



**Ancapitão**  
no oceano  
azul

by Clovatto





Ancapitão é um empreendedor e técnico de manutenção de cabos e servidores de internet subaquáticos, que vive com sua família e amigos apátridos a bordo de seu navio.

Enquanto seguem Ancapitão em suas viagens de trabalho pelo mundo, a tripulação lida com as externalidades do caos social e econômico da recém chegada década de 30.

**Público-alvo:** libertários e simpatizantes; adolescentes, jovem-adultos e adultos

# Libertarianismo na prática

Em um mundo dominado pelo caos, que começou com a dissolução de tratados e blocos econômicos escalou para movimentos de secessão, guerras civis e conflitos entre nações imperialistas, a ONU perdera sua influência geopolítica. Os estados tentam, com cada vez menos sucesso, manterem-se estáveis. Outros passam a legalizar a prática do corso e o ciberterrorismo.

Em meio a este cenário, acompanhamos a história de Noah, um jovem zoomer que após um intercâmbio no Brasil decidiu criar uma rede de internet por fibra ótica paralela a grande rede mundial de computadores, capaz de alcançar os lugares mais longínquos do planeta.

Após um incidente um grave acidente que vitima seus dois sócios, ele decide por vez de lançar-se ao mar para criar seus filhos órfãos e sua sobrinha, abandonada pela mãe ainda criança. Com a ajuda de seu melhor amigo e investidor-anjo, a cobra Samuel, eles transformam o navio Entrepreneurship não só em um país, mas também em um lar.



# Noah Charles Murray

**ANCAPITÃO, 35 ANOS**

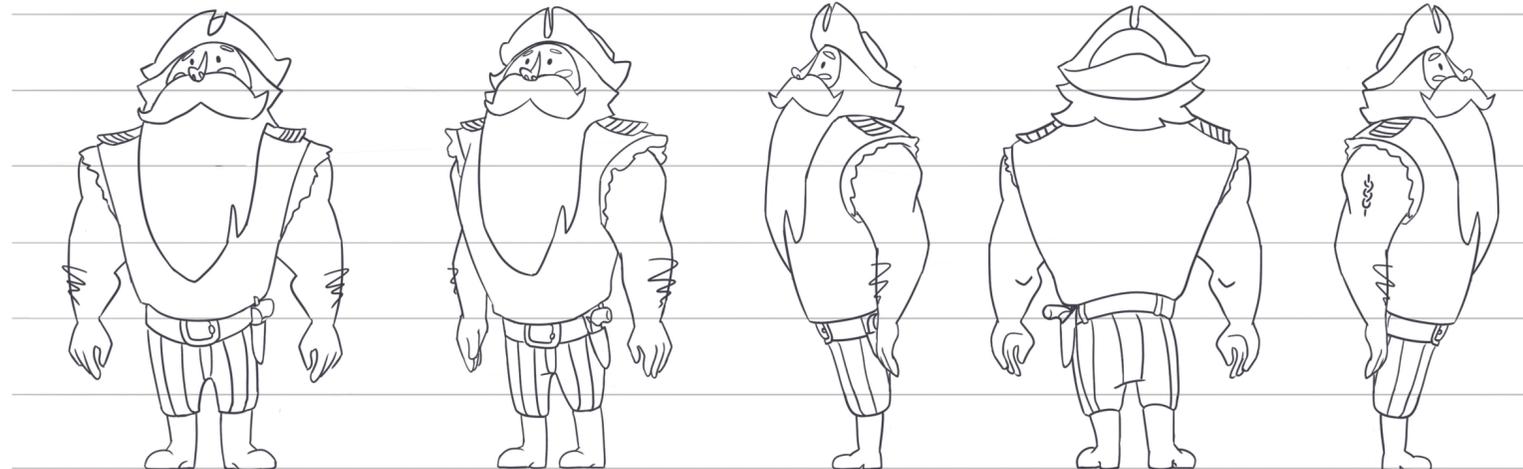
um empreendedor nato e uma polêmica figura paterna. Está sempre de bom humor e se comunica muito bem, porém tantas ideias e energia constantemente o tornam um tanto imprevisível e colocam ele e sua família nas situações mais confusas e adversas.

