

Carolina Lovatto Biasuz

**ANCAPITÃO NO OCEANO AZUL:
CRIAÇÃO DE BÍBLIA DE COMERCIALIZAÇÃO PARA SÉRIE
ANIMADA VOLTADA AO PÚBLICO LIBERTÁRIO**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Mônica Stein

Florianópolis
2020

Carolina Lovatto Biasuz

**ANCAPITÃO NO OCEANO AZUL:
CRIAÇÃO DE BÍBLIA DE COMERCIALIZAÇÃO PARA SÉRIE
ANIMADA VOLTADA AO PÚBLICO LIBERTÁRIO**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 02 de Dezembro de 2020.

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Mônica Stein (Univeridade Federal de Santa Catarina)

Milton Luiz Horn Vieira (Univeridade Federal de Santa Catarina)

Clóvis Geyer (Univeridade Federal de Santa Catarina)

Graduando/a
Universidade Federal de Santa Catarina

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

Aqueles que abrem mão da liberdade essencial por um pouco de segurança temporária não merecem nem liberdade nem segurança.

-Benjamin Franklin

RESUMO

A partir da constatação da existência de um nicho de mercado carente de conteúdo recreativo, o seguinte projeto surgiu com o objetivo de tornar viável a criação de uma websérie animada 2D para libertários. Neste relatório é descrito o levantamento dos principais temas de interesse do público, bem como a aplicação de técnicas consolidadas de desenvolvimento de personagens, universo e narrativas, tendo como produto final a bíblia de comercialização da série em questão.

Palavras-chave: animação, websérie, libertarianismo, bíblia

ABSTRACT

Based on the insight of a niche market with a lack of recreational content, the following project was born with the goal of making the creation of a 2D animated web series for libertarians possible. This article describes the research of the main topics that may be interesting for the target audience, as well as the application of regarded techniques for developing characters, universe and narratives, reaching a bible as the final product.

Keywords: animation, web series, libertarianism, bible.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Austrinho	15
Figura 2 - Diamante Duplo 1	16
Figura 3 - Diamante Duplo 2	17
Figura 4 - Bojack Horseman	21
Figura 5 - Orientações dos 12 arquétipos de Jung	41
Figura 6 e 7 - Design de personagens da Cartoon Network	49
Figura 8 - Primeiro concept dos personagens	49
Figura 9 - Comparação de estilo e altura dos personagens	50
Figura 10 - Análise das silhuetas dos personagens	50
Figura 11 - Concept e modelsheet do Ancapitão	51
Figura 12 - Concept e modelsheet da Molly	52
Figura 13 - Concept e modelsheet da Laura	53
Figura 14 - Concept e modelsheet do Lewis	54
Figura 15 - Concept e modelsheet do Samuel	55
Figura 16 - Concept dos personagens secundários	56
Figura 17 e 18 - Cenários de animações para o público adulto	57
Figura 19 - Primeira concept do navio	58
Figuras 20 e 21 - Diferentes estilos de navios em animações	59
Figura 22 - Modelsheet do Entrepreneurship	59
Figura 23 - “Atlas Farmésio”, Museu Arqueo. Nac. de Nápoles	60
Figura 24 e 25 - Alteração de cores e concept final do navio	61
Figura 26 - Bandeiras do Entrepreneurship	62
Figuras 27 e 28 - Realismo para fins cômicos e Pepe The Frog	63
Figuras 29 e 30 - Concepts inicial e final do quarto do Ancapitão	64
Figura 31 e 32 - Concepts inicial e final de Wاكلântida	66
Figura 33 - Ciclo narrativo de Dan Harmon	68
Figura 34 - Quadrantes do ciclo narrativo	69
Figura 35 - Logotipo da série e grafismos da bíblia	78
Figura 36 - Ilustração para a bíblia	79

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1.1 Objetivo Geral	12
1.1.1 Objetivos Específicos	12
1.2 Delimitações	13
1.3 Justificativa	13
1.3 Metodologia	17
1.3.1 Diamante Duplo	18
1.3.2 Dramaturgia de Série de Animação	19
1.3.3 Estrutura do Projeto	20
DESCOBERTA E DEFINIÇÃO	21
2.1. Caracterização do público-alvo e seus interesses	21
2.1.1. Faixa etária	21
2.1.2 Perfil Identitário	23
2.1.2.1 Descentralização da informação e criptomoedas	25
2.1.2.2 Seasteading e Pirataria	27
2.1.2.3 Família e Homeschooling	30
2.1.2.4 Empreendedorismo e Livre-mercado	32
2.2 Definição do Conceito	34
3. DESENVOLVIMENTO E ENTREGA	37
3.1 Criação de Personagens	37
3.1.1 Os 12 arquétipos de Jung	38
3.1.2 Descrição dos personagens	42
3.1.3 Design dos personagens	48
3.2 Criação de Cenários	57
3.2.1 Referências Visuais	59
3.2.2 Entrepreneurship	60
3.2.3. Exemplo de Cenário Interno	64

	9
2.3.4. Exemplo de Cenário Externo	66
3.3 Criação de Roteiros	67
3.3.1. Ciclo Narrativo de Dan Harmon	68
3.3.1. Descrição de Episódios	71
3.3.1.1. Como encaixam as baleias?	71
3.3.1.2. Outras Sinopses	76
3.4 Bíblia	78
4. CONCLUSÃO	81
REFERÊNCIAS	83
APÊNDICE A - Versão da Planta da Nau que inspirou o projeto	85
APÊNDICE B - Bíblia de Comercialização	86

1. INTRODUÇÃO

O monomito, popularmente conhecido como jornada do herói, é um teoria bastante difundida até mesmo entre os mais leigos consumidores de narrativas. Ficou especialmente popular na cultura de massas a partir dos anos 2000, onde uma série de adaptações da literatura para o cinema trouxeram a tona as semelhanças narrativas entre as obras, gerando inclusive uma vanguarda de produções que propunham-se a subverter o modelo.

As conclusões de Joseph Campbell acerca do monomito tem como base a obra de Jung e suas análises de mitos de diversas culturas ao redor do mundo e seus impactos nas sociedades. Em *O herói de mil faces*, o autor menciona que:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente. (CAMPBELL, 1949, p. 4)

A constante reprodução das mesmas histórias até os dias de hoje é um fenômeno da psique humana e não pode ser resultado de coincidências. Os símbolos da mitologia não são fabricados ou suprimidos. Estes “seres eternos”, denominados arquétipos, são diferentes da figura simbólica dos mitos e dos sonhos, que adaptam-se ao contexto e as referências de mundo individuais para transmitir a mesma mensagem. E é para este fim que os arquétipos existem. Ainda segundo Campbell (1949, p. 4):

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás.

Com a extinção dos ritos de passagem nas sociedades, tal função cada vez mais é cumprida pelos sonhos e pela arte. Tendo isso em vista, narrativas e personagens cativantes sempre esbarram nas mesmas tramas, que nada mais são do que a representação dos diversos ritos de passagem de uma etapa da vida para outra. O herói, por conseguinte, é aquele que vencer suas limitações de forma justa e sua jornada a metáfora para a resolução de algum conflito interno.

Por este motivo pessoas gostam de narrativas arquetípicas: elas trazem humanidade as personagens, tornam-as passíveis de identificação e ensinam valores e caminhos a serem seguidos. Sua desconstrução é não só improvável mas arriscada, podendo levar a uma ausência de significado e com isso a falta de engajamento, ou até mesmo a distorção da mensagem e os malefícios de conflitos mal resolvidos.

Tendo isso em vista, este projeto não tem a pretensão de opor-se a natureza humana, tão pouco desconstruir símbolos universais, mas sim perpetuar o papel dos mitos com uma roupagem moderna de temas contemporâneos, mas essencialmente atemporais.

Neste trabalho encontra-se o processo detalhado da construção de uma websérie destinada a indivíduos que simpatizam com a ética libertária, desde o embasamento teórico a execução que tem por intenção proporcionar entretenimento de qualidade para um nicho frequentemente excluído da indústria audiovisual, além de contribuir com a diversidade de ideias do meio artístico.

1.1 Objetivo Geral

Produzir a bíblia de comercialização de uma série animada em 2D voltada ao público de orientação libertária.

1.1.1 Objetivos Específicos

Levantar os elementos ficcionais e não ficcionais com potencial de cativar o público-alvo;

Selecionar dentre os elementos levantados aqueles que farão parte da série;

Identificar referências estéticas e narrativas de animações similares;

Investigar as técnicas mais adequadas para a construção de personagens, cenários e roteiros;

Aplicar as técnicas escolhida para a construção de personagens, cenários e roteiros;

Reunir o material em uma bíblia de comercialização;

1.2 Delimitações

Este projeto restringe-se ao desenvolvimento do conceito geral da série e à bíblia de comercialização, não contemplando os aspectos da produção no geral, principalmente no que tange áudio e técnicas de animação. Também não tem por objetivo detalhar decisões acerca da diagramação da bíblia tão pouco da identidade visual do projeto.

1.3 Justificativa

A internet vem causando profundas transformações nas vidas dos brasileiros nos últimos anos. Seus hábitos de consumo e até mesmo suas orientações políticas sofreram os impactos da descentralização da informação, que permitiu a criação de novas modalidades de entretenimento e o tornou acessível uma infinidade de novos conhecimentos antes restritos a mídias físicas. O indivíduo deixou de ser passivo em relação aos meios de comunicação e passou a produzir e distribuir seu próprio conteúdo, desde criações artísticas e humorísticas até notícias e artigos opinativos. Deste processo surgem os fenômenos que propiciaram o surgimento da websérie em questão, tornando autêntica a demanda por sua forma e peculiar conteúdo.

O primeiro cenário a ser mencionado é o surgimento de um mercado de animações independentes paralelo à produções televisivas e cinematográficas mundo afora. Ainda na década de 90, os poucos brasileiros que tinham acesso à internet já divertiam-se com os episódios em flash do portal de humor *Mundo Canibal*, e mais tarde, nos anos 2000, as animações do *Charges.com.br*, também produzidas em *Flash*. O ambiente de livre expressão da rede permitiu o surgimento de um humor endereçado ao brasileiro, capaz de gerar engajamento sem necessidade de legislação e através do uso de animação, até então um tipo de produção excepcional no país.

Este fenômeno não foi observado apenas no Brasil. A rede mundial de computadores nos anos 90, até então majoritariamente livre de regulações e descentralizada, era o ambiente ideal para a veiculação de produções independentes como os curtas que deram origem à controversia sitcom americana *South Park*, carregada de humor negro, que foi rejeitada pela indústria na sua primeira oferta. A viralização do conteúdo na web

abriu os olhos de um executivo do *Comedy Central*, que ao manter a liberdade criativa dos criadores, garantiu um grande sucesso para o canal.¹

Outro exemplo é a sarcástica *Happy Tree Friends* também viraliza na internet graças a *MundoMedia*, companhia que desde 1998 já investia em webséries. A animação com traços infantis consistia em uma turma de animais silvestres em situações de extrema violência e também ganhou seu espaço na televisão poucos anos depois.²

A relevância da internet como ferramenta de validação de produções audiovisuais estava apenas no início. Logo após o lançamento da versão brasileira do *YouTube*, em 2007, outra animação rejeitada pela indústria já somava mais de meio milhão de visualizações. A *Galinha Pintadinha* tornou-se extremamente popular entre as crianças, sendo o primeiro canal brasileiro a atingir um bilhão de visualizações.³ Entre jovens e adultos, as atenções eram voltadas para as sketches do grupo *Porta dos Fundos*, que veio a ser um dos maiores canais de humor do mundo em seus primeiros anos

Diversos projetos independentes envolvendo animação e humor politicamente incorreto destacaram-se ao longo dos anos no YouTube brasileiro, entre eles *Rebosteio* e *Carne Moída TV*. Outro projeto recente apostou na dublagem como aspecto de identitário do público. *Sociedade da Virtude* traz seus personagens a vida através das vozes que marcaram a infância de muitos internautas, que consumiam audiovisual estrangeiro em versões brasileiras que hoje fazem parte do imaginário popular.

A descentralização da informação trazida pela tecnologia vem possibilitando não só, como evidenciado, entretenimentos audiovisuais cada

¹ PEETY, Amber. **The true story behind the creation of South Park**. Looper, 30 abr. 2017. Disponível em: <<https://www.looper.com/51475/south-park-made-tv/>>. Acesso em: 12 nov. 2020.

² HAPPY TREE FRIENDS In: WIKIPÉDIA a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Happy_Tree_Friends>. Acesso em: 12 nov. 2020.

³ GALINHA PINTADINHA. Quem Somos. Disponível em: <<https://www.galinhapintadinha.com.br/sobre/quem-somos/>>. Acesso em: 12 nov. 2020.

vez mais certos em relação aos gostos de seus públicos, mas também aspectos técnicos de produção e distribuição. Segundo levantamento do IBGE, no quarto trimestre de 2017, quase 75% dos domicílios brasileiros já possuíam acesso à internet. Deste percentual, mais de 80% utilizam-a para assistir a vídeos, incluindo programas, filmes e séries.⁴

O brasileiro está adotando a internet como seu principal meio de informação e entretenimento, e as mudanças causadas pela internet na perspectiva em relação ao audiovisual casual não limitam-se apenas a forma, mas também a conteúdo. Gifs, memes, vídeos e outros virais de teor cômico e político vêm tomando as redes sociais em escala brasileiro e global. Determinadas pautas sociais e econômicas, clássicas e inéditas, ganharam espaço no dia-a-dia dos cidadãos. tornaram-se identitárias e formando “bolhas” sociais que até então eram gerados em torno principalmente de gêneros musicais e esportes.

Neste novo cenário de engajamento político e inclusão digital da última década, observa-se o surgimento de novas produções adaptadas a esse público. “*Zumbis em Brasília*” obteve enorme sucesso no Youtube durante a acalorada corrida eleitoral de 2018, tendo o canal atingindo mais de um milhão de inscritos⁵. Nos Estados Unidos, o canal *Freedomtoons*, que já conta com quase meio milhão de inscritos⁶, também cobrem temas como eleições, personalidades políticas e estereótipos do momento com animações curtas e bem humoradas.

O debate político no entanto, já encontra-se muito mais aprofundado do que as intempéries de governos vigentes, passados e futuros e uma vanguarda de ideias vem ganhando força desde os primeiros

⁴ SILVEIRA, Daniel. **Brasil ganha 10 milhões de internautas em 1 ano, aponta IBGE**. G1, 20 dez. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2018/12/20/numero-de-internautas-cresce-em-cerca-de-10-milhoes-em-um-ano-no-brasil-aponta-ibge.ghtml>>. Acesso em: 12 nov. 2020

⁵ ANDRÉ GUEDES, **Youtube**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/andreluisguedes>>. Acesso em: 12 nov. 2020

⁶ FREEDOMTOONS, **Youtube**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/Cartanimation>>. Acesso em: 12 nov. 2020

contatos entre estudiosos em comunidades do *Orkut*, também em meados dos anos 2000. Indivíduos declarando-se abertamente libertários e anarcocapitalistas é um fenômeno bem expressivo no Brasil, que só cresce desde meados da década devido ao caos político derivado de escândalos de corrupção e crises econômicas. A busca por compreensão do contexto histórico levou diversas pessoas aos ensinamentos da escola austríaca de economia, que indica a diminuição do estado e aumento das liberdades individuais como a terceira via para a paz e o progresso. (Mais detalhes na definição de público-alvo).

Uma vez em contato com a ética libertária, seus adeptos não limitam-se a teses meramente econômicos. Armamento civil, *homeschooling*, empreendedorismo, inovação, filosofia e direito são temas comuns nas esferas liberais e anarcocapitalistas, o que dá margem para infundáveis discussões. O motor de disseminação de tais ideias ainda é as mídias sociais, sendo o Youtube a principal porta de entrada para os interessados. Apesar dos recentes banimentos de membros da comunidade, ainda concentra a maior parte do conteúdo produzido, a exemplos de canais como *Ideias Radicais*, que já passa de 600 mil de inscritos em 2020⁷, e *Visão Libertária*, que entrega vídeos diários de notícias e opiniões produzidos de forma descentralizada em três idiomas. Daniel Fraga, expoente do libertarianismo no Brasil, também utilizou o youtube como principal meio de divulgar suas ideias de 2010 a 2017, quando desapareceu das redes.

Apesar da densa produção de vídeos teóricos e os recordes de vendas de livros, é nítida a escassez de manifestações artísticas que carreguem os ideais libertários, principalmente e comparação a movimentos políticos divergentes. Até o momento há poucas iniciativas de produções que se propõem a atender o nicho de forma lúdica, com destaque para a série *Ancap Park*, paródia de South Park com personalidades libertárias nacionais e internacionais que, até a conclusão deste relatório, contava apenas com um teaser de anúncio no Youtube.

Outro exemplo é a revista em quadrinhos *Austrinho*, que possuía uma linguagem voltada ao público infantil somada à estética de material didático que não conferiram sucesso em tentativas de crowdfunding.

⁷ IDEIAS RADICAIS, **Youtube**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/ideiasradicais>>. Acesso em: 12 nov. 2020

Figura 1 - Austrinho



Fonte: Página do Austrinho no Facebook⁸

Tendo em vista os cenários mencionados de descentralização da produção de audiovisual, sucesso dos nichos de entretenimento somados a alta demanda por conteúdo libertário, esta websérie justifica-se não só como um projeto viável mas importante para a liberdade de expressão e diversidade de ideias de debate público. Ademais, sendo reconhecido papel provocativo da arte e do humor, Ancapitão no Oceano Azul tem como missão não só tornar mais leve a discussão de diversos temas contemporâneos através de uma visão identitária, mas utilizar-se do sarcasmo também para com seus pares.

1.3 Metodologia

Na busca de otimizar suas atividades produtivas e garantir a qualidade no resultado, o ser humano observa padrões e define paradigmas para cada uma de suas práticas, conjuntos de regras conhecidas como método. Uma série animada, como qualquer outro produto audiovisual, naturalmente exige intensa pesquisa, discussões de ideias e soluções criativas para a sua preparação. A liberdade é ainda maior tratando-se de um tipo de produção em que diversos aspectos estéticos também podem ser deliberados, como o nível de realismo das interações e dos personagens.

Tendo isso em vista, optou-se por uma metodologia flexível para o processo criativo com intermédio de literaturas especializadas da área. A técnica ideal para a realização do projeto é conhecida como Diamante Duplo, e lançada em 2004 pela *Design Council*, uma organização britânica

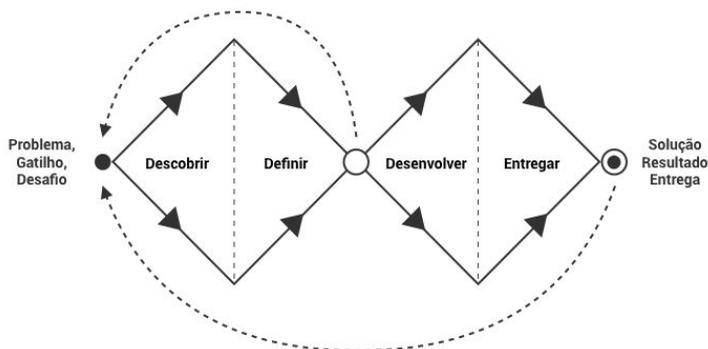
⁸ Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/austrinho/>>. Acesso em: 12 nov. 2020

que visa promover o design inclusivo.⁹ A proposta é uma solução bastante visual e própria para projetos modernos, e apesar de ser mais difundida no meio do design de produto, está presente em diversas empresas adeptas ao Design Thinking.

