

ESCOLA DE HUMANIDADES
CURSO DE ESCRITA CRIATIVA

LUANA DE ANDRADE GONÇALVES

POR DENTRO DE FRANKENSTEIN:

AS RAÍZES DA CRIAÇÃO ATRAVÉS DOS SÉCULOS

2024

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

LUANA DE ANDRADE GONÇALVES

POR DENTRO DE FRANKENSTEIN:

AS RAÍZES DA CRIAÇÃO ATRAVÉS DOS SÉCULOS

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Humanidades, Curso de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnóloga em Escrita Criativa.

Orientador: Dr. Bernardo Jose de Moraes Bueno

Porto Alegre

2024

LUANA DE ANDRADE GONÇALVES

**POR DENTRO DE FRANKENSTEIN:
AS RAÍZES DA CRIAÇÃO ATRAVÉS DOS SÉCULOS**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Humanidades, Curso de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnóloga em Escrita Criativa.

Aprovada em _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Dr. Bernardo Jose de Moraes Bueno

Dra. Janaína de Azevedo Baladão

Dra. Moema Pereira Vilela

Porto Alegre

2024

Para Mary Shelley, que despertou a criadora em mim.

Para minha mãe, que comprou a melhor edição de Frankenstein e disse:

“O resto é contigo”.

AGRADECIMENTOS

À Charlotte e Ares, que sempre estiveram comigo; à Totó, por ser cachorro; à Cléia, por ser a avó mais legal; à Rosane, cujos ensinamentos nunca vou esquecer; ao Bernardo, pelo incentivo e orientação.

Pulga e Mushu, vocês são os melhores companheiros caninos que eu tive o prazer de conhecer. Obrigada pelo amor e carinho.

Gabriela, agradeço pelas incontáveis tardes e madrugadas de auxílio e companhia; você é uma estrela brilhante em minha vida. Continue brilhando.

Mãe, obrigada por ser meu verdadeiro norte e sempre apoiar minhas ideias.

Pai, obrigada por ouvir e incentivar. E obrigada pelos cafés.

Néia, obrigada pelo acolhimento e pelos irmãos felinos.

Sou a rocha contra a qual as ondas
quebram. (MASS, 2021, p. 585)¹

¹ Tradução: Mariana Kohnert

RESUMO

A partir da análise de duas obras, o romance Frankenstein, de Mary Shelley, e sua adaptação para graphic novel, de Junji Ito, este trabalho busca investigar como ocorre o processo criativo de cada autor, considerando as diferenças e semelhanças entre as obras em função da mudança de tempo, lugar e gênero narrativo, além das influências dos próprios autores. Processos criativos são únicos e pessoais; analisá-los a partir de duas obras que foram produzidas por autores tão distantes entre si prova que, embora a história seja a mesma, cada obra é um reflexo delineado de seu autor e sua vida. A estruturação do trabalho divide-se em dois segmentos principais, sendo um teórico e outro criativo. O teórico expõe a análise e o estudo sobre o tema central da pesquisa, e o criativo refere-se ao desenvolvimento da parte de criação, que neste caso é uma história em quadrinhos. Fundamentando-se em entrevistas e documentários, além de livros como *Mulheres Extraordinárias: As criadoras e a criatura*, de Charlotte Gordon (2020) e *Quadrinhos e Arte Sequencial*, de Will Eisner (2010) a parte teórica consiste em um ensaio com breves biografias de Shelley e Ito, seguidas de análises investigativas sobre a forma como cada um trouxe Frankenstein à vida; o ensaio estende-se até a exploração de meu próprio processo criativo, que se conecta com a segunda parte do trabalho: o roteiro da minha história em quadrinhos. A trama se desenrola em uma comédia romântica que narra a aventura de Ares e Charlotte; o casal é enviado ao casarão onde Shelley criou Frankenstein pelo chefe da empresa de games na qual trabalham, e são magicamente transportados para dentro do livro da autora. Sem entender como chegaram lá, os dois são forçados a viver a história criada por Shelley enquanto tentam descobrir como voltar ao mundo real.

Palavras-chave: Escrita criativa; Frankenstein; História em quadrinhos; Junji Ito; Mary Shelley; Processo criativo.

ABSTRACT

Departing from the analysis of two works, Mary Shelley's novel *Frankenstein* and its graphic novel adaptation by Junji Ito, this paper aims to investigate how each author's creative process develops, considering the differences and similarities between the works due to the change in time, place and narrative genre, as well as the influences of the authors themselves. Creative processes are unique and personal, and analyzing them based on two works produced by authors so far apart proves that, although the story is the same, each work is a reflection of its author and their life. The structure of the work is divided into two main segments, one theoretical and the other creative. The theoretical section sets out the analysis and study of the central theme of the research, and the creative section refers to the development of the creative part, which in this case is a comic book. Based on interviews and documentaries, as well as books such as *Extraordinary Women: The Creators and the Creature*, by Charlotte Gordon (2020), and *Comics and Sequential Art*, by Will Eisner (2010), the theoretical part consists of an essay with brief biographies of Shelley and Ito, followed by investigative analyses of how each brought *Frankenstein* to life; the essay extends to an exploration of my own creative process, which connects with the second part of the work: the script for my comic book. The plot unfolds in a romantic comedy that chronicles the adventure of Ares and Charlotte; the couple is sent to the mansion where Shelley created *Frankenstein* by the head of the games company where they work, and are magically transported into the author's book. Without understanding how they got there, the two are forced to relive the story created by Shelley while trying to figure out how to get back to the real world.

Keywords: Creative Writing; Creative process; Comics book; *Frankenstein*; Junji Ito; Mary Shelley.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

[Figura 1: Villa Diodati, Genebra]	17
[Figura 2: Quadros de Uzumaki]	22
[Figura 3: Rascunhos de Ito]	29
[Figura 4: Nascimento da criatura]	30
[Figura 5: Victor Frankenstein nas catacumbas]	32
[Figura 6: Despertar da criatura]	33
[Figura 7: Victor e Henry]	33
[Figura 8: Expressões da criatura]	35
[Figura 9: A noite além da janela triangular]	35
[Figura 10: Mesa de produção de Junji Ito]	36
[Figura 11: Mapa mental do início da história]	41
[Figura 12: Esboços do primeiro resumo da HQ]	42
[Figura 13: Modelo de roteiro]	43
[Figura 14: Charlotte – esboços]	44
[Figura 15: Ares – esboços]	45
[Figura 16: Rascunhos de ideias]	46
[Figura 17: Esboços de quadrinhos e layouts]	47
[Figura 18: Quadrinhos soltos]	47
[Figura 19: Timelines da narrativa]	48

SUMÁRIO

1	CONSIDERAÇÕES INICIAIS	13
2	O DESABROCHAR CRIATIVO	15
2.1	Mary Shelley, a criadora de Frankenstein	15
2.2	Junji Ito, o mestre mangaká do terror japonês	19
2.3	Como Mary Shelley chegou à ideia de Frankenstein	22
2.4	Junji Ito: reviver Frankenstein	27
3	EU, A CRIADORA	39
3.1	Ares e Charlotte	49
3.1.1	Sinopse Breve.....	49
3.1.2	Resumo.....	49
3.1.3	Observações sobre o formato do roteiro:	55
3.1.4	Meu melhor pesadelo romântico	55
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
	REFERÊNCIAS	85

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A ideia de Frankenstein nasceu na mente de Shelley muito antes de ela formar seus dezoito anos de vida. Sua trajetória como escritora iniciou quando Mary ouvia o pai contar histórias para ela e sua irmã, sendo uma especificamente a mais amada de todas, escrita por sua mãe. O que aconteceu depois disso foi uma sucessão de eventos maravilhosos e terríveis que formaram uma mulher inteligente, talentosa, forte e criativa. Toda a vida de Shelley contribuiu para que Frankenstein e sua criatura desenvolvessem raízes profundas e cheias de lascas na escritora, até que ela decidiu puxá-los para fora com a ajuda de um pesadelo assombroso. Não há como saber o passo a passo do processo criativo que tomou conta de seu tempo enquanto páginas de rascunhos e esboços nasciam, e não é possível entrar na mente da autora e vasculhar os cantos. Temos apenas o que Shelley escreveu em sua Introdução da Autora como a fonte mais confiável e o que podemos tirar a partir das palavras contidas em Frankenstein e dos eventos formadores de sua vida. A análise combinada desses elementos concebe um panorama muito misterioso e ao mesmo tempo intrigante sobre o processo pelo qual Shelley encarnou seu potencial de criadora para escrever Frankenstein.

Junji Ito, mangaká reconhecido como mestre do horror no Japão por suas graphic novels e mangás, nascido alguns séculos mais tarde e em um contexto completamente diferente, retoma a ideia de Shelley em um gênero tão difuso na cultura pop que faz a história de Victor Frankenstein e sua criatura ganhar novos atributos e ainda mais reconhecimento. Seu processo criativo, obviamente bem mais acessível que o de Mary Shelley, demonstra como é difícil combinar imagem e texto juntos na produção de arte sequencial. Ao analisar Frankenstein reescrito em outra época e através de outro gênero, e relacionar a composição das duas obras com seus autores, conseguimos identificar o quanto o processo criativo de cada um afeta, reflete, conduz e interfere em sua produção. As influências não se limitam apenas ao conhecimento de Ito e Shelley, e sim invadem suas experiências de vida, identidades, contextos social e temporal, e alicerçam as bases de suas criações.

Dividido em duas partes, a teórica e a criativa, este trabalho se propõe a discutir sobre processos criativos, e busca entender como funcionam as engrenagens da criação e porque elas são tão pessoais e íntimas para cada um. Na parte teórica, a pesquisa foca em investigar o processo criativo de Junji Ito e Mary Shelley, observando de que forma cada escritor lida com o encadeamento desse processo e como ele molda e guia suas criações. Processos criativos são únicos e especiais porque estão diretamente relacionados com as experiências de vida de cada

um, e estão sempre em formação e adaptação, já que nós vivemos em constante transformação. É a partir dessa investigação que eu mesma explano o processo criativo pelo qual passei ao desenvolver a história em quadrinhos que compõe a parte criativa do trabalho.

Nessa história, a fim de perpetuar mais ainda o romance de Shelley, minhas personagens entram no livro Frankenstein. Ares e Charlotte são duas figuras que moram em minha cabeça há muito tempo, e finalmente achei uma saída para os dois através de uma história em quadrinhos. Charlotte, em especial, sempre esteve esperando uma oportunidade de sair, já que ela é uma extensão de mim em todos os sentidos, assim como muitas coisas em Victor Frankenstein e na criatura eram uma extensão de Shelley. Observando a forma como Ito trouxe os personagens de Shelley à vida em suas ilustrações detalhadas e fidedignas, percebi que queria fazer o mesmo. Decidi criar o roteiro de uma HQ porque, além de minha adoração pelo gênero, percebi que a história de Ares e Charlotte passava em minha cabeça através de uma sucessão de imagens muito nítidas e dispostas em sequência. Os moldes e ensinamentos básicos da arte sequencial permitiram que meus personagens e sua história desabrochassem em um roteiro cômico, leve, romântico e misterioso dentro de uma história que, originalmente, abraçava o horror e a ficção científica.

2 O DESABROCHAR CRIATIVO

Esta parte do trabalho se concentra em uma pesquisa teórica com uma breve introdução sobre quem foi Mary Shelley, autora de Frankenstein, e quem é Junji Ito, mangaká que adaptou a história de Shelley para os quadrinhos. O pequeno resumo descreve brevemente suas vidas e mostra como os dois se tornaram grandes escritores e criadores, e é seguido por uma análise investigativa de como funciona o processo criativo deles, tendo como base as obras Frankenstein e sua versão em quadrinhos. O último tópico a ser apresentado é uma introdução da parte criativa, onde abordo meu processo criativo e discuto sobre como ocorreu o desenvolvimento do roteiro da história em quadrinhos, explicando de que forma meus personagens, Ares e Charlotte, ganharam vida e entraram na história de Mary Shelley. Por fim, exponho um resumo da história e o roteiro do primeiro episódio.

2.1 Mary Shelley, a criadora de Frankenstein

Mary Godwin, depois conhecida como Mary Shelley, nasceu em Londres, em 30 de agosto de 1797. Seus pais foram duas figuras muito polêmicas na época, principalmente em função de suas ideias revolucionárias. A mãe de Mary foi Mary Wollstonecraft, escritora britânica considerada pioneira do feminismo moderno por escrever *Reivindicação dos Direitos da Mulher*, publicado em 1792, “uma crítica aberta e contundente ao modo arbitrário como os homens impuseram condições humilhantes às mulheres” (Cecconi apud Gordon, 2020, p. 15). A obra escandalizou as pessoas por ir contra os ideais populares da época, e contribuiu para os primeiros passos da luta das mulheres para a conquista de direitos.

O pai de Mary, William Godwin, foi um filósofo, escritor e político liberal, famoso por sua obra *Political Justice*, 1791, que ascendeu o movimento reformador e chamou a atenção dos intelectuais liberais da época devido às fortes opiniões políticas, tornando Godwin uma espécie de líder radical. Ele também publicou outras obras, como *Caleb Williams*, 1831, um romance que também perpetuou na literatura britânica. Godwin foi um radical muito comentado entre os círculos sociais de sua época, inspirando reformistas a repensar a estrutura do governo e a propor mudanças capazes de influenciar a política e, por consequência, a vida social. Por isso, no início da década de 90, muitos liberais queriam frequentar a casa de Godwin (Gordon, 2020).

Muitas figuras importantes que Godwin recebia em sua casa, como filósofos, escritores, políticos e reformistas, iam ávidos para conhecer Mary, a filha pródiga de dois intelectuais da época. Um exemplo é o poeta Samuel Taylor Coleridge. Muito amigo de Godwin, Coleridge visitava sua casa em várias ocasiões ainda quando Mary era pequena, e contava a ela e a irmã, Fanny, suas histórias. Mary ficava fascinada, já que ele era conhecido como um contador de histórias fantástico. (Gordon, 2020).

Todo esse estímulo fez de Mary uma jovem curiosa, inteligente e criativa, fascinada pela literatura, política, filosofia e, ainda mais, pelos mistérios da vida. As histórias que ouvia Coleridge contar até tarde da noite prendiam muito sua atenção e alimentavam sua imaginação, principalmente àquelas de fantasmas pelas quais o poeta guardava especial carinho.

Mary Wollstonecraft deixou Mary Godwin apenas 10 dias depois dela nascer, em função de um parto mal realizado que fez com que tivesse uma infecção no útero, e assim faleceu por contrair febre puerperal (Castro; Brandão, 2014). Esta tragédia abalou muito William Godwin, e assombrou Shelley durante toda sua vida, pois Mary nunca sentiu como seria o amor de uma mãe. Ela teve muita dificuldade de firmar uma família ao longo dos anos, o que piorou ainda mais a dor de não ter tido uma figura materna.

Mary foi criada por Godwin, junto com Fanny. Porém, Godwin era um homem frio, focado em seu trabalho. Embora amasse as meninas, especialmente Mary por ser uma criança incomum, de inteligência aguçada e beleza extravagante, Godwin se viu incapaz de criar as garotas, e por isso decidiu se casar com Mary-Jane Clairmont, sua vizinha, que já possuía filhos e que se mudou para a casa de Godwin, passando a ser fervorosamente odiada por Mary. Segundo Gordon (2020):

Em duas semanas, os Clairmont haviam se mudado para o número 29, destruindo a ordem sossegada da casa dos Godwin. Mary-Jane batia portas, rasgava cartas, gritava com os criados, batia nos filhos, depois implorava perdão. Ela pensava que Godwin havia mimado Mary e, para compensar isso, a mulher tratava a garotinha com uma severidade imerecida. Quanto a Fanny, ela a ignorava na maior parte do tempo (p. 47).

Dessa forma, Mary sofreu a vida inteira com as péssimas escolhas e o comportamento afastado do pai, e com a família que se formou ao seu redor, pois a rixa entre os Godwin e os Clairmont se tornava cada dia mais palpável, e Mary odiava a madrasta e a irmã postiça. Quando conheceu Percy Shelley, ela já era uma jovem intelectual de 16 anos, bela, culta e refinada. Percy sentiu-se extremamente atraído pela figura fascinante e extraordinária na qual Mary havia

se tornado ao longo do tempo, e agradava-o poder conversar com ela sobre assuntos nos quais Percy passava o tempo todo engajado e que o levaram a ser pupilo de Godwin (Gordon, 2020)

Conhecer Percy foi, provavelmente, o derradeiro evento que mudou a vida de Mary Shelley. Os dois se apaixonaram um pelo outro mesmo antes de se conhecerem profundamente, e quanto mais tempo Percy passava com Mary, mais intrigado e envolvido por ela sentia-se. “Ele nunca havia conhecido ninguém como Mary Godwin. A mãe da jovem deveria ter sido exatamente assim: uma intelectual, uma bela filósofa [...] Ali estava a resposta que ele vinha procurando. Mary Godwin inspiraria sua criatividade” (Gordon, 2020, p. 99). Percy era a essência de um romântico aturdido e, ao mesmo tempo, espirituoso e sonhador.

O ano de 1816, também chamado de “o ano sem verão”, foi quando Percy, Mary, seu bebê William e a irmã de Mary, Jane, foram ao encontro de Lorde Byron e do médico John Polidori, em Genebra, próximo ao lago Léman, onde os dois grupos seriam vizinhos e passariam horas juntos. Um tempo depois, eles se reuniram na Vila Diodati, na residência de Byron, e lá permaneceram confinados devido ao tempo ruim e chuvoso que assolou a região. É nessa época, na Villa Diodati, que Mary começa a dar seus primeiros passos em direção à ideia de Frankenstein (Gordon, 2020).