Noah nasceu em 1995 na cidade de Boston, nos Estados Unidos, e é descendente de irlandeses. Seus pais eram fiscais da receita e por muito tempo lhe incentivaram a seguir carreira acadêmica, que lhe garantiria estabilidade. Era um menino tímido mas inteligente, que



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

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



# Molly Murray,

9 ANOS

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

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

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



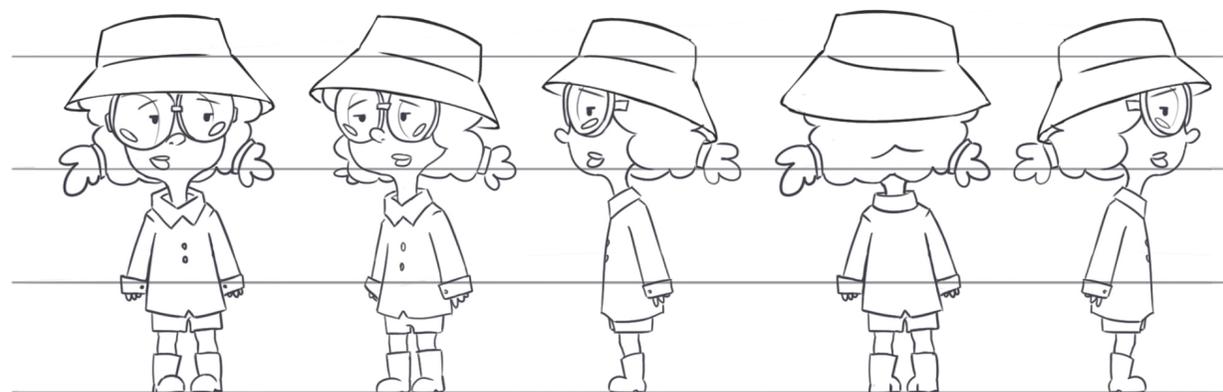
# Laura Sophie

9 ANOS



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

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



# Lewis Tiahao

8 ANOS

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