1.3.1 Diamante Duplo

O Diamante Duplo é dividido em 4 etapas (Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar), distribuídas por dois “diamantes” o que sugere que a divergência e convergência das ideias não ocorrem apenas uma vez durante o processo, permitindo que os resultados interfiram em etapas anteriores, de forma não-linear. Ao refletir a forma como a maioria dos designer pensam, mostra-se a mais para processos criativos cujas soluções surgem de forma orgânica e o resultado final é difícil de prever, como no caso da animação em questão.

Figura 2 - Diamante Duplo 1



Fonte: Vida de Produto

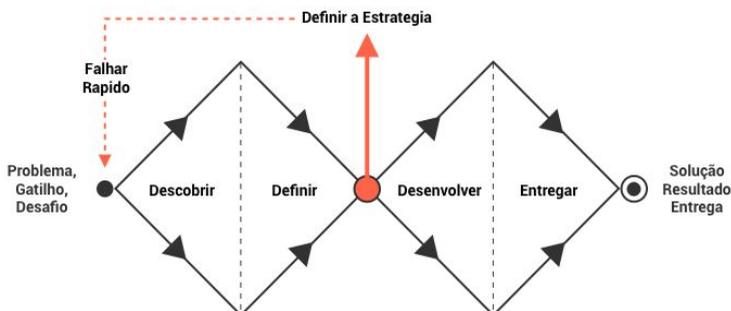
A primeira etapa, “descobrir”, consiste no diagnóstico das reais demandas de mercado que o produto poderá suprir. Neste momento são realizadas pesquisas qualitativas, revisões bibliográficas, observações do público e brainstorm de possíveis respostas para esse mercado.

⁹ CARVALHO, Henrique. **Double Diamond: O que esse processo de design.** Vida de Produto, 02 Dez. 2019. Disponível em:

<<https://vidadeproduto.com.br/double-diamond/>>. Acesso em: 12 nov. 2020

A etapa seguinte, “definir”, é o momento da síntese do que foi apurado durante a “descoberta” em uma primeira estratégia, composta pelas ideias mais atraentes. Apesar de ganhar feições, não possui grandes detalhes e poderá sofrer grandes alterações com novas descobertas que podem levar o projeto novamente à etapa de definir. Com isso, poupa-se gastos com ideias problemáticas nas fases seguintes, garantindo que as falhas sejam “rápidas”.

Figura 3 - Diamante Duplo 2



Fonte: Vida de Produto

Após a definição mais ampla do projeto, chega a etapa de “Desenvolver”, que novamente terá um caráter de divergência. A partir da ideia base, diversas soluções em potencial surgirão para os detalhes em aberto. Com isso a animação começa a ganhar forma e os meios para torná-la viável passam a ser conhecidos através de protótipos.

Na etapa “Entregar”, todas as melhores soluções convergem para a construção de um único produto, que graças às etapas anteriores, tem sua margem de erro mínima. O produto já se encontra virtualmente pronto e sua validação dá margem para diversas novas descobertas, que podem levar o projeto de volta à primeira etapa para que sofra novas alterações para a entrega ou novas versões.

1.3.2 Dramaturgia de Série de Animação

A não-linearidade ao método do diamante duplo torna-a uma boa ferramenta para o cumprimento da maioria dos objetivos específicos propostos para o projeto, que caracterizam-se principalmente por pesquisa,

seleção de ideias exercícios de criatividade. Todavia, não delimita técnicas específicas para a criação de uma bíblia de produção da série animada, que foram encontradas em outras literaturas. A fim de garantir a coesão entre as etapas de produção, *Dramaturgia de Série Animada*, de Sérgio Nesteriuk foi selecionada como referência complementar à metodologia. O autor traz, de forma sucinta e esclarecedora, observações pertinentes sobre o processo de desenvolvimento de uma bíblia e é coerente com as práticas da indústria de animação.

No terceiro capítulo de seu livro, Nesteriuk aplica os conhecimentos obtidos em análises e estudos de caso de sucessos nacionais e internacionais e detalha as etapas como storyline, desenvolvimento do universo, cenários e personagens, bem como criação de roteiro, storyboard e outros aspectos de caráter mais comercial.

1.3.3 Estrutura do Projeto

O projeto será dividido essencialmente em dois grandes momentos, conforme a metodologia Duplo Diamante. O primeiro trata-se do conceito geral da série e as etapas “Descobrir e Definir” referem-se, respectivamente, aos primeiros dois objetivos específicos. O processo inicia-se com o levantamento, detalhamento e escolha das temáticas para a série tendo em vista o público-alvo.

O segundo diamante é mais focado na confecção dos materiais para a bíblia, apresentando soluções estéticas e narrativas provenientes da literatura e reconhecimento de padrões em obras de sucesso. Apesar do caráter mais prático, a etapa de “desenvolvimento” recorrerá por vezes a novas pesquisas, porém voltadas ao detalhamento da produção, principalmente no que tange a construção do universo e a psicologia dos personagens, como mencionado no quarto item dos objetivos específicos.

Tal coleta de informações será então norteada pelo capítulo 3 de *Dramaturgia de Série Animada*. Este embasamento técnico permitirá maior riqueza e precisão na execução da etapa de entrega e os objetivos restantes, de finalização da bíblia de produção.

2. DESCOBERTA E DEFINIÇÃO

Como mencionado na descrição da metodologia, a primeira etapa é caracterizada pela reunião das diversas abordagens possíveis para a solução de uma demanda de mercado. Durante a justificativa, é salientada uma baixa produção de entretenimento audiovisual para o nicho de libertários que vem surgindo no Brasil e no mundo graças a internet. Em dramaturgia de série de animação, o autor traz a questão da identificação de um público-alvo como posterior à criação de um conceito geral para a série. Todavia, para esse projeto, a busca por ideias para o storyline foi inspirada e orientada pelos interesses do público, tornando tal limitação parte da etapa de descoberta.

Com isso, é possível acumular referências de forma eficiente e garantir um repertório mais sólido sobre o tema como aconselha Nesteriuk (2011): o repertório evita que uma obra seja muito semelhante à outra sem que haja a intencionalidade do autor e auxilia no diálogo com uma tradição consolidada em uma determinada área. O autor afirma ainda que:

A definição do público-alvo é uma importante etapa em qualquer projeto ou plano de negócios e pode obedecer a diferentes critérios de segmentação (demográficos, psicográficos, comportamentais etc.), em função da demanda da ação planejada. (NESTERIUK, 2011, p. 173)

Neste projeto, a definição de faixa-etária (critério mais utilizado pela indústria) tem relevância porém secundária, priorizando-se os aspectos identitários dos temas abordados.

2.1. Caracterização do público-alvo e seus interesses

2.1.1. Faixa etária

A faixa etária do público também é aspecto importante a ser considerado na criação de uma série animada, pois delimita não só a maturidade dos assuntos abordados bem como o conhecimento de mundo dos espectadores. Devido a forma como as pautas libertárias difundiram-se e sua densidade teórica, é evidente que o público-alvo concentra-se na

geração milênio, formada de jovens nascidos a partir da década de 80 até meados dos anos 90. Mas com o passar dos anos e a chegada da geração Z ao início da idade adulta, a identificação com o termo passou a ser comum entre jovens entre 17 e 21 anos.

Em *Animation: Writing and Development*, Wright (2005) descreve a faixa etária como a transição entre a fase adolescente e adulta, sendo uma maioria de indivíduos com gostos mais maduros, mas com capacidade de abstração que os torna mais propensos a apreciar histórias de *Sci-fi* ou que se passem em ambientes exóticos, com algum nível de imprevisibilidade.

Através da observação de séries de comédia que causaram grande engajamento do público nos últimos anos, como *Ricky and Morty*, *South Park* e *Futurama*, nota-se a frequente presença de realidades paralelas, mistura de elementos ficcionais e não-ficcionais, discussões sociopolíticas, humor negro e elementos “*nonsense*” (sem sentido), característicos de produções animadas.

Bojack Horseman, que por sua vez é classificado como comédia dramática, utiliza-se dos mesmos recursos para causar riso, mas também para dar tridimensionalidade as suas personagens. A história de um astro de Hollywood que sofre de alcoolismo e afeta a vida de todos a seu redor é verossímil com a exceção de que grande parte dos personagens tratam-se de animais antropomorfizados. Tal peculiaridade ressalta de forma cômica e dramática os aspectos mais realistas e genuinamente humanos de suas personagens, trazendo arquétipos universais através de signos modernos.

Figura 4 - Bojack Horseman



Fonte: Perfil de Bojack Horseman no Instagram¹⁰

¹⁰ BOJACK HORSEMAN, **Perfil Instagram**. Disponível em: <<https://www.instagram.com/bojackhorseman/>>. Acesso em: 12 nov. 2020

Nesteriuk (2011, p.183) também menciona a função fática das metáforas visuais na construção do universo:

Os universos narrativos pertencem à categoria da representação, mas podem se apresentar de duas maneiras distintas em relação à sua diegese: enquanto simulações de nosso universo “real” ou como naturezas próprias. No primeiro caso, o autor busca em seu referencial imediato elementos e relações factuais pertencentes ao seu próprio universo e os transporta para um novo universo. Essa representação pode ser mais ou menos fiel ao seu referencial – como no caso de personagens representadas por animais antropomorfizados, por exemplo – servindo, muitas vezes, como forma de paródia ou crítica.

Esta transposição do universo real para um novo universo é a mesma presente na mitologia, onde fenômenos mágicos causam transformações físicas no mundo como metáforas para o que ocorre na mente. Da mesma forma, o universo da série será o palco para os ritos de passagem característicos da faixa etária na expectativa de que o público crie laços permanentes com os personagens, e não apenas pelo divertimento findável relacionado aos temas identitários.

2.1.2 Perfil Identitário

Na justificativa, os libertários são brevemente descritos como indivíduos com interesses políticos e econômicos em comum, que multiplicaram-se e ganharam voz graças a descentralização da informação pela difusão do acesso à internet. No entanto, tal movimento é anterior ao caos político da última década, tendo suas ideias discutidas e amadurecidas por mais de meio século. Em *Democracia O Deus que Falhou*, Hoppe (2014, p.236) explica que:

O “libertarianismo” [...] é um fenômeno pós-Segunda Guerra Mundial – que possui raízes intelectuais tanto no liberalismo clássico (dos séculos XVIII e XIX) quanto na filosofia do direito natural.[...] Trata-se de um produto do racionalismo moderno (iluminismo).

O movimento libertário moderno surge com o conjunto da obra de Murray Rothbard e é complementado posteriormente pelo já mencionado Hans Hermann-Hoppe com a descoberta da ética argumentativa, tornando-se não só uma abordagem econômica, mas um sistema racional de ética (de direito). Tal ética é derivado do axioma da apropriação original de recursos escassos, seja de seu corpo ou de recursos naturais, sem os quais ninguém é capaz de agir. Ainda segundo Hoppe (2014, p. 236):

A partir do princípio da apropriação original – o princípio de que “o primeiro usuário é o primeiro proprietário” –, decorrem regras relativas à transformação e à transferência (troca) de recursos originalmente apropriados; e toda a ética (direito), incluindo os princípios da punição, é então reconstruída nos termos de uma teoria dos direitos de propriedade [...]

Logicamente, é esperado de todo autoproclamado libertário a concordância com princípios contratualistas, voluntaristas e de não iniciação de agressão, bem como objeção ao juspositivismo e direitos positivos num geral, que legitimam a ação do estado. Portanto uma sociedade ideal para o libertário teria todas suas instituições (incluindo tribunais, polícias e exércitos) funcionando de forma privada, concorrendo livremente para prover os melhores serviços ao consumidor e garantir suas fatias de mercado. Desta forma, nenhum cidadão é obrigado a financiar leis e guerras com as quais não esteja de acordo, prevalecendo os princípios éticos da ética de propriedade e a diplomacia entre as empresas prestadoras de serviços de justiça (como já ocorre na resolução de conflitos internacionais).

Tal modelo de sociedade recebe constantes críticas e questionamentos no principalmente no que se refere à sua implantação, uma vez que a mudança de modelo imediata tornaria os indivíduos vulneráveis a estados ainda vigentes. *Em O que deve ser feito*, Hoppe (2013, p.32) afirma que:

[...] a abolição do monopólio governamental de justiça e proteção requer ou que uma maioria do público e de seus representantes eleitos declarasse a abolição do monopólio de proteção governamental e correspondentemente de todos os impostos, ou de forma ainda mais restritiva, que literalmente ninguém fosse votar e o eleitorado fosse zero.

Ou seja, apenas reformas culturais podem causar o efeito almejado de libertação das instituições, o que indica que o mundo ideal conforme a ótica libertária é bastante improvável nas próximas décadas. Apesar de tal impossibilidade, é notável o descontentamento e enfraquecimento do paradigma democrático no mundo todo, que vem caminhando para um período de revoltas e reformas políticas. Este cenário dá margem para um montante de especulações geopolíticas, que por sua vez, proporcionam excelentes materiais para entretenimento ficcional voltado para jovens-adultos, como observado nas preferências da faixa etária.

Um futuro próximo, repleto de situações adversas e externalidades absurdas, é um ambiente mais propenso que o presente ou um futuro distante para a exploração das possíveis qualidades e consequências negativas da ética libertária. Para melhor definir as características do contexto da série, alguns dos temas mais proeminentes entre os libertários foram selecionados e apresentados na pesquisa a seguir.

2.1.2.1 Descentralização da informação e criptomoedas

A rede mundial de computadores é sem dúvidas a principal mudanças sociais de sua época, revolucionando a forma com que as pessoas interagem com o mundo. Como mencionado na justificativa, sua característica descentralizadora, isto é, desregulada e independente de hierarquias para a transmissão de informações, permitiu a cada indivíduo tornar-se um difusor de suas próprias ideias, permitindo a quebra de inúmeros paradigmas. Tal invenção tornou-se cara aos libertários não só por ter permitido que seus princípios viessem a público mas também por ser a ferramenta que soluciona a maior parte das dificuldades enfrentadas para a criação de sociedades voluntárias.

Mais que isso, a internet é em si, em exemplo de uma comunidade libertária, com seus diversos mecanismos de curadoria que surgem organicamente para tornar a livre associação entre as partes mais eficiente e segura, como é o caso de aplicativos como *Uber*, *Mercado Livre* e *fintechs* em geral.

Ulrich (2014, p.44) em seu livro *Bitcoin: a moeda na era digital*, aponta que: “a era da informação revolucionou diversos aspectos da cooperação social, e não poderia ser diferente com uma das instituições mais importantes para o convívio em sociedade, o dinheiro.”

Ainda em 2008, com o anúncio da criação do *bitcoin*, o mundo deu mais um passo rumo a completa independência financeira de bancos centrais e privados, através do uso de *blockchains*: tecnologias de registro cuja segurança é proveniente justamente da descentralização.

Ulrich (2014, p.44) explica ainda que: “ao contrário das redes usuais, em que há um servidor central e os computadores (clientes ou nós, nodes, em inglês) se conectam a ele, uma rede peer-to-peer não possui um servidor centralizado.” No caso da blockchain do bitcoin, os participantes contribuem com a rede fornecendo poder computacional para a validação das transações. Em troca, recebem parcelas das novas unidades da moeda, que são geradas em quantidades cada vez menores, conforme a adesão cresce. Isso mantém a moeda protegida da inflação por expansão de base monetária e tem seu lastro, ou seja, seu “vínculo com a riqueza real” através do consumo de energia.

Além de proteger o usuário da desvalorização do patrimônio que os governos causam com o modelo fiduciário e de curso forçado, as criptomoedas num geral ainda reduzem custos logísticos e garantem maior privacidade que outras tipos de transações financeiras digitais. Para Ulrich (2014, p.13): “O Bitcoin tem todas as melhores características do melhor dinheiro, sendo escasso, divisível, portátil, mas vai, inclusive, além na direção do ideal monetário, por ser ao mesmo tempo ‘sem peso e sem espaço’” Esta última característica é, por sua vez, o que leva muitos dos entusiastas a acreditar que alcançou-se uma solução superior ao padrão-ouro em termos de universalidade. Em suma:

[..]Bitcoin é uma grande promessa de uma forma de reduzir os custos de transação aos pequenos comerciantes e remessas de dinheiro globais, aliviar a pobreza global pelo facilitado acesso ao capital, proteger indivíduos contra controles de capitais e censura, garantir privacidade financeira a grupos oprimidos e estimular a inovação (dentro e acima do protocolo Bitcoin).
ULRICH (2014, p.23)

A blockchain vem desde então ganhando novos usos, principalmente para contratos inteligentes e organizações autônomas descentralizadas. O futuro já é impensável sem a forte presença de tais tecnologias e por isso merecem grande espaço na construção de mundo da série.

Outro ponto interessante a ser mencionado na animação é como o livre compartilhamento de arquivos digitais tornou notícias, livros, documentos, filmes, músicas de diferentes partes do mundo física e financeiramente acessíveis a todos, ampliando a níveis inimagináveis a troca de conhecimentos. O conceito de propriedade intelectual não é reconhecido pelos libertários, uma vez que propriedade é entendida como a solução para conflitos sobre bens escassos, enquanto arquivos digitais não o são. Desta forma, o conceito moderno de pirataria pode ser incorporado de forma lúdica num contexto da também moderna vida em alto-mar.

2.1.2.2 Seasteading e Pirataria

O oceano é um dos principais objetos de estudos dos libertários que buscam soluções para minimizar o controle físico por parte instituições coercitivas modernas e tornar real comunidades orientadas pelo voluntarismo. Ano a ano, centenas de milhares de pessoas cruzam os mares em embarcações rudimentares para escapar de governos ditatoriais, guerras e violação de direitos humanos. Iniciativas como o *Instituto Seasteading* trabalham no desenvolvimento de tecnologias que tornem a vida sedentária em alto-mar viável. No livro *Seasteading: How Floating Nations Will Restore the Environment, Enrich the Poor, Cure the Sick, and Liberate Humanity from Politicians*, os autores conta que:

Nós planejamos prover plataformas modulares físicas para micronações que possam anexar-se ou desanexar-se de acordo com a preferência dos cidadãos. Abusos de poder emergem da concentração de poder, e a tecnologia do seasteading é projetada para prevenir concentrações de poder (QUIRK; FRIEDMAN, 2016, p.31, tradução nossa)

Apesar do não reconhecimento pela ONU e por nenhum estado vigente, a proclamação de independência de micronações já vem ocorrendo há algumas décadas, e mesmo a noção de não servir à nenhum estado foi prática comum em diversos momentos da história. Casos como Liberland e Principado de Sealand (cuja área resume-se a uma plataforma petrolífera em alto-mar) soam inviáveis e até mesmo cômicos perante a austera geopolítica moderna.

Em contrapartida, vê-se a teoria posta em prática na concretização de iniciativas o navio cruzeiro Satoshi, comprado pela empresa *Ocean*

Builders (que também fazem casas flutuantes) com o objetivo de hospedar empresas e empreendedores do ramo de criptomoedas¹¹ e tem importante papel na criação de um imaginário popular capaz de absorver o conceito de secessão individual. Desmistificando a mentalidade Hobbesiana da guerra infinita, Hoppe (2013, p. 9) afirma que:

Os austríacos, em particular os misesianos, enfatizam o fato de que não precisamos admitir a existência de coisas como empatia ou amor entre as pessoas para explicar isto. Interesse próprio – ou seja, preferir mais ao invés de menos – é totalmente suficiente para explicar este fenômeno de cooperação.

A exemplo, Hoppe (2013) aponta a própria política internacional, que mesmo sem a existência de governo mundial, pessoas e países diferentes ainda cooperam pacificamente entre si, como através da assinatura de tratados. Outra cenário anárquico em que pode-se observar a cooperação espontânea é o fenômeno da pirataria, que existe desde que o ser humano dominou a navegação e passou a utilizar os mares para fins comerciais.

