, Animação e Novas Mídias (FMX), Universidade de Tampa, 2019.

VIEIRA, O. **Produção independente de animação 2D: utilizando recursos para otimização de produção.** Projeto de Conclusão de Curso em Design. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2018.

YUKI, M.; MADDUX, W.; MASUDA, T. Are the windows to the soul the same in the East and West? Cultural differences in using the eyes and mouth as cues to recognize emotions in Japan and the United States. **Journal of Experimental Social Psychology**, 43 (2), 2007.

APÊNDICE A - *PITCH BIBLE* FINALIZADA
“INTERTWINED: O Renascimento da Harmonia”

Criado por
Ewerton Almeida



Intertwined

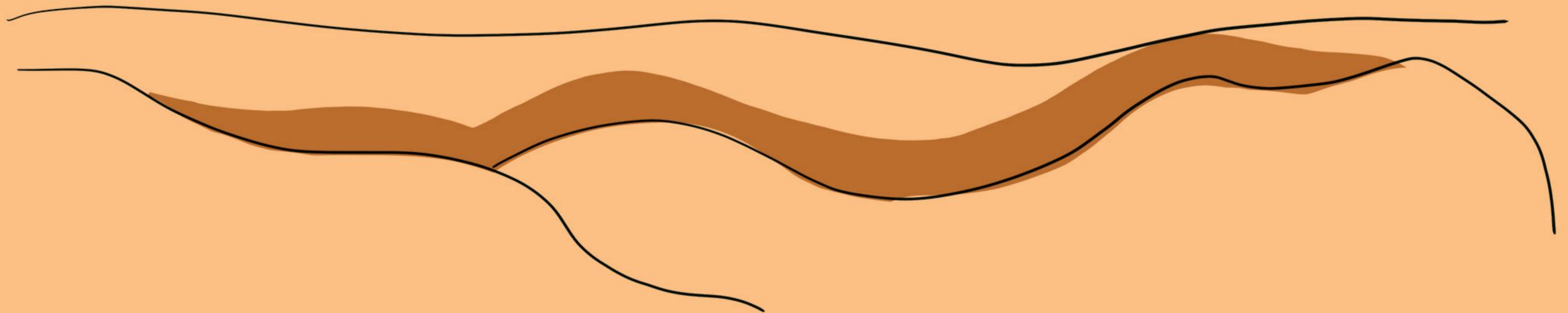
O renascimento da harmonia

Intertwined

O renascimento da harmonia

LOGLINE

Andy e Bert se unem em uma jornada para desvendar segredos ocultos e expor a corrupção em Alphilia, desafiando os governantes corruptos. Com seus amigos ao seu lado, eles lutam por justiça, inspirando esperança na busca por um mundo livre da opressão.





SINOPSE



Em um mundo assolado pelas consequências da exploração excessiva dos recursos naturais, os climas se tornaram devastadores e animais mutados surgiram. A sociedade se dividiu, com os ricos vivendo em Alphilia, uma fortaleza impenetrável, enquanto os pobres, conhecidos como Onogs, foram descartados e marginalizados. Andy, um jovem com um raro sangue curativo, vive em Alphilia, mas sente-se incompleto após perder sua mãe em uma tragédia e enfrentar a indiferença de seu pai poderoso.

Kaila, uma jovem que também enfrenta a rejeição de sua família em Alphilia, é a única pessoa que valoriza a presença de Andy. Além dos muros da fortaleza, Andy conhece Dorian, seu leal amigo, e Janus, sua ave inteligente e fiel. Unidos pelo destino, essas quatro pessoas embarcam em uma jornada repleta de desafios, descobertas e sentimentos conflitantes.

Confrontando as diferenças entre os Parats e os Onogs, Andy, Bert, Kaila, Dorian e Janus embarcam em aventuras perigosas, enfrentando aventuras perigosas que vão mudar o rumo do mundo. Ao longo de sua jornada, eles descobrem informações cruciais para o futuro e compartilham um ideal de união entre os povos, buscando uma sociedade onde todos possam coexistir harmoniosamente.

"Intertwined: O renascimento da harmonia" é uma emocionante história de superação, amizade e a busca por uma sociedade mais justa, onde os laços se fortalecem e a esperança prevalece mesmo em meio ao caos.



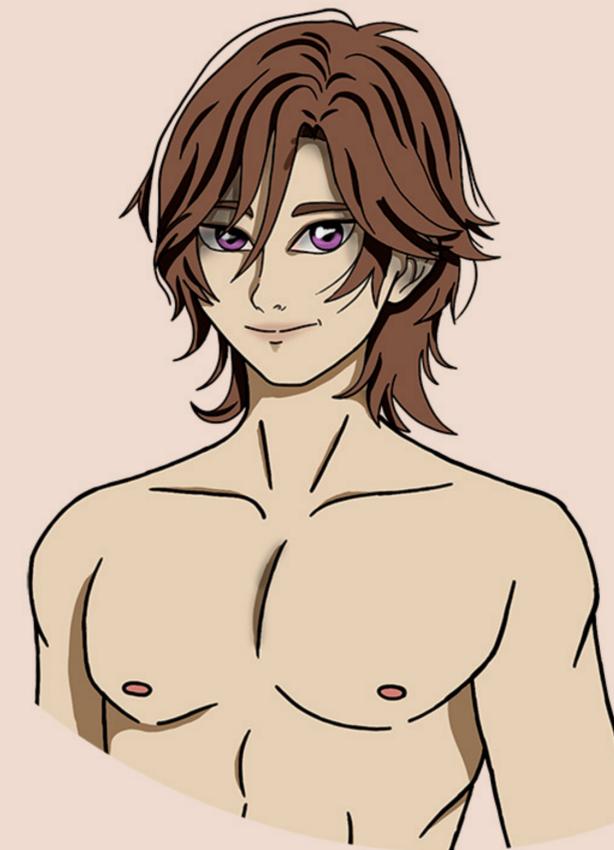
PERSONAGENS

Agora, vamos mergulhar mais fundo e conhecer os personagens principais desta história envolvente. Prepare-se para conhecer Bert, Andy, Kaila, Dorian e Janus de uma forma única e cativante. Cada um deles possui características marcantes e desempenha um papel crucial na trama, trazendo consigo suas próprias jornadas, desafios e amizades.



BERT

Bert é um jovem muito inteligente e destemido. Seus cabelos longos e castanhos chegam até os ombros, combinando perfeitamente com seus olhos da cor de uma ametista. Sua pele ligeiramente bronzada reflete sua vida ao ar livre. Com apenas 18 anos e medindo 1,79m de altura, Bert já enfrentou muitos desafios em Talau.

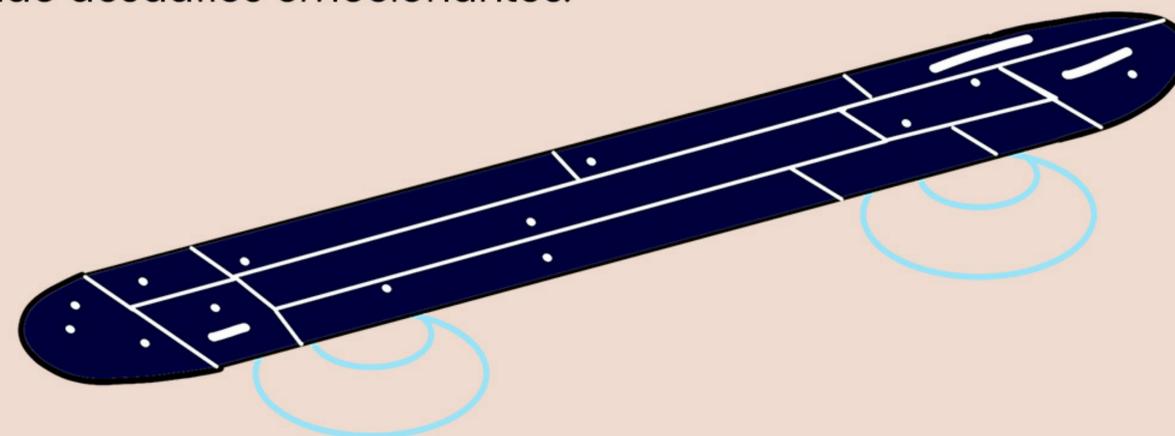


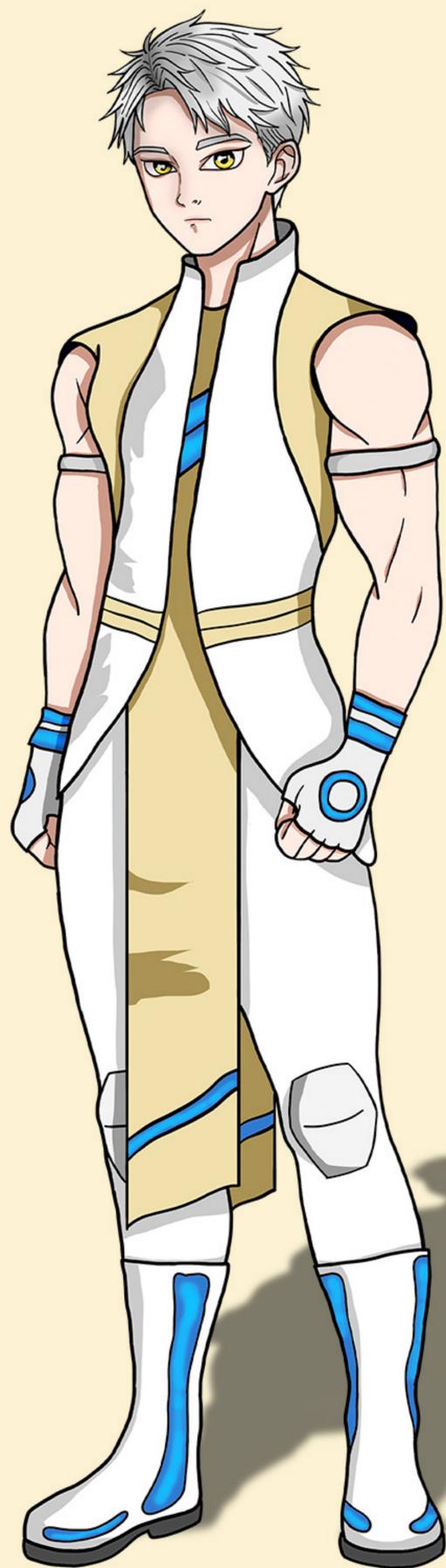
Ele vive em uma sociedade dividida por castas, mas Bert não concorda com essa divisão. Para ele, todos são iguais e merecem viver em igualdade e segurança. Mesmo diante das adversidades, Bert se recusa a deixar que as coisas ruins afetem sua forma de viver. Ele é um aventureiro por natureza e possui um talento incrível para criar invenções que o beneficiam, como seu skate voador.