[Figura 1: Villa Diodati, Genebra]



[LideaMagazine.com, 2015]

O lugar era pacífico e cercado pela natureza, como mostra a imagem acima, e o lago instigava passeios à barco ou caminhadas pela margem. Por isso, não havia muitas opções para preencher o tempo quando as mudanças climáticas afetaram a paz da região e prenderam o grupo em casa. As discussões do grupo variavam entre política, artes, filosofia e ciências. Por muitas horas eles discutiam o princípio da vida, e conversavam sobre as novas descobertas da eletricidade e os experimentos em voga realizados para que se pudesse compreender melhor o tema. Entre os cientistas que comentaram, Galvani foi o mais importante, e uma das principais referências que influenciaram Mary na construção de Frankenstein: “Em 1780, o médico, cirurgião e investigador italiano Luigi Galvani (1737-1798) produz a “eletricidade galvânica”, originária de reações químicas e descobre a “bioeletricidade” (Castro; Brandão, 2014).

E as conversas logo viraram indagações sobre criação, princípio vital e até sobre morte:

O grupo concordou em ouvir a leitura do primeiro esboço de sua nova peça [a peça de John Polidori] [...] tal escrito foi o estopim de uma conversa que redundaria em importantes desdobramentos para todos ali reunidos: tão importantes que estudiosos da literatura ainda tentam determinar o que aconteceu exatamente naquela noite. Criação e natureza humana - tais eram os temas em pauta (Gordon, 2020, p. 209).

Na noite seguinte, em 16 de junho, quando o tempo chuvoso e os raios que apareciam no céu reuniram o grupo ao redor da lareira, Byron propôs uma ideia instigante para esvaír com o tédio do confinamento: cada um escreveria uma história de terror. Ao final da competição, eles escolheriam o vencedor (Hindle, 2015).

A imaginação de Mary Shelley a levou a ultrapassar a realidade de uma forma que nunca pensou que aconteceria. Foi tão intenso, que ela enxergou a criatura que habitava os cantos mais profundos de seu inconsciente através do que descreveu como “pesadelos” que iam além de meros devaneios. Nas palavras de Mary sobre o evento:

Minha imaginação, à solta, me possuiu e guiou, dando às sucessivas imagens que surgiram em minha mente uma vivacidade que ia bem além das fronteiras do devaneio. Vi – com os olhos fechados, mas visão mental aguçada -, vi o pálido cultor de artes profanas ajoelhado junto à coisa que criara. Vi o horripilante fantasma de um homem estirado que, em seguida, por força de um poderoso motor, mostrava sinais de vida e movimento desajeitado, a meio caminho de viver (Shelley, 2015, p. 70).

Em seus sonhos, ela visualizou a parte central de sua obra, onde a criatura e Victor apareceram em uma cena tenebrosa e fantasmagórica. A imaginação de Shelley a levou, durante os próximos anos, a construir e compactar todas as informações de sua vida, de seus

pesadelos e de seus conhecimentos para construir a mais famosa história de terror e ficção científica do mundo. Sobre a imaginação, Bachelard diz:

A imaginação não é, como sugere a etimologia, a faculdade de formar imagens da realidade; ela é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que cantam a realidade. [...] abre os olhos que têm novos tipos de visão. Verá se tiver “visões”. Terá visões se se educar com devaneios antes de educar-se com experiências, se as experiências vierem depois como provas de seus devaneios (Bachelard, 1998, p. 17-18).

Mary Shelley imaginou, inspirou-se e criou uma criatura que remonta sua própria vida, seus conhecimentos e estudos adquiridos durante anos e as principais discussões dentro do contexto político, social e econômico de sua época. Ela educou-se com os devaneios que teve e escreveu Frankenstein logo depois de concluir que, se ela mesma se apavorou com o terror que seu pesadelo provocou, a história que iria escrever e na qual estava prestes a remontar todo o seu pesadelo também iria incutir medo e pavor extremos em outras pessoas: “O que me aterrorizou vai aterrorizar outras pessoas; e tudo que preciso é descrever o espectro que veio me assombrar no travesseiro à meia-noite” (Shelley, 2015).

2.2 Junji Ito, o mestre mangaká do terror japonês

Junji Ito nasceu em 1963 na província de Gifu, no Japão, e é conhecido como um dos maiores mangakás do gênero de horror contemporâneos (DARKSIDE, 2024). À princípio, Ito seguiu a área da saúde, tendo se formado em licenciatura com um diploma de tecnologia odontológica e exercido sua carreira por alguns anos de sua vida (Ramen para dos, 2017). Contudo, enquanto trabalhava como profissional odontológico, encontrava prazer em criar histórias e ilustrá-las, seguindo a ambição para o gênero do horror e suas ideias macabras.

Embora tenha terminado a sua formação com uma licenciatura em Tecnologia Dentária, em vez de seguir uma carreira como técnico de prótese dentária, optou por aplicar os seus conhecimentos de anatomia na ilustração de imagens macabras do corpo humano da forma mais realista possível nas suas obras [...]”². (Ember; Tar, 2021, p.248)

² Tradução minha. No original: “Although he finished his education with a degree in Dental Technology, rather than pursuing a career as a dental technician, he chose to apply his knowledge of anatomy in illustrating gruesome images of the human body as realistically as possible in his works”.

A paixão de Ito por criar histórias e ilustrá-las começou a manifestar-se quando tinha aproximadamente 5 anos. Embora tenha escolhido uma carreira de odontólogo, Ito considerava o trabalho “bastante aborrecido em comparação com o que realmente gostava: escrever histórias”³ (Ramen para dos, 2017).

Uma das maiores influências de Ito desde o início de sua vida é o mangaká Kazuo Umezu, que também explora o gênero do horror nas obras. Um dos primeiros mangás que Ito lembra de ter lido foi *Mummy Teacher*, um mangá de horror criado por Umezu e lançado em 1968 (Vizmedia, 2021). Anos mais tarde, Ito participou de um concurso no qual, dentre os principais organizadores, estava o próprio Kazuo Umezu, e ganhou. Seu primeiro mangá publicado foi *Tomie*, que estreou na revista de mangá *Gekkan Halloween* em 1987.

Dessa forma, Ito teve contato com histórias de terror desde pequeno, e sua paixão por criar as suas próprias histórias nasceu desse contato: “O primeiro mangá que li acabou sendo um mangá de horror. Enquanto o lia, eu queria fazer meu próprio”⁴ (Vizmedia, 2021).

Ele [Junji Ito] apaixonou-se pelo gênero de terror e pelo mangá, quando era jovem, lendo as obras de outros autores e vendo filmes com as suas irmãs mais velhas, sendo um deles uma adaptação dos anos 70 de *Frankenstein*⁵ (Ember; Tar, 2021, p.248).

A partir desse contato, Ito descobriu um dos elementos mais importantes que passaram a integrar todas as suas criações: o *body horror*. Esse subgênero do horror é muito conhecido por se destacar em adaptações visuais, e ganhou visibilidade próximo ao início dos anos 70. O horror corporal consiste em distorcer a noção de corpo que conhecemos por convenção, promovendo transformações gráficas intensas e descontroladas (Ember e Tar, 2021). Essas transformações podem ocorrer, por exemplo, a partir de corpos desfigurados, como vemos em *Frankenstein*, ou a partir da junção de corpos com objetos ou elementos zoomórficos. Segundo Baker (2020):

³ Tradução minha. Legenda original: “sin embargo, se trataba de un trabajo un tanto aburrido en comparación con lo que verdaderamente me gustaba: escribir historias”.

⁴ Tradução minha. No original: “The very first manga I read happened to be a horror manga. As I read it, I wanted to do my own”.

⁵ Tradução minha. No original: “He [Junji Ito] became passionate about the horror genre and manga, as a young boy, by reading the works of other authors and watching movies with his older sisters, one of them being a `70s adaptation of *Frankenstein*”.

Para fazer isso, podemos primeiro considerar o termo em si, pois o body-horror, em seu nível mais básico, refere-se a corpos e a como os corpos podem causar em nós um sentimento de horror quando não correspondem mais à ideia convencional que temos deles. [...] corpos que passam por mudanças devido a doenças, idade, drogas, interferência médica e outras causas mais sobrenaturais⁶ (Baker, 2000, p. 4).

Além deste, Ito utiliza outro subgênero do horror conhecido como psychological horror, que trabalha com a mente, utilizando técnicas para atormentar mentalmente as vítimas e espectadores. Como será explicado mais a frente, Ito acredita que a mente humana pode ser a parte mais assustadora de nós mesmos. Por isso, é compreensível que ele utilize o horror psicológico em suas criações para provocar emoções conflitantes nos leitores com o apoio do horror corporal.

O segundo subgênero de horror que aparece é o psicológico. Esse tipo envolve atormentar mentalmente as vítimas; na maioria dos casos, o dano mental é tão intenso quanto o físico, e o autor também pode causar um impacto nos estados emocionais dos leitores, evocando emoções como medo, nojo, frustração e, ao mesmo tempo, fascínio⁷ (Ember; Tar, 2021, p. 250).

Ainda assim, seus mangás retratam com muito mais destreza transformações corporais e deformações impossíveis do corpo, fazendo com que seu trabalho provoque em leitores um desconforto impactante e assustador. De acordo com Ito:

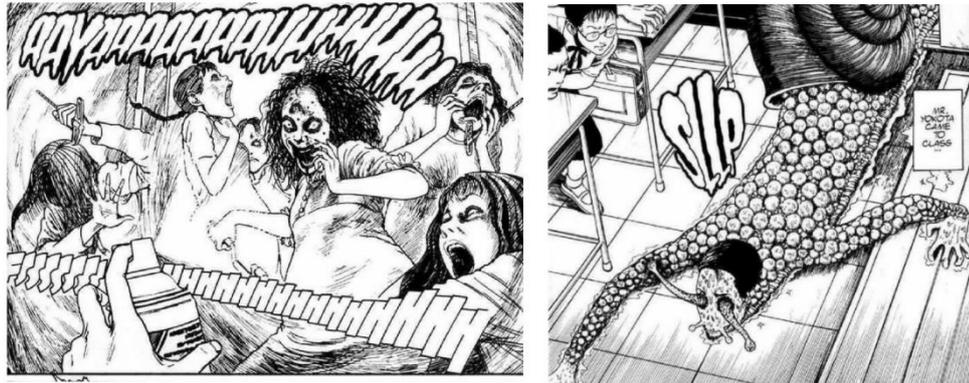
Comecei a desenhar quando criança por diversão. Eu não estava conscientemente buscando o horror corporal, mas acredito que a mente humana é a parte mais assustadora de nós mesmos. Quando o corpo manifesta esses medos, o corpo se torna a parte mais assustadora, por isso desenhei muitas transformações.⁸ (Vizmedia, 2021).

⁶ Tradução minha. No original: “To do this, we might first consider the term itself, for body-horror, at its most basic level, refers to bodies and how bodies can cause in us a feeling of horror when they no longer correspond to our conventional idea of them. [...] bodies undergoing change because of disease, age, drugs, medical interference and other more supernatural causes.”

⁷ Tradução minha. No original: “The second subgenre of horror that appears is the psychological one. This type involves mentally tormenting the victims, in most cases the mental damage is as intense as the physical one, the author being able to have an impact on the readers’ emotional states, as well, by evoking emotions such as fear, disgust, frustration and at the same time fascination.”

⁸ Tradução minha. No original: “I got started by drawing as a child for fun. I wasn't consciously aiming for body horror, but I believe the human mind is the scariest part of oneself. When the body manifests those fears, the body becomes the scariests part, so i drew a lot of transformations.”

[Figura 2: Quadros de Uzumaki]



[Fonte: Uzumaki, Ito, 2021]

Ao ilustrar tais deformações em seus quadrinhos, Ito mexe com a imagem de “corpo” que temos e provoca choque com a distorção que manifesta na construção de seus personagens. Assim, explora a mente humana e procura inspiração sobre o que poderia ser desconfortável e incômodo para adentrar no campo do medo, do assustador, e exteriorizar essas representações através do corpo deformado. É por isso que, adicionando suas habilidades artísticas na mistura entre psychological e body horror, Ito é considerado um dos mestres do mangá de horror:

Esse tipo é particularmente impactante porque acreditamos que nosso corpo está no centro de nossa existência, é o que nos dá estabilidade e, ao danificar esse pilar, os artistas de terror instilam em nós, o público, uma profunda sensação de medo e fragilidade⁹ (Ember; Tar, 2021, p. 248).

2.3 Como Mary Shelley chegou à ideia de Frankenstein

O início da vida de Mary Shelley foi caótico e cheio de altos e baixos. A estruturação familiar desequilibrada e dramática na qual se criou acabou sendo uma peça-chave para o estímulo de sua imaginação criativa, já que, para fugir da realidade, coisa que Mary estava sempre muito disposta a fazer, ela inventava histórias e criava personagens únicos em sua mente:

Foi debaixo das árvores do terreno em que ficava nossa casa, ou para os lados mais

⁹Tradução minha. No original: This type is particularly impactful because we believe our body to stand at the centre of our existence, it is what gives us stability and by damaging this pillar, the horror artists instil in us, the audience, a profound sense of fear and fragility.

áridos das montanhas sem vegetação próximas dali, que minhas verdadeiras composições, os voos altos de minha imaginação, nasceram e prosperaram. Não me fiz heroína de minhas próprias histórias. [...]; mas eu não estava confinada à minha identidade e podia povoar as horas com criações muito mais interessantes para mim naquela idade do que eram minhas próprias sensações (Shelley, 2015, p. 66).

Sendo filha de duas figuras ilustres na literatura, é de se esperar que ela tivesse, entre seus vários interesses, a escrita como um dos principais. A escrita a permitia uma sensação de liberdade frente à rotina rigorosa com a madrasta e às expectativas inatingíveis do pai. Percy Shelley, seu marido, foi quem mais a estimulou a construir um legado e provar que podia ser tão competente e habilidosa quanto o sobrenome Godwin indicava. Segundo Mary: “Meu marido, no entanto, desde o início mostrou-se ansioso para que eu me provasse à altura de minha família e inscrevesse meu nome no rol da fama. Não cessava de me incentivar a construir uma reputação literária” (Shelley, 2015, p. 66).

Diversas influências literárias e biográficas de Percy a inspiraram e ajudaram a escrever Frankenstein. Contudo, essas foram só partes das engrenagens que compunham o todo. Mary é responsável pela ideia central da história, colocando suas próprias experiências e elementos influenciadores no texto. À princípio, alguns pensavam que Percy era o autor da obra. Porém, ao ler e analisar sua constituição criativa e genialidade central, percebe-se de forma clara e concisa que tudo saiu da capacidade de Mary de imaginar e criar a partir do lado mais obscuro de sua imaginação e subconsciente. Ou seja, Frankenstein é fruto completo de seu processo criativo. Nesse sentido:

O livro, porém, é produto da intuição genial da própria Mary, mesmo que influências biográficas, literárias e filosóficas de Percy fiquem claras na história. O que tornou o feito de Mary tão admirável foi sua incrível habilidade de sintetizar esses aspectos num todo vigoroso” (Hindle, 2015, p.10).

E embora o processo de desenvolvimento de Frankenstein e a obra em si sejam produtos de eventos enigmáticos, assombrosos, quase mágicos para exagerar um pouco, mesmo após Lorde Byron lançar o desafio de escrever uma história de terror, Mary se pegou durante dias frustrada com suas tentativas de pensar em uma história que fosse boa o suficiente e estivesse à altura daquelas com as quais o grupo se manteve entretido durante o confinamento na Vila Diodatti. Ela, como qualquer outro escritor e criador, entrou em um ciclo de frustrações e vazios previsíveis em qualquer processo de criação, pois preocupava-se em instigar nos leitores os sentimentos coerentes com uma história de terror. Segundo Shelley:

Eu, de minha parte, ocupava-me em pensar uma história – e uma história que rivalizasse com aquelas que nos haviam incentivado ao desafio. Uma história capaz de falar aos misteriosos temores de nossa natureza e de despertar um horror arrepiante – uma história que fizesse o leitor ter medo de olhar à sua volta, que congelasse seu sangue nas veias e lhe acelerasse as batidas do coração (Shelley, 2015, p. 68).

As ideias extraordinárias já estavam florescendo nas margens profundas de sua mente, porém a inspiração não vinha de forma fácil, e acredito que o mesmo ocorra para muitos escritores, independentemente de qual seja seu processo criativo. Frankenstein “canta a realidade” que Shelley viveu e conheceu, ultrapassando-a. A criatura abandona a imaginação da autora e, a partir dos pesadelos, ganha vida. Em resumo, tudo é um grande ciclo onde níveis da realidade preenchem o imaginário e este, por sua vez, preenche a história de Shelley. “Imaginar é a capacidade de fazer algo surgir de fora para dentro (inspiração) e de dentro para fora (criação/ expiração)” (Castro; Brandão, 2014, p.121). Uma das questões principais que Freud deixa claro em sua teoria de interpretação dos sonhos é sua crença em que sonhos são produtos de nossos desejos, pensamentos e problemas que residem na consciência. Portanto, a vida de Shelley e os eventos que a constituíram transformaram-se na história de Frankenstein e sua criatura.

Com 18 anos e escrevendo seu primeiro grande romance, Shelley já era atormentada pelo que todos os escritores, inevitavelmente, passam em algum momento da vida: “Sentia aquele vazio da incapacidade inventiva que é o maior tormento de quem escreve, quando o que vem responder a nossas inquietantes invocações é um tedioso Nada” (Shelley, 2015, p. 69). Esse “Nada” viria assombrá-la à noite de forma perturbadora, como ela mesma explica:

Quando pousei a cabeça no travesseiro, não dormi e tampouco poderia dizer que fiquei pensando. [...] vi o horripilante fantasma de um homem estirado que, em seguida, por força de um poderoso motor, mostrava sinais de vida e movimento desajeitado, a meio caminho de viver (Shelley, 2015, p. 70).