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

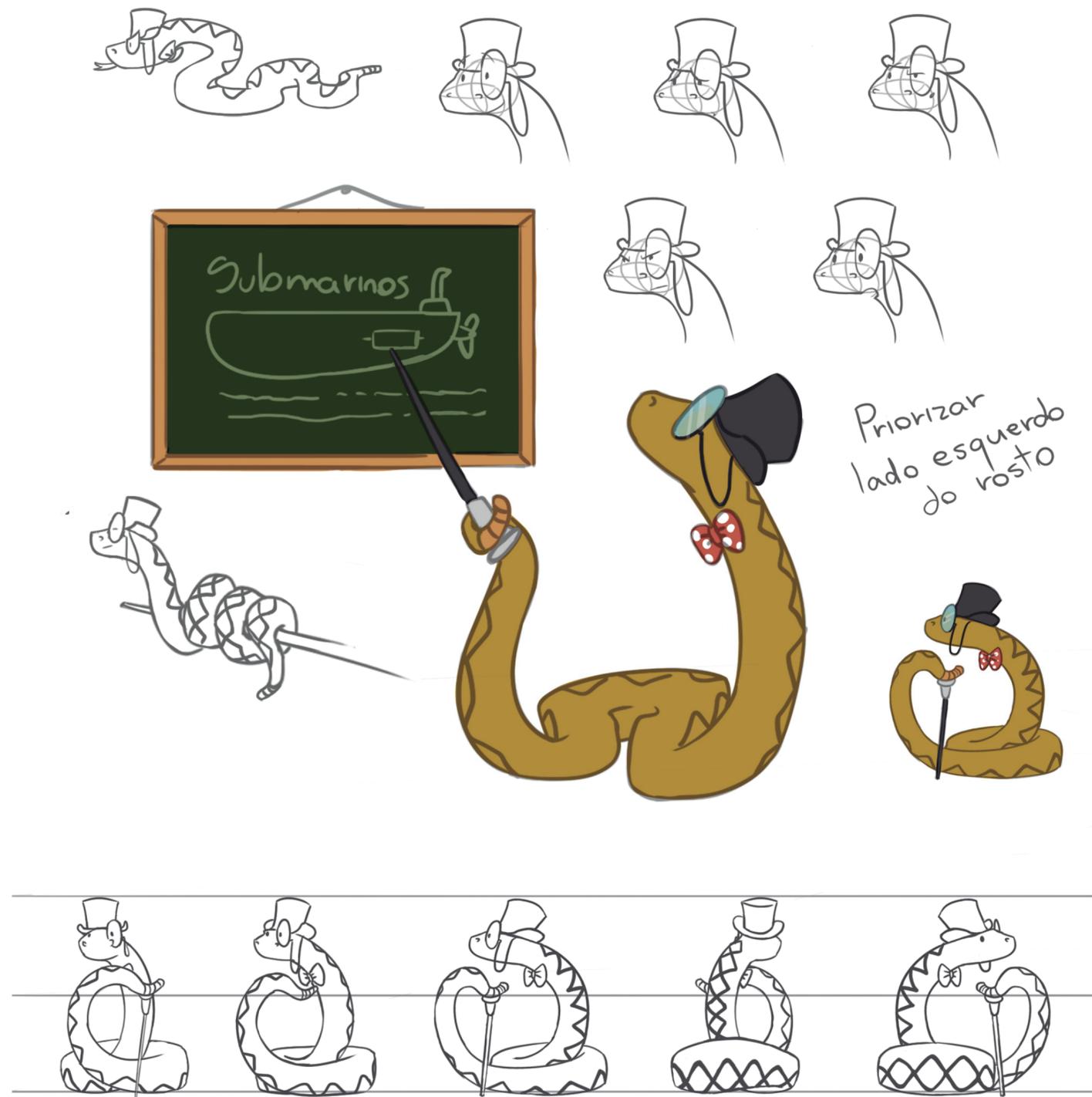


# Samuel Cascaville Goldenstein 72 ANOS

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

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

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



# Personagens Secundários

## FRANCISCO DA COSTA (TIO CHICO), 66 ANOS

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

## TIA PETÚNIA, IDADE DESCONHECIDA

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



## LEVY ETHAN, 315 ANOS

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



# Entrepreneurship

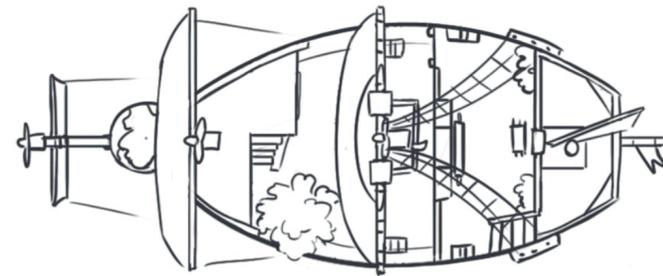
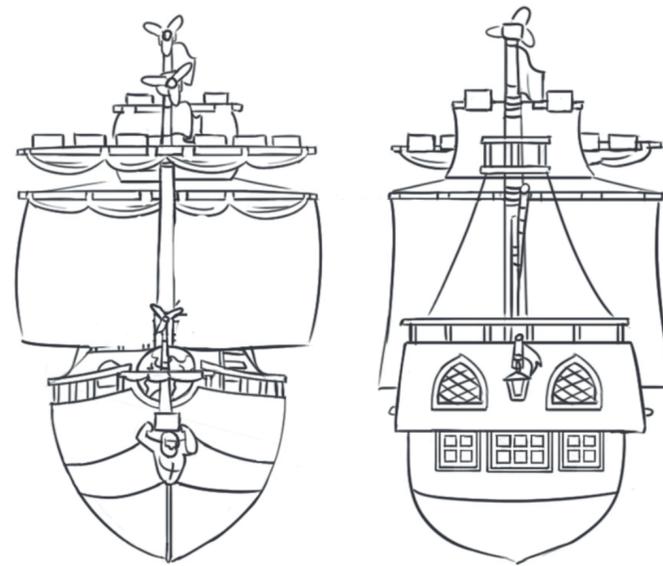
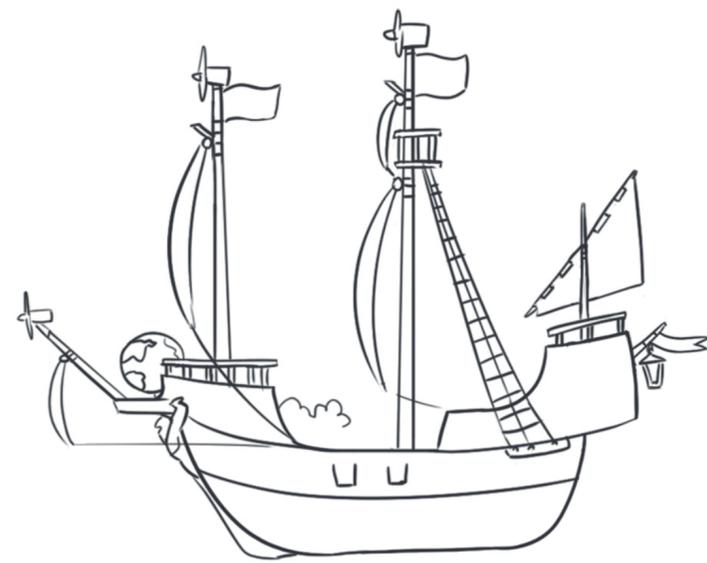
**O NAVIO QUE É VEÍCULO DA FIRMA, CASA,  
ESCRITÓRIO, ESCOLA E PAÍS**