No lar, Bert mora com sua mãe e seus dois irmãos gêmeos. Infelizmente, seu pai os deixou devido a uma doença quando Bert era jovem, com apenas 10 anos de idade. Desde então, sua mãe tem sido extremamente cautelosa com suas atividades. Acompanhando-o em suas aventuras está sua leal ave de estimação chamada Janus, que nunca o abandona.

Além disso, Bert é um amigo leal de Dorian, e juntos eles se arriscam nas terras de Talau, explorando novos horizontes e enfrentando desafios emocionantes.

SKATE VOADOR





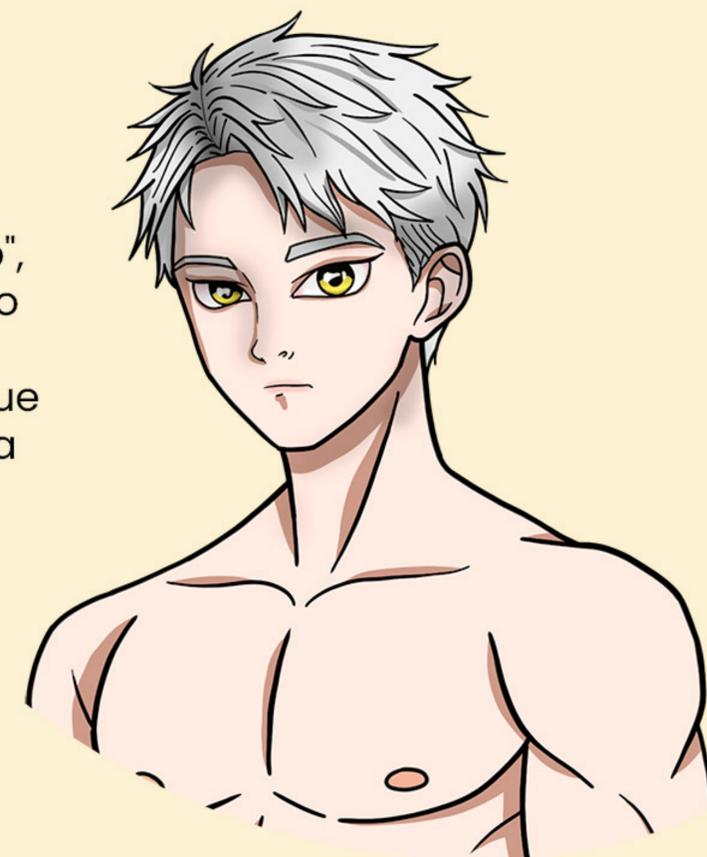
ANDY

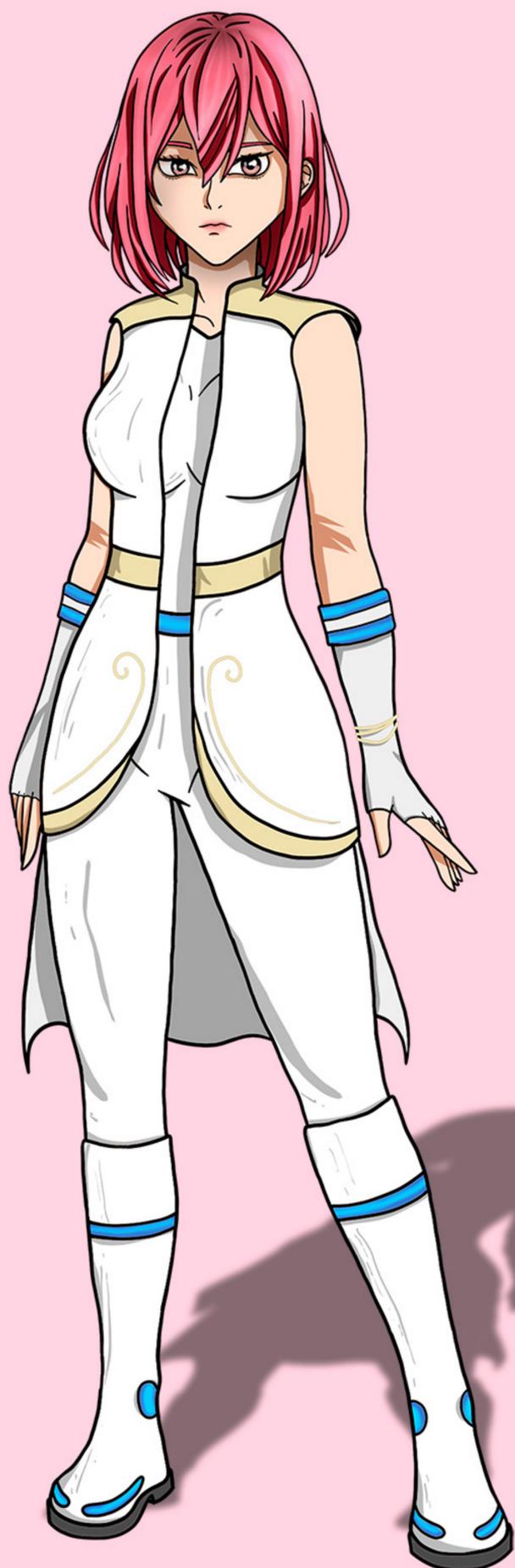
Andy era um jovem imponente, tinha 19 anos de idade com uma altura de 1,83m e um físico bem definido, resultado dos exercícios diários que ele realizava para manter sua saúde em dia. Sua pele clara contrastava com seus cabelos cinzas e seus olhos amarelos, que brilhavam como girassóis. Ele vivia uma vida de luxo e abundância, desfrutando de todas as regalias e riquezas que a cidade tinha a oferecer.

Diferentemente de Bert, Andy nunca havia experimentado a pobreza e sempre desfrutou do melhor que a cidade podia proporcionar, dentro das limitações impostas a ele. Sua personalidade era um tanto fria, mas, no íntimo, ele questionava a desigualdade entre sua vida e a dos Onogs. Apesar de sua personalidade questionável, Andy possuía um coração bondoso e secretamente ansiava por acabar com a segregação e as diferenças sociais que permeavam o local.

A necessidade de manter uma alimentação saudável e uma qualidade de vida adequada, a fim de cumprir seu "propósito", mantinha-o sob controle. No entanto, ele sentia um incômodo constante com o fato de que sua vida de conforto era sustentada pela extração de sangue. No fundo, Andy sabia que não era verdadeiramente feliz e que precisava encontrar uma maneira de mudar aquela realidade.

Determinado a buscar uma solução, ele se aventurava em busca de respostas, consciente de que as mudanças eram necessárias para transformar seu mundo em um lugar mais justo e equilibrado.





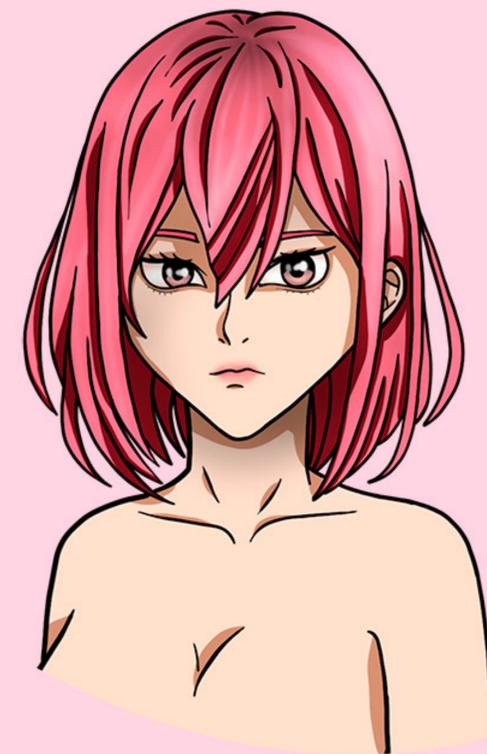
KAILA

Kaila era uma jovem de presença marcante, com seus cabelos rosas contrastando com sua pele clara. Com uma altura de 1,76m, nos seus 18 anos de idade, seus olhos creme capturavam a atenção de todos ao seu redor. Como Parat, ela desfrutava dos privilégios e benefícios que essa posição lhe proporcionava. Além disso, Kaila era a melhor amiga de Andy.

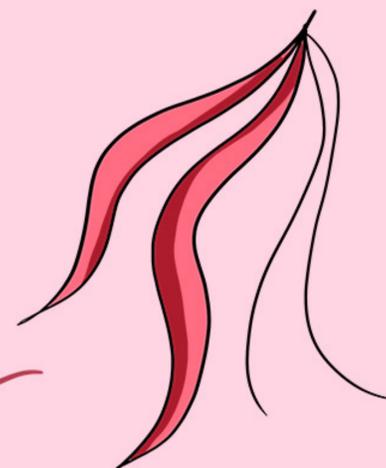
No entanto, diferentemente de seu amigo, Kaila era uma pessoa soberba. Ela acreditava firmemente que os Onogs mereciam estar em sua posição inferior, justificando que a segregação era necessária para manter a ordem na sociedade. Infelizmente, em alguns momentos, ela compartilhava essas opiniões com Andy, impedindo-o de enxergar completamente a realidade da desigualdade que permeava o mundo ao seu redor.

A raiva que Kaila sentia em relação aos Onogs era alimentada pela falta de atenção que sua própria família lhe dava. Mesmo tentando chamar a atenção deles, eles estavam sempre ocupados com suas responsabilidades para controlar e proteger Alphilia. Por ser mulher, ela era constantemente excluída dos assuntos importantes da família. Essa situação despertava em Kaila uma vontade ardente de provar seu valor e habilidade.

Ela era extremamente habilidosa e astuta, dedicando-se incansavelmente ao treinamento. Seu objetivo era mostrar à sua família que ela era capaz de ser uma força significativa e contribuir para os assuntos que lhes eram importantes. Kaila estava determinada a superar as barreiras impostas a ela, buscando constantemente a excelência em suas habilidades.



CABELO INCRIVELMENTE
ROSA



DORIAN

Dorian, um jovem de 20 anos, possuía uma estatura imponente, medindo 1,85m de altura, e exibia uma força física notável. Sua pele escura e cabelos curtos completavam sua aparência marcante. Assim como Bert, ele abraçava os ideais de igualdade e justiça, sendo um defensor fervoroso desses valores.

Embora dotado de um bom coração, Dorian ocasionalmente revelava um lado um tanto bobo, mas sua lealdade e amizade eram inabaláveis. Apesar de sua imponência física, ele carregava consigo uma certa timidez, agindo com cautela devido ao receio das possíveis consequências de suas ações.

Dorian e Bert eram inseparáveis, compartilhando um objetivo comum: encontrar maneiras de melhorar as condições de vida além dos muros de Alphilia. Juntos, eles empreendiam esforços incansáveis nessa busca, determinados a criar um impacto positivo em suas comunidades.

