RETOMADA DE LYUNA

Formato: curta metragem - 2D

Gênero: Aventura

Período: 2024

Localização: Brasil

Público: infantil

1. **CONTEÚDOS**

**Logline:**

A caminhada da jovem Lyuna em busca da retomada de seu território ancestral e as vivências e desafios do caminho.

Na aldeia dos Pinheiros, no Rio Grande Sul do Brasil,há um território indígena do povo Kaingang, da língua do tronco macro-jê, um lugar de paisagem com vasta mata atlântica de médio e grande porte, com clima tropical úmido, é a terra onde fica a aldeia da indígena Lyuna (14), esbelta, de cabelos longos, grossos e escuros como a noite. filha de uma artesã de belas cestarias JU(49) e de um agricultor TUCUMAM(50), um grande conhecedor do roçado. Lyuna sabe o quanto os grafismos são sagrados e desde cedo assumiu esse papel de pintar o próprio corpo e de todas as outras indígenas da aldeia com pó de carvão. Adquiriu o dom de aplicar os grafismos também nos utensílios de cerâmica e cestarias.

Pela manhã, ao sair com seus pais para a roça da família,no intervalo do trabalho da colheita,como é de seu costume banhar-se no riacho principal da aldeia, ela se depara com o riacho com aspecto e cores turvas, sem acreditar o que está vendo ela ingere a água e rapidamente desmaia,seus pais ao se darem falta da presença de Lyuna nas suas atividades,vao a sua procura e rapidamente a ela é acudida por eles, ao despertar a sua única preocupação é o que aconteceu com a água, Desesperada ao ver a contaminação e vários peixes mortos boiando no riacho. rapidamente corre a procura de seu primo Anagé (15), o futuro cacique da aldeia, para alertá-lo sobre o perigo iminente que pode vir acontecer a todos da aldeia.

No entanto, ele ignora as suas preocupações e a situação cada vez pior,os parentes da aldeia já demonstram mal estar. Anagé é um jovem de corpo robusto, cabelos grossos na altura do ombro,com temperamento forte e vive com um tacape nas mãos.

Lyuna por respeitá-lo e por ser o prometido a ser cacique, contar sua aflição a respeito das tragédias a Anagé, ele se mostra indiferente com as questões de

Lyuna busca o sábio Xamã Jabuti e relata o ocorrido. Em resposta, o Xamã convoca uma reunião comunitária com todas as lideranças da aldeia. Utilizando folhas de mate em um ritual sagrado, ele anuncia a missão da Kapoi.

Em um momento solene, o Xamã entrega uma Flauta Sagrada à Kapoi, advertindo que seu poder só deve ser invocado quando necessário. A força da Flauta será despertada ao longo da jornada, à medida que Kapoi enfrentar desafios e superar provas.

O prometido a ser cacique, Anagé, demonstrou repugnância, ficou cochichando com todos na aldeia, dizendo que uma missão dessa era para ser oferecida a um homem, no caso, ele que era o prometido a ser cacique daquele lugar. Com o direcionamento do Xamã ela aceita a sua missão de defender o seu território, ela se nutre de forças, pega seu maracá, uma mochila e enche com alimentos, se despede do Xamã e de toda a aldeia, e parte para a sua jornada.

Ato 2.

Lyuna a pé caminha e desbrava o seu território do Bioma Mata Atlântica, e se impressiona com o tamanho da diversidade que vai encontrando ao longo da caminhada pois nunca antes havia saído de sua aldeia. À medida que se embrenha na mata descobre belezas nunca vistas.

É dia Lyuna tem a sensação de estar sendo observada, e continua a sua caminhada passa por uma região perigosa, de árvores carnívoras, esse é o único caminho a pé para alcançar o outro lado.

Lyuna, determinada, avança pelo bosque, rumo ao outro lado. No entanto, as árvores parecem se mover em sua direção, bloqueando seu caminho e intimidando-a. Galhos afiados são lançados em sua direção, e os troncos das árvores parecem se fechar ao redor dela, tentando impedi-la de prosseguir.

Sem se deixar abalar, Lyuna enfrenta os obstáculos, quebrando os galhos e abrindo caminho à força.

Após uma longa e exaustiva caminhada, Lyuna alcança a beira da estrada de chão, onde se senta para descansar. A noite está fria e escura, e ela sabe que precisa encontrar lenha para fazer uma fogueira e também procurar alimento.

Lyuna sobe em um pé de araucária para colher pinhões, mas é atacada pela gralha azul, que voa em sua direção, bicando seu corpo e comendo o que está em suas vestes. A ave ataca com ferocidade, e Lyuna é forçada a pular de galho em galho para escapar.

Ferida e desesperada, Lyuna cai no chão, mas não desiste. Com uma força interior que vem de sua identidade como Mulher Kanaimé, ela reúne suas forças e retira de sua sacola uma flauta feita de ossos, um presente do velho Xamã Jabuti.