Teve seu auge entre os séculos XVII e XVIII, durante o período mercantilista, chegando a atrair dois mil homens ao ano, e, apesar do caráter criminoso de violação de propriedade e violência de tais organizações, seus mecanismos de funcionamento faziam dos bandos as instituições mais inclusivas de sua época. Movidos apenas oportunismo, homens de quaisquer procedências, mesmo não escravos ou criminosos preferiam os riscos de não poder recorrer ao estado aos maus tratos e péssimos salários da marinha mercante.

Em *The Invisible Hook: The Law and Economics of Pirate Tolerance*, Lesson (2008) relata que alguns bandos garantiam aos tripulantes negros as mesmas regalias e privilégios de “cidadãos” em suas sociedades flutuantes que tripulantes brancos nos primórdios do século XVIII. Tais medidas não são atribuídas a nenhum tipo de compaixão e

¹¹ VARSHNEY, Anupam. **Navio de cruzeiro ‘Satoshi’ vai hospedar empresas de criptomoedas e nômades digitais**. Cointelegraph, 14 Out. 2020. Disponível em: <<https://telegra.ph/Navio-de-cruzeiro-Satoshi-vai-hospedar-empresas-de-criptomoe-das-e-n%C3%B4mades-digitais-10-14>>. Acesso em: 12 nov. 2020

movimento abolicionista, mas sim à contenção de riscos derivados de possíveis fugas, como denúncias e déficit de tripulação. Todo o regulamento buscava atender aos incentivos de mercado, do contrário não há recrutas suficientes para a atividade, enquanto para os criminosos, a desobediência pode custar caro. Segundo o autor:

Além de estabelecer as regras do sistema de governança privada da empresa, os artigos piratas também restringiam a autoridade do intendente, tornando explícitos os termos de compensação, seguro e comportamentos dos funcionários que estavam sujeitos à sua disciplina. Como todos os outros aspectos da organização da empresa pirata, os artigos da tripulação eram uma criação puramente privada e só podiam ser aplicados de forma privada: os piratas eram fora da lei e, portanto, operavam fora do alcance do governo ou de seu aparato formal de manutenção da paz e execução. (LESSON, 2008, p. 150, tradução nossa)

A pirataria na era das grandes navegações tornou-se tema frequente na literatura e posteriormente na cultura pop, através de franquias de cinema e jogos como *Piratas do Caribe* e *Assassin's Creed*, e séries animadas como *One Piece* e *Flapjack*. Buscas por tesouros, descobertas de novos mundos e os desafios do mar são materiais ricos para a roteiros de aventura.

Hoje no entanto, o termo é frequentemente atribuído à prática de violação de direitos autorais, que, como mencionado anteriormente, não é entendido em termos de propriedade na ética libertária. Apesar disso, quaisquer outras atividades ditas “piratas” são consideradas agressão e condenadas, e, feita esta distinção, é interessante a exploração da ambiguidade do termo. O termo que hoje generaliza diferentes práticas em um mesmo crime, no passado era distinguido do “corso”, o saqueamento de mesma natureza da pirataria, porém autorizada pelo estado.

O avanço da tecnologia tem criado profissões completamente digitais, que por sua vez tem permitido o retorno para estilos de vida cada vez mais nômades. Hoje é possível ter acesso a diários de bordo feitos em vídeo por diversas famílias ao redor do mundo, como é o caso do canal do

YouTube *Sailing SV Delos*¹², de mais meio milhão de inscritos. Porém mesmo àqueles que vivem no mar a maior parte de suas vidas, há a exigência de vínculos da embarcação e da tripulação com estados reconhecidos.

Na convenção das Nações Unidas sobre o Direito do Mar é acordado pelos assinantes a ilegitimidade das reivindicações de soberania sobre o alto mar¹³. Navios sem nacionalidade recebem tratamento de embarcações piratas, apesar da ausência de qualquer iniciação de agressão. Apesar da liberdade proporcionada pela imensidão do oceano estes são desafios reais para os projetos de Seasteading nas próximas décadas, podendo criar novos paradigmas não só para os libertários, mas para toda a comunidade internacional.

2.1.1.3 Família e Homeschooling

É um consenso entre os adeptos da ética de propriedade que a família é uma dos pilares de uma sociedade libertária. Segundo Hoppe (2014, p.240):

As famílias, a autoridade, as comunidades e as classes sociais são a concretização empírica/sociológica dos conceitos e categorias abstratos filosóficos/praxeológicos de propriedade, de produção, de troca e de contrato.

Tendo isso em vista, o libertário reprova qualquer ameaça a soberania familiar da mesma forma que rejeita terceirização das responsabilidades sobre seus membros, a exemplos da aposentadoria dos mais velhos e a educação dos mais novos.

Tal posicionamento não é exclusivo deste público, e levou muitas famílias a travarem batalhas contra a obrigatoriedade da educação estatal ao longo de vários séculos. Em *Educação: Livre e Obrigatória*, Rothbard (2013, p. 29) estabelece que:

¹² SAILING SV Delos, **Youtube**. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/user/briantrautman>>. Acesso em: 13 nov. 2020

¹³ **Convenção das Nações Unidas sobre o Direito do Mar**. Disponível em:

<<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1990/decreto-99165-12-marco-1990-328535-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 13 nov. 2020

A história do desenvolvimento da educação obrigatória é uma história da usurpação estatal do controle dos pais sobre seus filhos para o próprio bem do estado; uma imposição de uniformidade e igualdade para reprimir o crescimento individual; e o desenvolvimento de técnicas para impedir o crescimento do poder de raciocínio e do pensamento independente entre as crianças.

Desde os primeiros registros de educação compulsiva é evidente o teor da medida, atribuindo ao estado a propriedade das crianças mais que às suas famílias. Segundo Rothbard (2013), os reformadores luteranos e calvinistas defenderam a educação obrigatória para todos como meio de inculcar toda população com suas opiniões religiosas próprias. Foi pilar de regimes totalitários do século XX, nos quais doutrinação era necessária para o sucesso e andamento dos mesmos, e serviu também arma nas mãos dos governos para destruir as línguas de vários grupos nacionais e linguísticos em suas fronteiras.

Não obstante a transmissão de valores divergentes aos almejados pelas famílias, o ensino público é notoriamente conhecido por seus esforços de padronização da educação, que ignoram os diferentes, interesses, ritmos e formas de aprender de cada aluno. O autor destaca ainda que:

[...] quaisquer que sejam as regras impostas pelo governo para a instrução, a injustiça é feita para todos – para os lentos que não absorvem qualquer instrução, para aqueles com diferente conjunto de aptidões em diferentes disciplinas, para as crianças brilhantes cujas mentes gostariam de estar lá fora e voar em cursos mais avançados, mas que devem esperar até que os lentos sejam caçados mais uma vez como cães. (ROTHBARD, 2013, p.17)

A escola formal, que caracteriza-se por aulas nas quais um professor instrui muitas crianças, pode ser uma boa oportunidade para aqueles cujos pais não tem condições de ensinar, mas é um sistema claramente inferior e sua obrigatoriedade implica no impedimento dos pais de exercer o que lhes é direito: escolher como educar seus filhos. E como afirma Rothbard, ninguém é mais qualificado do que os pais para saber o quanto ou em qual ritmo deve-se ensinar a criança, quais os requisitos da criança são para a liberdade ou para orientação etc.

Este fenômeno é recorrentemente abordado na cultura pop, com destaques para o single *Another Brick in The Wall*, da banda de rock

progressivo Pink Floyd, que representa o ambiente escolar como análogo a uma linha de produção, e *Capitão Fantástico*, filme de 2016 protagonizado por Viggo Mortensen, que retrata a história de um pai de família que cria seus filhos na natureza, afastando-os da sociedade de consumo.

A inserção da educação domiciliar na série tem potencial de gerar material para muitos episódios, pois é uma excelente ferramenta para explorar personalidades. O homeschooling moderno surge nos anos 70 com John Holt (teórico educacional) e sua tese de que o ambiente escolar focado em aprendizado mecânico seria opressivo e projetado para tornar os alunos futuros “empregados obedientes”.¹⁴ Desta forma, é evidente a complementaridade a outros temas presentes na série, como empreendedorismo e secessão, que sugerem arcos de personagens buscando justamente o desenvolvimento de habilidades como autonomia e liderança. Além disso, mostra-se uma solução narrativa para adequação de jovens à vida em águas internacionais.

2.1.2.4 Empreendedorismo e Livre-mercado

O empreendedorismo tem importância para o libertarianismo não apenas por ser a porta de entrada de muitos para o entendimento dos mecanismos de opressão do estado mas também pelo seu papel de destaque na escola austríaca de economia.

Os austríacos enxergam o empreendedor criativo como o real protagonista dos processos sociais, que, diferente do *Homo Economicus* das escolas neoclássicas, tem um pensamento mais complexo que o mero objetivismo metodológico. A medida que o conhecimento é subjetivo e disperso, o agente econômico “empreendedor” está sujeito a sua interpretação para nortear sua conduta, enquanto o *homo economicus* pressupõe informações perfeitas e com isso, a mais pura e infalível racionalidade na tomada de decisões.

Em seu artigo para o Instituto Mises, Macmiken (2016) o esquema clássico não é de todo aplicável ao consumo ou ao consumidor,

¹⁴ THE COALITION FOR RESPONSIBLE HOME EDUCATION. **A Brief History of Homeschooling**. Disponível em:

<<https://responsiblehomeschooling.org/research/summaries/a-brief-history-of-home-schooling/>>. Acesso em: 13 nov. 2020

pois não explica as diferentes escolhas de produtos e serviço por parte de cada indivíduo. E esta é a principal característica do livre mercado, a liberdade de cada pessoa escolher o próprio modo de se integrar ao conjunto da sociedade, quem dá as rédeas do mercado é o próprio consumidor. A economia de mercado é o sistema em que a cooperação dos indivíduos na divisão social do trabalho se realiza pelo mercado.

As críticas mais comuns à liberdade econômica partem da premissa de que a não intervenção permite aos grandes empresários lucros exorbitantes e uma vida de luxo em detrimento das exploração de seus funcionários. O que não é comumente mencionado, segundo Mises (2009, p.15), é que: “as empresas de grande porte [...] produzem quase exclusivamente para suprir a carência das massas”.

Outro ponto importante abordado por Mises (2009) em *As Seis Lições*, é a falácia de que as fábricas pioraram as condições de vida dos trabalhadores. Neste cenário, não haveria sentido no êxodo rural caso as condições dos camponeses fossem de fato melhores. Não obstante, o capitalismo garantiu, através da especialização e da automação, as condições para que a população mundial aumentasse em 10 vezes comparado ao período pré-industrial. A liberdade econômica também aboliu castas e com isso, a desigualdade:

Hoje, nos países capitalistas, há relativamente pouca diferença entre a vida básica das chamadas classes mais altas e a das mais baixas: ambas têm alimento, roupas e abrigo. Mas no século XVIII, e nos que o precederam, o que distinguia o homem da classe média do da classe baixa era o fato de o primeiro ter sapatos, e o segundo, não. (MISES, 2009, p.19)

As diferenças de renda que se observa entre empresários e funcionários de grandes empresas, além de casos excepcionais (a maior parte dos empreendedores possuem negócios pequenos) é muitas vezes advinda do sucesso, e portanto a recompensa, na tomada de riscos. Ano a ano, milhares de pessoas apostam grandes parcelas de suas receitas na tentativa de atender com precisão as demandas futuras dos consumidores. Muitos falham em seus cálculos e outros são tem seus esforços recompensados. Os trabalhadores, assim como os produtores de matéria-prima, não precisam assumir estes riscos.

Macmaken (2016, tradução nossa) destaca ainda em seu artigo que: “O Homo economicus reforça de muitas maneiras o conceito de que

podemos saber com antecedência o que os consumidores e produtores vão querer e o que farão”. Tal perspectiva embasa teorias de planejamento central e intervencionismo, que tem como consequência o empobrecimento do consumidor, que não tem suas reais necessidades atendidas

Quando governos buscam tabelar ou abolir preços, acabam por perturbar a informação sobre oferta e a demanda que chega aos agentes econômicos. Com reduções da margem de lucro que podem levar ao prejuízo, o empreendedor perde o interesse de fornecer aquele produto ou serviço enquanto o consumidor não percebe a escassez por vir.

Outro efeito colateral é o surgimento de monopólio e cartéis, que se sustentam na dificuldade de se empreender e gerar concorrência, tornando os consumidores “reféns” da baixa qualidade em altos preços dos seus produtos e serviços. Em suma, a intervenção cria justamente os problemas que julga combater, obrigando os homens de negócio a conduzir suas atividades de maneira diversa da que escolheriam caso tivessem de obedecer apenas aos consumidores.

O agente econômico procurará solucionar tais distorções de oferta com mercados negros, trabalho informal e outras soluções criativas que desafiam o estado a novas regulações. A imprevisibilidade da ação humana e os incentivos do livre mercado são o que fazem a figura do empreendedor criativo os verdadeiros protagonistas da prosperidade.

2.2 Definição do Conceito

A pesquisa qualitativa que se precede foi um processo orgânico baseado na perspectiva econômica e social do público e que naturalmente foi conduzido para exemplos práticos da atualidade, seja no âmbito da ficção ou da não-ficção. Com isso, fica evidente a afinidade entre os tópicos e o potencial de gerar uma história metafisicamente crível, porém sustentada por elementos de fantasia, característica presente nas produções de mesmo público e sugerida na literatura. Nesteriuk (2011) recomenda que evite-se pensar os elementos do universo isoladamente, e ressalta a importância de explorar diversas áreas do conhecimento, como mitologia, psicologia, sociologia, filosofia, antropologia, artes e design.

Esse pensamento sistêmico implica, portanto, uma compreensão mais holística de certa realidade, na qual os elementos constituintes de um todo maior encontram-se

sempre, de alguma forma e com alguma intensidade, relacionados entre si. (NESTERIUK, 2011, p.181)

Na primeira versão do conceito geral da série, buscou-se a ênfase na pauta do empreendedorismo, com o protagonista carregando a bordo de seu navio o aparato para todas as etapas de fabricação de cerveja artesanal. Posteriormente, com o início da fase de desenvolvimento, limitações técnicas e possíveis incongruências narrativas foram constatadas, levando o projeto novamente para as etapas de descoberta e definição, como sugerido pelo diagrama do diamante duplo.

Durante o desenvolvimento dos cenários, ficou evidente que o porte da embarcação necessária para a instalação de uma fábrica seria inconsistente com o tamanho da tripulação, sendo necessária a presença de personagens rasos (figurantes), que impactam nas demandas por animação e afetam a dinâmica entre os coprotagonistas. A atividade produtiva do navio foi então substituída por prestação de serviços e foi incluída com mais ênfase a presença da internet, não só como agente do contexto sócio-político, mas também como elemento simbiótico ao estilo de vida particular retratado na série.

O mesmo efeito de verossimilhança a partir de elementos fantásticos observados em *Bojack Horseman* e na mitologia em geral foi buscado na idealização da premissa da série: uma família vivendo em águas internacionais em tempos de instabilidade política. Através da combinação de processos bastante singularidades, porém factuais dos tempos modernos, é possível obter-se uma premissa tão improvável quanto ficcional, sem que as lições deixem de ser aplicáveis a realidade. Com isso, a presença de cenários e personagens essencialmente irreais cumpre não só o papel lúdico mas também de destaque da não-ficção presente na série.

Desta forma, a manutenção de servidores subaquáticos e do cabeamento que conecta servidores de diversos continentes mostrou-se uma ótima motivação para que os personagens estejam sempre viajando, além de expandir as possíveis premissas para episódios que abordam temas sobre tecnologia e descentralização.

Neste mundo de caos, que começou com a dissolução de tratados e blocos econômicos escalou para movimentos de secessão, guerras civis e conflitos entre nações imperialistas, a ONU já não possui mais grande influência e alguns estados tentam, com cada vez menos sucesso, manterem-se estáveis. Outros passam a legalizar a prática do corso e o

ciberterrorismo. Com isso, redes paralelas não só tornam-se essenciais como são constantemente vandalizadas, amarrando os personagens e o universo. Partindo-se destas premissas, o restante das características do universo podem ser definidas com o andar dos episódios, mantendo-se algum grau de coerência entre os cenários sugeridos.

Para a consolidação do conceito geral para a série, Nesteruik (2011, p.170) recomenda que seja descrito em: “[...] um único parágrafo, priorizando o tema, o enredo central e o tom da série”. O autor sugere que seja inserido no conceito um *storyline*, isto é, uma sentença conceitual e não narrativa, que apresente a ideia central de forma mais universal, como um tema recorrente. Neste sentido a estrutura da série pode ser definida da seguinte forma:

“Ancapitão é um empreendedor e técnico de manutenção de cabos e servidores de internet subaquáticos, que vive com sua família e amigos apátridos a bordo de seu navio. Enquanto seguem Ancapitão em suas viagens de trabalho pelo mundo, a tripulação lida com as externalidades do caos social e econômico da recém chegada década de 30. Em suas inusitadas aventuras em águas internacionais, três crianças, um idoso e um adulto de gênios fortes conhecem novos personagens e lugares a cada episódio, enquanto aprendem lições sobre a ação e a natureza humana.”

Para o nome da série, optou-se por “Ancapitão no Oceano Azul”, pois além do componente literal da vida em alto mar, também carrega o conceitos de oceano azul popularizado por Chan Kim & Renée Mauborgne no meio empreendedor¹⁵. A metáfora para nichos de mercados pouco explorados torna-se metalinguística no momento em que o projeto da série é motivado pela ausência de concorrência.

¹⁵ OCEAN BLUE STRATEGY. **Site Oficial**. Disponível em: <<https://www.blueoceanstrategy.com/>>. Acesso em: 14 nov. 2020

3. DESENVOLVIMENTO E ENTREGA

Com o conceito geral definido, inicia-se a etapa de refinamento do universo e seus personagens, através de protótipos (concept arts), descrições detalhadas, especificações técnicas e a aplicação dos referenciais teóricos, com exemplos de sinopses de episódios. Este material posteriormente constituirá a bíblia de apresentação.

Uma das preocupações que se deve ter ao longo deste processo, segundo Nesteriuk (2011), é a criação e manutenção de uma linguagem visual constante, que permita que os elementos conversem entre si e que não conflite com o tom da série. O autor ainda afirma que:

Dentre os elementos centrais de uma série de animação, talvez a personagem seja o mais fundamental – não à toa o termo *character driven* é comumente utilizado para definir a estrutura narrativa da série em sua especificidade. (NESTERIUK, 2011, p.192)

Uma vez que os cenários e os roteiros da série dependem das ações e interações dos personagens, e que sua animação é frequentemente a tarefa mais custosa, é importante que a etapa de design tenha destaque e seja prioridade neste projeto, como demonstrado a seguir.

3.1 Criação de Personagens

Nesteriuk (2011, p.192) classifica os personagens em diferentes categorias:

[...]quanto à importância em relação à história, quanto à função narrativa e quanto ao nível de desenvolvimento psicológico. Em relação à primeira categoria, as personagens são pensadas em termos hierárquicos: principais, secundárias e figurantes.

Neste projeto, todos os cinco personagens tripulantes do navio podem vir a ser principais ou secundários dependendo do episódio, podendo ganhar protagonismo em determinadas situações para o desenvolvimento de seus arcos narrativos particulares. Para auxiliar e antagonizar o grupo oficial em suas aventuras, conta-se com novos figurantes a cada episódio.

Quanto ao desenvolvimento psicológico, as personagens podem ser, da mesma forma, planas (pouco desenvolvidas) ou esféricas (complexas), dependendo das necessidades de roteiro.