No vilarejo de Talau, Dorian era admirado e querido pelas pessoas. Sua força física era acompanhada por uma bondade genuína em relação aos outros. Ele morava com seus pais e sua irmã mais nova, e sempre estava disposto a ajudar em casa, desempenhando suas responsabilidades familiares com dedicação e afeto. Sua presença era uma fonte de conforto e apoio para todos ao seu redor.





JANUS

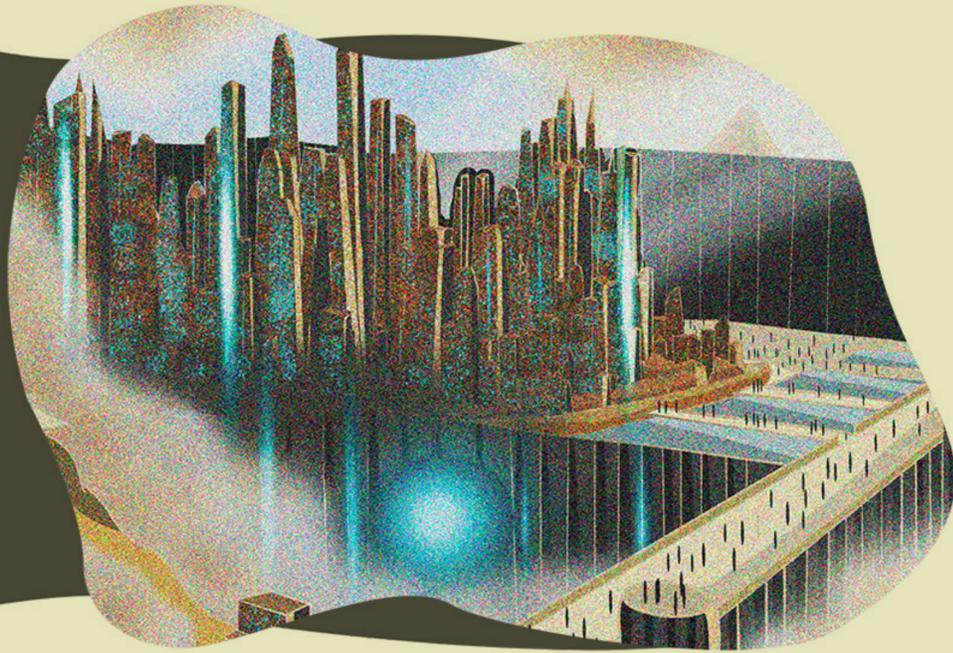
Janus, uma encantadora ave de penas nas cores azul e lilás, entrou na vida de Bert logo após o seu nascimento. Desde então, os dois estabeleceram um vínculo de amizade profunda, tornando-se inseparáveis. Janus é uma criatura única, uma mistura peculiar de raposa com ave, o que se reflete em suas orelhas pontudas e sua aparência cativante.

Além de sua aparência encantadora, Janus possui uma inteligência notável. Sempre ágil e curioso, ele está constantemente explorando as antigas ruínas de Talau ao lado de Bert. Sua perspicácia e astúcia têm se mostrado inestimáveis, salvando Bert de inúmeras enrascadas e perigos.

A relação entre Bert e Janus é mais do que uma simples amizade, é uma parceria de confiança e cumplicidade. Juntos, eles enfrentam desafios, descobrem segredos antigos e compartilham momentos de alegria e aventura. A presença de Janus traz uma aura especial à jornada de Bert, tornando-a ainda mais emocionante e imprevisível.



CENÁRIOS



ALPHILIA

Uma grandiosa fortaleza habitada pelos Parats, é um verdadeiro marco tecnológico. Suas muralhas imponentes são praticamente intransponíveis, permitindo apenas a entrada e saída daqueles que têm permissão. A cidade é um reduto de avanços tecnológicos e inovações, que permeiam todos os aspectos da vida dos seus habitantes.

VILAREJO EM TALAU

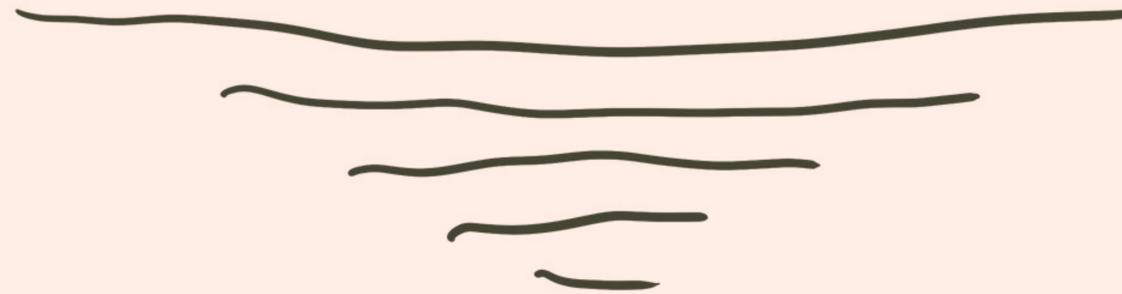
Talau é um vilarejo pitoresco onde os Onogs vivem pacificamente, porém com medo de eventos climáticos perigosos, doenças e animais selvagens. Apesar dos desafios, eles se apoiam mutuamente e encontram forças para lidar com essas adversidades.



ARGUMENTO

No próximo tópico, desvendaremos os segredos e mistérios que permeiam essa narrativa envolvente.

O argumento cuidadosamente construído irá nos transportar para cenários vibrantes e nos apresentar a personagens complexos, cada um com suas motivações e conflitos únicos.





Intertwined

O renascimento da harmonia

A história se passa em um futuro distante, onde a raça humana vive em um mundo caótico e destruído. Após diversos feitos exaustivos em busca de mais recursos, o meio ambiente foi completamente devastado e o planeta começou a sofrer mutações. Desastres e mudanças climáticas ocorriam com frequência e traziam consigo novos vírus e doenças desconhecidas, para os quais era difícil encontrar cura. Além disso, os animais também sofreram mutações, tornando-se agressivos e até assumindo novas formas desconhecidas. Em meio a esse cenário desolador, uma pequena parte da humanidade nasceu com um sangue especial, que continha uma espécie de cura. Essas pessoas, conhecidas como “deuses”, eram uma minoria e viviam escondidas dentro de uma grande fortaleza inacessível, protegida pelos mais poderosos. Enquanto isso, os menos favorecidos foram excluídos e descartados, por não possuírem poder ou sangue especial. Eles viviam em condições precárias e injustas, em meio a uma sociedade que se reajustou e foi segregada devido à falta de recursos. Assim, a humanidade se dividiu entre os privilegiados e os excluídos, em um mundo onde a sobrevivência era uma luta constante.

Os “deuses” normalmente viviam dentro da comunidade cujo o nome era Alphilia, e o povo dessa comunidade se denominavam Parats. Os Parats viviam em um mundo totalmente diferente do resto da humanidade. Eles possuíam bastante tecnologia e uma vida confortável, onde as doenças eram mais facilmente controladas e a longevidade era maior. Eles eram considerados superiores e se achavam no direito de governar sobre os demais, já que se intitulavam ser os únicos capazes de manter a ordem e preservar o planeta. Porém, os “deuses” mesmo com todo esse avanço, não possuíam um mundo perfeito. Muitos deles sofriam com a solidão e a falta de conexão com os demais seres humanos, já que eram praticamente isolados e conviviam apenas entre si. Como o sangue de um deus não era passado através do DNA (cura não se passava de geração em geração), o medo de que em um

o medo de que em um futuro próximo, a humanidade não teria mais a sua disposição um portador da cura se tornava cada vez maior. Os Parats eram indivíduos frios, arrogantes e que se consideravam superiores por viverem dentro dos muros. Essa divisão de castas e a vida dentro de Alphilia eram uma forma de manter e controlar a população, perpetuando um sistema de desigualdades e privilégios. Mas, apesar da aparente harmonia e prosperidade, havia aqueles que enxergavam as falhas e injustiças desse sistema e ansiavam por uma mudança, porém fazer esse tipo de questionamento era proibido, em Alphilia não havia espaço para pensamentos de união, pelo menos era o que se acreditava. Contudo, a grande maioria da população morria de medo de deixar os muros. Alguns desconheciam a realidade fora do local, enquanto outros simplesmente tinham preconceitos enraizados e não desejavam abandonar a vida confortável que levavam ali.

Neste mesmo mundo também existiam os menos beneficiados, conhecidos por “Onogs”. Esses indivíduos não possuíam dinheiro ou poder e eram considerados dispensáveis para os Parats, sendo eles forçados a viver fora dos muros sem proteção ou imunidade contra as doenças. Muitos deles morriam por falta de cuidados, alimentação e por contrair tais doenças. Esse lugar era chamado de Talau e a vida para os Onogs era dura. Eles sempre ansiavam pela união dos povos, pois acreditavam que juntos poderiam lidar com o caos do mundo e trazer de volta o antigo planeta, que havia sido destruído. Mesmo entre os Onogs, haviam pessoas de sangue puro, no entanto, os Parats estavam sempre em busca de novos “deuses” para continuar com o fluxo atual. Eles selecionavam e treinavam pessoas para encontrar esses seres especiais, tanto fora quanto dentro dos muros. Eles eram identificados pelo sangue desde crianças, e se um Onog fosse selecionado, era levado para dentro dos portões, longe de sua família, e destinado a servir a todos de Alphilia, o que gerava uma revolta, pois apesar de ser um Onog, era apenas usado em prol da sociedade de Alphilia.

Intertwined

O renascimento da harmonia

Se fosse um Parat, ganhava títulos e sua família tinha mais poder. No entanto, os Onogs não aceitavam pacificamente essa divisão entre os povos. Alguns deles se reuniam em segredo para planejar uma revolta contra o sistema de segregação e opressão dos Parats. Eles acreditavam que a verdadeira paz só seria alcançada quando a desigualdade fosse erradicada e todos pudessem viver em harmonia, sem muros e sem classes sociais. Os rebeldes eram fortemente perseguidos pelos Parats, que viam neles uma ameaça à sua autoridade e posição privilegiada. Muitos Onogs que buscavam lutar por seus direitos eram capturados e torturados pelo regime opressor. Contudo, a coragem e a determinação desses rebeldes não eram abaladas, e eles continuavam a lutar contra a injustiça e a reivindicar uma vida melhor para todos. Em Talau, existiam líderes e estes eram respeitados pelos Onogs, eles sempre buscavam lutar pelos direitos dos menos favorecidos e serviam como guias para o povo de Talau. Esses líderes sempre discursavam e acreditavam que a unificação dos povos era a chave para um futuro melhor, apesar dessa influência, bater de frente com Alphilia era algo perigoso, então eles se mantiam pacíficos a espera de um momento oportuno para tomar uma atitude relevante e assim unificar novamente esses povos. Além desses líderes benevolentes, dentro de Talau, havia um grupo de pessoas que se sentiam confortáveis com a vida ali. Essas pessoas ocupavam posições de destaque e influência, o que resultava em uma devoção maior a Alphilia do que a própria Talau. Elas eram lideradas por indivíduos de alto status em Alphilia, cujo objetivo pra manter o controle sobre a cidade que ficava além dos muros. Infelizmente, essa dinâmica prejudicava ainda mais a vida do povo que buscava a unificação. Essas pessoas eram conhecidas por serem mercenárias, pois abandonavam seu próprio povo em troca de benefícios insignificantes. Eram pessoas ignorantes, raivosas e não tinham pena de eliminar quem estivesse em seu caminho. Essa situação criava um ambiente de desigualdade e desesperança entre a população. No entanto, mesmo diante dessas adversidades, alguns indivíduos continuavam lutando pela união e igualdade, buscando uma mudança que pudesse trazer justiça e prosperidade para todos.