E o devaneio imaginativo permitiu-a pensar além da criatura, mostrando também o cientista atormentado, Victor Frankenstein. Shelley já pensou à frente, imaginando de que forma o pavor de criar uma criatura tão desfigurada em comparação à imagem do ser humano aterrorizaria Victor:

[...] de um terror supremo seria o efeito causado por qualquer esforço humano a imitar a estupenda engrenagem do Criador do mundo. Se bem-sucedido, atemorizaria o

artista; ele fugiria, cheio de horror, de seu artefato. E o faria na esperança de que, abandonada, a breve faísca vital que transmitiria se extinguisse (Shelley, 2015, p. 70).

E a imagem horripilante apareceu tão clara para ela, que a permitiu visualizar as ações e características da criatura logo em seguida: “Ele [o cientista] adormece; mas é acordado; abre os olhos; eis que a coisa horrenda, ao lado da cama, puxa as cortinas e o examina com seus olhos amarelados e úmidos, mas curiosos” (Shelley, 2015, p. 70). Os “olhos curiosos” que ela vislumbrou, mais tarde, seriam explicados pelo desejo da criatura de querer entender de onde veio e quem é, sendo esses questionamentos a causa de sua grande perturbação e sofrimento. A narrativa de Shelley explora o descobrimento da criatura sobre sua própria condição e as consequências desse evento, pontuando que a obsessão de Victor em querer dominar o curso da natureza acabou gerando terríveis consequências para ele e para aqueles que amava.

Em alguns casos, durante o processo de criação, as imagens que se constituem a partir de nosso imaginário se materializam quase que de forma concreta, permitindo a nós a visualização de cenários, cenas e personagens. Eis que o que aconteceu com Shelley em 1816, também acontece com vários outros até hoje. E, talvez em função do choque que a abalou com o episódio vívido de seu pesadelo, Shelley não ligou os pontos imediatamente e não notou que a história tão desejada há dias estava bem ali, dentro dela. Segundo com Hindle:

De acordo com sua descrição na ‘Introdução da autora’, ela não fez imediatamente a conexão entre seu ‘pesadelo’ e a necessidade de inventar uma história de terror - prova, se alguma ainda fosse necessária, de que o assunto era inteiramente novo, diferente dos desgastados temas e imagens correntes nas novelas ‘góticas’ daquele tempo. (Hindle, 2015, p.20)

Demorou até que se desse conta de que a história de fantasmas única que estava procurando apareceu a ela como um presente. Em sua Introdução da autora que escreveu para a obra ela conta que, por outro lado, o surgimento da ideia ocorreu de forma rápida e clara, fazendo-a transcrever os horrores de seu devaneio no que seria posteriormente o início do capítulo 5 do volume I de Frankenstein. A famosa frase “Foi numa noite lúgubre de novembro que contemplei os sucessos de meus esforços” testemunhou os primeiros rascunhos de Shelley para introduzir os acontecimentos que viriam a seguir. “O que me aterrorizou vai aterrorizar outras pessoas; e tudo que preciso é descrever o espectro que veio me assombrar no travesseiro à meia-noite.” (Shelley, 2015, p. 71).

Como já mencionado, Shelley foi estimulada intelectualmente, construindo fortes bases literárias e teóricas desde muito pequena. Por isso, muitas influências que partiram dela própria

ficam evidentes na história. Esse conhecimento todo confluía como um furacão em sua mente enquanto ela escutava atentamente as conversas de Lorde Byron e Percy Shelley que, sendo poetas românticos liberais e assíduos estudiosos, discutiam sobre o idealismo romântico e as experiências milagrosas da ciência moderna. Segundo Hindle (2015): “A agitação intelectual intensa daquele verão chegaria a seu clímax histórico quando a jovem Mary Godwin, testemunhando a fruição de seus recursos intelectuais, chegou a uma cena horrível, em congruência com seus esforços [...]” (p.19).

A “eletricidade galvânica” havia recém sido postulada por Luigi Galvani, médico e investigador italiano, no ano de 1780. Através de seus experimentos com reações químicas, Galvani descobriu a bioeletricidade, mais tarde usada por Shelley para encenar a criação e nascimento da criatura (Castro; Brandão, 2014). Além de Galvani, outros cientistas invocavam ideias que condiziam com o que Shelley formulava em sua cabeça para construir o cientista Victor Frankenstein: Konrad Dippel (1673-1734), alquímico nascido no castelo Von Frankenstein, local famoso pelas conduções de experimentos com cadáveres, que queria solucionar os mistérios da vida; Giovanni Aldini (1762-1834), que realizou uma das mais famosas exposições utilizando a teoria galvânica, quando tentou ressuscitar o corpo do condenado George Foster, em 1803; e Andrew Ure (1778-1857), químico muito interessado no “poder da eletricidade” em transformar corpos em trabalhadores autômatos. (Castro; Brandão, 2014).

A forma como a escritora criou o cientista e sua criatura está muito ligada a ela mesma. Em diversos momentos do livro percebemos comportamentos de Victor que em muito lembram o próprio Percy Shelley:

Várias páginas do livro parecem revelar que Percy Shelley foi o modelo inicial para o herói ultra-ambicioso de Mary Shelley. Soma-se a essa possibilidade o fato de que o primeiro nome de Frankenstein, Victory, foi muitas vezes adotado por Shelley na juventude e mesmo depois de adulto. Capitão Walton [...] descreve Frankenstein como um ‘andarilho divino’ cujos olhos ‘exibem, em geral, uma expressão de impetuosidade, até mesmo de loucura’ (pp. 79, 80, 92, 96). Mas, como ocorre com o lado mais sublime de Shelley, ‘é capaz de sentir as belezas da natureza mais do que ninguém.’ (Hindle, 2015, p. 23 apud Shelley, 2015, p. 96)

Percy era para Mary a epítome da paixão pelas ciências e pelos mistérios da natureza. Desde criança, ele fazia experimentos com eletricidade, instrumentos e aparatos elétricos que o permitiam reproduzir os princípios galvanistas. Percy induziu em Mary essa fome científica e imaginação abstrata, como ela chamava, e a qual ela sabiamente incutiu em Frankenstein. “De fato, Percy emprestou a Mary sua característica ‘paixão por consertar o mundo’, e também seu

‘louco entusiasmo’ pelas ciências (em particular pela química) - ambos ‘assuntos’ que deram vida à pessoa de Frankenstein ou, nas palavras de Small, ‘à ideia shelliana’ (Hindle, 2015, p. 23).

Victor representa a obsessão do homem em querer ser como Deus, em criar e controlar a natureza e a vida. Contudo, ele também é perdido em pensamentos, contemplador da beleza que o cerca nas paisagens de Genebra, impetuoso e com uma capacidade criativa engenhosa e até mesmo abstrata. A contemplação é um elemento óbvio que Percy Shelley e Frankenstein compartilham. Em muitas cenas, Shelley descreveu Victor em um torpor contemplativo, sorvendo a natureza ao seu redor: “Deitado no fundo do barco, olhando para o céu azul sem nuvens, eu parecia sorver uma tranquilidade que havia muito não me era familiar” (Shelley, 2015). Percy, como poeta romântico, vivia horas de sua vida sendo atraído pelos encantos naturais.

As experiências de nascimento, vida e morte também são temas centrais da narrativa, e cercaram Shelley durante toda a sua vida. As mortes que teve de encarar lançaram uma sombra sobre ela de modo que a fez isolar-se em depressão durante anos. Sua mãe faleceu tragicamente em função de um parto mal condicionado, privando Mary do afeto materno. Mesmo tendo quatro filhos com Percy, apenas Percy Florence, o quarto, sobreviveu. Depois de já ter escrito Frankenstein, o grande amor de sua vida, Percy Shelley, morreu em um afogamento repentino. É como se a morte estivesse caminhando com Mary Shelley a cada passo que dava.

Por isso, conhecer sua mente, imaginação e vida é conhecer seu processo de criação. É contemplar as teias intrincadas da mente da escritora e perceber sua essência na criatura da história que criou, e no cientista que deu vida a ela. Frankenstein é genial e aterrorizante porque nem mesmo Mary Shelley conhecia a própria imaginação e sua capacidade de “alquimista” para criar. Tão jovem, ela misturou imaginação e imaginário junto aos eventos que compunham sua vida e compôs um processo criativo surreal.

2.4 Junji Ito: reviver Frankenstein

Junji Ito começou a desenhar quando criança, ilustrando as histórias que criava. Seu lado artístico aflorou tanto que, mesmo tendo feito faculdade de odontologia e iniciado uma carreira na área, nunca parou de ilustrar. E a paixão pelo horror o acompanhou desde a leitura do que recorda ter sido seu primeiro mangá, *Mummy Teacher*, de Kazuo Umezu.

Ainda jovem, Ito teve contato significativo com o gênero do horror em função de outros autores que impulsionaram seu interesse nos mangás, além de Umezū, e de narrativas audiovisuais, nas quais o body horror foi elemento marcante do início dos anos 70 até os 80, período da juventude de Ito. Por isso, um dos primeiros contatos que teve com Frankenstein, como já mencionado, foi através de um filme: “Ele [Junji Ito] apaixonou-se pelo gênero de terror e pelo mangá, quando era jovem, lendo as obras de outros autores e vendo filmes com as suas irmãs mais velhas, sendo um deles uma adaptação dos anos 70 de Frankenstein”¹⁰ (Ember; Tar, 2021, p.248).

O trabalho de Ito é composto majoritariamente por dois subgêneros do horror: corporal e psicológico. Ainda que haja outros elementos incorporados nas histórias, esses subgêneros aparecem de forma clara em sua adaptação de Frankenstein para quadrinhos, tanto nas ilustrações em si como na forma em que os quadrinhos são dispostos nas páginas.

Em 2007, Bharath Murthy, um cartonista e produtor indiano formado em artes pela M.S.University de Baroda e em direção de filme pelo Satyajit Ray Film & TV Institute, em Kolkata, gravou um documentário entrevistando Junji Ito, que o levou até sua residência na província de Gifu e mostrou em primeira mão como funciona seu processo criativo e o desenvolvimento dos mangás. A partir dessa entrevista gravada em vídeo, que Murthy nomeou *Meeting Junji Ito (Conhecendo Junji Ito)*, o mangaká explica as diferentes etapas que desempenha para produzir os quadrinhos. O processo provavelmente sofreu modificações com o passar dos anos, principalmente se levarmos em consideração o desenvolvimento da tecnologia que inaugurou diferentes formas de ilustrar digitalmente, mas é interessante observar seu funcionamento inicial para entender de que forma influenciou Ito para adaptar a história de Mary Shelley.

Durante o documentário, ao explicar como uma ideia surge, Ito mostra um caderno e diz que, se algo surgir, ele escreve. Depois da ideia, pensa em gênero dos personagens, para então começar a produzir o design dos rostos e aparências deles. A partir disso, escreve o resumo de toda a história a mão e, por fim, produz o layout rascunhado das páginas, com os desenhos e falas (Bharath Murthy, 2015). Percebe-se que, em seu processo criativo, um dos primeiros elementos que desenvolve são as personagens.

¹⁰ Tradução minha. No original: “He [Junji Ito] became passionate about the horror genre and manga, as a young boy, by reading the works of other authors and watching movies with his older sisters, one of them being a `70s adaptation of Frankenstein”.

[Figura 3: Rascunhos de Ito]



[Fonte: The mole – Meeting Junji Ito, 2015]

Recordando Shelley, uma das primeiras ideias que se formaram em sua mente foram as personagens de Frankenstein e da criatura. Como fala em sua Introdução à autora (2015), ela já tinha a ideia central ao emergir do devaneio no qual visualizou Frankenstein prostrado diante da criatura. Então, só faltava escrever a história.

Uma das técnicas utilizadas por Ito em seus quadrinhos é chamada *nagare*. Uma situação em que há demonstrações intensas de sentimentos e expressões é repetida em diversos quadrinhos e chega a transbordar para os planos de fundo, para ilustrar através do tempo e espaço a psicologia interna dos personagens em diferentes estágios e a forma como ela é expressa em seus rostos, corpos, e até mesmo no plano de fundo. Por essa razão, a técnica associa-se com um “fluxo de painéis semelhante a um rio”. (Li, C. K., 2016). Ito utiliza essa técnica para retratar o horror psicológico, já que consiste basicamente em repetições que enfatizam um sentimento, uma cena perturbadora, uma expressão, um estado emocional de determinado personagem, entre outras coisas, para espelhar esse estranhamento e o desconforto do horror psicológico nos leitores. Segundo Li, C. K.:

Quando as emoções e respostas afetivas dos personagens são expressas no mangá, uma única instância é frequentemente exibida em vários painéis. Isto não só implica geralmente a passagem do tempo através dos painéis, mas o facto de esses painéis existirem um ao lado do outro [...] significa que, ao contrário do filme (ou mesmo do anime), o peso combinado dessas expressões é medido não apenas “temporalmente”, mas também “espacialmente”. (2016, p. 415).

Ao usar diversos quadrinhos para narrar uma cena ou situação, os detalhes se estendem junto ao tempo em que a cena decorre. Essa extensão, portanto, aproxima os leitores da história, já que diminui o curso das ações e mostra uma por uma em sequência. No momento do

nascimento da criatura Ito elabora alguns quadrinhos exatamente dessa forma:

[Figura 4: Nascimento da criatura]



[Fonte: Frankenstein, Ito, 2021]

Outro aspecto que o mangaká comenta sobre seu processo são as mudanças que precisa fazer na história. Ao enviar para os editores, revela que diversas vezes eles queriam modificar o conteúdo das histórias, e as vezes até transformá-las completamente. Nesse sentido, ele explica ser bem paciente, afirmando que “escuta outras pessoas, normalmente, aceitando outras ideias” (Bharath Murthy, 2015). Como menciona em determinado momento do documentário, há ocasiões em que a versão que envia para os editores parece muito melhor e mais coerente com suas ideias do que a versão deles. De qualquer forma, com todas as correções feitas, o processo de desenho é iniciado.

Shelley também passou por correções ao tentar publicar Frankenstein. Porém, em seu caso, o processo foi muito mais complicado. Frankenstein teve, originalmente, três edições lançadas: a primeira publicada em 1818, anonimamente, em três volumes; a segunda, em 1823, com dois volumes e com o nome de Shelley como autora; a terceira edição foi publicada em 1831, em apenas um volume, pela *Standard Novels*. A terceira edição é aquela em que este trabalho se apoia, e que contém a revisão final de Mary Shelley.

Segundo Hindle (2015), e o que explica no capítulo Nota ao Texto, em Frankenstein, a divisão de volumes justificava a numeração dos capítulos e a fragmentação da narrativa, já que a história é contada pelo ponto de vista de três personagens: Victor, a criatura e Walton. Contudo, em sua revisão Shelley ajusta e modifica estilisticamente diversas passagens, tanto que no exemplar da primeira edição que se encontra em Nova York na Biblioteca Pierpont Morgan, a autora rasurou as margens com anotações e rabiscos indicando correções que faria nos dois primeiros capítulos. E, em 1831, ela reescreveu esses capítulos, inclusive dividindo o

primeiro em outros dois. Ou seja, Shelly enfrentou como escritora uma série de problemas nas duas edições até finalmente pulicar *Frankenstein* da forma como pensava que deveria ser.

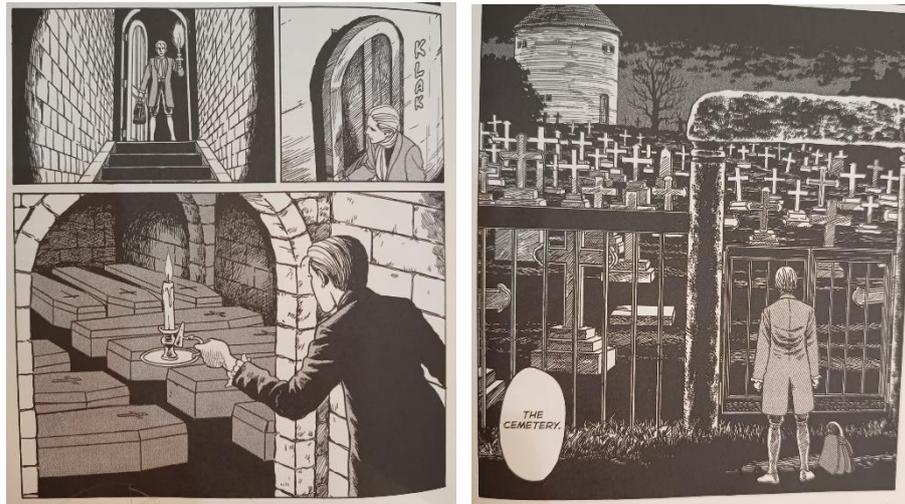
Em 2007 Junji Ito não contava com o auxílio de uma equipe profissional, e por isso produzia quase tudo sozinho. Muitos editores entravam em contato pedindo para que ilustrasse quadrinhos para revistas, e esses trabalhos chegavam a ter em torno de trinta e duas páginas, onde Ito fazia toda a arte e dava o tom da história por conta própria. No caso dos cenários de fundo, normalmente as referências vinham de fotografias de cenários interiores e exteriores que ele guardava em álbuns, já que precisava de amostras para conseguir desenhar.