Nesteriuk (2011, p. 193) enfatiza também que : “[...] mesmo quando a personagem não é representada visualmente por uma figura humana, como no caso de prosopopeias, ela é efetivamente um ser humano”. Portanto, deve ser construído como um, tendo seus sentimentos, desejos e trejeitos explorados da mesma forma. Para auxiliar na construção da psique dos personagens, o autor sugere o uso de ferramentas de classificação de tipos psicológicos e mesmo arquétipos, como os de Carl Jung, para diferenciar indivíduos e garantir a identificação do público.

3.1.1 Os 12 arquétipos de Jung

O arquétipos de Jung foram escolhidos como principal norte para a identidade dos personagens, uma vez que são derivados da observação dos mitos mais antigos até o entretenimento audiovisual moderno¹⁶. Por terem papéis narrativos claros, adequam-se muito bem aos enredos mais clássicos de aventuras. São eles:

O Inocente

Este é o arquétipo normalmente associado a infância, fase em que se carrega inúmeras seguranças, mas vê-se o mundo com encanto.

- Desejo: ser feliz
- Medo: ser punido por fazer algo errado
- Estratégia: fazer as coisas certas
- Fraqueza: incomodar as outras pessoas com sua ignorância
- Talento: fé e otimismo

O Homem Comum

Também conhecido como o arquétipo do órfão, que vê a todos como iguais e busca sentir-se parte do mundo.

¹⁶ NEILL, Conor. **Understanding Personality: The 12 Jungian Archetypes.**

Moving People to Action, 21 Abr. 2018. Disponível em:

<<https://conorneill.com/2018/04/21/understanding-personality-the-12-jungian-archetypes/>>. Acesso em: 14 nov. 2020

- Desejo: Conectar-se com os outros, pertencer
- Medo: ser deixado de fora ou se destacar da multidão
- Estratégia: desenvolver virtudes sólidas comuns, ter os pés no chão
- Fraqueza: perder-se em seus esforços para se misturar ou relacionamentos superficiais
- Talento: realismo e empatia

O Guerreiro

Este arquétipo tem a honra como seu bem mais precioso, sempre colocando a si mesmo em situações de risco para prová-la.

- Desejo: provar seu valor por meio de atos corajoso e melhorar o mundo
- Medo: fraqueza, vulnerabilidade e agir com covardia
- Estratégia: ser o mais forte, dominar habilidades
- Fraqueza: arrogância, sempre precisando de outra batalha para lutar
- Talento: competência e coragem

O Cuidador

O arquétipo da mãe é aquele que prioriza a todos, sacrificando a si mesmo.

- Desejo: proteger, cuidar e ajudar os outros
- Medo: egoísmo e ingratidão
- Estratégia: fazer coisas para os outros
- Fraqueza: martírio e sendo explorado
- Talento: compaixão, generosidade

O Explorador

O buscador é o arquétipo da inquietude, a figura que nunca está sempre almejando um novos desafios e descobertas.

- Desejo: a liberdade de explorar o mundo e ter uma vida mais gratificante
- Medo: ficar preso, conformidade e vazio interior
- Estratégia: jornada, busca e vivência de coisas novas, fuga do tédio
- Fraqueza: vagando sem rumo, tornando-se um desajustado
- Talento: autonomia, ambição, ser verdadeiro com a alma

O Rebelde

Esta é a figura do homem revoltado, que não tem sentimentos de pertencimento e nem deseja os ter.

- Desejo central: vingança ou revolução
- Medo: ser impotente ou ineficaz
- Estratégia: interromper, destruir ou chocar
- Fraqueza: passagem para o lado negro, crime

- Talento: ultrajante, liberdade radical

O Amante

Este é o arquétipo que está sempre buscando se conectar de forma cada vez mais íntima com seus pares, viciado em emoções e sensações

- Desejo: intimidade e experiência, estar cercado de amor
- Medo: estar sozinho, uma flor da parede, indesejado, não amado
- Estratégia: tornar-se cada vez mais atraente física e emocionalmente
- Fraqueza: risco de perder a própria identidade
- Talento: paixão, gratidão, apreço e compromisso

O Criador

Também referido como o arquétipo do artista, esta figura vive para inventar, aspirante a Deus

- Desejo: criar coisas de valor duradouro, realizar visões
- Medo: visão ou execução medíocre
- Estratégia: desenvolver controle artístico e habilidade
- Tarefa: criar cultura, expressar visão própria
- Fraqueza: perfeccionismo, soluções ruins
- Talento: criatividade e imaginação

O Tobo

O palhaço da turma faz piadas incessantemente e gera descontração mesmo nos momentos mais sérios

- Desejo: viver o momento, divertir e divertir-se
- Medo: ficar entediado ou entediar os outros
- Estratégia: brincar, fazer piadas, ser engraçado
- Fraqueza: frivolidade, perda de tempo
- Talento: alegria

O Sábio

Este é o arquétipo que, devido ao seu vasto repertório teórico, sempre tem uma resposta para tudo. Sente prazer em apenas adquirir a iluminação do conhecimento.

- Desejo: encontrar a verdade, entender o mundo.
- Medo: ignorância ou ser enganado
- Estratégia: buscar informação e conhecimento; autorreflexão e compreensão dos processos de pensamento.
- Fraqueza: pode estudar detalhes para sempre e nunca agir.
- Talento: sabedoria, inteligência.

O Mago

Diferente do sábio, o mago é ousado e busca o conhecimento para adquirir poder e as habilidades de transformar o mundo.

- Desejo: compreender o mundo e realizar sonhos
- Medo: consequências negativas não intencionais
- Estratégia: desenvolver uma visão e viver por ela
- Fraqueza: tornando-se manipulador
- Talento: encontrando soluções em que todos ganham

O Governante

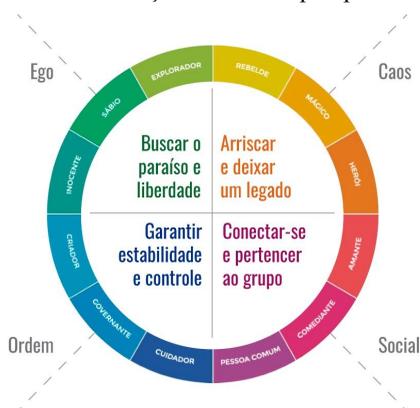
É a figura que crê saber melhor que todos como o mundo deve funcionar e age para colocar seus planos em prática.

- Desejo: ter controle e criar prosperidade
- Medo: caos, ser derrubado
- Estratégia: exercer poder
- Fraqueza: ser autoritário, incapaz de delegar
- Talento: responsabilidade, liderança

Os 12 arquétipo de Jung também são categorizados quanto aos desejos de natureza mais próxima quanto às suas personalidades. Cinco arquétipos foram atribuídos aos personagens a partir de esboços prévios de suas personalidades com o objetivo de garantir a consistência de suas ações ao longo dos episódios, e serão detalhados a seguir.

É importante ressaltar que, diferente de tipos psicológicos, arquétipos tem uma função narrativa predominante, podem mudar ao longo do tempo e em diferentes aventuras, permitindo mais dimensões aos personagens. Na cultura pop é frequente ainda o uso de subarquétipos, isto é, arquétipos derivados dos principais porém com funções ainda mais específicas, como é por exemplo a figura do Sábio na forma de um detetive.

Figura 5 - Orientações dos 12 arquétipos de Jung



Fonte: Autor

3.1.2 Descrição dos personagens

Outra etapa importante para dar esfericidade às personagens, segundo Nesteriuk (2011), é a criação de uma ficha bibliográfica, que pode conter não só nome da personagem, que pode remeter a algum significado, sonoridade ou outras personagens, mas também, idade, temperamento, humor, virtudes, defeitos, maneirismos, habilidades, medos, orgulho, pontos de vista, relacionamentos com outras personagens, sonhos, interesses, necessidades, superstições, transtornos, e toda informação que indique como ela pensa, sente e age nas diversas situações que ocorrerão na série.

Detalhar seu passado (*background*) e como chegou até o ponto atual também é importante para o entendimento de sua personalidade e pode explicar também as diferenças de comportamento na esfera pública e privada, dando mais autonomia ao personagem na construção dos roteiros. Exemplos de informações que podem ser úteis são sua ascendência, quem são seus pais, como eles se conheceram, como é o relacionamento entre eles, traumas e lembranças de infância.

A intenção inicial do projeto era que cada personagem representasse dois arquétipos, o que mostrou-se uma estratégia pretensiosa e contraproducente, uma vez que inutiliza personagens secundários. Foram escolhidos os arquétipo que melhor se adequavam às caricaturas iniciais e passado dos personagens, subvertendo expectativas principalmente

relacionadas às suas idades. Pela sua criação e genética, nenhuma criança seguiu o perfil do “inocente”. O arquétipo do explorador, que naturalmente seria atribuído a um capitão e empreendedor, logo foi entendido como incompatível com suas ações voltadas ao bem de seus afilhados. Este foi reservado ao personagem a primeira vista mais sóbrio em tom de comédia.

Por fim, é esperado em comédias a presença do arquétipo do Tolo, que inicialmente foi atribuído ao tio Chico. Os objetivos relacionados a este arquétipo no entanto, não adequavam-se inteiramente a nenhum personagem foi realocado em uma nova dupla de personagens. Com isso, chegou-se aos seguintes resultados:

Noah Charles Murray, (Ancapitão)

35 anos, arquétipos do mago

Ancapitão é o líder do grupo e responsável por reunir todos os integrantes da série em seu navio. Tem um temperamento sanguíneo, isto é, extrovertido e entusiasmado. Está sempre de bom humor e se comunica muito bem, porém tantas ideias e energia constantemente o tornam um tanto imprevisível e colocam ele e sua família nas situações mais confusas e adversas. Seus valores inabaláveis, sua propensão ao risco e ânsia por melhorar a vida de todos fazem dele um ótimo líder e um nato empreendedor, mas também uma polêmica figura paterna.

Noah nasceu em 1995 na cidade de Boston, nos Estados Unidos, e é descendente de irlandeses que fugiam da grande fome que acometeu o país na década de 1840. Era um menino tímido mas inteligente, que amava tecnologia, e demonstrava pouco interesse em atividades ao ar livre. Sempre foi grande fã de *rock* e *metal*. Seus pais eram fiscais da receita e por muito tempo lhe incentivaram a seguir carreira acadêmica, que lhe garantiria estabilidade. A ideia também lhe atraía, mas pela oportunidade de criar novas tecnologias e ser reconhecido por isso.

Toda sua vida parecia pré-determinada mas algo no fundo do seu coração causava inquietação, até que um belo dia, enquanto passava em frente ao porto de sua cidade, decidiu que faria intercâmbio no país mais improvável: O Brasil.

No período que esteve no sul da ilha de Florianópolis, hospedou-se na casa de tio Chico, que lhe ensinou sobre navegação e pesca (o que transformou seu corpo magro e sedentário). Foi no mesmo período que ele encontrou e reformou a nau que se tornaria seu lar permanente. Ali

teve um choque de realidade, que levou-o a montar sua primeira empresa. Noah entendeu como a descentralização era a chave para a liberdade financeira e o aumento da qualidade de vida das pessoas, mas para isso, seria precária melhorar seu acesso. Assim, criou uma empresa provedora de internet por fibra ótica capaz de alcançar os lugares mais longínquos através de provedores subaquáticos.

Ancapitão ainda não tinha pretensão nenhuma de viver no mar (apesar de não ser avesso a ideia), mas novos eventos levaram a tal decisão. A tensão política da primeira metade dos anos 20. Eis que seu maior medo torna-se realidade, e uma de suas ideias malucas para a empresa, combinada a outros fatores, termina em um grave acidente que vitima seus dois sócios, e é neste momento que ele toma a decisão de viver em alto-mar. Resgata os filhos órfãos de seus sócios e os leva para viver junto com sua sobrinha e seu mentor no Entrepreneurship. Com as responsabilidades advindas da paternidade, o arquétipo do criador perde espaço para o mago, passando a tomar decisões de forma mais altruísta.

Seu nome Noah, faz alusão ao mito bíblico da arca de Noé e Murray não só é um nome irlandês relativo ao mar, mas é também o nome de um dos principais autores da escola austríaca de economia. No momento atual da série ele passa os dias educando as crianças enquanto faz viagens referentes às demandas da empresa, como reuniões de negócios e manutenção de servidores e cabos, que são constantemente o chamado para a aventura.

Em suas horas vagas, ele ensina habilidades práticas às crianças, como navegação, culinária, defesa pessoal e empreendedorismo, e seu principal desejo é encontrar uma esposa, que possa servir de mãe para os órfão em sua tutela e fazer-lhe companhia na velhice. Constantemente questiona-se se está de fato fazendo as melhores escolhas para o bem estar das crianças, e isso fica evidente pela frequência em que usa seu cachimbo para “pensar melhor”. Suas armas favoritas são pistolas.

Molly Murray

9 anos, arquétipo do governante

Apesar da pouca idade, Molly demonstra forte necessidade de estar no controle das coisas. É colérica, mandona e manipuladora, podendo muitas vezes acumular tarefas na ânsia de garantir que seus planos sigam de

acordo com o planejado. Tal característica constantemente a leva justamente a situações de completo caos, em que precisa “dar o braço a torcer” e aprender algumas lições, como a cooperação e a humildade. A lição que tem mais dificuldade de aprender é de que ninguém melhor que o próprio indivíduo para saber o que é melhor para ele.

Sua personalidade controladora é um mecanismo de defesa para suas inseguranças advindas ainda da primeira infância. Sua mãe, que era solteira, perdeu o pouco interesse que tinha na maternidade e partiu ao encontro de um homem que conheceu na internet, deixando-a para ser cuidada pelo tio. Ancapitão, não vendo outra alternativa, a cria como sua filha, mas não capaz de apagar o trauma da rejeição.

Porém tais características também possuem seu lado positivo. Molly possui uma inigualável desenvoltura para coordenar esforços e recompor a ordem, sendo frequentemente confiada ao cargo de quartel-mestre ou mesmo de capitão, durante situações de conflito. Na ânsia de sentir-se amada, desenvolveu grande interesse pelo conceito de elites naturais e aspira a tornar-se uma pessoa influente quando adulta. Para isso, utiliza das ferramentas das ciências humanas e das linguagens. Tem uma preferência peculiar por andar descalça e sua arma favorita é o *rifle* de precisão.

Laura Sophie

9 anos, arquétipo do sábio

Apesar dos estereótipos, Laura não é a minoria ética exemplar, que faz tudo para orgulhar seus parentes, que vivem na África do Sul e com quem perdeu o contato após a morte de seus pais. Sua busca por conhecimento é um fim em si mesma e suas ações são sempre voltadas a criar oportunidades de se obter mais conhecimento. Sempre foi uma menina curiosa, mas após a misteriosa morte de seus pais, sua sede por conhecimento aumentou. Apesar da perda, ela não demonstra ter intenções de reparar o acontecido ou mesmo em melhorar o mundo ao seu redor com seu conhecimento. Seu único objetivo é estar ciente de tudo.

Não tem medo de descobrir estar errada sobre algo e a maior lição que precisa aprender é que suas ações ou mesmo sua inação podem ter consequências negativas e causar sofrimento às pessoas ao seu redor.

Seus traços autistas e seu temperamento melancólico fazem dela uma menina fria e arrogante, mas poucas coisas a irritam tanto quanto o

desinteresse por conhecimento. Ela sente grande desconforto ao se expor muito tempo ao sol, mas não hesita em engajar em aventuras, vendo-as sempre como uma oportunidade de novos aprendizados, principalmente no que tange às ciências naturais e exatas. Não obstante, suas interações com Molly frequentemente rendem intrigantes e cômicas observações e constatações sobre a natureza humana. Seu tipo de armamento favorito são os canhões.

Lewis Jiahao (Liu)

8 anos, arquétipo do guerreiro

Nascido em Hong Kong, Lewis também é órfão de um casal de sócios do Ancapitão. Seu pai era a típica figura do “pai asiático exigente” e atribuía a queda de Hong Kong à ausência de uma cultura armamentista no território autônomo. Após a morte de sua família, Liu desenvolveu uma personalidade explosiva e grande sentimento de justiça. Seu maior objetivo é vingar a morte de seus pais, o que aumentou ainda mais seu interesse por defesa pessoal e técnicas de combate.

Liu não tolera e acredita que a melhor defesa é o ataque, não sendo muito cuidadoso com sua própria integridade física. Constantemente compra brigas desnecessárias e a lição que tem mais dificuldade de aprender é como o individualismo em oposição ao tribalismo, é capaz de trazer harmonia entre as partes sem a necessidade de violência.

Seus valores nobre, no entanto, não são suas únicas qualidades. Lewis é um excelente amigo e é extremamente prestativo, educado e dedicado. Leva sua honra muito a sério, o que resulta em situações engraçadas dentro e fora do navio, além de estar sempre buscando superar-se e tornar-se mais forte e virtuoso do que antes. Não demonstra grandes interesses por armas de fogo (a menos que possua uma baioneta), mas é fascinado por armas brancas de todas as culturas.

Samuel Cascaville Goldenstein

72 anos, arquétipo do explorador

Samuel é uma cobra cascavel macho que vive seus dias de aposentadoria no Entrepreneurship. Após uma carreira de sucesso como investidor, sua esposa veio a falecer, e ao ver os filhos crescidos, deu-se a liberdade de mudar radicalmente seu estilo de vida.

Seu arquétipo de explorador não se trata, no entanto, de uma novidade, ele esteve presente ao longo de toda a sua carreira como investidor. Seu constante descontentamento com o status quo o levou a conhecer Noah e tornar-se investidor anjo de sua empresa. Desde então tornaram-se grandes amigos e aprenderam um com o outro sobre o passado e o presente.

Ao saber de sua empreitada pelos mares, viu nela uma excelente oportunidade de passar os últimos anos de sua vida bem acompanhado e viver as aventuras que sempre sonhou. Sua personalidade estável e serena enganam quanto às suas reais intenções de sentir-se na pele dos heróis e também de suas obras favoritas de ficção (como Robinson Crusoe e Bilbo) e não-ficção (como Hans Staden, Baden Powell e Charles Darwin).

Samuel é bastante culto e de família judia, como é evidenciado por seu nome e sobrenome. Samuel também é o primeiro nome de Colt, o homem responsável por tornar viável a produção em massa de revólveres. No dia a dia, passa a maior parte do tempo dando aulas teóricas para as crianças, mas frequentemente deixa o navio por dias para viver suas aventuras de solitárias “de adulto” e registrar em seu diário de bordo.

Seu personagem é uma referência a cascavel presente na bandeira de Gadsgen, frequentemente utilizada como símbolo do libertarianismo e que influencia em sua personalidade. Samuel é pacífico a menos que seja agredido ou tenha sua liberdade violada, tornando-se passivo-agressivo e revanchista.

Possui divergências de visão de mundo em relação à Noah, principalmente no que tange o objetivismo de Ayn Rand. Gosta muito de armas automáticas e semiautomáticas, pois seu funcionamento é mais ergonômico para cobras.

Personagens Secundários Recorrentes

Levy Ethan - 315 anos, arquétipo do inocente

Este monstro marinho transgênero vem frequentemente ao encontro do Entrepreneurship na esperança de fazer parte do grupo de amigos, mas torna-se especialmente irritante após algumas interações. Trata-se de uma alegoria ao *Leviatã* de Thomas Hobbes.

Francisco da Costa (Tio Chico)- 66 anos, arquétipo do cuidador

Nativo do sul da ilha de Florianópolis, Chico mora em um hostel que mantém com a ajuda de sua amiga Petúnia e recebe jovens do mundo todo. Sempre desejou ter filhos, sem sucesso, e por isso tende a apegar-se emocionalmente aos seus hóspedes, tratando-os como seus filhos. Apesar da curiosidade pela aventura, o apreço por seu lar e sua comunidade levou-o a rejeitar a proposta do Ancapitão de fazer parte da tripulação. No entanto está sempre cobrando visitas.