Em Talau, também havia alguns Onogs que se destacavam pela sua grande inteligência, apesar da falta de estrutura em seu ambiente. Mesmo tendo que se virar com o pouco que tinham, eles eram hábeis em caçar e lutar contra animais desconhecidos, sempre buscando meios de garantir sua sobrevivência em um ambiente desfavorável. O acesso a recursos era escasso e muitas vezes eles eram obrigados a viver em condições precárias. Enfrentavam frequentemente tempestades de areia, ventanias e mudanças climáticas drásticas, mas ainda assim não desistiam e lutavam para se manterem de pé, na esperança de que um dia as coisas pudessem mudar para melhor. Entre os habitantes da comunidade de Talau, havia um jovem chamado Bert, que se destacava pela sua inteligência. Com seus cabelos longos e castanhos que chegavam aos ombros, seus olhos da cor de uma ametista e sua pele ligeiramente bronzeada, Bert media 1,79m de altura e tinha apenas 18 anos de idade. Ele não concordava com a divisão de castas que existia, acreditava que todos eram iguais e mereciam viver em igualdade e segurança. Sua personalidade alegre e sua empatia pelos outros o levavam a agir de forma bondosa e brincalhona, mesmo em meio às dificuldades e injustiças que presenciava. Apesar de ser tão inteligente, Bert nunca conseguiu encontrar uma forma de entrar nos muros de Alphilia, mas por falta de tentativa não foi. Ele tinha um amigo chamado Dorian, um rapaz alto e forte que também media 1,85m de altura e tinha 20 anos de idade.

Dorian tinha a pele escura e cabelos curtos, e assim como Bert, apoiava os ideais de igualdade e justiça. Morava com seus pais e sua irmã mais nova, e estava sempre ajudando em casa. Apesar de ter um bom coração, Dorian às vezes podia ser um pouco bobo, mas era um amigo fiel e leal. Embora tivesse um físico imponente, Dorian era um pouco tímido e agia de forma mais cautelosa, com medo das consequências de suas ações. Ele e Bert eram inseparáveis e, juntos, tentavam encontrar uma maneira de melhorar as condições de vida fora dos muros de Alphilia. Bert também tinha uma família, composta por sua mãe e dois irmãos gêmeos. Seu pai havia falecido quando ele tinha apenas 10 anos, o que causou uma grande tristeza em sua família.

Intertwined

O renascimento da harmonia

Sua mãe, temendo perder mais alguém querido, se tornou ainda mais protetora e preocupada com a segurança de seus filhos. Mesmo aparentando ser um jovem feliz, Bert carregava consigo uma tristeza que escondia dos outros para não os preocupar. Ele desejava ardentemente encontrar uma maneira de garantir uma vida digna para sua família e amigos dentro dos muros de Alphilia. Com sua inteligência e determinação, ele lutava por seus ideais de igualdade e justiça, sempre apoiado por seu fiel amigo.

Na cidade de Alphilia, também havia um jovem muito especial. Ele possuía a cura em seu sangue. Sua existência era considerada divina em meio a poucos outros "deuses" que habitavam o mundo. Seu nome era Andy, um rapaz com 1,83m de altura, 19 anos, um físico bem torneado graças aos seus exercícios diários necessários para manter sua saúde. Sua pele era clara, seus cabelos cinzas e seus olhos amarelos que mais pareciam girassóis. Andy levava uma vida de luxo e fartura, com todas as regalias e riquezas que poderia desejar. Ao contrário de Bert, ele nunca havia vivido na pobreza e sempre usufruiu do melhor que a cidade tinha a oferecer dentro das condições que eram lhe impostas, sua personalidade era um tanto fria. Apesar disso, enquanto desfrutava da vida dentro dos muros, o jovem questionava internamente a divergência entre sua vida e a dos Onogs. Apesar de sua personalidade um pouco questionável, Andy era uma pessoa de bom coração e ansiava cautelosamente por encontrar uma forma de acabar com a segregação e as diferenças sociais ali presentes. Sua necessidade de manter uma boa alimentação e qualidade de vida, a fim de continuar servindo ao seu "propósito", o mantinha sob controle, mas ele se incomodava com o fato de pagar por seu estilo de vida com sua extração de sangue. Ele sabia, no fundo, que não era completamente feliz e que precisava encontrar uma maneira de mudar aquela realidade. Ao seu lado, Andy tinha apenas uma amiga, cuja personalidade muitas vezes se assemelhava à sua. Kaila, uma jovem com cabelos rosas, pele clara e 1,76m de altura, 18 anos de idade e possuía olhos da cor creme. Ela também desfrutava dos privilégios de ser uma Parat e era a melhor amiga de Andy. No entanto, ao contrário dele, Kaila era soberba e acreditava que os Onogs mereciam estar onde estavam, alegando que a segregação era necessária para manter a ordem.

Infelizmente, em alguns momentos, ela também compartilhava essas opiniões com Andy, fazendo-o não enxergar completamente a realidade da desigualdade presente no mundo atual.

Andy vivia com seu pai e seu irmão mais velho, ambos tinham uma posição privilegiada no conselho, sendo considerados figuras de grande influência. Enquanto seu irmão era capitão da equipe de segurança, seu pai era um dos três governantes responsáveis por manter a ordem e controle no local. Porém, esse poder não era apenas mais uma responsabilidade a ser carregada, mas sim uma necessidade desesperada de provar superioridade e dominar aqueles que estavam abaixo deles. Qualquer erro ou fragilidade era vista como uma oportunidade de reafirmar a liderança e impor medo em seus subordinados. Dois dos governantes que estavam ao lado do pai de Andy eram corruptos. Eles estavam envolvidos em planos obscuros, dos quais o próprio pai de Andy não tinha conhecimento. Esses planos incluíam a busca pelas pessoas de sangue especial em Talau e sua transferência forçada para Alphilia, bem como outras atividades ilícitas que tramavam. A mãe de Andy, uma Parat, havia falecido durante uma tentativa dos Onogs de invadir o portão de Alphilia, esse dia é conhecido por muitas tristezas, houveram muitas baixas tanto para os Parats como para os Onogs. Apesar dos fracassos, esses ataques eram vistos como uma ameaça constante que alimentava ainda mais o ódio e a sede de vingança da família de Andy contra os Onogs. Porém, Andy não sabia que sua mãe tinha uma visão diferente disso tudo, ela acreditava na união e colaboração entre todos os povos remanescentes da humanidade, buscando a melhora e a sobrevivência em conjunto. Porém, seu pai, que discordava dessas ideias, se fechou ainda mais para essa possibilidade após a morte da esposa.

Enquanto Andy recebia toda a atenção e prestígio por ser o herdeiro do sangue especial, Kaila, era praticamente esquecida por sua família. Ela se sentia abandonada e negligenciada por seus pais e irmãos, que apesar de estarem sempre focados em seu dever de proteger Alphilia, ainda se importavam com a garota.

Sempre disposta a provar seu valor e mostrar que era tão capaz quanto seus irmãos, Kaila se destacava em diversas áreas, principalmente na habilidade de combate e estratégia. Porém, seus esforços eram sempre ignorados e nunca notados por sua família. Essa falta de atenção e afeto da família apenas aumentou o ódio de Kaila contra os Onogs, que ela via como o principal motivo para a ausência e indiferença de seus entes queridos. Seu desprezo por eles era tanto que ela nem sequer tentava esconder suas emoções. Andy era visto e notado, porém mais parecia apenas uma peça de uso para sua família, e isso o deixava bastante revoltado também, além da saudade de sua mãe e de alguns bons momentos que conseguiu aproveitar com ela enquanto era viva.

Retornando para Talau, Bert também tinha como companheira de aventuras sua ave de estimação, Janus. Com sua personalidade aventureira igual à de seu amigo, a ave vivia voando e desbravando lugares desconhecidos por Bert, proporcionando diversas oportunidades para suas expedições. Os dois eram inseparáveis, e Janus sempre se mostrava prestativa a ajudar Bert e muitas vezes o livrava de apuros. A amizade e cumplicidade entre Bert e Janus era verdadeira e inabalável, provando que, mesmo em meio às adversidades, é possível encontrar felicidade e companheirismo. Além de Janus, Bert tinha uma família que buscava sempre se manter unida e positiva apesar de todas as adversidades enfrentadas. Seus irmãos e ele tinha muito carinho um pelo outro, estavam sempre juntos. Porém, sua mãe era muito preocupada devido aos traumas causados pela morte de seu marido e pela segregação da comunidade de Talau. Ela constantemente alertava e se preocupava com seus filhos, especialmente com o filho mais velho, que gostava de desobedecer a algumas de suas ordens e lhe dava preocupações. A perda do seu marido deixou a mãe de Bert ainda mais cautelosa e protetora, fazendo com que ele se sentisse sufocado em alguns momentos. Ela odiava os Parats, acreditando que eles foram responsáveis pela morte de seu marido e que, se não existisse a divisão, ele ainda estaria vivo.

Bert era um jovem cheio de ambição. Desde criança, sonhava em atravessar os portões de Alphilia e levar junto consigo suas pessoas preciosas.

