

Colégio Clonlara School
Estudante Ana de Castro Leão
Pesquisa e estudo sobre:

- Ponto de Vista e Voz Narrativa, desenvolvido dentro do mesmo objetivo principal de traduzir estruturas textuais em fundamentos para a criação de fanart.
- Este texto também serviu como base teórica e criativa para um projeto de experimentação com Inteligência Artificial Geradora de Imagens (IAG) <https://chat.qwen.ai/> . Reconhecendo que a execução manual de todo o leque de fanarts propostas seria inviável em termos de tempo, a IAG será utilizada como uma ferramenta ágil de prototipagem e exploração visual. O objetivo central não é substituir o processo artístico tradicional, mas sim validar e visualizar rapidamente as conexões entre o Ponto de Vista e Voz Narrativa e as escolhas criativas. Dessa forma, eu poderei testar e refinar minhas interpretações, traduzindo conceitos complexos em prompts detalhados e visualmente coerentes, potencializando a fundação conceitual do meu trabalho.

Traduzindo a Lente da Narrativa: Ponto de Vista e Voz na Fanart

Enquanto as estruturas narrativas clássicas definem o esqueleto da história, o Ponto de Vista (POV) e a Voz Narrativa constituem sua lente subjetiva. Eles determinam através de quais olhos e com qual tom emocional a narrativa é filtrada para o leitor. Para o criador de fanart, compreender e manipular visualmente esse POV é a chave para criar uma conexão íntima e única com a obra de origem, indo além da representação genérica para encapsular uma experiência específica.

A Experiência do Fã: Imersão vs. Onisciência

A escolha entre uma narrativa em primeira pessoa ("Eu vi o dragão") ou terceira pessoa ("Ele viu o dragão") cria pactos radicalmente diferentes com o público.

· Primeira Pessoa (POV Interno): Esta é uma lente de imersão e identificação. O fã é colocado dentro da mente do personagem, experimentando o mundo diretamente através de seus pensamentos, sensações e limitações. A narrativa é carregada de subjetividade, viés e emoção crua. A experiência é intensamente pessoal, mas também restrita; só sabemos o que o narrador sabe e vemos. Em games como "Metro 2033" ou livros como "O Apanhador no Campo de Centeio", a experiência do fã é a de habitar o protagonista.

· Terceira Pessoa (POV Externo): Esta lente oferece onisciência e contexto. Pode ser limitada (seguindo os pensamentos de um único personagem) ou onisciente (acessando múltiplas mentes e conhecendo eventos passados e futuros). Ela permite ao fã uma visão mais ampla e, frequentemente, mais objetiva do mundo e das relações entre os personagens. A experiência é a de um observador privilegiado, assistindo a um grande quadro se desenrolar, como em "Game of Thrones" ou "O Senhor dos Anéis".

Visualizando o Ponto de Vista na Fanart: Da Representação à Experiência

A fanart que domina o POV não ilustra apenas o que o personagem vê, mas como ele vê. Ela traduz a subjetividade da lente narrativa em escolhas visuais concretas.

1. Fanart em "Primeira Pessoa": A Câmera Subjetiva

O objetivo aqui é fazer o espectador da imagem sentir-se como o personagem.

· Composição e Enquadramento: Use planos que simulem a visão humana. Mostre as mãos do personagem segurando um objeto (uma varinha, uma arma, as rédeas de um cavalo), parte do seu capuz no enquadramento, ou o cansaço de um corpo curvado. Uma fanart de "The Legend of Zelda" poderia ser a visão de Link ao levantar a Espada Mestra, com sua mão enluvada no primeiro plano e a lâmina refletindo a luz que se filtra pela Floresta de Hyrule.



· Profundidade de Campo e Foco: Manipule o foco para replicar o estado mental. Um momento de pânico pode ser representado com um fundo totalmente desfocado e borrado, enquanto um instante de clareza súbita tem tudo em foco nítido.



· Manipulação da Cor e do Estilo: A paleta de cores deve refletir a emoção do personagem-narrador. Um momento de fúria pode saturar o vermelho, enquanto a depressão pode drenar todas as cores, deixando um tom sépia ou acinzentado. A fanart de um momento de Katniss Everdeen em "Jogos Vorazes" poderia usar cores vibrantes e irreais para representar o efeito alucinógeno dos ferimentos, traduzindo visualmente a sua percepção distorcida.



2. Fanart em "Terceira Pessoa": O Olhar do Observador

Aqui, o artista assume o papel do narrador onisciente, dirigindo o olhar do espectador e enfatizando o que é narrativamente importante.

- Planos de Contexto: Use planos abertos e gerais para estabelecer a relação do personagem com seu mundo. Um wide shot de Frodo e Sam na planície de Mordor não é só sobre eles, mas sobre sua pequenez e vulnerabilidade diante de um ambiente hostil e colossal.



· Planos de Detalhe (A "Voz" do Narrador): O narrador em terceira pessoa frequentemente chama a atenção para detalhes simbólicos. A fanart pode fazer o mesmo. Um close-up no medalhão de Geralt de Rívia quebrado, no olhar de suspeita da Sansa Stark em um banquete. Esses detalhes contam uma história que o personagem principal pode não estar verbalizando.