O personagem foi inicialmente pensado para fazer parte da tripulação como coprotagonista, mas sua presença mostrou-se um dificultador na construção dos roteiros.

Tia Petúnia - arquétipo do tolo

A figura do pirata é frequentemente acompanhada de papagaios ou aves próximas, quase sempre bastante conversadores. Petúnia é uma arara-azul-pequena que perdeu todos os seus filhotes de forma trágica, mortos por aerogeradores e placas fotovoltaicas. Viveu muitos anos depressiva e passou a abusar de frutas fermentadas, até conhecer Chico, com quem faz grande amizade. Utiliza-se de sarcasmo para lidar com seus traumas e é amada por todos graças a sua comédia e espírito livre, mas se tornou incapaz de se comprometer com qualquer objetivo maior na vida. Frequentemente visita o navio para trazer notícias ou jogar conversa fora.

3.1.3 Design dos personagens

Nesta etapa são desenvolvidas as concept arts dos personagens, isto é, a definição de sua aparência física, de forma que as escolhas estéticas devem ser feitas de modo a externalizar suas personalidades. Para isso, características como biotipo, indumentárias e acessórios, formas e cores podem ser escolhidas a fim de tornar o personagem interessante e diferente dos demais. Uma vez concluído o conceito, seguiu-se algumas orientações presentes em Dramaturgia de Série de Animação. O autor sugere a criação de um model sheet para melhor detalhamento e visualização do modelo:

O model sheet costuma apresentar também, em um canto de sua página, o turn around com a personagem aparecendo, sempre de corpo inteiro, de frente, perfil, $\frac{3}{4}$ e de costas. Nesse desenho

específico, a personagem pode ser representada em uma pose mais “neutra” e linhas horizontais de apoio podem ser utilizadas em diferentes alturas dos corpos para que se mantenha a mesma proporção da personagem nessas cinco posições. (NESTERIUK, 2011, p.196)

Após a criação de model sheets individuais, os personagens devem ser colocados lado a lado a cada nova versão para fins de comparação de alturas e consistência visual. Além das vistas, é importante que o personagem seja representado em algumas action poses. Ao colocar-se o modelo em situações recorrente na série, é possível validar a qualidade e clareza do model sheet, além de indicar padrões de comportamento.

Um forte indicativo de uma boa action pose é a clareza das silhuetas. Acessórios e expressões faciais também devem ser detalhadas a parte, uma vez que o rosto deve ser capaz de comunicar sentimentos mesmo em planos mais fechados. Por fim, é interessante a escolha de uma action pose capaz de sintetizar a personalidade para ser colocada no centro da página.

Uma característica bastante presente no projeto é a mistura de um passado idealizado com o presente tecnológico, estando presente não apenas no storyline, mas no design de personagens, cenários e roteiros. Desta forma, a indumentária dos personagens foi pensada para refletir suas personalidades e origens na medida que refletem elementos do imaginário popular referentes ao período das grandes navegações.

A presença de *lineart* e o aspecto cartunizado porém anatomicamente mais conservador seguem uma linha mais próxima das animações produzidas nos últimos 25 anos, como as da *Cartoon Network*, seja para o público adulto ou infanto-juvenil. Os traços mais suaves das formas e das expressões faciais foram escolhidos de forma a causar contraste ao contexto muitas vezes mórbido e violento de suas potenciais aventuras. Outro critério foi a facilidade de adaptar-se os modelos tanto para animação 2D tradicional ou para a técnica de *Cutout*, podendo-se misturar as técnicas a medida que os episódios oscilem na predominância de diálogos ou cenas de ação.

Figuras 6 e 7 - Design de Personagens da Cartoon Network



Fontes: Hora da Aventura e Johnny Bravo

Na primeira versão, os personagens já possuem suas proporções bem resolvidas e alguns padrões definidos, como a representação dos olhos por pontos e 4 dedos nas mãos. No entanto, alguns problemas ficaram evidentes, como a ocultação dos olhos pelos óculos de Liu e Laura, bem como sua indumentária complexa e inconsistente com a proposta de marinheiro.

Figura 8 - Primeiro *concept* dos personagens

Fonte: Autor

Já na segunda versão, antes que todos, fica evidente a diferença de estilo entre o Liu e os demais personagens, exigindo um arredondamento dos traços. Apesar de ter sido deslocado para um papel secundário e não ter seu *modelsheet* detalhado, tio Chico foi mantido no comparativo por ser um personagem humano recorrente, bem como Levy e sua esposa. A seguir estão relatadas as mudanças individuais de cada personagem:

Figura 9 - Comparativo de estilo e altura dos personagens



Fonte: Autor

Figura 10 - Análise das silhuetas dos personagens



Fonte: Autor

Ancapitão possui uma silhueta instável, com a base pequena, e porções músculos e gordura que sugerem uma figura de autoridade mas também carinhosa. A barba e bigode são elementos frequentemente utilizados na representação do arquétipo do mago. Sua cor ruiva à sua descendência irlandesa e as roupas preservam elementos frequentemente vistos nas ilustrações de piratas.

Na versão final, o casaco foi substituído por uma regata preta, a fim de referenciar o visual adotado por fãs dos gêneros musicais de rock e metal e as ombreiras contém as 4 listras indicadoras da patente de capitão na marinhas de todo o mundo. Está quase sempre sorridente, ao ponto

comprimir os olhos e sua postura carrega espontaneidade e seus movimentos são leves e ágeis.

Outros ícones relacionados a sua figura são o cachimbo, apesar de não utilizá-lo com frequência, sua pistola pederneira “Alva” e a tatuagem no braço direito, que representa sua missão como empreendedor: encurtar distâncias.

Figura 11 - Concept e modelsheet do Ancapitão



Fonte: Autor

Molly não sofreu grandes mudanças desde sua primeira versão. Tem as mesmas bochechas rosadas de Noah, indicando parentesco. Tem uma postura rígida e imponente, sempre com a base bem aberta. Movimenta-se de forma precisa e tensa, porém ágil. Sua tentativa de

transmitir a seriedade do “governante” é sabotada pela sua resistência ao uso de sapatos.

O traje comunica ainda feminilidade e infantilidade, causando com frequência a impressão errada sobre sua astúcia e agressividade, mesma estratégia de quebra de expectativas de Happy Tree Friends. É vista frequentemente com sua luneta, que ganhou quando criança.

Figura 12 - Concept e modelsheet da Molly



Fonte: Autor

O design da personagem Laura foi pensado para remeter diretamente à figura do cientista metódico, com formas quadradas mais presentes. Seu jaleco, no entanto, foi substituído por uma peça que carrega também elementos de jaqueta de marinheiro. Outros elementos como o

chapéu e as galochas indicam uma auto preservação mediante ao desconforto causados pelas intempéries do navio. Seus movimentos carecem de energia e sua postura é normalmente neutra, com ombros baixos e pernas recolhidas.

Outra mudança da primeira versão é a presença das bochechas rosadas, que tornou-se um traço genético de Molly e Noah. O recurso da bochecha para reforçar sentimentos foi substituído pelo reflexo das lentes do óculos, que deslocam-se de acordo com a expressão facial. É vista carregando um livro polêmico diferente a cada episódio.

Figura 13 - Concept e modelsheet da Laura



Fonte: Autor

Liu, em sua primeira versão, foi pensado para ser o irmão mais novo de Laura, e desta forma, seguiria também suas escolhas indumentárias. Em sua nova versão, o vestuário de Lewis tem o desafio de harmonizar elementos orientais e ocidentais, tipicamente vistos em vestes de guerreiros. Para isso, foram escolhidos peças de piratas que aproximam-se do que é visto em samurais, como calças e mangas largas e faixas na cintura. Após foram realizadas alterações no traço, como mencionado no comparativo dos modelos. Quando não está treinando, ele brinca com qualquer objeto que se pareça com uma arma.

Figura 14 - Concept e modelsheet do Lewis

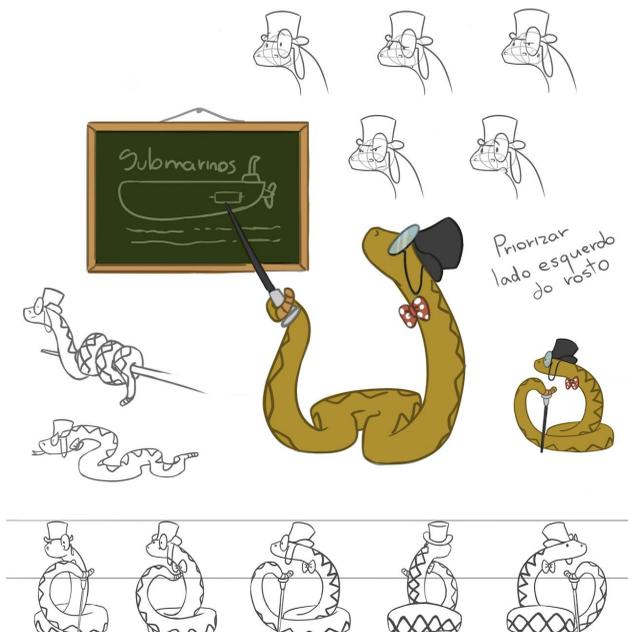


Fonte: Autor

O visual de Samuel, assim como o de Molly, também esconde seu arquétipo e não sofreu grandes mudanças desde a primeira versão. Por ser

um animal, não necessita cobrir o corpo, porém sua expressão se torna mais dependente da face, por isso recebeu mais ornamentos. Dentre os objetos normalmente associados a homens de negócio estão a cartola, o monóculo, sua estimada bengala (supostamente letale e capaz de armazenar inúmeros itens) e a gravata borboleta. Esta última foi acrescida por ser um item muito utilizado pelo autor austríaco Murray Rothbard.

Figura 15 - Concept e modelsheet do Samuel



Fonte: Autor

Levy nunca aparece de corpo inteiro, sendo representado apenas por membros que emergem da água. Utiliza piercings na tentativa de parecer mais “descolado”.

Petúnia carrega uma flor na cabeça para ser diferenciada de outras aves. Gesticula exageradamente e sua característica mais marcante é voz alta e estridente.

Tio Chico por sua vez, gosta de estar confortável e não se preocupa muito com a aparência, com exceção do cabelo, que fazia sucesso na

juventude. Não abandona o penteado “rabo de cavalo” apesar da calvície. Também possui a coluna levemente inclinada por conta da idade.

Figura 16 - Concept dos personagens secundários



Fonte: Autor

3.2 Criação de Cenários

Nesteriuk (2011, p.186) descreve os cenários como todos os ambientes nos quais as ações ocorrem dentro do universo da série e que: “Assim como ocorre com todos os elementos narrativos trabalhados na criação de um projeto de série de animação, um cenário nunca pode ser construído de forma gratuita”.

O estilo dos cenários, assim como dos personagens, segue a linha das escolhas visuais atuais das principais série animadas atuais. No entanto, o paralelo com a realidade proposto pela série exige um grau de detalhamento semelhante ao de animações para o público adulto. Tais obras costumam trabalhar com grande diversidade de cores, trazendo com os anos paletas cada vez mais suaves e harmônicas. seguem regras de perspectiva e não raramente tem texturas presentes. Além disso, todas as formas, com exceção de sombras e iluminações, possuem lineart de matiz semelhante ao preenchimento, porém de valor mais baixo.

Figuras 17 e 18 - Cenários de animações para o público adulto



Fontes: Os Simpsons e Ricky and Morty

O mais recorrente cenário da série é o navio, e foi portanto, o foco principal desta etapa. O objetivo de se misturar elementos passados e presentes também é contemplado no design do navio, que dentre outras características, deve possuir acabamentos que despertem interesse pela estética original da embarcação e que causem o devido contraste com as “atualizações”. O navio também deve ser proporcional ao tamanho da tripulação, tanto por questões de verossimilhança quanto no que tange a magnitude da produção.

Após vasta pesquisa por modelos utilizados nas grandes navegações concluiu-se que a embarcação mais adequada às demandas do projeto seria uma nau portuguesa, com porte semelhante ao modelo da Santa Maria de Cristóvão Colombo, de pouco menos de 20 metros¹⁷.

Também conhecida como carraca, a embarcação feita para viagens oceânicas foi utilizada nos séculos XV e XVI, ou seja, do início das grandes navegações, possui casco alto, velas arredondadas e de 3 a 4 mastros, que permite o foco nos detalhes da estética clássica em detrimento das estruturas destinadas à navegação, que foram sumariamente simplificadas.

Nos primeiros estudos práticos, buscou-se ilustrar o navio através cenário que pudesse ser aproveitado ao longo da série para contextualizar os personagens. Neste momento, o conceito da série ainda não havia sofrido suas mudanças mais cruciais tão pouco estava definido o tipo de navio. A inspiração se deu por sua maior parte em galeões, que seriam capazes de transportar uma fábrica. Nesta versão ficou clara a necessidade de se elege

¹⁷SANTA MARIA (SHIP) In: WIKIPÉDIA a enciclopédia livre. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Santa_Mar%C3%ADa_\(ship\)#Design_of_the_ship](https://en.wikipedia.org/wiki/Santa_Mar%C3%ADa_(ship)#Design_of_the_ship)>. Acesso em: 12 nov. 2020.

um modelo de referência, buscar soluções em outras produções e a relevância de um model sheet do navio para a produção.

Figura 19 - Primeiro concept do navio



Fonte: Autor

3.2.1 Referências Visuais

Na nova versão, o navio é representado por inteiro, facilitando o entendimento de sua construção e as proporções entre suas partes. Para manter sua verossimilhança sem sacrificar a consistência com o estilo cartoon dos personagens, procurou-se referências visuais em outras obras de animação que também possuem como tema a navegação, como é o caso da série japonesa One Piece e da americana FlapJack.

Ambas sintetizam os mecanismos das velas em cordas de sustentação dos mastros e redes de escalada, mas divergem quanto ao detalhamento e abstração dos demais elementos. Em Flapjack não há fidelidade de escala, os cenários são carregados de texturas como madeiras e amarras e possuem uma paleta de cores bastante limitada, evidenciando a rusticidade da vida no mar.

Já em One Piece, as formas e proporções são mais realistas, porém possui mais elementos lúdicos e pouco convencionais para navios, como alguns de seus acabamentos, diversidade de cores e a presença de árvores. Por possuir mais semelhanças com animações adultas, One Piece mostrou-se mais útil como fonte de inspiração e as adequações são relatadas a seguir:

Figuras 20 e 21 - Diferentes estilos de navios em animações

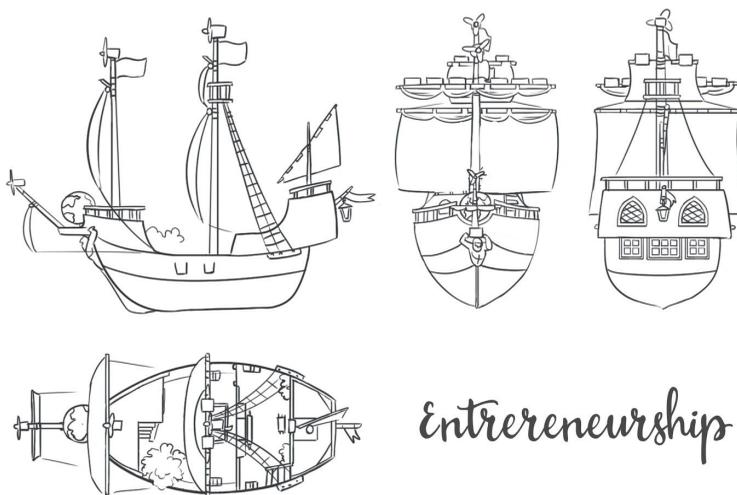


Fontes: Flapjack e One Piece

2.3.2 Entrepreneurship

A primeira solução para estilizar a forma do navio foi o arredondamento do casco em relação as proporções reais, além da remoção da maior parte de suas estruturas, mantendo-se características como os níveis do convés, a quantidade mastros e o formato de suas respectivas velas. As cordas dos mastros são sugeridas apenas por linhas.

Figura 22 - Modelsheet do Entrepreneurship



Fonte: Autor

Tratando-se de uma réplica de um modelo antigo adaptado com tecnologias modernas, a navegação não se dá de forma manual, e sim automatizada, podendo-se eliminar as cordas relacionadas a estas funções.

O navio conta com motores para dias sem vento e é equipado com aerogeradores e placas fotovoltaicas de forma a suprir a necessidade de energia elétrica no navio. Outras tecnologias incluem projeção de imagens nas velas e uma âncora equipada com portas de dados que acessam à internet diretamente dos terminais subaquáticos.

Possui dois andares de aposentos sendo o mais alto o quarto e home office do Ancapitão e do Samuel. No andar de baixo ficam, a copa, o quarto das crianças, quintal e são armazenados os equipamentos de trabalho. Em todos os cômodos encontra-se baús e cofres secretos contendo armamentos de diversos tipos.

Na proa, há uma rede para descanso e, apesar de ser um ornamento pouco comum em naus, uma figura de proa foi colocada para efeito lúdico e simbólico do empreendedorismo, nome dado ao navio. A escultura de madeira representa Atlas, o titã da mitologia grega condenado a carregar os céus em suas costas e que é referenciado por Ayn Rand em seu best seller a Revolta de Atlas. Neste caso, ele deve carregar o mundo.

Figura 23 - “Atlas Farnésio”,
Museu Arqueológico Nacional de Nápoles



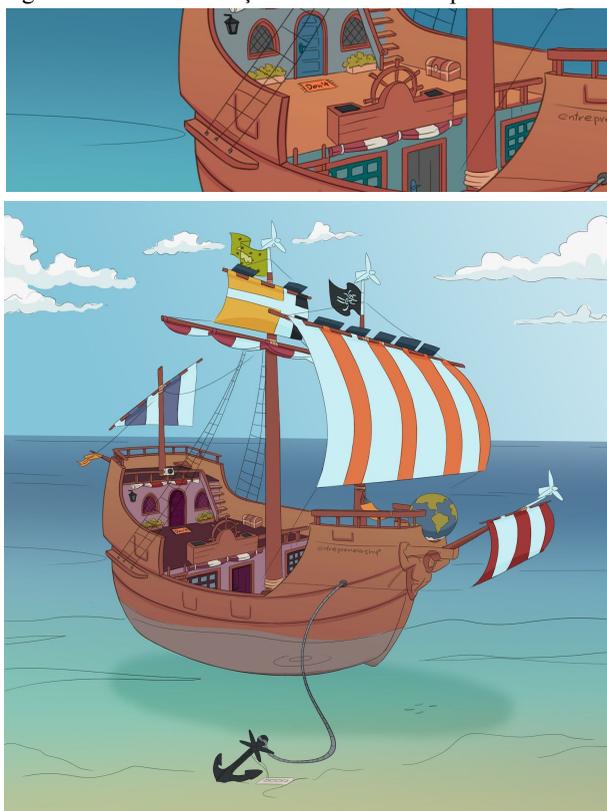
Fonte: Italian Ways¹⁸

¹⁸ ITALIAN WAYS. **The Rebel God’s Punishment: The Farnese Atlas**. 9 mai. 2018. Disponível em: <<https://www.italianways.com/rebel-gods-punishment-the-farnese-atlas/>> Acesso em: 14 nov. 2020.

Outra solução anacrônica ao modelo do navio é a presença de um timão (roda do leme) que só viria a ser inventada no final do século XVII, mas que é fortemente presente no imaginário popular quando se trata de embarcações.