Com a flauta, Lyuna entoa um som suave e hipnótico, que evoca a essência da mulher Kanaimé. O som da flauta tem um efeito imediato sobre a gralha azul, que se acalma e se torna paralisada, permitindo que Lyuna se levante e se afaste em segurança.

Com a flauta de encantamento, Lyuna estabelece uma conexão profunda com a gralha azul. Ela dialoga com a ave em sua língua, explicando a missão urgente que lhe foi designada e pedindo sua ajuda para encontrar o caminho.

A gralha azul, sensível à determinação e à pureza de Lyuna, decide presenteá-la com um dom precioso: o poder de chamá-la à distância, no momento de maior angústia. Além disso, Lyuna pede à ave que lhe conceda a visão a longa distância, permitindo que ela possa enxergar além dos obstáculos. Com a ajuda da gralha azul, Lyuna obtém o alimento e a lenha necessários para montar um acampamento. Ali, ela se aquece ao fogo e descansa, preparando-se para as próximas etapas de sua jornada.

Ao amanhecer Lyuna partiu em direção ao sol, a gralha azul se junta a ela, a sua visão por cima e Lyuna por Baixo, o pássaro a alertava sobre os perigos, com sons bem altos.

Lyuna caminha pela paisagem seca e calorosa da Caatinga, observando atentamente o ambiente ao seu redor.

De longe ela avista uma nuvem de fumaça, Lyuna decide seguir, e ela chega ao território do povo Xukuru, que é chamada de Serra do Ororubá. o povo é do grupo lingüístico Cariri. se aproxima para conhecer, se depara com homens negros com cabelos enrolados, suas vestes diferentes, estes usavam saia e palha na cabeça, ela se depara com um menino do povo Xukuru chamado GUJÁ(8) este era uma menino negro de cabelos de Samambaia, o seu rosto e corpo eram pintados com argila Amarela e preta com muitas pintas. Lyuna dá a ele os pescados que havia pegado no rio.

​​Lyuna segue em frente, determinada a encontrar a mandioca sagrada para salvar a vida de Leoni, mãe do menino Gujá. Ela avança pela caatinga, com o sol ardente batendo em suas costas.

De repente, ela se vê diante de uma vasta extensão de areia movediça. Lyuna precisa atravessar essa área sem afundar. Ela respira fundo e começa a pular, seus pés tocando levemente a areia. No entanto, ela logo percebe que não está sendo rápida o suficiente. A areia começa a afundar sob seus pés, e Lyuna precisa usar todo seu poder de reação para não ser engolida pela areia.

Após superar a areia movediça, Lyuna se vê diante de um novo desafio. Ela precisa superar um desafio de ritmos para adquirir o poder especial da furtividade da Cobra Grande. Lyuna concentra-se e começa a tocar os ritmos da flauta, sua mão movendo-se rapidamente sobre o instrumento. Finalmente, ela acerta o último ritmo, e um brilho de luz iluminou seu corpo. Lyuna sente que havia adquirido o poder da furtividade através da força que contia na flauta, a força de Makunaima.

Com o poder da cobra, Lyuna se sente mais confiante para enfrentar o próximo desafio. Ela precisa utilizar a furtividade para tornar-se invulnerável às queimaduras do sol. Lyuna segue os pontos de sombras espalhados pela fase para se proteger do sol. Ela começa a correr, seus pés movendo-se rapidamente sobre a areia. À medida que ela corre, a tela começa a ficar cada vez mais clara e difícil de enxergar.

Lyuna encontra os pontos de sombras e se refugia neles, sentindo-se aliviada. No entanto, ela sabe que ainda precisa encontrar os outros pontos de sombra para completar o desafio. Enquanto Lyuna corre, ela percebe que há cactos espalhados pela área. Ela começa a cavar e desenterrar os cactos, sentindo-se aliviada. Lyuna havia superado o desafio e estava pronta para prosseguir em sua jornada.

Pela madrugada Leoni acorda Lyuna que ela deve prosseguir sua jornada

Lyuna chega no Pantanal, e se depara com uma comunidade com grandes Ocas, na qual habitavam famílias em grandes número de povo Xavante, ela se aproxima e foi cercada por jovens que a pegaram pelo braço e a levaram para o centro da Aldeia, pois todos estavam alí.

Era tempo de competições na aldeia com todos os jovens, homens e mulheres pintados de preto, com grafismo de carvão e vestidos com bermuda vermelha.

Muká, um jovem de 15 anos, faz parte da mesma equipe de Lyuna. Juntos, eles participam da tradicional corrida da tora, uma competição que exige força, resistência e trabalho em equipe.

A corrida ocorre dentro da mata, com um percurso de 5 km. A tora, que pesa mais de 200 kg, deve ser carregada nas costas da equipe, sem que caia no chão. O objetivo é chegar primeiro ao final do percurso, garantindo a vitória e a recepção triunfal da aldeia, com danças e celebrações.