Outro ponto a ser analisado é a forma como desenha os quadrinhos, já que Ito trabalha com elementos da semiótica a fim de atrair os leitores, chamando a atenção para componentes e informações específicos. O tamanho e a quantidade de quadrinhos para representar a mesma situação, bem como o ângulo e a perspectiva, são unidades que se comunicam em seus mangás, e isso ocorre sistematicamente em *Frankenstein*, como no nascimento da criatura que é retratado através de 24 painéis:

O momento do nascimento é primeiramente transmitido por meio de um painel aberto para enfatizar a importância da revelação e, ao mesmo tempo, mudar a perspectiva. A técnica do painel aberto e o “ângulo da câmera” ajudam no contraste de tamanho entre os personagens (Petersen, 2010). [...] O grande número de painéis torna mais lentas as ações narradas, enfatizando cada movimento (por exemplo, contração, movimento dos olhos) e reação (expressões dos personagens). (Ember; Tar, 2021, p. 257 apud Petersen, 2010)

O jogo de perspectiva e ângulo também é evidente na cena em que a obsessão de *Frankenstein* o coloca tão longe da razão que, no ápice da loucura, ele decide ir atrás de partes de corpos no cemitério para concluir seus experimentos. Em um quadrinho ocupa quase toda a página, podemos ver o vasto cemitério diante de Victor. Em outra sequência, vemos Victor entrando em catacumbas para abrir os caixões e retirar órgãos de corpos:

[Figura 5: Victor Frankenstein nas catacumbas]



[Fonte: Frankenstein, Ito, 2021]

Dessa forma, vemos os detalhes do cenário de perto, e através do efeito de luz e sombra feito com o tracejado percebemos os lugares sombrios e escuros em que Victor se coloca, bem como o aspecto macabro do contexto. Portanto, o jogo de repetição de quadrinhos está diretamente relacionado com os tamanhos e as perspectivas. Há quadrinhos menores em que os elementos desenhados por Ito ocupam o espaço inteiro para retratar a situação em partes ou dar foco para elementos específicos. E há os quadros grandes que podem ocupar a página inteira para dar foco há um episódio ou personagem exclusivamente.

E a perspectiva empregada por Ito também trabalha a relação leitor/história, no sentido de que aproxima ou distancia o foco e afeta o psicológico dos leitores ao provocar sentimentos dependendo da situação retratada na cena.

[...] a perspectiva precisa é muito útil quando o sentido da história exige que o leitor saiba exatamente onde se encontram os elementos de uma ação dramática [...].

Outro uso da perspectiva é a manipulação ou a produção de estados emocionais variados no leitor. O formato do quadrinho e o uso da perspectiva dentro dele podem ser manipulados para produzir vários estados emocionais no espectador (Eisner, 2010, p. 92).

No nascimento na criatura, como já dito, há quadrinhos onde Ito desenha as partes do corpo dela ganhando vida. Tal emprego transmite a ideia de tempo estendido, focando em cada parte da cena. Porém, quando a criatura finalmente “acorda”, o quadrinho ocupa a página inteira, e Ito ilustra o rosto macabro da personagem olhando para além do leitor.

[Figura 6: Despertar da criatura]



[Fonte: Frankenstein, Ito, 2021]

O horror psicológico em seus quadrinhos também é explorado no traço. As linhas mais finas são substituídas por outras mais fortes e repetitivas para produzir o jogo de luz e sombra, e assim Ito transforma cenas limpas e tranquilas em momentos sombrios, angustiantes e perturbadores. Isso ocorre em Frankenstein quando o tema da obsessão de Victor atinge seu clímax, por exemplo. E percebemos ainda mais esse contraste quando Victor aparece ao lado de Henry Clerval, que aparenta saúde e vigor em comparação ao primeiro, no qual as olheiras se acentuam por traços escuros e os olhos espelham faíscas de loucura e delírio. Nesse momento, é como se Victor Frankenstein tivesse virado o próprio monstro da história, tamanho é o detalhamento de sua condição que Ito conseguiu retratar:

[Figura 7: Victor e Henry]



[Fonte: Frankenstein, Ito, 2021]

No sombreamento, as linhas finas destacam as feições dos personagens, bem como as emoções características que o horror semeia: medo, desespero, pavor. Em Frankenstein, essa técnica é muito utilizada em Victor, principalmente à medida que a história se aproxima do clímax. Segundo Ember e Tar (2021), no início, Ito faz traçados leves, com poucas sombras e marcas de expressão. Quanto mais a obsessão de Victor cresce, pior sua aparência se torna, transformando-o em um homem doente que aos poucos perde peso, vitalidade, força, e sede à loucura.

A obsessão e a vingança impulsionam a história de Frankenstein, tanto no romance quanto no mangá. Contudo, Shelley retratou esses temas em sua narrativa de forma incisiva, destacando a importância da vingança tanto para Frankenstein quanto para a criatura. No mangá, a impressão é que Ito reserva esse destaque muito mais à criatura do que à Frankenstein.

O ímpeto de perseguir Victor e sua sede de vingança são claras ao ponto de que as cenas em que a tensão entre criador e criatura chega ao clímax são as mais aterrorizantes. Porém, Victor não tem chance de cometer seu principal ato vingativo e destruir a companheira de Frankenstein diretamente. Ele a cria, e só pode tirar vantagem do fato de que a própria criatura precisa destruir a companheira por ela mesma, já que a segunda vez que Victor traz um ser à vida, acaba sendo um desastre. No romance, Shelley não se segurou e permitiu que Victor cedesse ao medo e destruísse a companheira antes que ela pudesse ser acordada. Isso significa que, no mangá, a criatura não foi rejeitada apenas pelo criador e pela sociedade, mas também por aquela que deveria ser sua companheira, o único ser capaz de entendê-lo melhor que seu próprio criador. O horror corporal nesta cena é grotesco, pois se mistura enfaticamente com o psicológico. Victor costura a cabeça de Justine, a empregada falecida de sua família, em um corpo montado por ele. Quando ela acorda, Victor fala com ela como se ainda fosse a mulher que conhecia, e a cena provoca claustrofobia e agonia pela mulher que, Victor percebe mais tarde, não tem nada mais relacionado à Justine.

Essa é a principal mudança entre o mangá e o romance. Ainda assim, Ito se manteve fiel e verossímil ao mundo que Mary Shelley criou e aos personagens que desenvolveu nele. O traço fino e detalhado de Ito conversa com as descrições de Shelley. O emprego do horror corporal auxiliou para a construção da criatura e de Victor tanto quanto o psicológico, que se destaca nas cenas em que expressam dor, medo e apreensão através das feições do rosto. Observamos esse emprego de perto na cena em que a criatura é obrigada a dar um fim na vida de sua companheira:

[Figura 8: Expressões da criatura]



[Fonte: Frankenstein, Ito, 2021]

Outro exemplo em que o horror corporal é um dos principais elementos visuais na narrativa é o mangá *A noite além da janela triangular*, de Tomoko Yamashita (2022). Nele, o protagonista Mikado tem a habilidade de enxergar fantasmas. Um dos recursos utilizados na narrativa para abordar o medo e a aversão característicos do horror está na forma como a aparência desses fantasmas é retratada, e no fato de que apenas Mikado os enxerga, ou seja, no isolamento imposto sobre o personagem nas cenas em que o horror se manifesta. Os corpos dos fantasmas são distorcidos, sempre apresentando alguma deformação física. Assim como Junji Ito faz em *Tomie* e *Uzumaki*, por exemplo, espirais e buracos são um dos recursos utilizados pelo ilustrador na aparência dos fantasmas; essas deformações aparecem não apenas neles, como também nas pessoas pelos quais são afetadas de alguma maneira, seja por uma simples perseguição sobrenatural ou uma maldição que novamente apenas Mikado consegue enxergar:

[Figura 9: A noite além da janela triangular]



[Fonte: Mangás Brasil, 2023]

Tomie foi o primeiro mangá que Ito desenhou com uma caneta por completo. Em 2007, no documentário de Murthy, ele revela que antes de *Tomie* seus mangás não eram terminados, ou Ito acabava não usando caneta. Em 2019 a Vizmedia publicou uma entrevista audiovisual na qual Junji Ito participou de uma sessão de desenho ao vivo para a plateia. Nessa entrevista ele conta que, atualmente, utiliza os meios digitais para fazer seus mangás: “Eu tenho um computador e um software especial que utilizo nele, e tenho uma mesa na qual desenho diretamente na tela” (Vizmedia, 2020). Percebe-se o quanto a tecnologia influenciou os processos criativos de Ito, tanto a caneta e o papel quanto os meios digitais.

Então existem todos esses processos diferentes quando você está fazendo o mangá. E quando você vê o tom e a tinta, como a tinta mais escura, é muito mais fácil com os métodos digitais. E quando você tem o desenho, você consegue manipulá-lo em diversos jeitos, fazendo maior ou menor, mudar a orientação ou a posição de algo, tudo isso de um jeito muito fácil. Você pode mudar a configuração da estrutura do desenho muito facilmente”. (Vizmedia, 2020).

É interessante ver como, em quase vinte anos, o processo de fazer mangá em geral se modificou. Muitas tecnologias facilitaram bastante as etapas de produção dos mangakás, ainda que alguns afirmem que há certas coisas que são possíveis de alcançar apenas com caneta e papel. No documentário de Murthy (2015), Ito mostra todo o “estúdio planejado” que montou em sua casa em Gifu, e podemos ver os equipamentos improvisados que cobrem sua mesa para facilitar o processo de ilustração, bem como os utensílios comuns que utiliza para necessidades específicas:

[Figura 10: Mesa de produção de Junji Ito]



[Fonte: Murthy, 2015]

Na figura, vemos um espelho que está pendurado sob a mesa por um cano. Ao explicar como ele corrige os desenhos, Ito mostra o exemplo de uma ilustração de gatos; para corrigir a posição dos olhos, ele põe o desenho de cabeça para baixo e utiliza o espelho pendurado perpendicularmente para checar se a imagem parece correta de todos os ângulos. Na época, Ito só utilizava o computador para fazer os scans das páginas e o software “Mangá Studio” para os detalhes dos desenhos.

O mangá mistura ilustração com escrita para transmitir uma narrativa visual que pode se tornar muito mais trabalhada e desenvolvida caso o autor utilize as ferramentas certas para compor a história, assim como Junji Ito com seus personagens, traço estilístico e criatividade em contar histórias.

Por um lado, os quadrinhos são uma mídia. [...] são facilmente reconhecíveis como uma mídia com suas sequências de painéis, balões de fala e linhas rápidas. [...] Por outro lado, os quadrinhos também funcionam como um veículo para a narrativa. Assim, seus recursos específicos de mídia de sequências de painéis, balões de fala e speed lines são (geralmente) projetados para contar uma história aos seus leitores ¹¹ (Kukkonen, 2011, p. 34).

O mangá representa uma mídia multimodal que dispõe de diversos elementos para contar uma história, e a transmidialidade na narrativa é possível porque diferentes tipos de mídias têm elementos em comum que os fornecem capacidades narrativas, e isso é passível de observação no mangá de Ito.

A história pode até ser a mesma, mas Frankenstein de Ito é muito diferente do de Shelley, e essa diferença começa nos próprios criadores. A obra de Shelley conversa com a vida dela, com o momento em que se encontrava na Villa Diodati quando começou a escrever a história. É um reflexo de seus estudos, sua bagagem literária, sua vida e as várias instâncias que ela reserva tal como os relacionamentos familiares e amorosos, as amizades, e é claro tudo aquilo que contribuiu para esse apreço pela ciência, pelo oculto, e pela imaginação criativa que foi alimentada na obscuridade de sua mente.

Ito trouxe sua identidade e tudo aquilo que construiu ao longo da carreira para a graphic novel de Frankenstein. Entre os elementos nos quadrinhos que mais se destacam, o estilo e traço do criador chamam atenção logo de cara, e Ito consegue prender os leitores em suas histórias com o traço macabro presente em suas ilustrações, ressaltando sentimentos que, na escrita, são

¹¹ On the one hand, comics are a medium. [...] they are easily recognizable as a medium with their panel sequences, speech bubbles, and speed lines. [...] On the other hand, comics also work as a vehicle for narrative. Thus their medium-specific features of panel sequences, speech bubbles, and speed lines are (usually) designed to tell a story to their readers.

limitados por adjetivos e descrições. Neste caso, Ito pegou as palavras de Shelley e trouxe o horripilante cientista atormentado para os desenhos, ao lado de sua criatura abandonada. E ele conseguiu, com todos os recursos disponíveis na atualidade e com um público leitor ávido pelo horror, brincar com a história e adicionar elementos que fazem a trama ser mais envolvente e rica, perpetuando Frankenstein como um dos clássicos da literatura do horror.

3 EU, A CRIADORA

“Criar não é tarefa fácil, é di-fi-cí-li-ma, e posso garantir a veracidade dessas palavras enquanto tento desenvolver este ensaio; as dificuldades que envolvem o ato da criação estão presentes tanto no objeto criado quanto no que está de fora, ao redor” (Gonçalves, 2023, p. 28). Escrevi essas palavras em um ensaio sobre criação, no qual Frankenstein e Mary Shelley eram o tema propulsor para o desenvolvimento da minha linha de raciocínio: como a criadora em mim se manifesta? Naquela época, não tinha ideia de como essas palavras viriam me assombrar noite após noite.

Aqui, faço uma tentativa de escrever outro ensaio, revolvendo as mesmas questões para explicar como meu processo criativo se desenrola nas maquinações de minha mente, utilizando como exemplo principal a história em quadrinhos que comecei a produzir. O primeiro ponto que confirmo é: o processo não é nada fácil. É arrastado, espaçado, meio amassado e um pouco apimentado. O segundo ponto: apenas eu entendo como minha mente funciona na hora de criar. É semelhante a vestir um véu de criadora e sentir como se tudo que escrevesse saísse de mim, e de mim apenas. A história em quadrinhos em questão é uma releitura young adult de Frankenstein, na qual meus personagens acabam entrando no livro e vivendo uma comédia romântica dentro de toda a história que Mary Shelley criou quando tinha 18 anos.

É claro que meu carinho e adoração pela história de Shelley são os principais motivos para jogar meus personagens dentro das ruas de Ingolstadt, das florestas onde a Criatura se escondeu e da casa em que Victor Frankenstein cresceu. Já a ideia de elaborar uma HQ surgiu incontestavelmente da paixão em juntar ilustração e escrita, e criar narrativas sequenciais que fincam raízes no cérebro e nos fazem virar a noite lendo, como as de Ito. Embora tente me manter longe dos sustos do horror, Frankenstein desperta meu fascínio. A forma como Ito adaptou a história com suas ilustrações foi a motivação necessária para que eu quisesse me aventurar nela dessa maneira também.

De início, pensei que seria emocionante criar dois personagens que se transportassem dos tempos atuais para uma época sem wi-fi, sem batata frita e sem Starbucks. Enquanto escrevia, porém, percebi que não fazia ideia de como eles iriam agir e o que iriam pensar quando colocados nesse contexto. Aprendi muito mais com eles em alguns meses do que aprendi em anos limitando-me apenas a ler livros, já que essa história foi a primeira que me dispus a desenvolver mais que alguns capítulos. A ideia de escrever uma narrativa que se passasse quase inteiramente dentro de Frankenstein foi, a princípio, sugestão de outra pessoa. Quando comecei

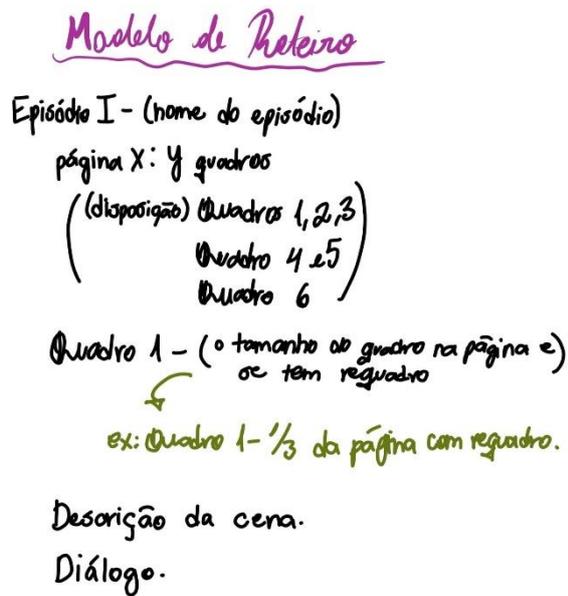
a desenvolver a história, alguns meses depois, pensei: “Ah, acho que a ideia de escrever uma história dentro da outra pode funcionar, mesmo não sabendo o que vai acontecer”.

A partir do livro *Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista*, de Will Eisner (2010), aprendi o básico das ferramentas necessárias para se produzir uma história em quadrinhos. Lógico, muito do que li já era familiar, considerando que HQ's são parte da minha bagagem literária há muito tempo. Então, com as ferramentas certas, meu processo criativo tomou rumos inesperados, principalmente considerando que, mesmo com várias leituras, é a primeira vez que tento escrever e ilustrar uma história em quadrinhos. Stephen King disse uma vez, em seu livro *Sobre a escrita – a arte e memórias*: “Gostaria de sugerir que, para escrever com o máximo de suas habilidades, convém construir sua própria caixa de ferramentas e depois trabalhar a musculatura para carregá-la com você” (King, 2015, p. 101).

Os esboços iniciais nasceram quase da mesma maneira que os de Junji Ito, através de rabiscos incessantes em folhas soltas. Sentei-me na cama ao lado de minha namorada conversadeira e produtora de ideias, Lola (este sendo seu pseudônimo) e começamos a conversar. Descobri que conversar é o melhor jeito de desenvolver ideias. Não apenas botar para fora, mas sim conversar sobre a história, os personagens, o início do enredo, todos os elementos que possam vir a aparecer nesse começo de criação.