Com sua inteligência e criatividade aguçadas, ele se dedicava em criar invenções que o auxiliassem nessa jornada. Seu skate flutuante, uma de suas criações mais incríveis, era sua companhia inseparável. Com ele, Bert conseguia percorrer grandes distâncias em um piscar de olhos, facilitando suas expedições em busca do tão desejado acesso a Alphilia. E não era só isso, seu relógio também era uma invenção singular, capaz de detectar a presença de outros seres através do calor e identificar se estavam se aproximando ou se afastando. Um verdadeiro aliado para um explorador como ele. Mas como conseguir materiais para suas invenções em meio a um mundo pós-apocalíptico? Esse desafio só o motivava ainda mais a explorar os arredores e coletar tudo que pudesse ser útil. Nas lixeiras da cidade grande, ele encontrava restos de equipamentos e peças que, com sua habilidade em criar, transformava em novas invenções para ajudá-lo em sua jornada. Nesse processo, Bert imaginava que suas invenções seriam a chave para entrar nos portões de Alphilia. Com elas em mãos, ele acreditava poder enfrentar desafios e obstáculos e finalmente realizar seu sonho de conhecer a cidade dentro dos muros. Uma coisa era certa: Bert não desistiria facilmente. Sua determinação e vontade o impulsionavam a seguir em frente em direção ao seu grande desejo. Dorian sempre se preocupava em proteger Bert dos perigos que assolavam o local, por isso, estava sempre disposto a dar suporte ao seu amigo. Entretanto, para Dorian, a vida fora dos muros da cidade era um verdadeiro terror. Sempre a espera de um perigo iminente. Animais mutados e hostis, assombravam os locais mais afastados. O medo de contrair alguma doença ou ser atacado era constante, e Dorian fazia tudo ao seu alcance para manter seu amigo seguro. Mas não era apenas o perigo da vida selvagem que ameaçava a dupla. Os mercenários seguranças de Talau, que exerciam uma influência maligna sobre a população da cidade, obedeciam cegamente às ordens dos Parats, tratando o próprio povo com desprezo e crueldade. Dorian temia ser alvo de represálias por parte desses guardas, que em sua sede por privilégios, não hesitavam em fazer o que fosse necessário para agradar ao povo de Parat, coma promessa de um dia adentrarem nos muros de Alphilia. Diante de tantas ameaças e atrocidades, Dorian fazia de tudo para proteger

Diante de tantas ameaças e atrocidades, Dorian fazia de tudo para proteger seu amigo, mas também temia por sua própria segurança. Ele sabia que os Parats não tolerariam qualquer tipo de resistência, e que sua posição de cidadão comum não lhe garantia nenhuma proteção. Por isso, ele tentava persuadir Bert a não aprontar tanto e a não se arriscar nos lugares mais perigosos da cidade. Afinal, a amizade dos dois era valiosa demais para ser colocada em jogo. Juntos, eles tentavam manter-se vivos em meio a esta realidade atual.

Retornando a Alphilia, Andy, apesar de estar em segurança e com todas as suas necessidades atendidas, sempre teve uma curiosidade por Talau. Mesmo sabendo que era proibido ter qualquer tipo de sentimento que unificasse ou quebrasse as barreiras entre as castas, ele não conseguia conter sua curiosidade e sua mente se enchia de imagens e questionamentos sobre como seria viver naquela outra cidade. Sua amiga, Kaila, era a única com quem ele compartilhava esses pensamentos. Ela, por sua vez, tentava convencê-lo de que fora dos muros de Alphilia não havia nada interessante, apenas pessoas podres e contaminados, que não se encaixavam no estilo de vida da sociedade em que viviam. Mas mesmo assim, Andy não conseguia conter sua curiosidade e desejo de desbravar o desconhecido, fora dos muros que o aprisionavam. Será que ele teria coragem de ir contra as imposições sociais e descobrir o que realmente existia além das fronteiras de Alphilia? O que ele encontraria em Talau? Será que a vida lá era tão decadente e caótica como Kaila lhe descrevia, ou haveria algo mais do que aparentava? Andy não conseguia mais ignorar esses questionamentos, e seu desejo de desafiar as regras e conhecer o mundo lá fora só crescia a cada dia. Enquanto isso, ele precisava lidar com seus sentimentos proibidos e as pressões da sociedade, que o incentivavam a permanecer satisfeito e seguro dentro dos muros de Alphilia. Mas talvez, em breve, ele finalmente teria coragem de descobrir a verdade sobre Talau e viver uma aventura que mudaria seu destino para sempre.

Andy se sentia incomodado sempre que era preciso se submeter ao procedimento que era obrigado a passar.

A extração, como era chamada, consistia em tirar seu sangue para produção de remédios que curavam todos em Alphilia, juntamente com os outros que continham esse sangue especial. Mas, ao contrário dos outros "deuses" Parats que viviam uma vida privilegiada, os Onogs eram arrancados de suas famílias e condenados a uma vida medíocre apenas para satisfazer as necessidades dos Parats. Apesar de possuírem um sangue especial, esses Onogs eram mantidos em segredo e a sociedade em Alphilia acreditava que vivia apenas da extração de sangue dos próprios Parats. Andy era um dos que não sabiam a verdade por trás disso tudo. Enquanto a população acreditava na mentira de que os Parats sobreviviam apenas com o sangue dos seus, os Onogs eram explorados e escondidos da sociedade de Alphilia. Os boatos sobre a existência dos Onogs com sangue milagroso existiam, mas eram rapidamente reprimidos para evitar qualquer tipo de ameaça ou questionamento indevido. Para Andy, essa vida "feliz" não era suficiente. Ele sentia que sua vida e liberdade estavam sendo tiradas dele, e começou a questionar se realmente estava cumprindo um propósito maior sendo um Parat "deus" com a cura, ele vivia em uma ilusão de felicidade, enquanto no fundo sabia que algo estava faltando e que a realidade não era tão perfeita quanto parecia.

A história se inicia quando os Onogs decidiram se rebelar e invadir a cidade de Alphilia mais uma vez. Eles haviam passado anos coletando destroços furtivamente e objetos encontrados em locais inexplorados de Talau para criar equipamentos poderosos. Com a tecnologia que se apropriaram, decidiram iniciar o plano de invasão e neste dia, finalmente conseguiram romper os portões da cidade. No entanto, a resistência do povo de Parat era devastadora e impiedosa. A cidade inteira entrou em pânico e o caos se instalou. Essa foi uma das tentativas de invasões que mais se aproximou de romper todos os muros de Alphilia e de fato invadir a cidade, a última tinha sido aquela que resultou na morte da mãe de Andy. Os oficiais de segurança, treinados para proteger Alphilia acima de tudo, foram implacáveis na luta contra os invasores. Eles não hesitaram em ferir quem quer que estivesse em seu caminho.

Intertwined

O renascimento da harmonia

Levado pela sua vontade, Bert estava no meio de toda confusão, o mesmo pensou que essa seria uma oportunidade de finalmente adentrar dentro dos portões, porém foi mais difícil do que ele imaginava. Impulsionado pela coragem e por sua curiosidade, Andy também estava no meio de todo esse conflito, sua amiga Kaila assim com Dorian o amigo de Bert, não faziam ideia de que ambos estavam lá. Destino ou não, os dois se cruzaram e por algum motivo não conseguiam deixar de se olhar e de se admirar por estarem ali vendo os seus opostos, e com esse descuido, num momento crítico, Bert estava prestes a ser capturado para ser executado, porém Andy o ajudou corajosamente. Bert correu em retirada por medo de algo pior acontecer, e movido pelo impulso, Andy o seguiu e juntos, eles escaparam dos muros e fugiram para dentro de Talau.

A partir do momento em que Andy colocou os pés fora dos portões do seu lar, ele se viu perdido e sem saber qual rumo tomar. Sua primeira vez explorando o mundo exterior o deixava ansioso e ao mesmo tempo assustado. Mas essa sensação não durou muito tempo, pois logo após avistar Bert novamente, algo aconteceu entre eles que mudaria suas vidas para sempre. Não demorou para que os dois percebessem que seus caminhos estavam destinados a se cruzar, pois a conexão entre eles era intensa e instantânea. A amizade cresceria naturalmente e logo se transformaria em um amor puro e verdadeiro. Embora no início esse novo sentimento não fosse percebido e entendido, o tempo mostraria e deixaria nítido que eles não poderiam mais viver um sem o outro. Juntos, eles irão enfrentar vários desafios, viver aventuras e descobertas sobre si mesmos. Mas a maior batalha que terão que travar é contra os obstáculos que o destino lhes reserva. Todos os acontecimentos inesperados apenas fortalecerão a relação entre Andy e Bert, fazendo com que eles se tornem ainda mais unidos. A cumplicidade e o amor que será compartilhado, os tornarão imbatíveis e capazes de superar qualquer obstáculo. Uma história que irá mostrar como uma simples amizade pode se transformar em um grande e duradouro amor, capaz de resistir as dificuldades impostas por um mundo que era cruel. E tudo isso porque um encontro por acaso mudou completamente o rumo de suas vidas.

Andy e Bert embarcarão numa jornada de exploração no mundo dos Onogs em Talau. A cada dia, Andy mergulhará cada vez mais nesse ambiente, compreendendo a cultura e os costumes desse povo, ao mesmo tempo em que seu coração e sua mente passam por transformações profundas. Com isso, ele começa a nutrir um forte sentimento de união entre os povos, assim como Bert, que também se sente cada vez mais motivado a unir todas as nações novamente. Com o apoio mútuo e a determinação de ambos, é certo que essa ambição de unificação será concretizada. Em sua jornada, eles enfrentarão desafios e obstáculos, mas estarão sempre unidos em prol de uma causa maior. Andy que estava cansado de viver sob as regras e dogmas impostos em Alphilia e em sua busca pela liberdade de pensar por si mesmo, agora se encontra em mundo novo onde começará a pensar por si através de vivências que irá ter.

Por ser filho de um dos chefes governamentais e também um dos "deuses", sua família e toda classe de comandantes em Alphilia logo descobrem do seu desaparecimento e entram em desespero e se preparam para a busca de um dos seres mais importantes dentro dos muros. Enquanto isso, sua amiga Kaila, após descobrir toda essa situação, decide ir atrás de seu amigo Andy em sua fuga. Por ser astuta, inteligente e hábil, ela irá descobrir uma maneira de fugir, e logo se encontrará nas terras de Talau. Ao chegar nesse destino ela reencontra seu melhor amigo, e os dois embarcam em uma jornada em busca da própria identidade. Mas além de ser uma jornada de descobrimento, essa aventura também irá mudar a forma de pensar de Kaila. Aos poucos, a jovem começa a entender melhor os motivos e ideais de seu amigo, percebendo o quão limitada e manipulada sua vida sempre foi. Com isso, ela passa a ajudá-lo em sua causa e a lutar contra o sistema opressor que tanto os aprisionava. Durante essa jornada, Kaila também acaba desenvolvendo um interesse amoroso por Dorian, a princípio ela irá se recusar a sentir isso, porém no fim irá se entregar e abraçar todas essas novidades que estão acontecendo em sua vida. Juntos, eles irão formar um grupo improvável, unidos por uma mesma causa e pelo desejo de mudança de toda raça.

Intertwined

O renascimento da harmonia

Com o passar do tempo, Bert, Andy e seus amigos vão se envolvendo cada vez mais em conflitos e reviravoltas, encarando desafios e descobrindo segredos que mudarão suas vidas para sempre.