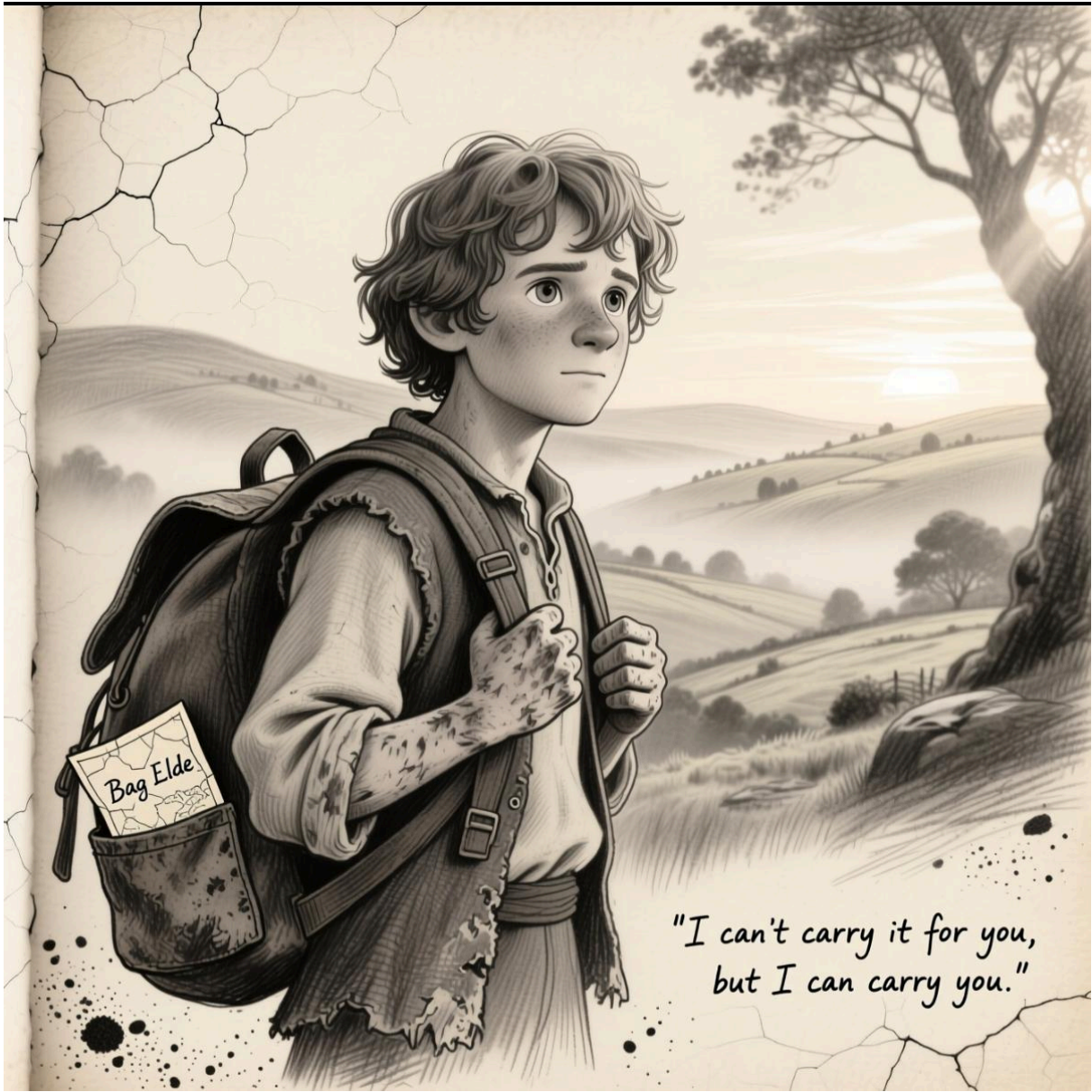


· Justaposição e Ironia Dramática: A onisciência permite mostrar coisas que um personagem não vê. Uma composição poderosa pode justapor o herói triunfante em um lado da imagem com a ameaça do vilão se aproximando às escondidas no outro. O espectador, assim como o narrador onisciente, tem acesso a uma informação da qual o personagem é ignorante, criando uma tensão narrativa profunda.



3. O POV do "Outro": Visualizando a Perspectiva do Coadjuvante ou do Antagonista

Uma das aplicações mais criativas do POV na fanart é adotar a perspectiva de um personagem que não é o narrador principal. Como é o mundo através dos olhos de Samwise Gamgee, cuja lealdade é sua força motriz? Como o Coringa vê Batman? Esta abordagem desestabiliza a narrativa oficial e convida o espectador a reavaliar o cânone, criando uma camada adicional de diálogo e reinterpretação.



"I can't carry it for you,
but I can carry you."



Conclusão: A Fanart como Lente Ativa

Dominar o Ponto de Vista na fanart é entender que a câmera (ou o pincel) é uma ferramenta narrativa. Ao fazer uma escolha consciente de qual lente visual adotar – a câmera subjetiva e emocional da primeira pessoa ou a lente dirigida e contextual da terceira – o artista deixa de ser um ilustrador passivo e se torna um contador de histórias ativo. A justificativa para cada escolha composicional, de enquadramento e de cor ganha um novo nível de profundidade, ancorada não apenas no o que da história, mas no como ela é contada. A fanart, portanto, torna-se uma exploração ativa da própria natureza da narrativa.