Então, cada palavra foi anotada por mim em folhas soltas onde os versos continham fotografias de bailarinas que serviam de modelo para os desenhos de Lola. O primeiro rascunho que fiz foi um mapa mental (o melhor que consegui) sobre as ideias principais da história e os protagonistas. Como a história inicia? Qual o ambiente? Qual o enredo? Quem são as personagens principais? Na época, os nomes Charlotte e Ares não estavam nem perto da minha imaginação; sabia apenas que queria um homem e uma mulher.

[Figura13: Modelo de roteiro]



[Fonte: Meus arquivos]

Eu pensava nas páginas, na disposição dos quadros, nos balões de falas, nos cenários, e em tudo que envolvesse o roteiro da história: “Será que a história vai ter narrador? Como eu vou criar os ambientes? E o timing? E as expressões? Posso fazer quadros sem falas? Preciso fazer rascunhos bonitos como os ilustradores profissionais, ou posso fazer rabiscado?”

Até o momento em que escrevo isso, preciso admitir que não sei muita coisa sobre as instâncias que envolvem criação de quadrinhos, contudo, o pouco que aprendi nesse curto tempo me proporcionou uma base satisfatória para criar a história que queria contar. Meu lado artístico sempre estava em comunicação com a escritora. Honestamente, minha ideia inicial não era ilustrar. Quando comecei a fazer a história, contudo, pensei que seria muito legal incluir no mínimo alguma ilustração para registrar as cenas que passavam na minha cabeça. Claro, não estou nem perto de mangakás profissionais. Porém, consigo evitar os palitinhos quando necessário. Acabei descobrindo que quadros sem falas são ótimos, porque permitem mais espaço para a ilustração, principalmente quando o quadro mostra algum ambiente. E percebi que, em determinados momentos, descrições eram necessárias para explicar algo na história. Assim, fui unindo texto e imagem.

Na arte sequencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte sequencial é o ato de urdir um tecido.

Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos, ele imagina pelo leitor. Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional (Eiser, 2010, p. 127).

Alguns meses passaram até que voltasse a escrever a história. Inclusive, tive que reler todo o resumo que tinha escrito. Durante esse tempo, Charlotte e eu já éramos melhores amigas. A personalidade, os traços fortes, os pontos fracos, os gostos. Lotte era uma tela sólida e molhada, que eu aperfeiçoava aqui e ali. Ela nasceu de muitas inspirações, como Elizabeth Bennet, de *Orgulho e Preconceito* (2020), e Beth Harmon, de *O Gambito da Rainha* (2020). Ares, por outro lado, deu muito trabalho. A tela dele não estava só molhada, estava rabiscada, suja de tinta, manchada, e alguns pontos estavam em branco. A prova disto encontra-se em todos os esboços que fiz de Charlotte, em diferentes estilos para saber qual se encaixava com a da minha cabeça:

[Figura 14: Charlotte – esboços]



[Fonte: Meu sketchbook]

Tentava encontrar as expressões corretas. Como seriam as poses dela? A personalidade forte e teimosa precisava conversar com a linguagem corporal. Em diversos momentos Charlotte está mal-humorada, irritada, focada e séria. Em raros, ela está sorrindo.

No veículo impresso, ao contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o artista tem de sintetizar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e transmitir a mensagem (Eisner, 2010, p. 104).

A postura de Charlotte envolve braços cruzados ou estendidos para baixo com as mãos em punho, e expressões cínicas, teimosas ou muito determinadas para o bem dela. Tentei, em vão, desenhar Ares de várias formas, e nenhuma se encaixava direito com o que gostaria:

[Figura 15: Ares – esboços]



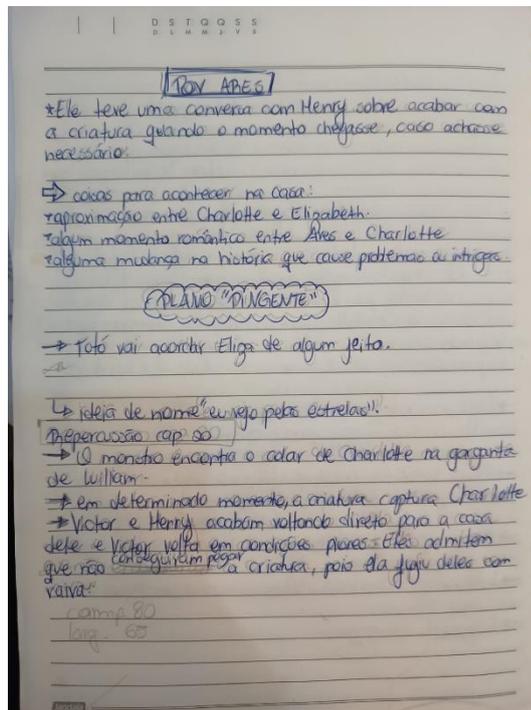
[Fonte: Meu sketchbook]

Enquanto Charlotte sempre esteve muito clara na história, Ares sempre foi um mistério. E precisei aceitar que não iria conseguir desvendá-lo tão bem quanto ela, afinal, isso faz parte da criação: os dois são criações minhas, e em certo momento vou acabar perdendo o controle sobre eles. Então, deixei Ares em paz e esperei para ver como iria se moldar no texto.

Eu não sabia para onde a história iria, e nem o que poderia acontecer quando Ares e Charlotte entrassem no mundo de Victor Frankenstein e sua criatura, mas tinha uma vaga ideia do que aconteceria até lá, e por isso não me preocupei com o resto (péssima escolha). Quando, de fato, comecei a escrever a história, percebi que não iria conseguir continuar apenas com aquele resumo esboçado e as ideias pipocando na cabeça.

Descobri que funciona bem melhor quando escrevo a história aos poucos, passo a passo, descrevendo cenas, acontecimentos e *plot twists* com calma e planejamento. Então comecei a escrevê-la, capítulo por capítulo, e enquanto isso anotava tudo que pensava espontaneamente. Frases como “P.O.V. Ares” ou “Plano Pingente” apareciam no meu caderno:

[Figura 16: Rascunhos de ideias]



[Fonte: Meu caderno]

Depois de ler Lore Olympus, de Rachel Smythe (2022), e me apaixonar por desenhos em aquarel Depois de ler Lore Olympus, de Rachel Smythe (2022), e me apaixonar por desenhos em aquarela e paletas de cores como marca registrada de histórias, decidi segmentar a história em episódios e dar títulos criativos para cada um; percebi que cada parte me remetia a cores e tons diferentes. Quando escrevi a cena em que Lotte e Ares observam Victor Frankenstein trazer a criatura a vida, um vermelho sangrento pincelou o cenário inteiro. Quando Charlotte e Ares estão andando a cavalo, castanho-claro e branco cobriram a imagem na minha mente, por causa da neve e dos pinheiros. Quando Charlotte desce as escadas da casa de Victor Frankenstein ao lado de Elizabeth usando um lindo vestido, roxo violeta e verde pipocaram a visão da cena. Cores me ajudavam a visualizar as cenas com mais clareza.

Para auxiliar na visualização do roteiro, e ter certeza de que os quadrinhos estavam funcionando, fiz alguns esboços de layouts de páginas. E, por fim, a curiosidade acabou vencendo, e me aventurei em desenhar quadrinhos soltos. Comecei com os rascunhos dos layouts, e logo já escolhi dois quadrinhos que mostravam partes de Charlotte (literalmente, os olhos e o braço):

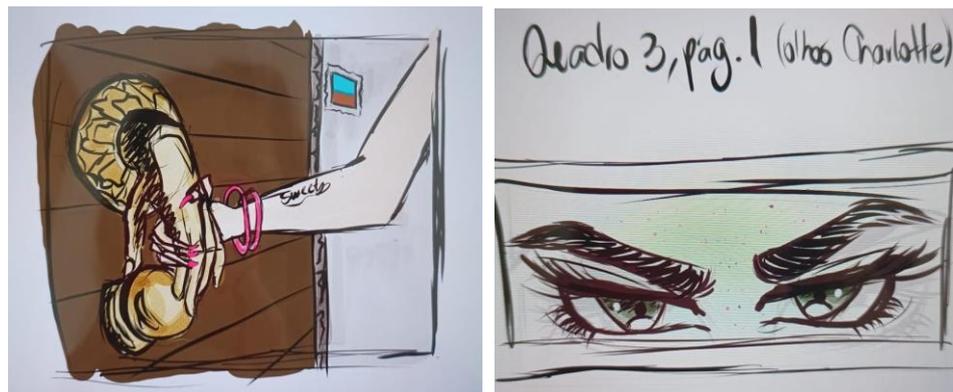
[Figura 17: Esboços de quadrinhos e layouts]



[Fonte: meus arquivos]

E esses rascunhos acabaram me levando até isso:

[Figura 18: Quadrinhos soltos]

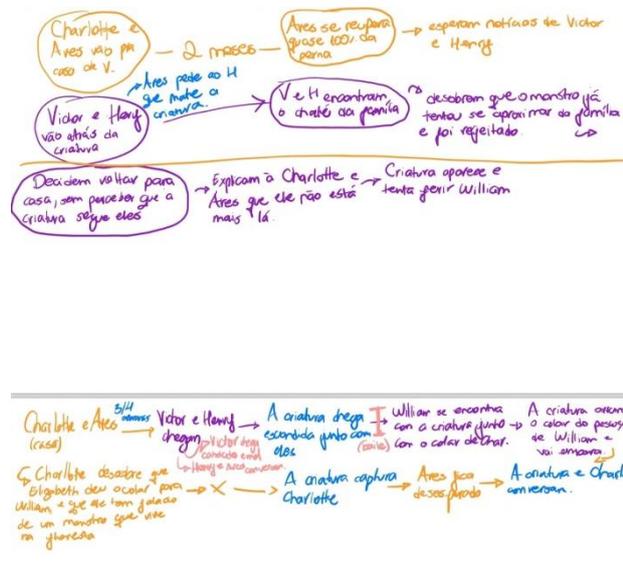


[Fonte: meus arquivos]

Quando cheguei no meio e fim do enredo, comecei a fazer timelines. Era impossível organizar todas as ideias, e o tempo da narrativa estava confuso, já que a história de Ares e

Charlotte é uma narrativa a parte que se passa dentro de outra, a de Frankenstein. Por isso, anotar os eventos em sequência manteve a narrativa mais sólida:

[Figura 19: Timelines da narrativa]



[Fonte: Meus arquivos]

Entendi que meu processo de escrita se baseia em planejamento e organização, e o desenvolvimento da história e a escrita são produzidos aos poucos. De repente, antes de dormir, uma ideia solucionável para um problema de determinada cena vinha à mente e eu pensava: “É isso! Descobri!”, apenas para mais tarde encontrar outras cinco pedras no caminho. Ainda, eu atropelava os passos e desenhava cenas aleatórias, fazendo quadrinhos soltos, resolvendo uma cena que só vai se desenrolar lá na frente.

Posso dizer, pelo menos, que com a ideia em mente, sofro uma metamorfose e viro a maior tecelã que esse mundo já viu, unindo linha por linha da história até tecer o manto todo. Tudo que resta, então, é desenvolvê-la.

Na história em quadrinhos, a capacidade criativa exige o dobro, tanto na escrita quanto na ilustração, e no conjunto imagem/texto disposto na página. Testemunhamos esses esforços no processo de Ito, que separa o texto da ilustração, e cria páginas de ideias em rabiscos. É um trabalho demorado, e como criadora posso dizer que não há nada mais divertido do que ver as criações ganhando vida, principalmente quando são ilustradas. Eu entendo o motivo de Junji Ito pensar que a ideia inicial dele era melhor do que a dos editores. E com toda a certeza compreendo a frustração e angústia de Shelley em criar uma história que superasse todas as

outras. Parece ridículo, mas quando se é criadora o objetivo é superar até nós mesmas. Hoje percebo que quando nossas histórias vêm nos assombrar no meio da noite, é melhor escutá-las. As experiências de Shelley, embora inseridas em um contexto completamente diferente do que vivo, refletem muitos aspectos que eu, como criadora, sinto roer minhas entranhas a partir do momento em que minhas criaturas imploram para ultrapassar a realidade e tomar as rédeas. O que Shelley e Ito tem em comum? Os dois entendem bem a arte de criar. Acredito que eu entenda uma coisinha ou outra. A partir de todo o processo criativo que expus nessa parte do trabalho, desenvolvi *Meu Melhor Pesadelo Romântico*, que será apresentado de nas páginas a seguir.

3.1 Ares e Charlotte

3.1.1 Sinopse Breve

A empresa italiana de games *Goo Goo Muck Enterprise* recebe uma proposta de compra para o casarão de férias em Genebra, na Villa Diodati, onde Mary Shelley e seu marido passaram longas férias com os amigos, e onde a história de Frankenstein nasceu. Em vias de começar a produção do próximo jogo de horror, tão esperado pelo público, a empresa decide comprar a casa, que será o pilar da ambientação da história do jogo, e envia seus dois principais líderes de equipe da produção, a Game Designer Charlotte Athalar e o famoso roteirista Ares Vitorinni, para se ambientarem com o espaço e começarem os primeiros esboços do Game.

Vivendo um relacionamento conturbado preenchido de inimizade e farpas, Charlotte e Ares terão que aprender a conviver em harmonia durante a estadia no maravilhoso Casarão de Genebra se quiserem ganhar o prêmio em dinheiro de final do ano oferecido pela empresa ao melhor funcionário eleito. Contudo, os dois jamais imaginariam que, por causa de uma tempestade mágica e um cachorrinho perdido, eles acabariam entrando no livro Frankenstein, de Mary Shelley. Eles devem encontrar uma forma de sair da história, enquanto tentam sobreviver a criatura de Victor e, principalmente, a eles mesmos.

3.1.2 Resumo

Dois jovens trabalham para uma empresa italiana de games famosa chamada *Goo Goo Muck*. Esta empresa recebeu uma proposta de venda do casarão em que Mary Shelley e seus amigos passaram férias estimulando a imaginação e contando histórias de terror, em Genebra, Villa Diodati. O proprietário, sabendo que o CEO da empresa, Maximiliano Athalar, já havia demonstrado interesse em comprar a propriedade, ofereceu um preço “acessível”, considerando as lendas de terror que disseminavam sobre o local e seus arredores. Maximiliano aceita a oferta de prontidão. Seus planos, na verdade, consistem em usar o local como inspiração para a ambientação e atmosfera do próximo jogo que será produzido e lançado pela sua empresa.

Charlotte Athalar, sobrinha de Maximiliano, é a Game Designer mais requisitada e bem paga da *Goo Goo Muck*, e trabalha duro em todos os projetos com os quais se envolve, criando personagens e cenários que vão bem além da imaginação. atrapalha Charlotte em seus dias perfeitos de trabalho: Ares Vitorinni, o melhor roteirista da empresa e seu pior pesadelo. Os dois soltam farpas apenas com o olhar, e Ares insiste em contradizer tudo que Charlotte diz e faz.

A família de Charlotte integra a elite italiana, sendo muito conhecida por atuar no ramo da advocacia política. Porém, enquanto o filho mais novo da família, seu tio, foi para a área de games/design, o primogênito, seu pai, continuou o legado da advocacia. Charlotte, apegada ao tio e a suas paixões, seguiu a área mais criativa e, depois de muito esforço, foi contratada na empresa, conquistando esse feito ainda muito jovem. León Athalar, seu pai, nunca gostou de suas aspirações e sempre insistiu para ela parar com a “birra” e assumir um emprego sério no escritório da família. A mãe de Charlotte é brasileira e se divorciou do pai quando ela ainda era uma criança, voltando para o Brasil com seu irmãozinho, Thomas, e lutando para dar a eles uma vida estável e segura. Charlotte, deixada na Itália, foi criada com frieza e severidade pelo pai. Agora, ele deseja que a filha se case com um de seus funcionários, que é um prodígio na advocacia e possui uma família rica e de grandes laços. A união dos dois seria benéfica para as famílias e León não quer deixar a oportunidade passar. Então, a única resposta esperada é um “sim”.

Charlotte, contudo, se recusa a seguir os caminhos futuros que León desenhou. Ela ama sua profissão, e leva uma vida estável e feliz trabalhando na *Goo Goo Muck* e produzindo jogos. Porém, sua determinação dura pouco quando o pai ameaça cancelar a ajuda financeira que provém a Thomas, e que cobre com a maior parte dos gastos dele e da mãe. Charlotte sabe que Thomas precisa do dinheiro, pois, como jovem aspirante a chef de cozinha, ele conseguiu uma oportunidade única na vida de participar do curso *Le Cordon Bleu*, na França. Um dos mais

caros e exclusivos cursos para quem quer se tornar profissional de gastronomia. E Charlotte sabe que a ajuda que o pai oferece é substancial e mantém os dois em uma vida relativamente confortável no Brasil. Por isso, tirar o dinheiro seria o mesmo que ruir com as vidas deles e destruir o futuro de Thomas, e León Athalar sabe disso, e sabe também que Charlotte se importa demais com o bem-estar do irmão e da mãe. Thomas sempre teve dificuldades nos estudos e era considerado atrasado em relação aos colegas, por isso conseguir a chance de exercitar a profissão pela qual realmente é apaixonado, e ainda por cima na França, é uma das melhores coisas que poderiam acontecer. Mas Lotte tem conhecimento de que o custo é alto, e que seu pai nunca brinca quando o nome da família Athalar está em jogo. Aceitar o casamento é a opção mais segura.