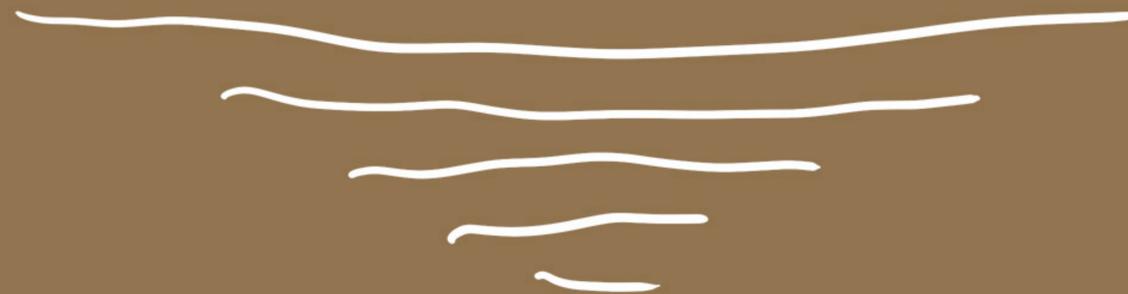
Em algum ponto da história, Andy decide voltar para Alphilia, lá ele irá confrontar os líderes que causaram a morte de sua mãe pois será revelado que a mãe de Andy morreu em uma conspiração entre dois dos três governantes de Alphilia. Ela tinha uma visão de mudança para o futuro e almejava pela unificação dos povos, o que era visto como uma ameaça pelos poderosos. Por isso, eles decidiram eliminá-la jogando a culpa para os Onogs, evitando que suas ideias inspirassem outras pessoas, principalmente o pai de Andy. O pai de Andy após seu sumiço fica desolado e entra em um estado de desordem emocional. Isso afeta diretamente o conselho, gerando um caos político na cidade. Nesse meio tempo, descobre-se que Bert, adquiriu uma habilidade especial ao longo do tempo. Isso levanta questionamentos sobre como isso foi possível e poderá mudar a história pra um caminho melhor. Bert vai correr muito perigo em Alphilia, porém ele será essencial para a descoberta de uma cura definitiva, pois o que o diferencia dos demais, é que a sua foi desenvolvida ao longo de sua vida e não imposta ao seu sengue no nascimento. Essa descoberta é de extrema importância para a história, pois Bert se tornará peça chave. Sua contribuição será essencial para unir novamente os povos.

No final, o pai de Andy descobrirá toda sujeira que havia dentro de Alphilia e irá apoiar a causa que acredita ser justa, seguindo os passos de sua esposa e a vontade de seu filho. O irmão de Andy, também o ajudará nessa jornada, assim como diversas outras pessoas que terão suas visões sobre os líderes e o sistema político da cidade completamente abaladas. Muitas verdades serão reveladas e causarão comoção, mas isso será essencial para que os caminhos sejam acertados e, juntos, os povos possam construir um novo mundo, onde líderes justos serão escolhidos para governar e todos viverão em harmonia. Graças aos estudos em Bert, será descoberto uma forma de combater os vírus que assolavam o mundo, sem a necessidade dos deuses extraírem seu sangue

frequentemente para uma cura provisória, tendo em vista que esses estudos irão fazer com que toda a população desenvolva sua própria habilidade de gerar seus escudos contra essas doenças, unindo novamente a nação e criando um novo mundo onde a saúde e a igualdade serão prioridades. Novas políticas serão implementadas, onde todos serão importantes para melhorar a condição do mundo e torná-lo o que era antes. A coragem e a união de Andy, Bert, seus amigos e todos aqueles que lutaram pela verdade e por um futuro melhor, serão lembradas por gerações como um exemplo de esperança e determinação.

SINOPSE DOS EPISÓDIOS

Cada episódio é uma janela para um mundo rico em narrativa, onde segredos são revelados e os destinos dos personagens são colocados à prova. Desde o primeiro episódio, você será imerso em uma história repleta de suspense, ação e drama, mantendo você conectado à trama de ponta a ponta.



EPISÓDIO 1



Iremos explorar a fascinante história do atual mundo, desvendando seu desenvolvimento, surgimento e a trajetória que o levou ao estado atual de complexidade. Nesse contexto, conheceremos Bert, um jovem perspicaz e destemido, que reside em Talau, uma cidade habitada pelos marginalizados. Acompanharemos suas aventuras ao lado de Janus, seu fiel animal de estimação, e de Dorian, um amigo leal que o acompanha em suas jornadas. Enquanto exploramos o exterior das imponentes portas que guardam Alphilia, uma fortaleza para os Parats, seremos transportados para um lugar repleto de riquezas dentro desses portões, habitado por essa sociedade distinta. Lá, teremos a oportunidade de conhecer Andy, um jovem de sangue especial, que compartilha sua vida com Kaila, uma amiga inseparável, e seus familiares. Ao longo da narrativa, desvendaremos as nuances entre os arrogantes Parats e os sofridos Onogs, dois povos que foram segregados e carregam consigo histórias e conflitos profundos.

EPISÓDIO 2



Mergulharemos na história de Andy, um jovem Parat de sangue especial, cuja existência é marcada por mistérios e desafios. Acompanharemos também sua amizade com Kaila, uma figura intrigante de personalidade complicada. Nessa jornada, desvendaremos os segredos da governança da vasta fortaleza em que vivem, mergulhando nas intrincadas teias do poder e nas tensões entre os Parats e o povo de Talau, que se sente excluído e indignado. Também nos confrontaremos com os rastros deixados pela última invasão Onog, um evento que abalou as estruturas da nação em Alphilia. Descobriremos os horrores enfrentados e os desafios que surgiram em consequência de ameaça do novo mundo. Entenderemos o significado da extração, um elemento crucial para a sobrevivência dos Parats. Por fim, retornaremos a Talau, onde conheceremos os rebeldes que ousam se opor ao regime estabelecido, lutando por um mundo que já existiu e ansiando por um futuro melhor.



EPISÓDIO 3



Retornamos a Talau e percebemos uma agitação incomum no ar. Sussurros sobre movimentações misteriosas dos rebeldes começam a se espalhar, indicando que algo está prestes a acontecer. Bert, curioso e desconfiado, decide investigar por conta própria, mantendo segredo de sua família e amigos. Enquanto isso, em Alphilia, crescem as desconfianças de que os rebeldes Onogs estão se preparando para um novo ataque contra a cidade. Os mercenários de Alphilia, que vivem entre os Onogs, relataram a intensa movimentação, porém, muitos não levam a sério, subestimando a coragem dos Onogs e acreditando que eles não ousariam invadir Alphilia novamente. Bert descobre o que está realmente acontecendo e decide se aventurar ao lado dos rebeldes, tentando chegar aos portões de Alphilia, mesmo que seja de forma clandestina. No desfecho do episódio, testemunhamos a invasão se concretizando, com Bert e os rebeldes conseguindo atravessar a primeira parte do muro, apesar das melhorias implementadas após a última invasão.



EPISÓDIO 4



Somos levados a presenciar um encontro inesperado entre os rebeldes e Bert, em meio a uma tensa batalha contra os guardas de Alphilia. Após uma árdua jornada, os rebeldes conseguem atravessar a primeira parte do muro, mas são alvos de retaliações ferozes. Ao mesmo tempo, Andy, ciente dos eventos que estavam por ocorrer, decide fugir para testemunhar com seus próprios olhos. No calor do momento, Andy e Bert se encontram, olhares se cruzam e uma conexão inexplicável se estabelece entre eles. Por um ato de impulso, Andy salva Bert de um possível ferimento ou captura, despertando um sentimento mútuo de proteção. Bert bate em retirada para Talau, fazendo com que Andy o siga sem raciocinar o que estava fazendo. Andy, ao adentrar a cidade de Talau, fica atônito diante desse novo mundo que se revela diante de seus olhos. Confrontado com seus próprios preconceitos, ele reluta em confiar completamente em Bert, mesmo após o reencontro. Enquanto Bert vê em Andy uma chave para entrar em Alphilia e levar suas pessoas importantes, ambos terão que lidar com a desconfiança e os desafios que se apresentam. Dorian, preocupado com as consequências dessa ação temerária, adverte seu amigo sobre os perigos iminentes, pois serem capturados colocaria ambos em apuros. Decidindo arriscar, ele esconde Andy em um dos seus esconderijos, protegendo-o dos mercenários de Alphilia.



EPISÓDIO 5



A invasão planejada não foi concluída devido à força avassaladora dos soldados de Alphilia, resultando na retirada estratégica dos rebeldes para evitar mais perdas. Andy, que carrega consigo preconceitos firmemente estabelecidos em relação ao povo de Talau devido às mentiras que lhe foram contadas, começa a questionar suas crenças. À medida que os eventos se desenrolam, ele percebe que tudo que ele sabia era baseado em falsidades, abrindo seus olhos para a realidade e incentivando-o a pensar por si mesmo. Em Alphilia, a descoberta do desaparecimento de Andy causa grande preocupação. Sabe-se que Andy possui um sangue especial, um DNA único, e a cidade precisa proteger aqueles que possuem essa característica rara. Soldados são enviados a Talau e os mercenários de lá são reforçados para garantir a captura do Andy em sigilo. Kaila, preocupada com o paradeiro de Andy e acreditando que ele foi capturado, decide se aventurar em uma missão arriscada para encontrá-lo. Utilizando sua inteligência e habilidades excepcionais, ela irá adentrar em Talau, conseguindo escapar pelos portões sem ser detectada.

EPISÓDIO 6



Andy continua escondido em Talau, afastado do povo de Alphilia. À medida que ele passa mais tempo com Bert, algo novo começa a surgir em seu coração, despertando conflitos internos desconhecidos. Incapaz de entender e lidar com esses sentimentos, Andy se vê diante de um dilema emocional. Enquanto isso, Kaila chega a Talau em busca de Andy, mas não o encontra imediatamente. Devido aos preconceitos enraizados, ela reluta em confiar nas pessoas de Talau e teme as possíveis consequências de sua presença infiltrada. Por acaso, ela se depara com Dorian e decide fingir ser uma residente de Talau. Dorian, um indivíduo de bom coração, começa a acompanhá-la enquanto ela busca informações sobre a invasão, ansiosa por descobrir se Andy foi capturado ou até mesmo morto. No entanto, Dorian mantém em segredo a verdade sobre o paradeiro de Andy. À medida que Kaila passa mais tempo com Dorian, ela começa a enxergá-lo de uma maneira diferente, embora ainda carregue um certo preconceito. Essa relação em desenvolvimento revela um lado mais confortável e humano em Kaila, ao mesmo tempo que ela começa a compreender a realidade do povo de Talau. Enquanto isso, em Alphilia, o pai de Andy está desesperado com o desaparecimento de seu filho, o que coloca seu estado emocional em uma situação frágil. Dois dos 3 comandantes que governam com ele veem nisso uma oportunidade de abuso de poder e começam a instaurar novas políticas mais pesadas e sujas dentro da fortaleza. Alphilia se vê envolta em uma grande confusão, com rumores de que um deus desapareceu, despertando receios sobre o que poderá acontecer. Em Talau, Dorian acredita que Kaila é uma Onog e a apresenta a Bert, sem saber que ela é amiga de Andy.