Seguindo a linha de colorização das animações que serviram de inspiração, viu-se a inevitabilidade de trazer uma paleta diversificada para o navio, uma vez que este é o cenário mais frequente na série. Para isso optou-se pela pintura das paredes internas, que, em sua primeira versão, demonstrou problemas de contraste com o mar, podendo causar a ilusão de água, principalmente em planos mais abertos.

Figuras 24 e 25 - Alteração de cores e concept final do navio



Fonte: Autor

Como solução, optou-se por uma paleta mais quente no convés e a diversificação de matizes ficou por conta de listras nas velas. Além das velas, os mastros do Entrepreneurship contam com duas bandeiras hasteadas e uma estampada na vela mais alta. São elas, respectivamente:

- A marca da empresa do Ancapitão, denominada KNOTS (Keeping Networks of Oceanic Threads Safe), que em tradução livre significa Nós (Mantendo redes de fios oceânicas seguras). O símbolo é a estilização de um nó na forma de uma aranha teceadeira
- A bandeira da União das Micronações Canônicas, bloco econômico criado para trazer credibilidade na diplomacia internacional para indivíduos e famílias que de fato declararam secessão individual. Tem como símbolo a figura de um tardígrado, animal microscópico que sobrevive aos mais extremos ambientes em metáfora ao micronacionalismo. É visualmente desagradável, o que torna sua representação em uma bandeira uma situação cômica e irônica, pois frequentemente causa o efeito oposto as intenções do bloco econômico de transmitir seriedade. A cor foi definida de forma a harmonizar com o navio, não tendo nenhum significado relevante.
- A bandeira símbolo da nação que habita Entrepreneurship, formada pelos cinco protagonistas. Traz as cores normalmente associadas ao anarcocapitalismo e a cruz nórdica invertida, simbolizando a ruptura com o conceito tradicional de país.

Figura 26 - Bandeiras do Entrepreneurship



Fonte: Autor

Apesar da frequente exploração do tema pela série, a maioria símbolos, piratas foram completamente eliminadas do Entrepreneurship, pois remetem principalmente a iniciação de agressão, atividade não praticada pela tripulação.

2.3.3. Exemplo de Cenário Interno

A fim de validar o estilo desenvolvido e demonstrar sua aplicação, foram escolhidos além da parte externa do navio, um ambiente interno recorrente e outro externo. O ambiente interno escolhido foi o quarto de Noah e Samuel, que também é seu *home office*, que sofreu algumas mudanças estéticas mas poucas relacionadas a conteúdo.

Dentre as escolhas estéticas, é importante destacar os posters na parede, que inicialmente trariam ídolos da escola austríaca em fotografia, na intenção de causar um efeito cômico de elementos realistas presentes em séries como Bob Esponja. Suas versões “Pepe the Frog”, no entanto, mostraram-se uma boa opção de trazer consistência estética sem perder o humor, que fica a cargo do meme, que popularizou-se como um falso xibolete de grupos intolerantes.

Figuras 27 e 28 - Realismo para fins cômicos e Pepe The Frog



Fontes: Bob Esponja e Know Your Meme¹⁹

Ainda nas primeiras versões, as dimensões foram pensadas de forma a permitir um movimento de câmera pan horizontal, mas com a mudança da proposta do projeto de episódio piloto para bíblia, optou-se pelo formato widescreen, que esclarece melhor os enquadramentos utilizados.

Na nova versão é possível se ter uma noção melhor da clausura e da estrutura do navio com as vigas do teto à vista. Outras das principais mudanças são a eliminação da escotilha, que tornou-se inconsistente com o

¹⁹ KNOW YOUR NAME. **Pepe The Frog**. Disponível em <<https://knowyourmeme.com/memes/pepe-the-frog>> Acesso em: 14 nov. 2020.

modelsheet do navio, ajustes na perspectiva, no enquadramento e a criação de um foco de luz, trazendo mais profundidade ao ambiente.

A inserção do baú de armas melhorou a percepção do *middleground* e outras pequenas mudanças em relação aos objetos também ocorreram com os novos concepts, como é o caso do pôster de Samuel, que trazia a figura de Atlas e que se tornou redundante com sua presença como figura de proa do navio. Optou-se então pela figura da autora de A revolta de Atlas, por quem Samuel tem grande estima, em sua versão “Pepe”. As pantufas com orelhas de coelho, por sua vez, reforçam o lado mais afável do Ancapitão.

Figuras 29 e 30 - Concepts inicial e final do quarto do Ancapitão



Fonte: Autor

2.3.4. Exemplo de Cenário Externo

Para que o estilo dos cenários fosse melhor consolidado, buscou-se representar uma cena que exigisse planos, texturas e iluminação diferentes dos encontrados no quarto. Para isso, foi escolhida a salão principal da cidade perdida de “Waklântida”, que os personagens encontram e passam a maior parte do tempo em um dos episódios sugeridos. Nesta sala encontra-se uma fonte que fornece o precioso óleo que tornou a civilização tão rica no passado. Esta substância tem propriedades de causar chamas extremamente luminosas e é consumido mais lentamente que outros tipos de óleos. Na tentativa de proteger o recurso natural, a cidade colapsou e o cenário em questão é a única estrutura que restou intacta.

O objetivo do cenário, além de ressaltar a avareza dos líderes da cidade para com o recurso, é revelar os acontecimentos que levaram a ruína do lugar. Através das janelas é possível observar-se em um ponto de interesse definido pela proporção áurea, os escombros de um antigo farol, mencionado nas escrituras das paredes e que fora derrubado para ocultar a cidade. Outro *easter egg* da cena são as esculturas em forma de baleias na fonte, que remetem ao fato de que a região fora um santuário de baleias em seu período de maior prosperidade.

No intuito de destacar e não deixar dúvidas ao espectador sobre a natureza do líquido, a primeira versão ficou com aspecto realista demais e destoante do restante dos cenários, sendo necessárias algumas simplificações. Retirou-se então os reflexos das luzes no óleo e os gradientes de iluminação nas estruturas de pedra, mantendo-se apenas a gradação de cor do reflexo dos pilares, uma vez que sem o efeito de espelho o óleo ficaria com aspecto de água suja.

Figuras 31 e 32 - Concepts inicial e final de “Waklântida”



Fonte: Autor

3.3 Criação de Roteiros

Tendo em vista o uso de arquétipos Jungianos para a construção da identidade dos personagens, é natural que opte-se pelas obras de autores da mesma linha acadêmica como material de orientação para a construção das narrativas onde esses personagens estarão inseridos. Seguindo não só esta

lógica, mas também os exemplos de roteiros de sucesso no passado e no presente, a jornada do herói, descrita pelo sucessor de Jung, é o mais completo algoritmo de construção de histórias que poderia ser adotado nesta produção. Mesmo a configuração de três atos consagrados no teatro, cinema e televisão, possuem elementos estruturais análogos as etapas do monomito.

Tais propostas no entanto, não parecem adequar-se às necessidades do projeto, que propõe-se a ter episódios curtos de por volta de 10 minutos e não comporta os 17 passos descritos por Campbell ou mesmo uma grande variedade de *pitchpoints*. Os episódios do Ancapitão demandam narrativas mais dinâmicas e mais próximos de seus pares, que, apesar de serem conhecidos pela “desconstrução” de mitos, trazem o essencial da jornada do herói que tornam as histórias interessantes.

É o caso da série *Ricky and Morty*, que levantou, entre diversas discussões em seu entorno, observações dos fãs acerca de sua “fórmula” narrativa, rendendo até mesmo um episódio metalinguístico sobre o tema, na quarta temporada²⁰.

Tais impressões não são vagas, uma vez que o criador da série Dan Harmon adquiriu renome na indústria justamente pelo seu framework de oito etapas, adaptado da aventura do herói. Seu método já havia se mostrado um sucesso na série *Community*²¹, que assim como Ancapitão no Oceano Azul, tinha como desafio desafio a presença de um grupo grande de protagonistas.

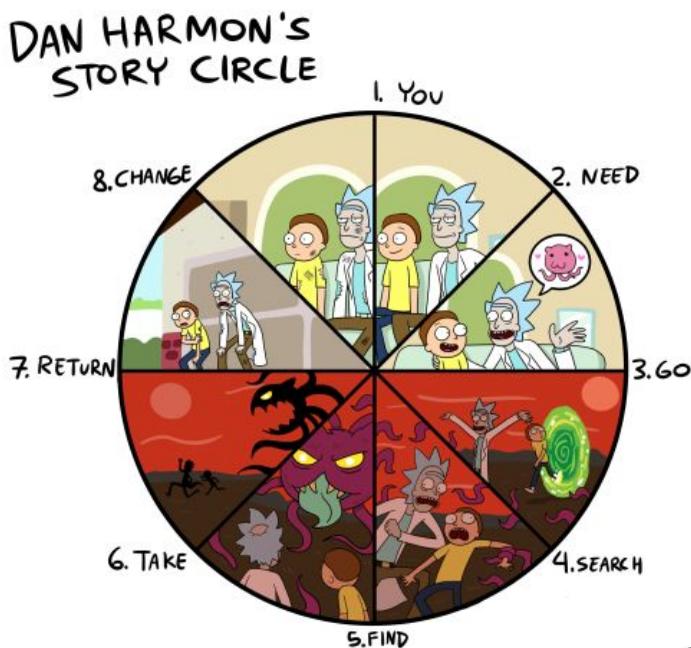
3.3.1. Ciclo Narrativo de Dan Harmon

Tendo isso em vista, as soluções narrativas de Dan Harmon foi adotada na criação dos roteiros que constarão na bíblia e deverá ser adotada durante todo o restante da produção. São elas:

²⁰ BOJALAD, Alec. **Rick and Morty Season 4 Episode 6 Explained**. Den Of Geek, 4 mai. 2020. Disponível em: <<https://www.denofgeek.com/tv/rick-and-morty-season-4-episode-6-explained/>> Acesso em: 14 nov. 2020.

²¹ REEDSY. **The Dan Harmon Story Circle: What Authors Can Learn from Rick and Morty**. 22 jul. 2018. Disponível em: <<https://blog.reedsy.com/dan-harmon-story-circle/>> Acesso em: 14 nov. 2020.

Figura 33 - Ciclo Narrativo de Dan Harmon



Fonte: Página do Facebook do Instituto de Cinema²²

A primeira etapa (You trata-se do *status quo*, onde os personagens são apresentados ao público em seu contexto. Toda estória trata-se da narração de evento que leva um personagem a sair de sua zona de conforto, ou seja, o mundo ordinário, e colocar-se em uma situação inusitada.

Tal empreitada precisa ter um objetivo, do contrário não haveria motivos para que fosse iniciada. Por isso, mesmo em casos em que os protagonistas são levados à aventura contra sua vontade, possuem o objetivo de livrarem-se de tal situação que os coloca em ação. Esta é a segunda etapa (Need), onde o espectador fica ciente das intenções que moverão a estória.

²² Disponível em:

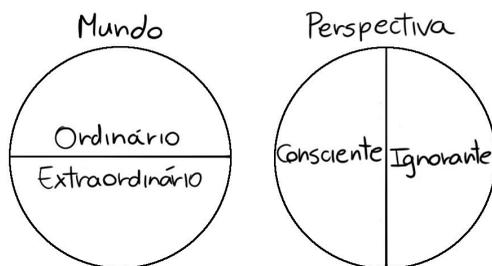
<<https://es-la.facebook.com/InstitutoDeCinemaSP/posts/3420181631337181/>>.

Acesso em: 14 nov. 2020

Na terceira etapa (Go), os personagens finalmente cruzam o limiar para o mundo extraordinário, para que possam iniciar sua busca e enfrentar os obstáculos da quarta etapa (Search).

O quinto passo (Find) trata-se de um novo ponto de virada, em que os protagonistas encontram o que gostariam, ou pelo menos o que acreditam que foram buscar. Neste momento eles se preparam para o retorno do ciclo e cruzam o limiar da consciência, fase em que aprenderão a lição que a história quer passar, pois para cumprirem seu objetivo terão de pagar um alto preço, como enfrentar um antagonista.

Figura 34 - Quadrantes do ciclo narrativo



Fonte: Autor

Encaminham-se então para a sexta fase (Take), em que a contrapartida deve acontecer. De forma simétrica à quinta etapa, que também explora o lado aventureiro de seus personagens, este é um momento enérgico, que concentra muitas cenas de ação. No sétimo passo (Return) eles cruzam novamente o limiar e retornam ao lugar de onde vieram, trazendo consigo algum elemento de mudança para o seu antigo cenário, como fica evidente na oitava e última etapa (Change).

Esta última fase é particularmente importante pois toda a história deve possuir um desafio que provoque aprendizado ou algum tipo de transformação no protagonista ou no mundo ao seu redor, independente da escala. Na ausência deste elemento, o evento não tem razão de ser contado e naturalmente é esquecido por seu caráter ordinário.

É interessante ressaltar que, o aspecto cíclico da jornada permite que as etapas finais sejam exploradas na introdução do episódio, como ocorre frequentemente em *Ricky and Morty*, onde os personagens são

apresentados no clímax de uma aventura anterior e que muitas vezes tem relação com o fator motivador da segunda etapa.

3.3.1. Descrição de Episódios

Nesteriuk (2011) sugere que, ao se começar a pensar especificamente em episódios para a série, a primeira coisa é estabelecer um piloto. Porém, como este projeto trata-se da bíblia de comercialização, não e faz necessário a apresentação de roteiro, storyboard ou mesmo animatic. Segundo o autor:

A bíblia de comercialização possui textos resumidos contendo a apresentação geral da série, descrição das personagens principais, sinopses técnicas de cerca de cinco episódios, a arte da série (cenários, objetos de cena, logo etc.) (NESTERIUK, 2011, p.236)

Nesteriuk (2011) também recomenda que se elabore o maior número possível de sinopses técnicas para descartar-se aquelas consideradas incompletas ou não tão bem resolvidas. No caso deste projeto, para que o ciclo narrativo de Dan Harmon e o uso de referencial teórico fossem validados, optou-se pela criação de 4 sinopses técnicas e um argumento, que no relatório terão as etapas pontuadas e serão prosseguidas de comentários acerca das escolhas temáticas.

3.3.1.1. Como encaixam as baleias?

“A história começa com Ancapitão atendendo a um chamado para o concerto de um cabo extraviado. (Etapa 1) Ele depara-se com marcas de queimado no cabo, apesar de estar constantemente submerso. Percebe então um vazamento de óleo que o leva a uma gruta contendo um portal identificado como ‘Waklântida’. Esta lhe parece uma excelente oportunidade de entreter as crianças naquele dia chuvoso.

Enquanto isso, Molly, Laura e Lewis estão todos no navio com atentos a explicação que Samuel dava sobre a região: séculos antes aquele local teria sido um santuário de baleias. Eis que Ancapitão os convida para que explorassem a misteriosa caverna com ele. Ainda curiosa sobre o sumiço das baleias, a tripulação o acompanha imaginando que lá desvendariam o intrigante o sumiço dos cetáceos (Etapa 2).

Já na gruta, deparam-se com o primeiro desafio, abrir a porta. Ancapitão e Samuel observavam a cômica cena de Lewis tentando sem sucesso abrir a porta com força bruta. Enquanto isso, as meninas procuravam por alguma pistas, apalpando as pedras. Eis que em um de seus golpes, Lewis acerta uma discreta cápsula de vidro disfarçada de mineral, que rompe-se liberando um líquido vermelho que espelha-se pela porta formando a frase: ‘Speak whatsoever and Enter’.

A crianças gritam em uníssonos ‘whatsoever’ na certeza de que esta seria a senha que abriria a porta, que reage comunicando a não autorização da passagem. Segundo o texto que brilhava na pedra, a senha deveria conter no mínimo 5 caracteres, incluindo letras e números. Após algumas poucas tentativas, Molly e Laura trocam palavras e olhares como se tivessem resolvido o enigma. A senha “4ever” destranca a porta (Etapa 3) e o grupo segue em frente debochando da situação.

Do outro lado encontram um salão redondo, que rapidamente se ilumina da mesma forma que ocorrera na entrada: O óleo vermelho espalha-se pelos pilares e incendiando-se na boca das lâmpadas espalhadas pelo salão. No centro há uma fonte de óleo rodeada de esculturas de baleia. Das janelas é possível ver as ruínas de uma cidade do século XVII e um farol tombado, na completa escuridão. Lewis avança com sua espada desembainhada e Ancapitão entra por último fotografando o alegre momento em que as crianças encontram escritos nas paredes.

Samuel declara que suas suspeitas se confirmavam: esta seria uma lendária cidade do período das Grandes Navegações que haveria desaparecido, restando poucos relatos em livros. Era conhecida por comercializar um produto sem igual para a época, um óleo extremamente eficiente para iluminação noturna, que queimava até embaixo da água, por muitas horas, gerando luz intensa. A localidade possuía um icônico farol

que dizia-se atrair baleias, porém antes que ficasse conhecida no mundo todo, a cidade desapareceu juntamente com a luz que emitia.

Nas paredes estão as peças que montam o quebra-cabeça. Uma a uma, eles descobrem a história da ruína daquele lugar (Etapa 4). A cidade tornou-se muito próspera a medida que expandia o comércio de seu óleo, que só era encontrado na ilha. Ignorantes de sua origem e receosos de que poderia acabar a qualquer momento, os governantes decidiram estatizar a fonte do óleo, restringindo seu acesso ao salão. Não contentes com o monopólio, eventualmente desenvolveram a crença de que a venda do óleo estaria fortalecendo possíveis inimigos. Decididos que tornariam-se uma potência tecnológica isolando-se do mundo, afundaram a cidade para debaixo d'água e mais nenhum registro foi feito nas paredes. (Etapa 5)

Tendo compreendido rapidamente a situação, Ancapitão começa a ficar preocupado com as possíveis armadilhas deixadas no local e sugere a todos que retornem ao navio. Neste momento o chão começa a tremer, a porta se fecha, e o óleo é drenado da fonte, revelando no fundo os dizeres: 'O rubro óleo é nosso'.

Enquanto o restante procura desesperado uma nova saída, Molly questiona-se o que teria levado ao repentino trancamento do salão e percebe que Laura não está agindo com a devida urgência. Ao ser questionada, Laura despreziosamente mostra o tubo de ensaio com uma amostra do óleo que ela acabara de colher da fonte.

Molly resmungue e fala em tom incisivo para que Laura livre-se da amostra, ao passo que Ancapitão aproxima-se das duas dizendo que o descarte provavelmente não será necessário. "Lembrem-se de nossas aulas, todo sistema estatal possui uma backdoor" - ele diz, apontando para as esculturas das baleias.

Ao aproximarem-se novamente da fonte não encontram nenhuma cava na pedra ou qualquer sinal de mecanismos escondidos, apenas 4 esculturas exatamente iguais umas as outras. Molly pergunta a Laura fatos úteis sobre baleias, ao passo que ela responde que elas se diferem de outros peixes por serem mamíferos cuja seleção natural levou-os de volta para a água.

Molly diz que acha a metáfora excelente mas que provavelmente não teria utilidade naquele instante, passando a palavra ao Liu, que por sua vez sugere que deveriam tentar matar as baleias. Ela revira os olhos e pergunta como seria possível matar uma baleia de pedra, quando escuta um som parecido com o de uma garrafa sendo tampada. Ela vira-se e vê Laura encaixando um de seus tubos de ensaio vazios no “nariz” de uma das esculturas, por onde ainda saía óleo. O jato é interrompido e o óleo passa a sair pela boca, como se estivesse sangrando. Um bloco de pedra no chão cede formando um degrau, ao mesmo tempo que partes do teto começam a cair.