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

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

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

# O lábaro que ostenta



**APÓS SER REFORMADO,  
TORNOU-SE UMA QUIMERA DE  
TECNOLOGIAS ANACRÔNICAS, PER-  
FEITO PARA UMA VIDA AUTÔNOMA.**

**BANDEIRA SEPARATISTA DO  
ENTREPRENEURSHIP**



**UNIÃO DAS MICRONAÇÕES  
CANÔNICAS**



**KEEPING NETWORKS OF  
OCEANIC THREADS SAFE**



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



*Cabine de Ancapitão e Samuel*

# Como encalham as baleias?



## EPISÓDIO PILOTO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ancapitão começa a ficar inquieto e sugere a todos que retornem ao navio. Neste momento o chão começa a tremer, a porta se fecha, e o óleo é drenado da fonte, revelando no fundo os dizeres: 'O rubro óleo é nosso'.

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

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

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

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

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

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

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

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

**Duração: ≈ 7min**





Waklāntida

# Sinopses de Episódios

## ONDE MORAM AS INTENÇÕES?

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

**Duração: ≈ 14 min (2 partes)**



## COMO NASCEM OS MARINHEIROS?

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

**Duração: ≈ 21 min (3 partes)**

## QUEM DEFINE O QUANTO VALE?

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

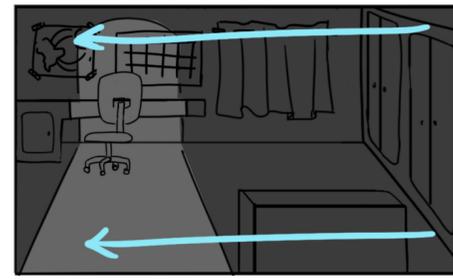
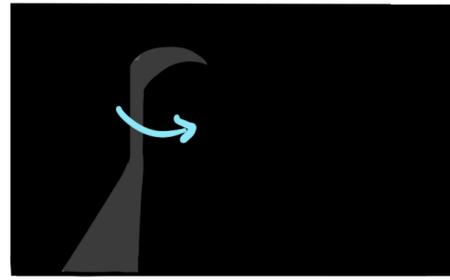
**Duração: ≈ 7 min**