EPISÓDIO 7



A ingenuidade de Dorian faz Kaila se encontrar com o amigo mais facilmente, onde a mesma se depara com Andy e sente uma imensa felicidade ao vê-lo bem. Ela o chama para voltarem juntos, porém, Andy recusa e revela que está ali por sua própria vontade. Ele compartilha seus pensamentos sobre a unificação entre os povos de Alphilia e Talau, deixando Kaila indignada, pois ela acreditava que algo ruim havia acontecido com ele. No entanto, ela percebe que Andy está bem e, preocupada com a situação caótica em Alphilia, insiste que devem retornar, temendo por suas vidas e pelas consequências que podem afetar ambos os povos. Além disso, Kaila não deseja permanecer por muito tempo em Talau. Contrariando as expectativas de Kaila, Andy expressa seu desejo de conhecer melhor o povo de Talau. A crescente proximidade de seu amigo com Bert, desperta uma curiosidade em Kaila ao observar as mudanças na personalidade de seu amigo. Durante uma de suas saídas, o grupo é perseguido pelos mercenários, que os consideram suspeitos. No entanto, com a ajuda de Janus, eles conseguem escapar, evitando serem capturados. Enquanto isso, em Alphilia, ocorre uma grande mudança após o abuso de poder dos dois governantes sujos. Os traidores buscam impor mais ordens e regras, deixando o pai de Andy sem saber como agir devido à sua fragilidade emocional. A cidade torna-se mais rígida, e o povo começa a questionar esse estilo de vida, temendo consequências desastrosas. Os deuses Parats são submetidos a tratamentos ainda mais rigorosos, enquanto os deuses Onogs, que são mantidos presos, enfrentam dificuldades adicionais devido à situação caótica.

EPISÓDIO 8



Dorian começa a apresentar sinais de mal-estar em Talau, levando Andy e Bert a buscar ajuda. Durante sua jornada, eles acabam se vendo em um encontro, o que resulta em uma conversa profunda na qual resolvem conflitos sentimentais. Andy e Bert confessam um ao outro seus sentimentos e se beijam, fortalecendo sua conexão. Nesse mesmo encontro, eles topam com uma pessoa de Alphilia que havia fugido, na última tentativa de invasão aos portões, após descobrir o plano de assassinar a mãe de Andy. Ao perceber a identidade de Andy, o indivíduo fica curioso sobre o que estava acontecendo ali. Após uma conversa, ele revela a Andy que sua mãe apoiava a unificação e que ela foi morta pelos dois governantes traidores, que colocaram a culpa nos Onogs. Essa revelação deixa Andy extremamente triste e raivoso, levando-o a tomar uma decisão importante: lutar pela unificação dos povos e expor a verdade sobre os acontecimentos. Enquanto isso, Kaila está profundamente preocupada com a saúde de Dorian, que contraiu um vírus de Talau. Ao retornarem, Andy e Bert, a pedido desesperado de Kaila, usam o sangue especial de Andy para ajudar Dorian. Com a ajuda de uma pessoa de Talau que possui conhecimentos em questões de saúde, eles extraem um pouco do sangue de Andy, o preparam como medicação e o administram a Dorian, na esperança de que ele se recupere. Enquanto as revelações e decisões ocorrem em Talau, alguns líderes preocupados começam a se preparar para possíveis consequências negativas do desaparecimento de um deus Parat. Eles temem que um evento trágico possa se desenrolar, e se preparam para enfrentar qualquer desafio que possa surgir.



EPISÓDIO 9

Os abusos de poder dos governantes de Alphilia atingem um novo nível, aproveitando-se da fragilidade do pai de Andy e visando prejudicar sua família. A situação piora drasticamente, levando algumas pessoas a exporem suas opiniões a favor da unificação dos povos após a invasão. No entanto, essas vozes são silenciadas por represálias violentas, resultando no desaparecimento de muitos defensores da unificação. Com o reforço da segurança para capturar Andy em Talau, o grupo se vê cada vez mais encurralado, sem saber o que fazer e temendo pelas consequências que podem enfrentar. Diante de todas essas adversidades, Andy toma a decisão de retornar a Alphilia. Além da descoberta chocante sobre sua mãe, ele também descobre a existência de Onogs com sangue especial, que são separados de suas famílias e forçados a servir em Alphilia. Essa revelação desperta em Andy a necessidade de expor essa situação e garantir que todos saibam a verdade, a fim de promover a unificação. Enquanto isso, Dorian se recupera e Kaila percebe que desenvolveu sentimentos por ele. Ela nega esses sentimentos e tenta evitá-lo, mas acaba cedendo devido à sua preocupação genuína com Dorian. Kaila e Andy têm uma conversa sincera, na qual ela decide apoiar seu amigo em seus ideais. Ela se arrepende de ter sido dura no início, mas ao conhecer a realidade e descobrir a verdade, sua perspectiva muda completamente. O grupo então se reúne para criar um plano arriscado para entrar em Alphilia. Inicialmente, Andy deseja voltar apenas com Kaila para proteger seus novos companheiros, mas tanto Bert, que se recusa a deixar Andy, quanto Dorian, como um amigo leal, insistem em acompanhá-los. Janus também se junta ao grupo. No final do episódio, eles encontram uma oportunidade que envolve alguns riscos, mas decidem tentar, conscientes de que precisam se arriscar para restaurar o mundo ao que era antes.

EPISÓDIO 10

O grupo tenta desesperadamente entrar em Alphilia, mas acaba sendo capturado pelos oficiais do local e são presos. Andy deseja desesperadamente falar com seu pai, porém, as pessoas não têm conhecimento de que eles foram capturados e mantidos prisioneiros, incluindo o próprio pai de Andy. Os traidores mantiveram essa informação em segredo, pois suspeitavam que Andy pudesse ter descoberto algo importante. Agora, eles estão presos e sem saber o que fazer. Enquanto isso, Janus, que conseguiu escapar antes de ser capturado, encontra-se em Alphilia e está determinado a chegar perto do local onde seus amigos estão presos, a fim de ajudá-los a fugir. Quando Janus finalmente os encontra, o grupo se enche de esperança e começa a planejar uma estratégia de fuga. Durante esse tempo, em Alphilia, a família de Kaila, preocupada com seu desaparecimento, tenta encontrá-la. Com a ajuda de Janus, Kaila concebe um plano que pode funcionar. Ela decide usar uma mecha do seu distintivo cabelo rosa, uma característica única, e entrega-a a Janus para que ele tente encontrar sua família. Além disso, ela dá a Janus um objeto de valor sentimental que um de seus irmãos havia lhe dado, para que ficasse ainda mais fácil seu reconhecimento. Janus, sendo uma ave inteligente, consegue localizar o irmão de Kaila, que inicialmente reluta em ter contato com um pássaro, mas é convencido pela persistência de Janus. Ele percebe que há algo relacionado à sua irmã e, assim, compreende que Kaila está em Alphilia, o que lhe parece estranho. Janus insiste para que o irmão de Kaila o siga, levando-o até a prisão onde Kaila está detida. Com a ajuda do outro irmão de Kaila, que trabalha na segurança, eles conseguem entrar na prisão e encontrar a irmã. Kaila explica toda a situação e, confiando nela, os irmãos se unem para ajudá-la e seus amigos. Juntos, eles elaboram um plano para libertá-los. Aproveitando uma troca de turno dos guardas, o irmão de Kaila se infiltra e ajuda o grupo a escapar, e todos conseguem se libertar.

EPISÓDIO 11



O grupo consegue escapar e se esconde em um local secreto da casa da família de Kaila. Seus pais não têm conhecimento disso, apenas alguns de seus irmãos descobrem o esconderijo. Andy havia recebido informações da mesma pessoa que revelou sobre o acidente que realmente matou sua mãe e participou do complô anterior, e que arrependida, fugiu para Talau, onde permaneceu escondida por todos esses anos. Essa pessoa revela a Andy a existência de evidências ocultas que poderiam provar tudo, algo que nem mesmo os traidores sabiam. Andy decide ir em busca dessa prova sozinho, escondido, pois acredita que apenas com ela poderá fazer com que todos acreditem nele. No entanto, Bert percebe as intenções de Andy e decide segui-lo para ajudar. Chegando ao local indicado, Andy consegue se infiltrar furtivamente e consegue achar as provas, mas antes de conseguir fugir acaba sendo descoberto. Nesse momento crucial, Bert aparece para auxiliá-lo, deixando Andy surpreso e grato por sua lealdade. Enquanto tentam escapar juntos, eles são encurralados e enfrentam uma situação perigosa. Para garantir a fuga de Andy com as provas, Bert se sacrifica, pedindo a Andy para ir embora e provar a todos a verdade. Com o coração pesado, Andy relutantemente foge, deixando Bert para trás. Andy parte, chorando e preocupado com o destino de Bert. Ele carrega consigo a prova para expor a conspiração dos traidores. Enquanto isso, Bert é capturado, enfrentando um destino incerto. A jornada de Andy se torna uma corrida contra o tempo, impulsionada pela determinação de honrar o sacrifício de Bert e trazer à luz a verdade que pode mudar o destino de todos.

EPISÓDIO 12



Bert encontra-se capturado e preso, sem saber qual será o seu destino nas mãos dos governantes corruptos. Enquanto isso, Andy consegue chegar ao esconderijo do grupo em Alphilia, mas está consumido pela culpa de não ter conseguido salvar seu amado. Seus amigos tentam confortá-lo e traçam um plano para encontrar e resgatar Bert. Por outro lado, os irmãos de Kaila sugerem que levem as provas diretamente aos oficiais e outros líderes imediatamente para expor a tirania dos dois corruptos que abusam de seu poder. No entanto, Andy está determinado a salvar Bert a qualquer custo. Os governantes corruptos especulam que Andy está atrás de algo importante e descobrem qual evidência ele procura. Eles ordenam que tropas sejam enviadas para capturá-lo e seus amigos antes que tudo isso se espalhe. Ao saber disso, Andy e o grupo se apressam em elaborar um plano para resgatar Bert e, ao mesmo tempo, apresentar as provas a todos e revelar tudo o que acontece em segredo em Alphilia principalmente sobre todos os habitantes que foram arrancados de sua família e tiveram que viver servindo como deuses vindos de Talau. Enquanto isso, Bert está sendo analisado pelos especialistas de Alphilia, e eles acabam descobrindo algo de extrema importância que pode mudar o futuro. Essa descoberta pode ter consequências significativas para o destino de Alphilia e de todos os envolvidos na luta contra a tirania. O tempo é essencial, pois Andy e seus amigos precisam resgatar Bert, revelar a verdade aos líderes e usar a nova informação descoberta para alterar o curso dos acontecimentos.