Maximiliano, por nutrir grande amor pela sobrinha, se oferece para ajudá-la lançando uma proposta: se Charlotte for até o casarão que ele comprou e dar início a produção do próximo grande jogo, para torná-lo sucesso de lançamento, ele convencerá seu pai a desistir dessa ideia de casá-la e de cancelar a ajuda de Thomas, e dará um jeito na situação do curso de gastronomia. O tio não quer perdê-la, tanto pelo afeto que compartilha com ela quanto por reconhecer que seu talento é importante para a empresa. Charlotte sabe que Maximiliano é um homem muito poderoso, sempre com cartas na manga. Ele não entra em detalhes sobre como vai convencer León, mas ela sabe que não está mentindo. Então, aceita a proposta na hora. Charlotte só não esperava que seu tio iria pregar uma peça daquelas nessa empreitada.

Enquanto isso, Ares, que também é destaque na empresa por ter roteirizado o último jogo de sucesso, vive um sufoco diário por conta de seu irmão mais velho, Fabiano Vitorinni, que mora em Nova York. Sempre problemático, Fabiano tem histórico de se meter em bebidas e jogatinas até arranjar problemas. Certa noite, a bebedeira o faz passar do limite e contrair uma dívida de 150 mil dólares nos jogos de azar de um cassino controlado pela Outfit – a máfia americana. Ninguém sabe disso além dele e de Ares, visto que eles são os únicos restantes dos Vitorinni. Quando seu irmão liga pedindo ajuda, Ares percebe que desta vez o problema é sério e fica desesperado em achar uma saída da confusão.

Charlotte e Ares são grandes profissionais, destacando-se na empresa por suas ideias geniais. Só existe um pequeno problema: os dois se odeiam, e vivem competindo por destaque e reconhecimento. Sabendo de seu potencial, o tio dela - que sempre gostou de joguinhos e manipulações - decide selecioná-los como pesquisadores de campo para ir até a casa recém comprada e dar início ao projeto do jogo. Juntos.

Ares sabe que esse projeto é a única chance que tem de ajudar Fabiano a se libertar da dívida. Maximiliano Atalhar, descobrindo a encrenca em que o roteirista está metido, conversa com ele sobre a possibilidade de uma participação nos lucros do jogo. Ares sabe que o homem é manipulador e sempre tem segundas intenções mascaradas por trás da pose de CEO descolado. Por isso, sente-se receoso em aceitar a proposta tão tentadora.

Ainda assim, a oferta é boa demais já que as expectativas para o projeto novo são altas e, caso ele transforme o jogo em um sucesso, os lucros também serão. Ares teria dinheiro suficiente para ajudar seu irmão com a dívida. Porém, isso significa que ele irá passar um tempo trabalhando com sua arqui-inimiga. Ele diz a si mesmo que ela não irá atrapalhar sua determinação em criar algo incrível, mas Charlotte consegue distraí-lo de diversas maneiras, mais até do que ele gostaria. Já ela, sem muitas opções, com sua carreira e o futuro do irmão em jogo, aceita aguentá-lo se isso for o necessário para que não precise se casar e viver como a esposa troféu de um advogado.

Colocando os pingos nos I's, os dois fazem as malas bem cedo e partem para a viagem. Contudo, o que era para ser uma viagem de trabalho e planejamento para um lugar memorável e cheio de mistérios acaba virando uma viagem para outra dimensão. Tudo que Charlotte e Ares menos esperavam era que, no meio das discussões intermináveis, horas de conversas, possíveis aproximações e até alguns risos, uma tempestade mágica e um cachorrinho perdido transportariam os dois para dentro da história aterrorizante de Frankenstein, de Mary Shelley. E esperavam menos ainda que iriam viver seu melhor pesadelo romântico no meio de florestas em Ingolstadt, perseguições a cavalo, jantares luxuosos e mansões abandonadas. Por sorte, Frankenstein sempre foi o livro preferido dos dois.

Ao salvarem um cachorrinho de uma furiosa tempestade logo na primeira noite no casarão, Charlotte e Ares ficam incrédulos e perdidos ao descobrirem que a casa para onde voltaram não é a mesma que haviam deixado. Em vez de sofás macios e tapetes felpudos, encontram Victor Frankenstein em um laboratório improvisado, prostrado em frente a sua enorme criatura, trazida a vida em um cenário horripilante.

A partir de então, Charlotte e Ares começam a se questionar como chegaram lá e o que precisam fazer para voltar para casa. Totó, o cãozinho que Lotte resgatou na tempestade, enfrenta essa aventura com eles durante todo o percurso. Eles decidem que vão fazer de tudo para que a história ganhe outro rumo, um em que ninguém morra e que o final seja mais feliz. Charlotte sugere que, com os trágicos eventos da história resolvidos, talvez os dois consigam voltar para o mundo real.

Em sua aventura, o casal decide ajudar Victor Frankenstein a se entender com a criatura, encontrando outro caminho para esses dois personagens que não a morte, enquanto tentam evitar que as outras vítimas do monstro, a família de Victor, sofra pelos erros do jovem. Uma série de acontecimentos os levam a perseguir a criatura ao lado de Victor e seu amigo, Henry Clerval, e logo depois perdê-la em meio a uma caçada sangrenta na qual Ares é gravemente ferido. Através de uma conversa preenchida por desconfiança e segredos, Victor convence Charlotte a se mudar com Ares para a grande casa da família Frankenstein para que ele se recupere. Enquanto isso, Victor e Henry tentam reencontrar sua criatura para conversar com ela e trazê-la de volta, visando atenuar seu sofrimento de alguma forma.

Na casa Frankenstein, muitos eventos deixam a missão do casal de cabeça para baixo. Durante meses, segredos são mantidos, amizades são formadas, planos são feitos e desfeitos de uma hora para outra, e o relacionamento de Ares e Charlotte alcança outro patamar. À medida que os dois se aproximam e o amor desabrocha entre a amizade, a apreensão pela demora de Victor em dar notícias cresce cada vez mais. Em contrapartida, Charlotte desenvolve uma bela amizade com Elizabeth, o que faz a jovem designer refletir sobre sua vida na Itália e as relações que mantém com outras pessoas. Ares, por outro lado, sofre por guardar um segredo crucial de Charlotte, e sente-se angustiado pelo irmão e a situação em que os dois se encontram no mundo real.

É na noite do jantar formal que Frankenstein organiza em sua casa que tudo muda, quando Victor e Henry chegam de repente com péssima aparência, exaustos e levemente feridos, revelando que a criatura está indo atrás deles, enfurecida. Quando a destemida Elizabeth encontra Victor, Henry, Ares e Charlotte reunidos em uma discussão sobre o que fazer com essa notícia alarmante, eles não têm outra opção a não ser abrir o jogo sobre o que está acontecendo, e logo Justine, a empregada mais próxima dos Frankenstein, também integra o grupo com sua perspicácia e apoio inabaláveis.

Contudo, antes que todos possam antecipar os passos da criatura, Charlotte é sequestrada e levada até uma antiga mansão abandonada no meio das montanhas que rodeiam a residência Frankenstein. Determinados a salvá-la, o grupo vai atrás dela apenas para descobrir que a criatura a tomou como sua noiva. Então, fazem um acordo: Victor cria uma criatura para ser sua companheira pelo resto da vida, e os dois vão embora para viverem isolados, sem machucar ninguém. Charlotte é libertada, e tudo fica bem.

Só que as coisas são mais difíceis do que parecem. Victor sofre para criar outro ser e trazê-lo a vida, e recolher corpos e enganar a polícia se provam missões mais complicadas do

que o grupo havia planejado. Quando finalmente a companheira é criada, a polícia está batendo nas portas da mansão em busca do sequestrador de Charlotte. Em pouco tempo, as criaturas vão embora, Victor atea fogo e começa um incêndio na mansão, e o grupo se vê correndo ao lado de Totó mais rápido do que conseguem no meio das montanhas, fugindo dos policiais e de uma vida na prisão.

Ao retornarem para a casa Frankenstein e passarem por uma breve interrogação sobre o desaparecimento de Charlotte, na qual todos mentem sem travar as línguas, Charlotte e Ares percebem que, finalmente, os eventos do livro estavam se ajeitando. Victor se acerta com seu pai, Alphonse, inventando uma história para encobrir a verdade sobre a criatura e se desculpando pelo comportamento e eventos inexplicáveis dos últimos meses. Com tudo resolvido, Victor e Elizabeth se reconciliam, e ele pede perdão por tudo o que fez, prometendo que, depois do que aprendeu com as consequências, nunca mais vai deixar a família de lado e fazer loucuras como aquela, e os dois acabam noivando.

Após toda a confusão, Ares e Charlotte ficam aliviados de terem resolvido a história e garantido que os personagens tivessem um final feliz. Mas resta saber o motivo de não terem voltado para casa. E, de um jeito ou de outro, tudo de que precisam é um ponto final na própria história.

Na noite da comemoração do noivado de Victor e Elizabeth, depois de várias conversas, reafirmações de amizade, perdões e agradecimentos, Charlotte e Ares descobrem na biblioteca tudo que aprenderam naquela aventura insana e confessam seu amor um pelo outro, com Totó de testemunha. No meio de uma cena de amor digna de muitos beijos, o cenário ao seu redor começa a desconfigurar. Livros caem das prateleiras, vento e chuva tomam conta do espaço, as paredes racham, o teto desmorona, e uma enorme fissura é aberta no chão, por onde uma luz branca sai e invade o espaço, engolindo tudo ao redor.

De repente, os dois acordam, jogados no tapete da sala do casarão de Mary Shelley. Eles voltam para a realidade, no mesmo momento em que saíram dela. Charlotte liga para seu tio, apenas para confirmar que tudo continua igual ao que era quando os dois foram teletransportados para dentro do livro. E ela recebe um belo puxão de orelha por ter ligado tarde da noite logo no primeiro dia do seu tempo no casarão.

A última coisa que esperavam ao serem selecionados para produzir o jogo, era que, no final do processo, eles sairiam como noivos. Meses depois, na Goo Goo Muck, “Save the Creation” vira um grande sucesso mesmo antes do lançamento. Investidores ficam contentes em assinar contratos, o público da Goo Goo Muck rói as unhas de tanta ansiedade, e

Maximiliano se vê obrigado a rejeitar ofertas. Charlotte conversa com seu tio, que havia falado com seu pai como prometido, e ainda dera suporte a Thomas para que pudesse ingressar no curso de culinária. O tio não revela o que disse a León Athalar para convencê-lo, mas Charlotte se contenta em ter a vida que sempre sonhou e analisar uma reaproximação com a mãe. Afinal, Victor ensinou a ela uma coisa ou outra sobre erros e redenção. Ares resolve pela última vez na sua vida os problemas com Fabiano, seu irmão, e promete a ele que, quando estiver pronto para mudar sua vida, Ares estará lá para ajudá-lo. Henry e Victor mostraram a ele o que um verdadeiro laço de irmandade é, e ele pretende ter isso com Fabiano algum dia. Então, Charlotte e Ares finalmente selam a sua história.

3.1.3 Observações sobre o formato do roteiro:

O roteiro a seguir mantém um modelo desenvolvido especificamente pela autora, ilustrando em parte como ocorreu seu processo criativo para a construção desta história em quadrinhos. Portanto, o roteiro é dividido em episódios que concentram os acontecimentos da história e que foram escritos previamente, em sequência. Em cada episódio temos a indicação de página e a quantidade de quadrinhos contidos nela. Ex: Página 1: 6 quadros. Embaixo, temos a disposição dos quadros na página, mostrando a quantidade de colunas na vertical e o número de quadros em cada coluna. Para cada quadro há uma descrição da altura e da largura que o espaço dele irá ocupar na página, com a indicação da presença ou não de requadro, e uma possível descrição mais específica do quadro. Ex: **QUADRO 1 - 3/3 X 2/3, com requadro, em ângulo baixo**. Em seguida, temos as descrições das ilustrações dos quadrinhos e os diálogos. Existem outros modelos de roteiros convencionais e alguns especificamente utilizados por editoras, mas este foi criado com o objetivo de exemplificar melhor a história

3.1.4 Meu melhor pesadelo romântico

EPISÓDIO I – ALGUM MOMENTO CRIATIVO

Página 1: 6 quadros

Quadro 1, 2 e 3

Quadro 4

Quadro 5 e 6

QUADRO 1 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ da página com requadro

Portas de um elevador panorâmico fechadas. As portas são totalmente douradas, exatamente como a moldura que as cercam. As molduras laterais possuem detalhes intrincados, e a moldura de cima é simples, de altura extensa, e há um relógio falso no centro. Em cada porta, há quatro quadrados bordados, e dentro deles está desenhada uma flor em cada. Tudo é dourado, imitando ouro.

QUADRO 2 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ da página com requadro

Elevador aberto. Charlotte parada no meio, segurando o tablet nas mãos e com a cabeça abaixada. Ao fundo, os vidros do elevador permitem ver a parte central do prédio. Charlotte está com o cabelo arrumado, repartido para o lado, e as unhas pintadas. Usa uma **blusa verde escura e uma saia preta justa, com brincos dourados e afiados**. As mangas puxadas permitem ver uma tattoo na parte de dentro do antebraço: "Sweetie".

QUADRO 3 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ da página, de altura reduzida e centralizado, com requadro

Olhos da Charlotte, sérios, olhando para frente. Seu olhar é afiado, preciso. Suas íris são verdes e brilhantes. Ela tem pequenas sardas na testa e ao redor dos olhos, descendo em direção ao nariz. As sobrancelhas são grossas e bem preenchidas, e estão franzidas.

QUADRO 4 - $\frac{3}{3}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

Visão lateral panorâmica do andar. Charlotte caminhando no corredor entre as mesas da equipe, determinada e confiante. As pessoas sussurram entre si. Mais à frente, um corredor. A sala é grande e espaçosa. As mesas e as cadeiras são brancas, porque a decoração é colorida, compatível com um escritório de games. Há alguns quadros, janelas ao redor e puffs espalhados no chão.

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

Charlotte, saindo do corredor, abanando de forma breve e brincalhona para a secretária, Jennifer, que acena de volta, sorrindo. Vemos Charlotte, na diagonal, acenando para a secretária, que aparece de costas, atrás de um balcão branco. **Jennifer tem cabelo castanho liso, olhos grandes e castanhos, e usa um terno.**

Diálogo de Charlotte:

— Hey, Jen.

QUADRO 6 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

A secretária, sentada à mesa com olhos revirados, sorrindo enquanto segura o telefone, e apenas o balão de fala da Lotte ao lado.

Diálogo de Charlotte:

— Tchau, Jen.

Página 2: 3 quadros

Quadro 1

Quadro 2 e 3

QUADRO 1 - $\frac{3}{3}$ X $\frac{2}{3}$, com requadro, em ângulo baixo

Charlotte, de costas. À sua frente, grandes portas de madeira fechadas. As portas são preenchidas de detalhes nas molduras, e há duas cabeças pequenas de gárgulas no centro de cada porta, na parte de cima. AS maçanetas são feitas de mãos, que saem de buracos e seguram a bola da maçaneta logo à baixo.

QUADRO 2 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

Visão lateral da mão de Charlotte segurando a maçaneta da porta e abrindo-a. A maçaneta é uma mão, que sai de um buraco na

parte de cima, e segura a bola da maçaneta. É tudo dourado, com entalhes na borda ao redor do pulso da mão.

QUADRO 3 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

Apenas a visão de perfil de **Maximiliano Athalar**, o CEO da empresa, do rosto até o peito, com um sorrisinho de lado. **Ele é jovem, tem mechas ruivas cor de cobre e olhos castanhos.** Um sorriso esperto e um olhar astuto moldam o rosto. **Veste um terno roxo e uma gravata petit poá.**

Diálogo do tio:

— Finalmente, você chegou.

Página 3: 6 quadros

Quadro 1

Quadro 2, 3 e 4

Quadro 5 e 6.

QUADRO 1 - $\frac{3}{3}$ x $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

POV da Charlotte: Escritório do CEO em 180°. Espaço iluminado, com grandes janelas à esquerda. Uma enorme mesa retangular de vidro, com o tio sentado confortavelmente na cadeira, sorrindo. A cadeira é de couro acolchoado, vermelha. Atrás, um retrato dele mesmo com uma roupa de rei e uma coroa, segurando um cetro. À direita, dois puffs e um sofá com uma mesinha de centro e uma TV de plasma com 72 polegadas. Vários videogames antigos nas paredes. Ao lado da mesa, no chão, está a cama da gatinha cinza peluda. Costurado na frente da cama, há uma plaquinha com o nome: Zelda.

Diálogo do tio:

— Você nunca bate.

QUADRO 2 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

Charlotte, de olhos fechados, falando enquanto anda e gesticula com a mão. As portas fechadas ao fundo.

Diálogo de Lotte:

— Bater pra quê? Foi você quem chamou.

QUADRO 3 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

Zelda, na cama, olhando Lotte e miando. A gata tem uma expressão entediada e séria. **Ela é cinza, de pelos extensos.**

QUADRO 4 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

O tio de Charlotte, com a cabeça levemente inclinada, e uma sobrancelha levantada. Em seu rosto está um meio sorriso zombeteiro. Ele apoia a cabeça em uma das mãos, enquanto a outra ajeita a gravata.

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

Charlotte encara o tio, séria, com os braços cruzados. Em segundo plano vemos a sala.

QUADRO 6 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

O tio de Charlotte, sério.

Diálogo do tio:

— Sente-se.

Página 4: 6 quadros

Quadro 1 e 2

Quadro 3 e 4

Quadro 5 e 6

QUADRO 1 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro cortado na diagonal no lado direito

Visão "câmera alta na diagonal", mostrando o cenário da mesa, o tio do outro lado sentado, e Charlotte indo se sentar na cadeira da frente. Zelda dorme.

QUADRO 2 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro cortado na diagonal no lado esquerdo

Charlotte, sentada na cadeira. Aparece apenas de seu tronco para cima. Suas mãos estão sobre os apoios, e seus olhos estão fechados.

Diálogo do tio:

— Então, como vai seu casamento?