## QUEM DEFINE O QUE É JUSTO?

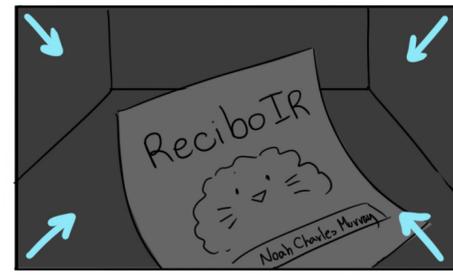
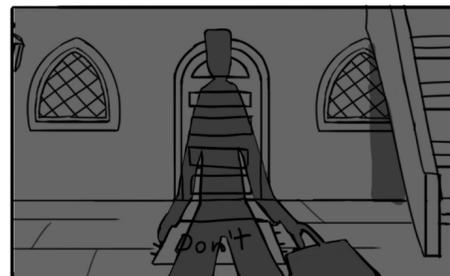
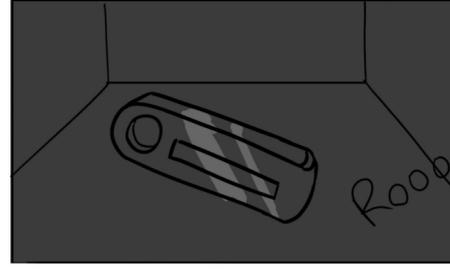
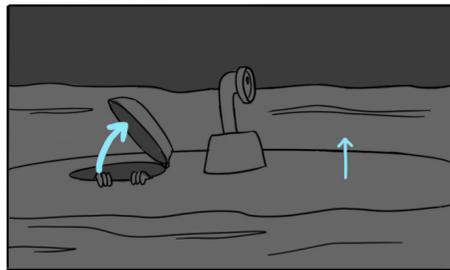
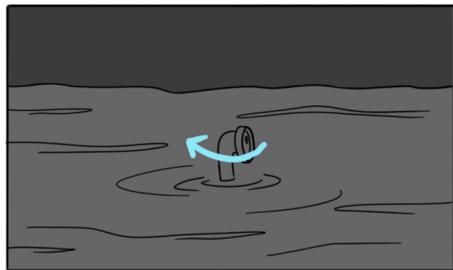
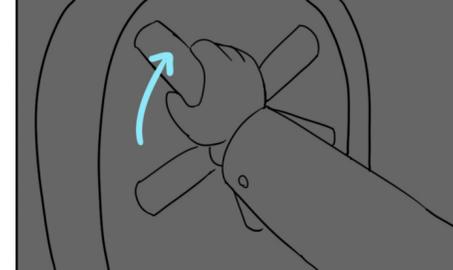
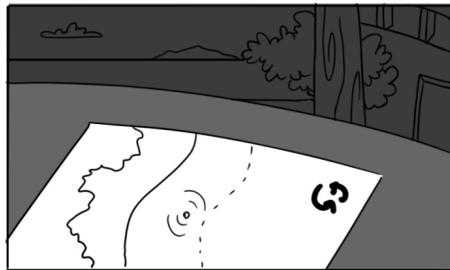
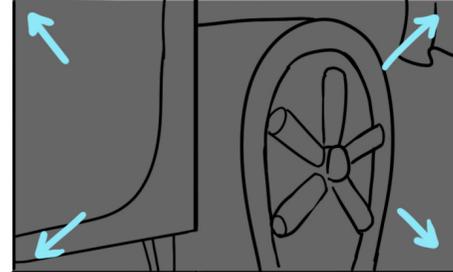
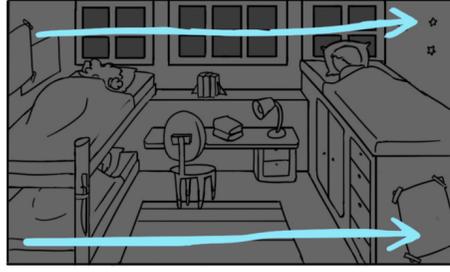
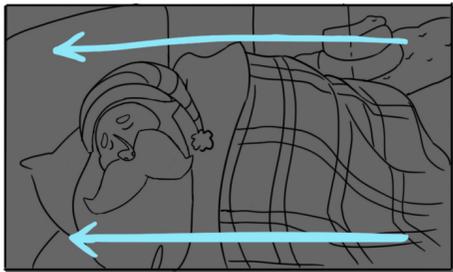
Ancapitão percebe um aumento repentino de casos de mal funcionamento de cabos sem motivo aparente. Ao descobrir a presença de novos cabos nas proximidades que estariam causando interferência, ele leva a questão à tripulação que eventualmente descobre que a sabotagem é obra da terrível Companhia das Mídias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

**Duração: ≈ 14 min (2 partes)**



# Teaser

STORYBOARD



Curtiu?

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

 [ANCAPTAININTHEBLUEOCEAN](https://www.instagram.com/ANCAPTAININTHEBLUEOCEAN)



Carolina  
Lovatto

 [CAROLINALOVATTOBIASUZ@GMAIL.COM](mailto:CAROLINALOVATTOBIASUZ@GMAIL.COM)

 +55 54 984164251

 [BEHANCE.NET/CLOVATTO](https://www.behance.net/clovatto)

 [@CLOVATTO.ART](https://www.instagram.com/@CLOVATTO.ART)