Laura apressa-se e tampa todos os orifícios utilizando seus 4 tubos, incluindo aquele que continha o óleo, sacrificando sua amostra (Etapa 6). A escada formada revela uma passagem, para onde eles correm, seguidos de Samuel que vem da cidade carregando sua própria “souvenir”.

A passagem leva os personagens há um pequena praia. O dia terminava e a chuva ainda não havia parado (Etapa 7). Ancapitão parabeniza Laura pelo sacrifício da amostra. Ela mostra as manchas de óleo na manga que poderiam ser usadas para testes e ele responde com uma piscada de olho.

Samuel, revela um guarda-chuva de sua bengala e questiona às crianças a respeito da pergunta não respondida no início do episódio: a de o porquê a região deixada de ser um santuário (Etapa 8). Lewis diz que não achou nada de especial no lugar e Laura reitera que a provável explicação para a concentração de cetáceos era aquele ser o único lugar no mundo que não matava baleias para a iluminação noturna.

Molly conclui que a região não tornou-se hostil às baleias com o fim da civilização, mas que simplesmente o restante do mundo deixara de ser com o surgimento do querosene. O episódio termina com o Entrepreneurship navegando em direção a linha do horizonte, seguido por uma alegre baleia e iluminando o céu noturno com suas lâmpadas de Led.”

O referencial teórico do episódio contempla, além dos temas explicitados no segundo capítulo, outros assuntos que tangem o nicho. O nome Waklântida faz alusão a dois reinos ficcionais com características que

servem de forma sarcástica ao tema do episódio. Wakanda, da Marvel, é conhecida por ser extremamente próspera e tecnologicamente avançada, qualidades que são atribuídas ao protecionismo e centralização de seu recurso natural mais precioso o metal vibranium²³.

Tal suposição é paradoxal para economistas de diversas escolas e desde antes de *A Riqueza das Nações* de Adam Smith, já havia indícios antropológicos da importância substancial do comércio e das trocas voluntárias para a humanidade. No livro *The rational optimist : how prosperity evolves*, o autor traz o exemplo do retrocesso tecnológico atrelado ao isolamento físico de grupos humanos na Oceania:

Quando os europeus encontraram os nativos da Tasmânia pela primeira vez, eles descobriram que não apenas careciam de muitas das habilidades e ferramentas de seus primos do continente, mas também careciam de muitas tecnologias que seus próprios ancestrais já possuíam. (RIDLEY, 2010, p. 55, tradução nossa)

O outro reino mencionado é continente de Atlântida, que em algumas de suas lendas também é descrito como avançado tecnologicamente e que teria afundado no mar, tornando-se objeto de estudos e inspiração de inúmeros aventureiros por séculos.²⁴

O momento da entrada na cidade traz também o tema da cibersegurança, indicando que a exigência de determinadas particularidades na senha pode, ironicamente, facilitar o acesso. Também faz referência ao

²³ FUJIKAWA, Jenn. **Welcome to Wakanda: Everything You Need to Know About ‘Black Panther’ Before You Get to the Theater.** Marvel, 14 fev. 2018. Disponível em: <<https://www.marvel.com/articles/movies/welcome-to-wakanda-everything-you-need-to-know-about-black-panther-before-you-get-to-the-theater>>. Acesso em: 14 nov. 2020.

²⁴ ATLÂNTIDA In: WIKIPÉDIA a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Atl%C3%A2ntida>>. Acesso em: 14 nov. 2020.

complexo subterrâneo de Moria, presente na obra *O Senhor dos Anéis* de J.R.R.Tolkien.

A frase “O rubro óleo é nosso!” é uma paródia de “O petróleo é nosso!” proferida por Getúlio Vargas e posteriormente usada em campanha para a criação da estatal Petrobrás²⁵. A analogia com o petróleo também estende-se ao ocorrido com a Venezuela, que tornou-se fortemente dependente de um único recurso natural²⁶.

Por fim, o mistério das baleias também envolve questões econômicas e retrata a natureza da inovação. A concentração de baleias ocorrida em Waklântida é um elemento fictício, mas que foi utilizado para remeter a um fenômeno histórico. Como mencionado na fala de Molly, o surgimento de alternativas ao óleo de baleia para a iluminação reduziu a matança dos cetáceos de forma a interromper seu processo de extinção.²⁷ Waklântida teria o poder de causar essa transformação por volta de um século antes, mas optou por não compartilhar a solução, que eventualmente surgiu de outra forma.

Quanto ao roteiro, buscou-se seguir os passos simplificados da jornada do herói, valorizando as características dos personagens. Liu demonstra agir em prol de proteger o grupo e sugere a violência até para a solução de enigmas. Laura tende a priorizar o conhecimento em detrimento da própria segurança Molly organiza a situação mas tende a desprezar as ações alheias. Samuel tem profundo conhecimento histórico e é movido por ele, a ponto de arriscar-se e abandonar o grupo. E Ancapitão coloca o grupo em uma situação de risco, com a melhor das intenções, mas também demonstra saber conduzi-la.

²⁵ FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil. **Apresentação**. Disponível em: <<https://cpdoc.fgv.br/sobre>>. Acesso em: 16 nov. 2020.

²⁶ CIA. The World Factbook. Disponível em: <<https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/ve.html>>. Acesso em: 16 nov. 2020.

²⁷ WIRTZ, Bill. **The Petroleum Industry Saved the Whales**. Mises Institute, 12 Abr. 2016. Disponível em: <<https://mises.org/wire/petroleum-industry-saved-whales>>. Acesso em: 16 nov. 2020.

3.3.1.2. Outras Sinopses

Quem define o quanto vale?

“Ao acordar de um pesadelo, Ancapitão encontra o navio em meio a um ataque. As crianças espantam os invasores com sucesso, mas o evento deixa-o desconfiado sobre a qualidade do sistema de segurança do navio. Afim de comprar um novo, eles vão até a feira “Pirate eBay”, onde é possível encontrar de tudo, desde fórmulas farmacêuticas com patente industrial até maçãs supostamente abençoadas por Daniel Fraga. As crianças seguem Samuel, que está em busca de um presente de aniversário para Ancapitão: uma das bitcoins envolvidas em uma famosa transação com uma pizzaria. O mercador no entanto, temendo vendê-las para indivíduos propensos a livrarem-se delas em uma alta de câmbio, ele desafia os compradores a provarem seu valor. Assim eles engajam na missão de literalmente provar o porquê tais moedas são tão valiosas.”

Quem define o que é justo?

“Ancapitão percebe um aumento repentino de casos de mal funcionamento de cabos sem motivo aparente. Ao descobrir a presença de novos cabos nas proximidades que estariam causando interferência, ele leva a questão à tripulação que eventualmente descobre que a sabotagem é obra da terrível Companhia das Mídias Internacionais. Como ambas as empresas são filiadas a agências de leis privadas diferentes, um árbitro é convocado para a resolução do impasse. O juiz, recém convertido ao anarcoprimitivismo, julga que a melhor forma de solucionar a questão seria através de confronto físico. A medida que se preparam para o duelo, ambos os lados procuram convencer o juiz de proferir uma sentença favorável.”

Onde moram as intenções?

“Ancapitão e Samuel vão ao navio Satoshi para o leilão da plataforma petrolífera de Sealand, que será disputado com seu maior concorrente, Elon Musk, que intenciona utilizá-la para o lançamento de satélites provedores de internet. Enquanto isso, as crianças passam o final de semana com Tio

Chico e Petúnia. A vida segue normalmente até a mãe da Molly fazer uma visita depois de muitos anos desaparecida. Ela está casada com um militar e se diz arrependida de ter abrido mão da guarda da filha. As crianças seguem desconfiadas e procuram um jeito de descobrir as reais intenções do casal.”

Como nascem os marinheiros?

“Ancapitão leva as crianças a uma pequena ilha que possuía destroços de um navio naufragado e com o qual ele teria uma grande conexão. A crianças se deparam com um objeto de interesse que os leva a tentarem descobrir a história por trás de tal navio. Ao refazerem os passos do antigo morador da ilha, eles revivem a grande aventura de um capitão que revela-se um antepassado de Ancapitão, que sequestrou um navio-prisão durante a grande fome irlandesa e tornou-se um grande navegador mas que nunca foi capaz de reencontrar sua família.”

3.4 Bíblia

Chegada a etapa de confecção da bíblia, optou-se pelo uso de guias mais objetivos para otimizar a organização do material. Para tanto, foi escolhido o GUIA DE CRIAÇÃO DE BÍBLIA PARA VENDA DE SÉRIE ANIMADA, produzido por Cassiano Zanon como Projeto de Conclusão do Curso de Design da UFSC. Além do material ser produzido com base em literatura como Animation Writing and Development, tem como base a observação de pitches de animações como Adventure Time e Bravest Warriors, que possuem semelhanças com Ancapitão no Oceano Azul, como estética e duração.

Não obstante, algumas escolhas editoriais divergentes do proposto foram feitas na tentativa de adequar-se melhor ao público. Pitches de animação naturalmente são destinados a produtores e donos de estúdios de animação e são apresentados durante eventos presenciais. O projeto em questão, no entanto, tem como um de seus principais expectativas a prospecção via financiamento coletivo e com isso, o pitch deve circular principalmente no meio digital. Assim, a bíblia foi produzida no formato horizontal de forma a servir como apresentação de slides.

Foram acrescentadas também informações como duração dos episódios e público-alvo, conforme orientação da banca. Ademais, a paginação foi feita conforme as recomendações do guia, e para isso os textos explicativos presentes neste relatório sofreram diversas alterações em sua estrutura, principalmente para fins de torná-los mais enxutos e coloquiais. Todas as alterações podem ser conferidas diretamente nas páginas da bíblia anexadas no Apêndice B deste documento.

Para a primeira página criou-se um logotipo para a série, que originou os ornamentos utilizados no restante da bíblia. Dentre os elementos estão o cachimbo, a âncora com portas de dados e a cobra cascavel, símbolo do libertarianismo. Dentre os grafismos, estão também objetos do imaginário popular relacionado à navegação.

Figura 35 - Logotipo da série e grafismos da bíblia



Fonte: Autor

Na segunda página estão o *logline*, seguido da sinopse da série, na página 3. Após são apresentados os personagens e em seguida os cenários. Por fim, são inseridas as sinopses dos episódios e nas últimas páginas, o contato do criador, que em versões futuras deve contar com os links de apoio.

Um último material foi produzido para tornar a bíblia visualmente mais interessante e esclarecedora. Para isso, foi produzida a ilustração de uma cena costeira, que reúne os personagens em um mesmo contexto e onde observa-se diferentes ambientes recorrentes na série, o mar, terra firme e o navio. Buscou-se ainda demonstrar parte da personalidade de cada um dos personagens e algumas de suas interações. A imagem foi utilizada como página na penúltima página da bíblia, antecedendo o contato.

Figura 36 - Ilustração para a bíblia



Fonte: Autor

4. CONCLUSÃO

Ancapitão no Oceano Azul é certamente uma série ousada, principalmente para ser apresentada como Projeto de Conclusão de Curso. A ideia surgiu com um senso de urgência de navegar pelas águas inexploradas de um nicho da internet, que desdobrou-se na primeira meta sendo já a de um episódio piloto.

A opção pela bíblia em detrimento do desenvolvimento de um episódio após seis meses de trabalho trouxe um novo ânimo para um projeto que parecia cada vez mais impossível de ser realizado. A insatisfação com os rumos que piloto estava tomando sinalizaram que sua execução era prematura e incapaz de traduzir o real potencial da ideia.

A criação das diretrizes do universo, por sua vez, por vezes causou a mesma sensação de impossibilidade de se materializar o projeto, mas desta vez induzida pela magnitude das proporções que vinha ganhando. No entanto, com o avançar do desenvolvimento e a cada pequena resolução, a ansiedade foi sendo substituída por entusiasmo e contentamento.

O oceano ficou de fato menos azul com a chegada sem demoras de outra animação concorrente, Ancap Park, mencionada anteriormente. Mas o potencial que a série adquiriu com as inúmeras ideias que surgiram ao longo do primeiro semestre não poderia ser desperdiçado e, a bíblia produto deste trabalho certamente transmite confiança de um trabalho consistente.

Um *pitch* bem feito pode não performar tão bem em popularidade quanto um material apelativo viralizando em redes sociais, mas é capaz de angariar os recursos necessários para se produzir a série com alguma segurança. As iniciativas que existem hoje ainda pecam em aspectos técnicos e tem seu foco em escárnio e piadas internas, indicando a existência de um oceano azul de entretenimento audiovisual libertário de qualidade a nível internacional.

A descrição do processo criativo de construção do universo é tão necessária para a compreensão da construção de um episódio quanto é mais interessante. Decisões quanto a forma e conteúdo foram consistentemente baseadas nos assuntos de interesse do público, mas também pensadas para tornar a obra universal e passível de tornar-se um clássico também entre fãs de desenho animado. Como sugerido pela banca, para que os desafios enfrentados pelos personagens tornem-se mais memoráveis, deverão ganhar rostos. A personificação de seus principais temores em forma de antagonistas é uma excelente figura de linguagem para desenvolver seus

arcos narrativos, da mesma forma que foi utilizada na construção do personagem de Levy Ethan.

As adversidades são inúmeras e os próximos meses serão dedicados a superá-las. Acredita-se que a série pode tornar-se viável através de crowdfunding, mas também com patrocínio através de anúncios pagos, venda de camisetas e acessórios ou mesmo mecenas que tragam cifras maiores. A compra dos direitos por estúdios de animação não é impossível mas é improvável, uma vez que ainda são poucos os profissionais da área que simpatizam com os temas propostos.

Para garantir a qualidade e os prazos será necessária a contratação de outros profissionais, principalmente no que tange a composição do áudio. Desta forma, o montante de investimento necessário deve ser alto, podendo mostrar-se inviável se for dependente apenas do apoio financeiro.

Outro desafio em relação à comunidade é o vínculo com símbolos e ideias que podem eventualmente ser distorcidas e tornarem-se negativas aos olhos do público. Cogita-se que, para uma comunicação mais eficiente e alcance nas redes sociais, seja necessário abandonar as escolhas movidas pela figura de linguagem do sarcasmo e alterar o traço dos personagens de forma a torná-lo mais literal quanto ao público-alvo.

A fim de evitar estes e outros problemas e criar terreno para o lançamento de um piloto, planeja-se uma longa campanha de divulgação em redes sociais, onde será publicado o conteúdo da bíblia e materiais novos, como tiras de quadrinhos dos personagens em situações casuais. Assim, é possível “medir a temperatura” da aceitação do público, ganhar simpatia e divulgação de outros produtores de conteúdo e produzir o primeiro episódio com esmero.

A obra conta ainda com a remota possibilidade de que seus exercícios de futurologia venham a se tornar proféticos, como ocorrido com diversos episódios de Os Simpsons. Neste caso, só o destino dirá o sucesso da obra. Até lá, o “barco” segue sendo aprimorado e fomentando a inquietação de sua criadora.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de Mil Faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 10. ed. São Paulo: Pensamento, 1997.

WRIGHT, Jean. **Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch**. Burlington: Focal Press, 2005.

NESTEURIK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação**. 1.ed. São Paulo, 2011.

HOPPE, Hans-Hermann. **Democracia: o Deus que falhou**. Tradução de Marcelo Werlang de Assis. 1.ed. São Paulo: Instituto Ludwig von Mises Brasil, 2014. Disponível em:
<<https://rothbardbrasil.com/wp-content/uploads/arquivos/deus-que-falhou.pdf>> Acesso em: 13 nov. 2020

HOPPE, Hans-Hermann. **O que deve ser feito**. Tradução de Fernando Fiori Chiocca. 1.ed. São Paulo: Instituto Ludwig von Mises Brasil, 2013. Disponível em:
<<http://rothbardbrasil.com/wp-content/uploads/arquivos/oquedeveserfeito.pdf>> Acesso em: 13 nov. 2020

ULRICH, Fernando. **Bitcoin: a moeda na era digital**. 1. ed. São Paulo: Instituto Ludwig von Mises Brasil, 2014. Disponível em:
<<https://rothbardbrasil.com/wp-content/uploads/2020/01/Bitcoin-A-Moeda-na-Era-Digital.pdf>> Acesso em: 13 nov. 2020

LESSON, Peter T. **The Invisible Hook: The Law and Economics of Pirate Tolerance**. Journal of Law & Liberty. New York University, vol. 4, nº2, 2008. Disponível em:
<http://www.law.nyu.edu/sites/default/files/ECM_PRO_062706.pdf> Acesso em: 13 nov. 2020

QUIRK, Joe; FRIEDMAN, Patri. **Seasteading : how floating nations will restore the environment, enrich the poor, cure the sick, and liberate humanity from politicians**. New York : Simon & Schuster, 2016.

Rothbard, Murray N. **Educação: Livre e Obrigatória**. Tradução de Filipe Rangel Celeti. 1. ed. São Paulo: Instituto Ludwig von Mises Brasil, 2013.

Disponível em:

<<http://rothbardbrasil.com/wp-content/uploads/arquivos/educacao.pdf>>

Acesso em: 13 nov. 2020

McMaken, Ryan. **The Homo Economicus Straw Man**. Mises Institute, 26 Out. 2016. Disponível em:

<<https://mises.org/wire/homo-economicus-straw-man>> Acesso em: 13 nov. 2020

Mises, Ludwig Von. **As Seis Lições**. Tradução de Maria Luiza Borges. 7.ed. São Paulo: Instituto Ludwig von Mises Brasil, 2009. Disponível em:

<<http://rothbardbrasil.com/wp-content/uploads/arquivos/seis-licoes.pdf>>

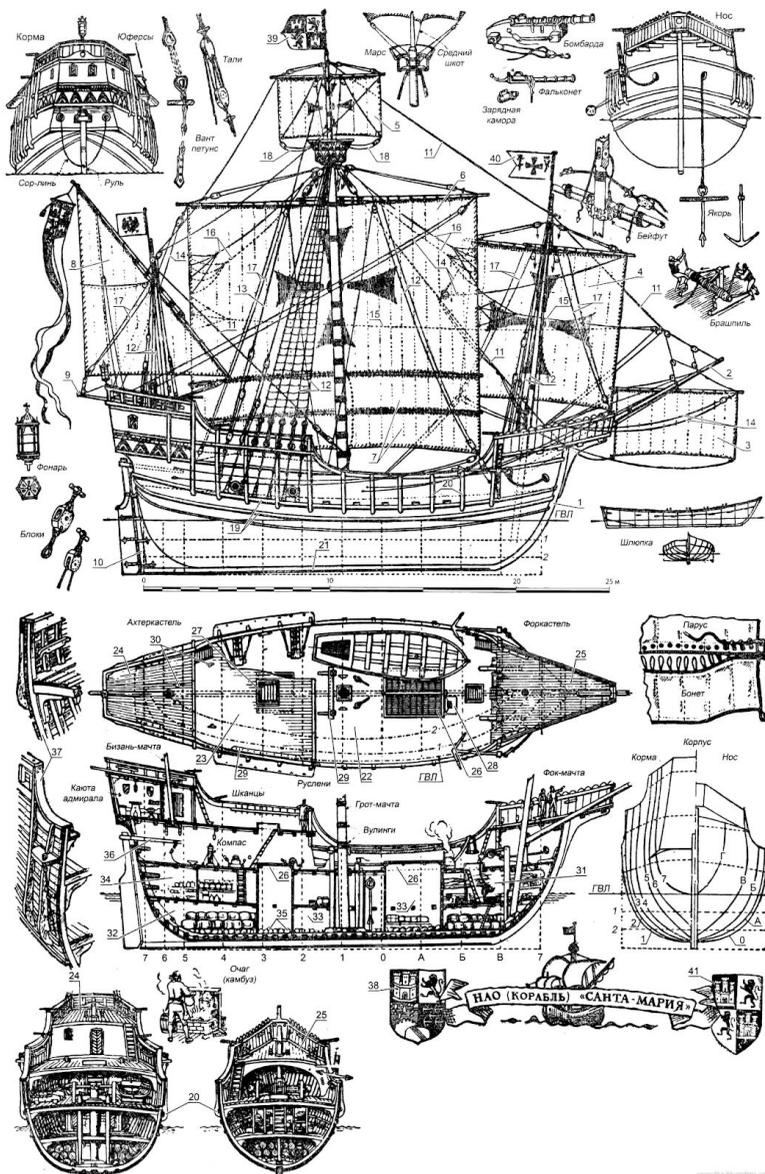
Acesso em: 13 nov. 2020

MOSCIBROCKI, Cassiano Zanon. **Guia de criação de bíblia para venda de série animada**. Orientado por William Machado de Andrade. TCC (Graduação em Design) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Florianópolis, 2018.

Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/187581>>

Acesso em: 16 nov. 2020

APÊNDICE A - Versão da Planta da Nau que inspirou o projeto



APÊNDICE B - Bíblia de Comercialização



amava tecnologia e power metal. Toda sua vida parecia pré-determinada, até que uma viagem ao sul do Brasil lhe abriu olhos para um oceano azul de possibilidades. Ele entendeu que a descentralização era a chave para a liberdade financeira e o aumento da qualidade de vida das pessoas. Em 2018 ele funda a KNOTS, que o leva a viver no mar.

Quando não está trabalhando, Ancapitão ensina habilidades práticas às crianças, como navegação, culinária, defesa pessoal e empreendedorismo, e seu maior sonho é encontrar uma esposa. Constantemente questiona-se se está de fato fazendo as melhores escolhas para o bem estar das crianças, e isso fica evidente pela frequência em que usa seu cachimbo para "pensar melhor". Suas armas favoritas são pistolas.



Molly Murray

9 ANOS

Apesar da pouca idade, Molly demonstra forte necessidade de estar no controle das coisas, podendo muitas vezes acumular tarefas na ânsia de garantir que seus planos sigam como planejado. A lição que tem mais dificuldade de aprender é de que ninguém melhor que o próprio indivíduo para saber o que é melhor para ele.

Sua personalidade é um mecanismo de defesa para suas inseguranças advindas ainda da primeira infância. Sua mãe, que era solteira, perdeu o pouco interesse que tinha na maternidade e partiu ao encontro de um sindicalista que conheceu na internet.

Por outro lado, Molly possui uma inigualável desenvoltura para coordenar esforços e recompor a ordem, sendo frequentemente confiada a cargos de liderança durante situações de conflito. Tem grande interesse pelo conceito de elites naturais e aspira a tornar-se uma pessoa influente. Para isso, utiliza das ferramentas das ciências humanas e das linguagens. Tem uma preferência peculiar por andar descalça e sua arma favorita é o rifle de precisão.





Laura Sophie

9 ANOS

Apesar dos estereótipos, Laura não é a minoria étnica exemplar, que faz tudo para orgulhar seus parentes. Sua busca por conhecimento é um fim em si mesma e suas ações são sempre voltadas a criar oportunidades de se obter mais conhecimento. Apesar da perda dos pais, ela não demonstra interesse em melhorar o mundo ao seu redor: Seu único objetivo é estar ciente de tudo.

Não tem medo de descobrir estar errada sobre algo e a maior lição que precisa aprender é que suas ações ou mesmo sua inação podem causar sofrimento às pessoas ao seu redor. Seus traços autistas e seu temperamento melancólico fazem dela uma menina fria e arrogante, mas poucas coisas a irritam tanto quanto o desinteresse por conhecimento. Sente grande desconforto ao se expor ao sol, mas não hesita em engajar em aventuras que lhe garantam aprendizado, principalmente no que tange às ciências naturais e exatas. Suas interações com Molly frequentemente rendem intrigantes observações e constatações sobre a natureza humana. Seu tipo de armamento favorito são os canhões.

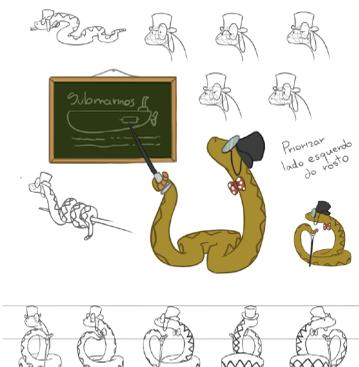


Lewis Tiahao

8 ANOS

Nascido em Hong Kong, Lewis também é órfão de um casal de sócios do Ancapitão. Seu pai era a típica figura do "pai asiático exigente" e atribuiu a queda de Hong Kong à ausência de uma cultura armamentista no território autônomo. Após a morte de sua família, Liu desenvolveu uma personalidade explosiva e grande sentimento de justiça seu maior objetivo é vingar a morte de seus pais, o que aumentou ainda mais seu interesse por defesa pessoal e técnicas de combate.

Liu não tolera injustiças e não é muito cuidadoso com sua própria integridade física. Constantemente compra brigas desnecessárias e a lição que tem mais dificuldade de aprender é como o individualismo em oposição ao tribalismo, é capaz de trazer harmonia entre as partes sem a necessidade de violência. Apesar disso é muito prestativo e é considerado um excelente amigo. Leva sua honra muito a sério e está sempre buscando superar-se, o que resulta em situações engraçadas dentro e fora do navio. Não se interessa por armas de fogo (a menos que possua uma baioneta), mas é fascinado por armas brancas.



Samuel Cascaville Goldenstein 72 ANOS

Samuel é uma cobra cascavel de origem judia que vive seus dias de aposentadoria no Entrepreneurship. Após uma carreira de sucesso como investidor, sua esposa veio a falecer, e ao ver os filhos crescidos, deu-se a liberdade de mudar radicalmente seu estilo de vida e ir atrás de aventuras. Sua personalidade calma engana quanto às suas reais intenções de sentir-se na pele dos heróis de suas obras favoritas de ficção.

No dia a dia, passa a maior parte do tempo dando aulas teóricas para as crianças, mas frequentemente deixa o navio por dias para viver suas aventuras solitárias e registrá-las em seu diário de bordo.

É pacífico a menos que seja agredido ou tenha sua liberdade violada, tornando-se passivo-agressivo e revanchista. Possui divergências de visão de mundo em relação à Noah, principalmente no que tange o objetivismo de Ayn Rand. Gosta muito de armas automáticas e semiautomáticas, por serem mais ergonômicas.

Personagens Secundários

FRANCISCO DA COSTA (TIO CHICO), 66 ANOS

Legítimo manežinho da ilha de Florianópolis, Chico mora em um hostel que mantém com a ajuda de sua amiga Petúnia e recebe jovens do mundo todo. Sempre desejou ter filhos, sem sucesso, e por isso tende a apegar-se emocionalmente aos seus hóspedes, tratando-os como seus filhos. Foi Chico quem ensinou a Noah a maior parte de suas skills, e foi também ele que encontrou o Entrepreneurship abandonado. Apesar da curiosidade pela aventura, o apreço por seu lar e sua comunidade levou-o a rejeitar a proposta do Ancapitão de fazer parte da tripulação. No entanto está sempre cobrando vistas.



TIA PETÚNIA, IDADE DESCONHECIDA

Petúnia é uma arara-azul-pequena que perdeu todos os seus filhotes de forma trágica, mortos por aerogeradores e placas fotovoltaicas. Lutou por anos contra o vício frutas fermentadas, até conhecer Chico, com quem faz grande amizade. Utiliza-se de sarcasmo para lidar com seus traumas e é amada por todos graças a sua comédia e espírito livre, mas se tornou incapaz de se comprometer com qualquer objetivo maior na vida. Frequentemente visita o navio para trazer notícias ou jogar conversa fora.

LEVY ETHAN, 315 ANOS

Este monstro marinho transgênero vem frequentemente ao encontro do Entrepreneurship na esperança de fazer parte do grupo de amigos, mas torna-se especialmente irritante após algumas interações.



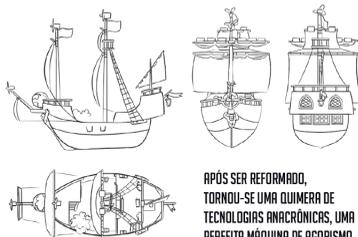
Entrepreneurship

**ENTREPRENEURSHIP, É MEIO DE TRANSPORTE,
CASA, ESCRITÓRIO, ESCOLA E PAÍS**

O icônico navio de Ancapitão, cenário de muitas de suas aventuras, também possui uma grande história.

Encontrado na costa de Santa Catarina ainda em construção, o Entrepreneurship propunha-se a ser uma réplica da nau Santa Maria de Cristóvão Colombo, e que teria sido utilizada para turismo na região.

Por muito tempo reformá-lo foi apenas hobby de Noah, até que a atividade empreendedora e o ímpeto libertário deram ao navio sua missão.



**APÓS SER REFORMADO,
TORNOU-SE UMA QUIMERA DE
TECNOLOGIAS ANACRÔNICAS, UMA
PERFEITA MÁQUINA DE AGORISMO.**

É energeticamente suficiente e capaz de velejar ou mover-se autonomamente. Sua âncora possui portas de dados que acessam à internet diretamente dos terminais subaquáticos. Além disso todos os cômodos são equipados com baús e cofres secretos contendo armamentos de todos os tipos.

O lábaro que ostenta

**BANDEIRA SEPARATISTA DO
ENTREPRENEURSHIP**



**UNIÃO DAS MICRONAÇÕES
CRÔNICAS**



**KEEPING NETWORKS OF
OCEANICTHREADS SAFE**





Como encalham as baleias?

EPISÓDIO PILOTO

A história começa com Ancapitão atendendo a um chamado para o concerto de um cabo extraviado. Ele depara-se com marcas de queimado no cabo, apesar de estar constantemente submerso. Percebe então um vazamento de óleo que o leva a uma gruta contendo um portal identificado como "Wakläntidä". Esta lhe parece uma excelente oportunidade de entreter as crianças naquele dia chuvoso.

Enquanto isso, Molly, Laura e Lewis estão todos no navio com atentos a explicação que Samuel dava sobre a região: séculos antes aquele local teria sido um santuário de baleias. Curiosos sobre o sumiço das baleias, os tripulantes o acompanha imaginando que lá desvendariam o intrigante o sumiço dos cetáceos.

Já na gruta, deparam-se com o primeiro desafio, abrir a porta. Ancapitão e Samuel observavam a cômica cena de Lewis golpeando a porta, que eventualmente acerta uma discreta cápsula de vidro disfarçada de mineral e que rompe-se liberando um líquido vermelho que espelha-se pela porta formando a frase: "Speak whatsoever and Enter".

A crianças gritam em uníssono "whatsoever" e a porta reage comunicando a não autorização da passagem. Segundo o texto que brilhava na pedra, a

senha deveria conter no mínimo 5 caracteres, incluindo letras e números. Após algumas poucas tentativas, Molly e Laura trocam palavras e olhares como se tivessem resolvido o enigma. A senha "4ever" destranca a porta e o grupo segue em frente debilhando da situação.

Do outro lado encontram um salão redondo, que rapidamente se ilumina da mesma forma que ocorrera na entrada. O óleo vermelho espalha-se pelos pilares e incendiando-se na boca das lâmpadas espalhadas pelo salão. No centro há uma fonte de óleo rodeada de esculturas de baleia. Das janelas é possível ver as ruínas de uma cidade do século XVII e um farol tombado, na completa escuridão.

Samuel declara que suas suspeitas se confirmavam: esta seria uma lendária cidade do período das Grandes Navegações que haveria desaparecido. Era conhecida por comercializar um óleo extremamente eficiente para iluminação noturna, que queimava até embaixo da água, por muitas horas, gerando luz intensa. A localidade possuía um icônico farol que dizia-se atrair baleias, porém antes que ficasse conhecida no mundo todo, a cidade desapareceu juntamente com a luz que emitia.

Nas paredes estão as peças que montam o quebra-cabeça. A cidade tornou-se muito próspera a medida que expandia o comércio de seu óleo, que só era encontrado na ilha. Ignorantes de sua origem e reciosos de que poderia acabar a qualquer momento, os governantes decidiram estotar a fonte do óleo, restringindo seu acesso ao salão. Não contentes com o monopólio, eventualmente desenvolveram a crença de que a venda do óleo estaria fortalecendo possíveis inimigos. Decididos que tornariam-se uma po-

tência tecnológica isolando-se do mundo, afundaram a cidade para abaixo d'água e mais nenhum registro foi feito nas paredes.

Ancapitão começa a ficar inquieto e sugere a todos que retornem ao navio.

Neste momento o chão começa a tremer, a porta se fecha, e o óleo é drenado da fonte, revelando no fundo os dizeres: 'O rubro óleo é nosso'.

Enquanto o restante procura desesperado uma nova saída, Molly questiona-se o que teria levado ao repentino trancamento do salão e percebe que Laura não está agindo com a devida urgência. Ao ser questionada, Laura despreziosamente mostra o tubo de ensaio com uma amostra do óleo que ela acabara de colher da fonte.

Molly resmungua e fala em tom incisivo para que Laura livre-se da amostra, ao passo que Ancapitão lembra-as de que 'todo sistema estatal possui uma backdoor', apontando para as esculturas das baleias.

Ao aproximarem: se novamente da fonte não encontram nenhuma cava na pedra ou qualquer sinal de mecanismos escondidos. Molly pergunta a Laura fatos úteis sobre baleias, ao passo que ela responde que elas se diferem de outros peixes por serem maníferos cuja seleção natural levou-os de volta para a água.

Molly diz que acha a metáfora excelente mas que provavelmente não teria utilidade naquele instante, passando a palavra ao Liu, que por sua vez sugere que deveriam tentar matar as baleias. Ela revira os olhos e pergunta como

seria possível matar uma baleia de pedra, quando escuta um som parecido com o de uma garrafa sendo tampada. Ela vira-se e vê Laura encaixando seus tubos de ensaio vazios no 'nariz' nas esculturas, incluindo aquele que continha o óleo, sacrificando sua amostra. O jato é interrompido e o óleo passa a sair por suas boca, como se estivesse sangrando e partes do teto começam a cair.

A escada formada revela uma passagem, para onde eles correm, seguidos de Samuel que vem da cidade carregando sua própria 'souvenir'. A passagem leva os personagens há uma pequena praia. Ancapitão parabeniza Laura pelo sacrifício da amostra. Ela mostra as manchas de óleo na manga que poderiam ser usadas para testes e ele responde com uma piscada de olho.

Samuel questiona às crianças a respeito da pergunta não respondida no início do episódio. Lewis diz que não achou nada de especial no lugar e Laura reitera que a provável explicação para a concentração de cetáceos era aquele ser o único lugar no mundo que não matava baleias para a iluminação noturna.

Molly conclui que a região não tornou-se hostil às baleias com o fim da civilização, mas que simplesmente o restante do mundo deixara de ser com o surgimento do querosene. O Entrepreneurship navega em direção a linha do horizonte, seguido por uma alegre baleia e iluminando o céu noturno com suas lâmpadas de Led."



Sinopses de Episódios

ONDE MORAM AS INTENÇÕES?

Ancapitão e Samuel vão ao navio Satoshi para o leilão da plataforma petrolífera de Sealand, que será disputado com seu maior concorrente, Elon Musk, que intenciona utilizá-la para o lançamento de satélites provedores de internet. Enquanto isso, as crianças passam o final de semana com Tio Chico e Petúnia. A vida segue normalmente até a mãe da Molly fazer uma visita depois de muitos anos desaparecida. Ela está casada com um militar e se diz arrependida de ter abrido mão da guarda da filha. As crianças seguem desconfiadas e procuram um jeito de descobrir as reais intenções do casal.

COMO NASCEM OS MARINHEIROS?

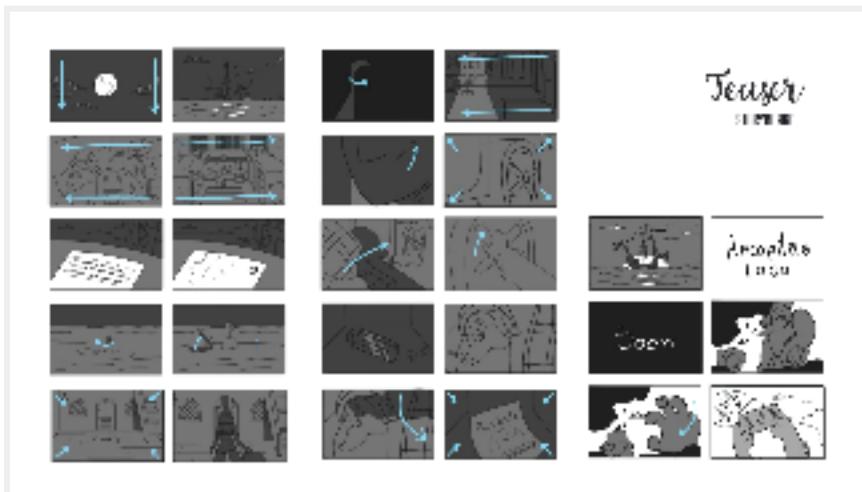
Ancapitão leva as crianças a uma pequena ilha que possuía destroços de um navio naufragado e com o qual ele teria uma grande conexão. A crianças se deparam com um objeto de interesse que os leva a tentarem descobrir a história por trás de tal navio. Ao refazerem os passos do antigo morador da ilha, eles revivem a grande aventura de um capitão que revela-se um antepassado de Ancapitão, que sequestrou um navio-prisão durante a grande fome irlandesa e tornou-se um grande navegador mas que nunca foi capaz de reencontrar sua família.

QUEM DEFINE O QUANTO VALE?

Ao acordar de um pesadelo, Ancapitão encontra o navio em meio a um ataque. As crianças espantam os invasores com sucesso, mas o evento deixa-o desconfiado sobre a qualidade do sistema de segurança do navio. Afim de comprar um novo, eles vão até a feira "Pirate eBay", onde é possível encontrar de tudo, desde fórmulas farmacêuticas com patente industrial até maçãs supostamente abençoadas por Daniel Fraga. As crianças seguem Samuel, que está em busca de um presente de aniversário para Ancapitão: uma das bitcoins envolvidas em uma famosa transação com uma pizzaria. O mercador, no entanto, temendo vendê-las para indivíduos propensos a livrarem-se delas em uma alta de câmbio, ele desafia os compradores a provarem seu valor. Assim eles engajam na missão de literalmente provar o porquê tais moedas são tão valiosas.

QUEM DEFINE O QUE É JUSTO?

Ancapitão percebe um aumento repentino de casos de mal funcionamento de cabos sem motivo aparente. Ao descobrir a presença de novos cabos nas proximidades que estariam causando interferência, ele leva a questão à tripulação que eventualmente descobre que a sabotagem é obra da terrível Companhia das Mídias Internacionais. Como ambas as empresas são filiais de agências de leis privadas diferentes, um árbitro é convocado para a resolução do impasse. O juiz, recém convertido ao anarcoprimitivismo, julga que a melhor forma de solucionar a questão seria através de confronto físico. A medida que se preparam para o duelo, ambos os lados procuram convencer o juiz de preferir uma sentença favorável.



Curtiu? SIGA-ME NAS MÍDIAS SOCIAIS E CONSIDERE
AJUDAR A INVESTIR NO PROJETO



✉ CAROLINALOVATTOBIASUZ@GMAIL.COM 📍 +55 54 984164251

🌐 [BEHANCE.NET/CLOVATTO](https://www.behance.net/clovatto) 📷 [@CLOVATTO.ART](https://www.instagram.com/clovatto.art)