QUADRO 3 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

Charlotte, com o zoom em seu rosto. Seus olhos estão arregalados de surpresa.

QUADRO 4 - $\frac{2}{3}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

O tio de Charlotte, a encarando. Ele olha para frente, ocupando quase todo o quadro. Tem o mesmo meio sorriso no rosto, e uma sobrancelha erguida de "peguei você".

Diálogo do tio:

— Soube que seu pai comentou algo sobre cortar laços com Thomas e parar de dar suporte financeiro a ele caso você não se case.

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

Charlotte, na diagonal, com as mãos apoiadas na mesa, séria. Ela está inclinada, com o cabelo caindo para frente, e olha para suas mãos unidas.

Diálogo de Lotte:

— Meu pai está extrapolando os limites. Thomas e minha mãe precisam desse dinheiro para viver. E ele ganhou a chance de começar o curso de gastronomia na França, que é muito caro. Eu

vou dar um jeito de contornar a situação, mas a última opção é me casar...

QUADRO 6 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ da página, com requadro

O tio de Charlotte, sentado na cadeira de couro vermelha, com uma perna cruzada sobre a outra, e uma mão apoiando a cabeça inclinada. A mesa está à sua frente.

Diálogo do tio:

— Sim, já conheço as aspirações gastronômicas de Thomas. Não graças a ele, é claro. Mas me importo muito com você. Suas habilidades são inestimáveis. É por isso que quero oferecer a você uma saída.

Página 5: 4 quadros

Quadros 1 e 2

Quadros 3 e 4

QUADRO 1 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{2}$ com requadro

Zelda, na caminha, com uma orelha empinada e os olhos voltados para cima, como se estivesse ouvindo a conversa.

Diálogo de Lotte:

— Isso tem a ver com o projeto novo? Porque já é óbvio que eu vou participar.

QUADRO 2 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{2}$ com requadro

A mão do tio aberta sobre a mesa com o braço estendido para cima, como se ele estivesse se levantando.

Diálogo do tio:

— Você sabe que compramos o Casarão da Villa Diodati. Onde a famosa história de Frankenstein nasceu. Onde fantasmas residem...

QUADRO 3 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{2}$ com requadro

O tio, em pé ao lado da cadeira, olhando para Charlotte embaixo. A mão esquerda mexe em um botão do terno e a mão direita está erguida, como se estivesse gesticulando com as mãos.

Diálogo do tio:

— E agora, vamos mandar você até lá para começar a produção do próximo grande jogo de terror da *Goo Goo Muck*.

QUADRO 4 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{2}$ com requadro

Charlotte, olhando para o tio, animada.

Diálogo de Lotte:

— Sério?

Página 6: 6 quadros

Quadro 1

Quadros 2, 3 e 4

Quadros 5 e 6

QUADRO 1 - $\frac{3}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Tio de Charlotte, apoiado sobre a mesa com as duas mãos. Ele explica para Lotte qual é a condição para ajudá-la.

Diálogo do tio:

— O acordo é o seguinte: você viaja até Genebra e fica na casa, com a equipe, quanto tempo precisar. É a nossa melhor Game Designer. Se conseguir fazer deste um jogo como nenhum já produzido, falo com seu pai para anular o casamento e continuar com o apoio financeiro de Thomas. E dou um jeito na situação do curso de gastronomia.

QUADRO 2 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Tio de Charlotte, no mesmo ângulo que o anterior, porém com zoom aumentado no rosto.

Diálogo do tio:

— Eu tenho muitas cartas na manga, Charlotte. Posso convencê-lo da maneira certa. Seu irmão vai para a França e vira um grande chefe de cozinha com esse curso caro, e você continua trabalhando na minha empresa. Sem estar casada.

QUADRO 3 - retângulo pequeno ao lado do quarto anterior, com requadro

Apenas os olhos de Charlotte, sérios.

QUADRO 4 - retângulo pequeno embaixo do quarto anterior, com requadro

Apenas os olhos de Charlotte, fechados.

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, com a cabeça apoiada em uma mão, sorrindo de lado, ainda sentada. Ela sorri, determinada, e as sobrancelhas estão franzidas. O outro braço está sobre o apoio.

Diálogo de Lotte:

— Tudo bem. Aceito a proposta. Vou fazer desse o jogo de terror mais incrível que você já viu.

QUADRO 6 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

O tio de Charlotte, na mesma posição que está no quadro atrás de si, e com a mesma expressão: um sorriso gigante no rosto. O quadro está atrás dele, para o lado, se destacando.

Diálogo do tio:

— Ótimo! Você viaja em dois dias.

Página 7: 8 quadros

Quadros 1 e 2**Quadros 3,4 5 e 6****Quadros 7 e 8**

QUADRO 1 - $\frac{2}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, de pé, meio virada para o leitor, em direção ao tio. Está ao lado da cadeira, com uma das mãos apoiadas no encosto e a outra para cima enquanto gesticula.

Diálogo de Charlotte:

— Você sabe que amo Frankenstein. Não vai ser nem um pouco difícil. Quando eu voltar, vou ajudar a equipe a continuar a produção do jeito que deve ser. Até Zelda vai se impressionar.

QUADRO 2 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Zelda, na cama, com a cabeça levantada e os olhos dilatados, como se estivesse surpresa com o que Charlotte disse.

QUADRO 3 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

O rosto do tio de Charlotte de perfil. Porta uma expressão artilosa, e a mão perto da boca, como se estivesse tentando tapar o sorriso.

Diálogo do tio:

— Sim, mas... Charlotte? Tem mais uma coisa.

QUADRO 4 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

A perna de Charlotte, indicando que ela segue caminhando até a porta.

Diálogo do tio:

— Outra pessoa vai acompanhar você na viagem para ajudar na produção. Um roteirista.

QUADRO 5 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Zoom no rosto do tio de Charlotte, que ocupa praticamente todo o quadro. Ele fala com um sorriso contido.

Diálogo do tio:

— Ares Vitorinni.

QUADRO 6 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, meio virada para trás (para o leitor), surpresa. Ela encara o tio com os olhos arregalados e a boca aberta.

Diálogo de Charlotte:

— Quem???

QUADRO 7 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, inclinada para frente, furiosa. As mãos estão fechadas em punho ao lado do corpo.

Diálogo de Charlotte:

— Por que diabos Ares Vitorinni vai junto??? Vai estragar minha viagem, não vou poder aproveitar nem um pouco o lugar onde Frankenstein nasceu, porque vou estar muito ocupada suportando a presença irritante dele. Eu consigo fazer o projeto sozinha. Consigo até roteirizar melhor do que ele!

QUADRO 8 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

O tio de Charlotte, do outro lado da cadeira, perto de Zelda. As mãos estão enfiadas nos bolsos da frente da calça. Ele olha Charlotte com uma expressão entediada.

Diálogo do tio:

— Não seja boba, você não é roteirista. Ares é o melhor. Você e ele parecem dar um belo par. Ele vai ajudar você durante o tempo em que ficarem lá, e quando voltarem assumirá as tarefas dele junto com sua equipe, exatamente como você.

Quadros 1, 2 e 3**Quadros 4 e 5****Quadros 6, 7, 8 e 9**

QUADRO 1 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, com as mãos para cima, exasperada. Seus olhos estão revirados, e ela reclama de Ares.

Diálogo de Charlotte:

— Mas ele é impossível! Nada está bom, nunca. O cérebro de robô dele não permite que as sinapses ocorram do jeito certo, e a tendência a querer mandar em tudo o tempo todo...

QUADRO 2 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, com as mãos em punhos perto do rosto, e os olhos vidrados. Está irritada e olha para o tio furiosa.

Diálogo de Charlotte:

— Deixa qualquer um mais irritado do que a próprio Zelda!

QUADRO 3 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Zelda pulando em cima da mesa. O tio, parado, apenas olha em sua direção, surpreso e com as sobrancelhas levantadas.

QUADRO 4 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Apenas o tio, ainda com as mãos enfiadas nos bolsos. O rosto está meio inclinado para frente com uma sobrancelha erguida.

Diálogo do tio:

— A pequena rixa de vocês é perceptível para todos da Goo Goo Muck. Mas, para o bem do projeto, terão que trabalhar juntos. Aproveite a viagem e tente entrar em acordo com as ideias dele.

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, apontando um dedo para o tio, acusando-o.

Diálogo de Charlotte:

— Você está fazendo isso de propósito! Eu vou fazer esse jogo inteiro sozinha, você vai ver. E, quando eu voltar, vou assistir enquanto liga para o meu pai e cancela esse casamento de doidos.

QUADRO 6 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, saindo marchando do escritório.

Diálogo de Charlotte:

— Marque minhas palavras.

QUADRO 7 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Zelda, sentada na mesa, olhando para a porta, entediada e meio irritada. Ela mia.

QUADRO 8 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Apenas o rosto do tio de Charlotte, com os olhos voltados para Zelda e a expressão séria.

QUADRO 9 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Novamente o rosto do tio, dessa vez com o mesmo sorriso ardiloso de sempre. Ele olha para frente, por onde Charlotte saiu.

Diálogo do tio:

— Sim, Zelda. Eu espero que eles não acabem se matando.

Página 9: 8 quadros

Quadros 1, 2 e 3

Quadros 4 e 5

Quadros 6, 7 e 8

QUADRO 1 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, encostado no corredor, próximo às portas do escritório do pai de Charlotte. **Ele veste uma camisa simples, calças e um par de botas.** Está falando ao telefone com seu irmão, distraído.

Diálogo de Ares:

— Estou produzindo o próximo jogo da empresa. Vai ser grande, um dos maiores. Olhe, o prêmio de melhor funcionário acontece esse ano. É bastante dinheiro, já vai ajudar.

QUADRO 2 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

O rosto de Ares preenche o quadro. Ele está sério, agora prestando atenção na ligação enquanto um barulho vem da porta do escritório.

Diálogo de Ares:

— Eu não vou deixar isso acontecer. Vou resolver as coisas. Diga a eles que preciso de algumas semanas.

QUADRO 3 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, segurando a maçaneta de mão das portas do escritório com uma das mãos, enquanto a outra está fechada em punho. Ela está com os olhos revirados, e visivelmente irritada.

Diálogo de Charlotte:

— Como ele tem a cara de pau de fazer uma coisa dessas... Isso é assédio psicológico, na melhor das hipóteses!

QUADRO 4 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro cortado na diagonal direita

Ares, vendo Charlotte saindo do escritório. Ele a observa, com as sobrancelhas erguidas e o celular ainda ao lado da cabeça. Ele continua na mesma posição de antes.

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro cortado na diagonal esquerda

Charlotte, parada no meio do corredor, notando Ares prostrado na parede. Ela o olha surpresa.

QUADRO 6 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Apenas o rosto de Charlotte, com as sobrancelhas franzidas e cara de brava, encarando Ares.

QUADRO 7 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Apenas o rosto de Ares, também com as sobrancelhas franzidas, encarando Charlotte.

QUADRO 8 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, pelo ponto de vista de Ares, passando ao lado dele e o encarando, ainda com uma expressão presunçosa no rosto.

Página 10: 7 quadros

Quadro 1 e 2

Quadro 3, 4 e 5

Quadro 6 e 7

QUADRO 1 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, pelo ponto de vista de Charlotte. Ele a encara, com uma sobrancelha erguida e o celular na orelha.

QUADRO 2 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, descendo pelo corredor, indo em direção ao elevador. Vemos ela por trás, pelo ponto de vista de Ares. Mais à frente está o elevador dourado.

QUADRO 3 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, conversando com o irmão novamente, olhando para um ponto qualquer.

Diálogo de Ares:

— Escuta, eu já disse que vou resolver. São 10 mil dólares a menos, e essa chance só aparece de 5 em 5 anos. Eu preciso focar aqui, Fabi. Vamos conseguir, eu prometo.

QUADRO 4 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Apenas tronco de Ares, e seu braço segurando o celular com o visor para cima, indicando que a chamada foi desligada.

QUADRO 5 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, ainda encostado na parede, vira para olhar para trás, por onde Charlotte foi embora. A secretária, Jennifer, o chama para entrar no escritório.

Diálogo de Jennifer:

— Sr. Vitorinni, o Sr. Atalhar vai recebê-lo agora.

QUADRO 6 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, parada na frente do elevador, com os braços cruzados, esperando. Vemos ela mais distante.

QUADRO 7 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ sem requadro

Quadro de transição.

Página 11: 5 quadros

Quadro 1

Quadros 2, 3 e 4

Quadro 5

QUADRO 1: $\frac{3}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Um mapa, traçando um caminho de Florença, Itália, até Genebra, na Villa Diodati, com um aviãozinho.

QUADRO 2: $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, sentada na cadeira de um avião, olhando para frente. Ela usa um vestido justo e curto, e uma boina preta. Está com as mãos uma de cada lado da cabeça, tapando os ouvidos, e com os dentes apertados, irritada, enquanto ouve Ares pedir coisas para a assistente de bordo.

Diálogo de Ares:

— ... e um cafezinho, não muito forte, puro, com uma colher de açúcar. E um daqueles cookies de chocolate.

QUADRO 3: $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, sentado ao lado de Charlotte. Ele pede coisas para a assistente de bordo ao seu lado, inclinando-se em sua direção com um sorriso preguiçoso.

Diálogo de Ares:

— E tampões de ouvido também, meus ouvidos são muito sensíveis. Dependendo da inclinação do avião, meus tímpanos podem estourar, sabe.

QUADRO 4 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, em sua cadeira, virando para Ares de lado. Vemos ela do ponto de vista de Ares. Ela fica indignada com os pedidos de Ares e se exaspera.

Diálogo de Charlotte:

— Você já acabou?

QUADRO 5 - $\frac{3}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares e Charlotte se encarando, um virado para o outro, sentados. Ares porta um sorrisinho desdenhoso no rosto, e Charlotte está vermelha com um pimentão de tanta raiva.

Diálogo de Ares:

— Você não é uma pessoa muito calma quando anda de avião, não é mesmo? Sabe, isso pode estressar as pessoas em volta. É melhor tomar um remédio para dormir se for ficar assim a viagem inteira. Tem um cachorro na primeira fila mais comportado que você. Caso não consiga dormir, não me importo em lhe emprestar os tampões de ouvido... o que acha, Lotte?

Diálogo de Charlotte:

— Talvez eu devesse enfiar seus tampões em outro lugar... é uma viagem curta, graças aos deuses, então trate de ficar parado e de boca fechada com os seus tampões até pousarmos, entendeu?

Página 12: 6 quadros

Quadros 1 e 2

Quadros 3 e 4

Quadros 5 e 6

QUADRO 1 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Vemos Ares de frente, sentado, virado para Charlotte. Está com uma expressão entediada.

Diálogo de Ares:

— Tanto faz... Não é como se quisesse conversar com você mesmo. Prefiro passar o voo inteiro conversando com o cachorro lá da frente.

QUADRO 2 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Vemos Charlotte de frente, sentada, virada para Ares. está com uma sobancelha levantada e os olhos estreitados.

Diálogo de Charlotte:

— Digo o mesmo.

QUADRO 3 - $\frac{2}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, no canto do quadro, olhando para frente de olhos fechados. Charlotte, ao seu lado, olha pela janela do avião que está ao fundo.

QUADRO 4 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Vemos Charlotte através da janela, dentro do avião, pensativa.

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Vemos o aeroporto na parte interna, com os painéis dos horários dos voos.

QUADRO 6 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte e Ares, andando lado a lado pelo aeroporto, ele com uma carranca no rosto revelando que sua paciência está por um fio, e ela o olhando sem parar de criticá-lo. Os dois carregam malas.

Diálogo de Charlotte:

— ... e o que você fez? Não podia simplesmente dizer que não queria? Nãoooo, você tinha que deixar a criança sentar!

Diálogo de Ares:

— Eu já disse a você: ela insistiu muito e ainda pisou no meu pé.

Diálogo de Charlotte:

— Bem feito por ter deixado ela passar! Ninguém mandou ter pézão.

Página 13: 5 quadros

Quadros 1, 2 e 3

Quadros 4 e 5

QUADRO 1 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Há várias pessoas caminhando no aeroporto, meio desfocadas e sem muitos detalhes. No meio, há um homem grandão, vestindo terno preto e óculos escuros. Ele segura uma placa onde vemos escrito: "Ares Vitorinni e Charlotte Athalar - *Goo Goo Muck Enterprises*".

QUADRO 2 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares e Charlotte, chegando até o homem e param ao seu lado. Enquanto Ares o cumprimenta, Charlotte segue xingando-o pelo que

aconteceu no voo. Ela está de braços cruzados, e Ares aperta a mão do homem.

Diálogo de Ares:

— Bom dia, senhor. Muito Obrigado.

Diálogo de Charlotte:

— Ela derramou café nas minhas calças, e ainda estava quente! Tudo porque você não botou seus neurônios para funcionar. Se essa mancha não sair, vou fazê-lo pagar.

QUADRO 3 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Há um carro preto estacionado no meio fio da calçada em frente ao aeroporto. Charlotte e Ares entram no carro. O homem que os recebeu segura a porta aberta. Outro homem segura as bagagens para pôr no porta-malas.

QUADRO 4 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{2}{3}$ com requadro

Vemos o carro na estrada. Ao fundo há uma paisagem linda, repleta de montanhas verdes, pastos, passarinhos voando e um céu azul, meio alaranjado ainda dos raios da manhã.

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{2}{3}$ com requadro

Charlotte, olhando para fora do carro, impressionada com a vista. Ao seu lado, Ares a observa (Charlotte, não a vista).

Página 14: 1 quadro

QUADRO 1 - toda a página.