EPISÓDIO 13

Andy e seus amigos colocam seu plano em ação. Kaila e seus irmãos conseguiram recrutar alguns apoiadores, e juntos eles se dirigem ao prédio principal de Alphilia para expor todas as maldades planejadas pelos governantes corruptos. À medida que a notícia sobre a corrupção se espalha, a população começa a descobrir as traições perpetradas pelos governantes corruptos. Os apoiadores, que antes temiam retaliações, agora se sentem encorajados a expressar cada vez mais seu descontentamento. A cidade de Alphilia se torna um caos, com opiniões divididas entre aqueles que são contra o governo e aqueles que o apoiam. Os governantes corruptos intensificam sua repressão, e os soldados encarregados da segurança se voltam contra os habitantes. No entanto, isso não faz com que os apoiadores recuem. Enquanto a cidade está dividida, Andy e seus amigos se dirigem diretamente ao prédio principal, onde os governantes corruptos estão. Eles enfrentam dificuldades para entrar, mas com muito esforço e luta, conseguem invadir. No entanto, Dorian é capturado durante a invasão, e Kaila decide ficar para ajudá-lo. Assim que consegue entrar, Andy avista o pai que fica feliz ao vê-lo, mas percebe que algo está errado. Os governantes corruptos tentam inventar histórias para virar o pai de Andy contra ele. No entanto, Andy entrega todas as evidências de corrupção, traição e segredos obscuros que estavam escondidos ali. Uma pequena batalha irrompe no local, resultando na morte de um dos governantes corruptos, enquanto o outro consegue fugir. Andy percebe a fuga e decide ir atrás dele. No entanto, quando o alcança, ele se depara com Bert sendo mantido como refém pelas mãos do fugitivo.

EPISÓDIO 14

O pai de Andy é tomado por um sentimento de culpa e tristeza ao descobrir a verdade sobre os acontecimentos passados e o destino de sua esposa. Ele se arrepende por não ter conhecido a verdade antes. Enquanto isso, Bert, que está sendo mantido como refém, e teme pelo seu destino. Andy se esforça para convencer o fugitivo a libertar seu amado, mas a situação se torna ainda mais difícil. Em um momento crítico, Janus aparece de surpresa e ajuda Andy e Bert. Com a intervenção de Janus, Bert consegue se libertar, e Andy consegue prender o último governante corrupto. No entanto, Janus é gravemente ferido durante o confronto. Todos se reúnem no salão principal, onde Bert se reúne com seus amigos e fica feliz por reencontrá-los. O pai de Andy pede desculpas a Bert e a Dorian, prometendo que as coisas irão mudar. Enquanto isso, os especialistas que estavam estudando Bert enquanto ele estava preso fazem uma revelação surpreendente para todos. Descobrem que Bert desenvolveu ao longo de sua vida uma imunidade especial contra os vírus e doenças, que combinada com o sangue dos deuses pode ser a chave para encontrar um método que não exija mais extração de sangue e permita que todos vivam seguros, em paz e liberdade. O pai de Andy faz um pronunciamento para toda a cidade, libertando os deuses vindos de Talau e prendendo aqueles que colaboraram com os governantes corruptos. Ele então decide instaurar novas políticas juntamente com os líderes e guias do povo de Talau, inaugurando uma nova era em que a união e o apoio mútuo prevalecerão e tudo irá começar a voltar aos eixos como era antes. Em um momento privado, Andy e Bert se declaram novamente um para o outro e se beijam, prometendo lutar juntos por um mundo melhor. Kaila e Dorian também expressam seus sentimentos um pelo outro. É o início de um novo tempo, cheio de esperança e possibilidades, onde todos trabalharão para reconstruir um mundo melhor e mais justo.

ESCALETA

No próximo tópico, vamos explorar a escaleta do episódio 1, que é o episódio piloto, desta série intrigante. A escaleta é um documento utilizado na produção audiovisual que fornece uma visão geral das cenas e sequências que compõem o episódio.



Intertwined

O renascimento da harmonia

CENA 1: EXT. PLANETA DESCONHECIDO - DIA

• Uma cena de abertura que mostra um planeta desconhecido e misterioso, com uma paisagem exótica e elementos intrigantes diferentes dos habituais, esse era um planeta terra diferente.

CENA 2: EXT. PLANETA APOCALÍPTICO - IMAGENS - MONTAGEM

• Uma sequência de imagens que retrata a mudança do planeta ao longo de milhares de anos. Mostramos o planeta sendo prejudicado pela antiga humanidade, com desmatamentos e poluições, o fim de uma era onde o planeta terra era saudável.

CENA 3: EXT. NOVO MUNDO - DIA

• Apresentação de uma nova sociedade abalada, animais mutados em um mundo sombrio, vírus causadores de doenças difíceis de serem curadas, o visual de um novo mundo apocalíptico.

CENA 4: EXT. NOVA CIVILIZAÇÃO - DIA

• Saltamos para uma civilização futura, onde a sociedade foi segregada. Irá ser mostrado indivíduos usufruindo de tecnologia e prosperidade, e outros vivendo em extrema pobreza e desigualdade enfrentando consequências de um mundo desolado. Iremos conhecer a cidade de Alphilia e a comunidade de Talau.

CENA 5: INT. ALPHILIA - FORTALEZA INACESSÍVEL - DIA

• Entramos na fortaleza inacessível de Alphilia, um local protegido por barreiras impenetráveis. Iremos entender quem são os frios Parats que vivem dentro dessa fortaleza e como chegaram ali.

CENA 6: INT. ALPHILIA - SANGUE ESPECIAL - DIA

• Conhecemos as pessoas que possuem o sangue especial denominadas também por "deuses", e como elas se tornaram tão importantes e sua vida privilegiada dentro da fortaleza de Alphilia.

CENA 7: EXT. ÁREA EXTERNA - DIA

• A cena se desloca para fora da fortaleza, onde vemos as pessoas excluídas e descartadas, lutando por sobrevivência em condições precárias e injustas. A segregação e a falta de recursos levaram a uma sociedade dividida e desigual.

CENA 8: EXT. TALAU - ÁREA DOS ONOGS - DIA

• Entramos na área conhecida como Talau, onde os Onogs vivem. Mostramos a vida precária, a falta de recursos básicos, a ausência de cuidados de saúde e a vulnerabilidade aos vírus e doenças que estes acarretam.

CENA 9: INT. ALIMENTAÇÃO COMUNITÁRIA - NOITE

• Uma cena que retrata uma alimentação comunitária entre os Onogs, onde eles compartilham o pouco que têm. Exploramos a solidariedade e a união em meio à adversidade.

CENA 10: INT. RESIDÊNCIA DE BERT - DIA

• Iremos transacionar para apresentação de Bert, um jovem perspicaz muito inteligente e destemido, em sua residência modesta em Talau. Conhecemos sua personalidade e sua relação próxima com seu animal de estimação, Janus.

CENA 11: EXT. TALAU - DIA

• Iremos ser apresentados também a Dorian, o amigo leal de Bert, que estão sempre juntos em ação, ajudando as pessoas em Talau. Eles são queridos pelos moradores por sua atitude prestativa.

CENA 12: INT. ROTINA DIÁRIA DE BERT - DIA

• É mostrado o dia padrão de Bert no centro de Talau, suas atividades e interações com os habitantes. Saltamos para uma cena em que Dorian carrega pesos para alguém mais velho, e Bert e Janus brinca com algumas crianças de lá.

CENA 13: EXT. RUÍNAS DE DESCARTE DE LIXO - DIA

• O trio explora as ruínas onde são descartados os resíduos de Aphilia e outros locais inexplorados ao redor de Talau. Eles procuram por itens interessantes e peças para as invenções de Bert.

CENA 14: EXT. ANIMAIS E TEMPESTADES - DIA

• Presenciamos Bert, Dorian e Janus sendo caçados por alguns animais ariscos e se envolvem numa luta para conseguir escapar, em meio a uma pequena tempestade de areia, mas no final se livram.

Intertwined

O renascimento da harmonia

CENA 15: EXT. PERSEGUIÇÃO PELOS SEGURANÇAS - DIA

• O trio é avistado pelos seguranças mercenários de Talau e precisam fugir. A perseguição acrescenta tensão à história ao mesmo tempo que mostra a diversão dos amigos fugindo.

CENA 16: INT. ESCONDERIJO DE BERT - DIA

• O trio chega ao esconderijo de Bert, onde ele guarda suas invenções. Ele verifica seus últimos achados em busca de peças utilizáveis, mas nenhum é adequado.

CENA 17: INT. CONVERSA ENTRE BERT E DORIAN - DIA

• Bert compartilha com Dorian sua determinação em utilizar suas invenções para entrar nos portões de Alphilia. Eles discutem seus planos futuros.

CENA 18: EXT. DESPEDIDA ENTRE OS AMIGOS - DIA

• Bert, Dorian e Janus se despedem e se cumprimentam após voltar para o centro de Talau. A cena transmite a forte amizade entre eles.

CENA 19: INT. RESIDÊNCIA DE BERT - NOITE

• Bert chega em casa à noite e encontra sua mãe e seus dois irmãos gêmeos. Sua mãe expressa preocupação e fala mais uma vez sobre a perda do pai de Bert devido aos vírus do novo mundo, usando como justificativa toda sua preocupação exagerada.

CENA 20: INT. QUARTO DE BERT - NOITE

• Bert vai para seu quarto, pega uma foto de seu pai e reflete sobre a esperança de um dia viver em igualdade. A cena transmite emoção e determinação.

CENA 21: EXT. PORTÕES DE ALPHILIA - DIA

• Apresentamos os imponentes portões de Alphilia, a fortaleza dos Parats. Após exploramos o exterior, sentimos a grandiosidade e o mistério que envolve esse lugar.

CENA 22: INT. ALPHILIA - RUAS DE UMA FORTALEZA - DIA

• Adentramos Alphilia e testemunhamos a opulência e a sociedade egoísta que ali habita. Mostramos a forma elegante como as pessoas se vestem e como enxergam o povo de Talau. Destacamos o alto escalão que mente e induz a negatividade em relação aos Onogs.

CENA 23: INT. MORADIA DE ANDY - DIA

• Conhecemos Andy, um jovem de sangue especial que vive com seu pai, um dos governantes de Alphilia, e seu irmão, que é capitão da equipe de segurança. Exploramos sua moradia e revelamos um pouco de sua vida nessa cidade distinta.

CENA 24: INT. DEUS ANDY - NOITE

• Teremos um vislumbre da vida de Andy, um pouco da pressão de ser filho de um governante e um ser de sangue especial. A cena transmite um pouco da complexidade de sua existência em Alphilia.

CENA 25: EXT. JANELA DE BERT E ANDY - NOITE

• O episódio chega ao seu desfecho com Bert e Andy, cada um em seu quarto, refletindo sobre suas vidas. Ambos estão junto às janelas em uma cena conjunta, olhando para o céu estrelado. Enquanto Bert segura uma foto de seu pai, que é uma figura importante em sua vida, Andy olha para as estrelas com um olhar de infelicidade.