Um lindo casarão aparece no quadro. A propriedade é grande, com um jardim cheio de plantas na frente. Há degraus e uma varanda que contorna a casa bem na frente, e as portas de entrada são duplas e compridas. O carro segue a estrada que leva até a entrada.

Diálogo de dentro do carro:

— Bem-vindos à Villa Diodati.

Continua...

EPISÓDIO 2 - A TEMPESTADE E O CACHORRINHO

Página 15: 5 quadros

Quadros 1 e 2

Quadros 3 e 4

Quadros 5

QUADRO 1 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Vista aérea do carro preto estacionado em frente a entrada da casa. Todos ainda estão dentro do carro.

QUADRO 2 - $\frac{1}{2}$ x $\frac{1}{3}$ com requadro

Vemos a lateral do carro, com a porta aberta e Charlotte saindo. Ela olha para cima, observando o Casarão à sua frente. Um dos homens está no porta-malas recolhendo as bagagens, enquanto o outro segura a porta de Charlotte.

QUADRO 3 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

A entrada da casa aparece, com as grandes portas de madeira talhadas à mão e os puxadores de bronze. Há pilares ao longo da varanda que circula a casa, e alguns degraus em frente às portas. Há flores espalhadas pelo local.

QUADRO 4 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

A mão de Charlotte aparece, segurando o puxador da porta e abrindo uma fresta. É um puxador antigo, com uma barra de bronze para segurar e detalhes antigos o circundando. A porta também é antiga, de madeira.

QUADRO 5 - $\frac{3}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Vemos o interior da casa, no térreo. O pé direito é alto. Há um espaço que segue até um corredor bem em frente. À direita, há uma escada de madeira curvada, levando ao segundo andar. do lado da escada há uma porta, onde pode-se ver uma mesa. À esquerda, há uma grande passagem entalhada, que se abre para uma enorme sala de estar. É possível ver uma lareira, algumas poltronas, tapete, mesas.

Página 16: 6 quadros

Quadros 1 e 2

Quadros 3 e 4

Quadros 5 e 6

QUADRO 1 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, na porta da frente, e faz menção de caminhar em direção a grande sala. Há o diálogo das falas de Ares com os homens ajudando com a bagagem lá fora.

Diálogo de Ares:

— Essa é a minha. Deixa que eu carrego a bolsa..

QUADRO 2 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Vemos melhor a sala, com muitas janelas. Há cortinas, alguns quadros, dois sofás e uma lareira. Tem uma mesinha na frente dos sofás, entre cada um. É antigo, mas aconchegante, não tão pomposo e nem tão vazio.

QUADRO 3 - $\frac{2}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Visão diagonal de Charlotte e Ares de frente, parados, observando a sala.

Diálogo de Ares:

— É bem grande. Vai caber todo o seu mau humor.

QUADRO 4 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte de perfil.

Diálogo de Charlotte:

— E todo o seu ego.

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{2}$ com requadro

Ares, de frente, andando para dentro da sala enquanto gesticula para Charlotte, atrás.

Diálogo de Ares:

— Eu não me importo de dividir espaço, Lotte. Podemos até colocar uma fita no chão se achar bom.

QUADRO - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{2}$ com requadro

Ares, se jogando no sofá, com os braços cruzados embaixo da cabeça, sorrindo.

Diálogo de Ares:

— Embora, é claro, você deva ser a mais espaçosa entre nós dois.

Página 17: 8 QUADROS

Quadros 1 e 2

Quadros 3 e 4

Quadros 5, 6, 7 e 8

QUADRO 1 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Apenas Charlotte, sorrindo de olhos fechados e com a cabeça inclinada. O quadrinho ao redor dela está escuro, demonstrando sua raiva contida.

Diálogo de Charlotte:

— É claro...

QUADRO 2 - $\frac{2}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, se virando para olhar o homem que carregava as bagagens, o qual entra para avisar que está tudo certo e eles estão indo embora.

Diálogo (personagem 1):

— Senhorita, está tudo descarregado, estamos indo.

QUADRO 3 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, parada à porta, acenando para o carro que acelera para ir embora.

QUADRO 4 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Apenas um quadro de paisagem, mostrando o sol e as montanhas, junto com um pequeno lago ali perto. O céu está limpo.

QUADRO 5 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Vemos um livro sobre o rosto de Ares, tapando-o, como se ele estivesse dormindo. Há a indicação de um barulho de pigarro, vindo de Charlotte.

Diálogo de Charlotte:

— Humm Humm.

QUADRO 6 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, puxando o livro do rosto apenas um pouquinho, o suficiente para aparecerem seus olhos. Ele tem uma sobrancelha levantada.

QUADRO 7 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

O rosto de Charlotte aparece, inclinado, olhando para frente, onde Ares está deitado. Ela também está com a sobrancelha levantada.

Diálogo de Charlotte:

— Precisamos começar a organizar o projeto.

QUADRO 8 - $\frac{1}{4}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Só vemos o rosto de Ares. Ares puxa o livro do rosto, sorrindo de canto e olhando para frente, para Charlotte.

Diálogo de Ares:

— Quando você quiser, Lotte.

Página 18: 6 quadros

Quadro 1 e 2

Quadro 3 e 4

Quadro 5 e 6

QUADRO 1 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, sentada no canto do sofá, de pernas cruzadas. Ela segura alguns papéis na mão, olhando para eles enquanto fala com Ares.

Diálogo de Charlotte:

— Então, os planos são até que simples. Organizei toda a ficha de informações que a equipe já tinha providenciado. O conceito geral do jogo e as ideias centrais estão separados em uma pasta. As projeções são de alguns meses de planejamento geral, para depois entrarmos nos ramos mais detalhados. Mas até lá já vamos estar de volta. O que a sua equipe preparou?

QUADRO 2 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, sentado na poltrona ao lado do sofá de Charlotte, perto dela. Um de seus braços, no qual ele apoia a cabeça, está sobre o apoio. Ele também tem as pernas cruzadas, e olha para os papéis no colo.

Diálogo de Ares:

— Também me entregaram as projeções. Os roteiristas vão demorar mais tempo do que o pensando. O roteiro desse é enorme,

por isso queremos trabalhar com calma. Já falei com seu tio sobre isso. Os encontros vão ser longos e mais regulares também. Basicamente, como são muitos personagens principais, vamos ter que trabalhar dobrado. Mas isso nós decidimos mais para a frente.

QUADRO 3 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, ainda na mesma posição, olhando para Ares, concentrada.

Diálogo de Charlotte:

— E meu tio concordou assim tão fácil com essa demora? Ele está muito ansioso com a produção.

QUADRO 4 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, também na mesma posição, levantando os olhos para Charlotte.

Diálogo de Ares:

— Não é ele quem decide essas coisas. Não dá para simplesmente apressar um projeto desses. Os roteiristas terão muito trabalho. E até os primeiros episódios estarem prontos, os designers não têm muito o que fazer...

QUADRO 5 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

O rosto de Charlotte mais próximo. Ela olha para Ares, irritada.

Diálogo de Charlotte:

— Nós temos muito trabalho. E já começamos a produzir há muito tempo. Vocês estão recém engatinhando na história. Temos que reunir as ideias e montar nosso brainstorm. Podemos trocar os documentos e cada um lê os do outro...

QUADRO 6 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

O rosto de Ares mais próximo. Ele olha sério para Charlotte.

Diálogo de Ares:

— Não estamos engatinhando na história, Charlotte. Já começamos a produzir um monte também. Todos os passos básicos já foram dados para que nós dois pudéssemos estar aqui hoje.

Página 19: 7 quadros

Quadros 1, 2 e 3

Quadros 4 e 5

Quadros 6 e 7

QUADRO 1 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

O rosto de Charlotte inclinado contra a mão que ela apoia sobre o sofá. Seus olhos estão fechados enquanto fala com Ares.

Diálogo de Charlotte:

— Tudo bem, Ares. Vamos apenas nos concentrar no que precisamos agora.

QUADRO 2 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, com os dois braços apoiados nos joelhos, sendo que um deles segura as folhas que estavam em seu colo. A outra cobre o seu rosto.

Diálogo de Ares:

— Certo... vamos passar para as informações que o dono do projeto passou. Você está com os documentos aí?

QUADRO 3 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, levantando as folhas que segura à sua frente, olhando para elas enquanto responde Ares.

Diálogo de Charlotte:

— Têm informações confidenciais naqueles documentos. Separei tudo de que você precisa saber e enviei para o seu e-mail.

QUADRO 4 - $\frac{2}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, levantando a cabeça de súbito, encarando Charlotte com uma expressão desacreditada.

Diálogo de Ares:

— O quê? Charlotte, eu preciso ver os documentos! Como você quer que eu dirija um grupo de roteiristas inteiro sem saber o que o cliente disse especificamente?

QUADRO 5 - $\frac{1}{3}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, abaixando as folhas. Ela encara Ares, irritada.

Diálogo de Charlotte:

— Eu já disse, Ares. Enviei tudo que você e sua equipe precisam saber.

QUADRO 6 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Ares, abrindo as mãos, exasperado, e encara Charlotte, sério.

Diálogo de Ares:

— Ah, mas é claro. Eu disse que preciso desses documentos, Charlotte. Entregue-os para mim.

QUADRO 7 - $\frac{1}{2}$ X $\frac{1}{3}$ com requadro

Charlotte, se inclinando para frente e levanta um dedo, apontando-o para Ares. Ela o responde com raiva contida.

Diálogo de Charlotte:

— Eu não vou entregar nada a você! E pare com essa mania de sempre querer mandar em tudo e controlar tudo. Eu já disse que se você abrir seu e-mail, vai encontrar o que precisa. Temos que nos organizar e trabalhar com o que temos em mãos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Escrever a história de Ares e Charlotte era algo que queria fazer há muito tempo, mas não sabia como. É claro que, aqui neste trabalho, ela está no início de um desdobramento, eu espero, que vai levar os dois personagens para aventuras mais emocionantes e bem desenvolvidas. Justamente por não saber como escrever a história dos dois e nem por onde começar a organizar as ideias, a investigação dos processos criativos de Shelley e Ito foi tão benéfica e esclarecedora. Além de ajudar em meu próprio processo, fez com que percebesse que não existe fórmula certa ou melhor para criar uma história. E é muito interessante analisar a forma como *Frankenstein* foi criado no início do século XIX, e adaptado para uma Graphic novel no Japão, no século XXI, por um mangaká considerado um dos melhores mestres do horror por aqueles apaixonados em arte sequencial. O que conecta os dois é a narrativa profunda e por vezes inexplicável de Shelley, e investigar como a mente dos dois trabalhou no processo de criação é maravilhoso porque me permitiu entrar, mesmo superficialmente, nos seus pensamentos e memórias de vida.

Admito que, embora sinta deleite e adoração pelos trabalhos de Ito, Mary Shelley foi um dos principais motivos para que esse trabalho ganhasse mais que uma capa e uma introdução. A história da escritora é fascinante, e a própria Mary é uma figura que sempre me intrigou e espantou. Em muitos momentos quando estava pesquisando sobre sua vida ou lendo biografias, me identifiquei com coisas que a escritora disse ou fez, sentimentos que revelou tomarem conta dela, e dificuldades que confessou ter passado durante os dias em que *Frankenstein* a perseguia em todos os lugares. Ao ler o momento em que revela seus pesadelos e devaneios com Victor Frankenstein e a criatura, em sua *Introdução da autora (2015)*, entendi que as vezes histórias são tão poderosas que fogem até de nosso controle.

Percebi, também, que cada personagem tem a *sua própria* história. Ao estudar o processo de Ito, que mistura ilustração com texto, descobri que consigo desenvolver meus personagens muito melhor quando desenho e torno o visual concreto. Sempre tive complicações ao criar personagens, porque para mim a noção de dar uma vida, memórias e identidade para as criações é muito estranha e vazia. Quem sou eu para dizer do que fulano gosta ou de onde ele veio? Por isso, quando comecei a desenhá-los, consegui solidificar melhor suas imagens na minha cabeça. As personalidades, o caráter, os gostos, tudo isso foi surgindo aos poucos. Criar uma história em quadrinhos também facilitou o processo. A organização da história ficou bem

mais delimitada em minha cabeça, e a linguagem dos quadrinhos, geralmente cômica e direta, me deixou confortável para explorar melhor a interação de Charlotte e Ares com a história.

Embora tenha desenhado alguns quadrinhos soltos, diferentes esboços alternativos de Ares e muitas, muitas, muitas ilustrações de Charlotte (meu quarto está cercado delas), eu não tive tempo suficiente para arriscar me aventurar na ilustração de uma página inteira, e honestamente nem sei se conseguiria fazer isso em todo o livro. Gostaria muito de aprender mais técnicas de ilustração e estabelecer melhor os cenários, o estilo do traço e os personagens da história (principalmente as aparências, vestimentas, poses, personalidades) e tentar eu mesma trazer a história a vida. Claro, um ilustrador profissional se daria muito bem com Ares e Charlotte, mas sou acometida pelo mal de qualquer criador e penso que ninguém nunca vai fazer do jeito que faço. Paciência, eu que lute.

Ao mesmo tempo, queria estudar melhor a construção de histórias em quadrinhos e aprender mais que o ensinado por Will Eisner (que na minha opinião vai bem além do básico e precisarei ler pelo menos mais umas três vezes) para melhorar a narrativa, os diálogos e as cenas. Quando escrevi o roteiro, senti que poderia desenvolver melhor cada quadrinho, principalmente as descrições, e utilizar elementos específicos para exemplificar acontecimentos ou ações dos personagens, e acredito que posso encaixar tudo isso na história caso decida aperfeiçoá-la com calma. Claro, vai ser necessário lutar contra minha ansiedade desenfreada e a vontade de sair mostrando para todo mundo os quadrinhos e a Charlotte em toda a sua glória. Ainda assim, acredito que o tempo de trabalho será gratificante, principalmente quando outros conhecerem minhas criações do jeito que eu conheço.

REFERÊNCIAS

- AUSTEN, Jane. **Orgulho e Preconceito**. São Paulo: Excelsior, 2020. 335 p.
- BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 206 p. Disponível em: https://gepai.yolasite.com/resources/bachelard_a_agua_e_os_sonhos.pdf. Acesso em: 30 mar. 2024.
- CASTRO, Gustavo de; BRANDÃO, Verônica Guimarães. **Imaginário, horror e monstrosidade: o caso Frankenstein**. Revista de Estudos Universitários - REU, Sorocaba, SP, v. 40, n. 1, 2014. pp. 119 - 135. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/reu/article/view/1976>. Acesso em: 30 mar. 2024.
- DARKSIDE. **Junji Ito**. Disponível em: <https://www.darksidebooks.com.br/junji-ito/p>. Acesso em: 30 jun. 2024.
- DOS, Ramen Para; ITO, Junji (ed.). **Entrevista a Junji Ito: xxii salón del manga de barcelona**. Youtube, 09 nov. 2016. Youtube: @ramenparados. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gFwU05BX3A4>. Acesso em: 13 jun. 2024.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 176 p.
- EMBER, Diana-Nathalie; TAR, Georgiana Lavinia. **Junji Ito's contemporary visual adaptation of Mary Shelley's Frankenstein. A comparative study**. Lingua. Language And Culture, Romênia, v. 2, p. 247-259, [s.d.] 2021. Disponível em: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1020434>. Acesso em: 31 mar. 2024.
- FREUD, Sigmund. **A Interpretação dos Sonhos**. Estácio: Imago, 1900. 229 p. 4 v.
- GAMBITO da Rainha**. Direção de Scott Frank. Reino Unido: Flitcraft Ltd, 2020. 7 episódios, son., color.
- GONÇALVES, Luana de. Nasci, e agora?: uma reflexão sobre criadora e criatura. In: BALDI, Cristiano (org.). **Lágrima de grafite: antologia dos finalistas da 10ª edição do concurso rasuras - prêmio renato isquierdo**. Porto Alegre: Edipucrs, 2023. p. 9-127.
- GORDON, Charlotte. **Mulheres Extraordinárias: as criadoras e a criatura**. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2020. 624 p. Tradução de Giovanna Louise Libralon.
- ITO, J. **Frankenstein**. San Francisco: VIZ Media, 2021. 400 p.
- KING, Stephen. **Sobre a escrita: a arte em memórias**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015. 255 p.
- KUKKONEN, Karin. **Comics as a Test Case for Transmedial Narratology**. Substance, [S.L.], v. 40, n. 1, p. 34-52, 2011. Project MUSE. <http://dx.doi.org/10.1353/sub.2011.0005>.
- LOSCHIAVO, Linda Ann. **Penned up on Lake Geneva OPERA-FILM REVIEW: Villa Diodati: by mira j. spektor**. "Villa Diodati" by Mira J. Spektor. 2015. Disponível em:

<https://lideamagazine.com/penned-up-on-lake-geneva-opera-film-review-villa-diodati-by-mira-j-spektor/>. Acesso em: 13 jun. 2024.

MEDIA, Viz. **A Talk with Junji Ito | Creator Interview | VIZ**. 30 abr. 2020. Youtube: @vizmedia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P7qCN8qN31A>. Acesso em: 13 jun. 2024.

MURTHY, Bharath. **The Mole: meeting junji ito**. 25 out. 2015. Youtube: @actionist. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h6rSJVB0hPk&t=1216s>. Acesso em: 28 jun. 2024.

S., Ana. **MB Review: a noite além da janela triangular #1**. A Noite Além da Janela Triangular #1. 2023. Disponível em: <https://mangasbr.com.br/2023/08/mb-review-a-noite-alem-da-janela-triangular-1/>. Acesso em: 13 jun. 2024.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou o Prometeu Moderno**. São Paulo: Penguin Companhia, 2015. 417 p.

SMYTHE, Rachel. **Lore Olympus: histórias do olimpo**. Rio de Janeiro: Suma, 2022. 379 p.