No entanto, quando a tora é passada para Lyuna, ela não consegue aguentar o peso e deixa-a cair no chão. A equipe perde a competição, e Lyuna se sente envergonhada e se afasta do grupo.

Muká, notando a tristeza de Lyuna, se aproxima e a convida para se juntar aos outros da aldeia para comer peixes e jacarés moqueados. Essa gentileza de Muká ajuda a aliviar a dor da derrota e reforça a união e o apoio entre os membros da comunidade.

Ao anoitecer Lyuna é colocada na rede do meio para descansar,ela deita em sua rede,bem baixinho susurra e chora com saudade de casa.

Ao amanhecer, fora da Oca se ouve um bravo gemido de um lobo guará- fêmea, essa foi capturada e amarrada pelos guerreiros da Aldeia. E todos com anseio de domá-la,Lyuna pede para que soltem. os homens vendo o animal machucado sem nenhuma ameaça o deixa livre.

No chão está o lobo guará - fêmea deitada com suas patas todas machucadas pela queimada,todos ficam com dó do animal,os homens mais velhos cochicham entre si, dizendo que ela veio de um lugar tão distante em busca de ajuda, Kapoi entende que isso é um aviso e precisa acompanhá-la imediatamente, ela e Muká a seguem o lobo- guará fêmea, eles atravessam um lago a cerca de 200 metros para alcançar a outra região, a que está em chamas. Atravessam andando o lago seco, e ao seu redor há muitos jacarés que os perseguem famintos e com sede, mas não os alcançam.

De longe avistaram fumaças tão altas, que assustavam os pássaros que sobrevoam em bando. Lyuna desesperada o que via querendo, sobe em cima de uma árvore para ver o horizonte, enquanto isso o lobo guará fêmea não parava de correr desesperada para uma direção.

Lyuna e Muká agilizam os passos com mais rapidez, aproximando-se de uma caverna rodeada por árvores em chamas. De repente, um lobo-guará toda machucada para em frente à caverna, rosnando alto. Dentro da caverna, se ouvem barulhos dos pequenos filhotes de lobo-guará.

O lobo-guará se vira para Lyuna e Muká, e começa a falar em uma voz profunda e rouca. "Lyuna, o fogo tem avançado cada vez mais no território cerrado e você precisa se proteger. Nesta fase, eu preparei um poder especial para você que chegou até aqui. Você terá imunidade ao fogo."

Lyuna pega a flauta e começa a tocar uma melodia suave e mágica. A música evoca o espírito da Mulher Kanaimé, que aparece em uma nuvem de fumaça. O espírito concede a Lyuna a imunidade ao fogo, e ela sente um poder extraordinário percorrer seu corpo.

O lobo-guará sorri. "Guerreira Lyuna, estava aguardando a sua chegada. Bem-vinda! Você passou pelos demais desafios e isso mostra que você é a escolhida que tanto esperávamos."

Lyuna repete a frase: "KAIMEN", e o poder da imunidade ao fogo é ativado. Ela pode agora passar pelo fogo sem sofrer danos. Com essa nova habilidade, Lyuna está pronta para enfrentar os desafios que se aproximam..

Lyuna e Muká pegam o lobo Guará no colo os protegendo da queimada em direção a Aldeia. Ao retornar,Muká conta o que aconteceu, e todos comemoram e o Lobo Guará-fêmea passa a viver junto na aldeia.

Pela madrugada ela vê Muká sentado, cantando e mexendo seu Maracá, preocupado com o pensamento distante.

Ela senta ao seu lado Muká e ouve ele dizer que os rios estavam secando e que seu povo teriam que deslocar para outro lugar em breve e nao sabe o porquê , mas não queriam pois alí seus avós estavam enterrados.

Muká está com rosto desesperançoso sobre o amanhã, Não entendiam o porque, o fogo está cada vez chegando perto da Aldeia e os rios secando já não tem tanta fartura como antes e a plantação com poucas colheitas para mantimento, Muká teme que o seu povo pereça.

A guerreira Lyuna fala para Muká sobre sua missão e fala sobre seu povo que já está doente, portanto da escasse da água. Decide partir novamente.

Lyuna no bioma da Amazônia, ela consegue um barco com nome Pirarucu, que vai descendo o Rio até o seu destino,ela amarra sua rede na embarcação e fica dias percorrendo o rio até seu destino, e derepente se depara com um grande construcao de barragem que impedia a passagem da água, e se depara com com uma onça toda com as patas queimadas se condicao de ajudar Liuna com a sua missão .

Lyuna continuou sua jornada, agora no bioma da Amazônia, uma região de grande beleza e diversidade. Ela se deparou com um rio seco, sem água, sem vida. O caminho árido e desolado a levou a uma barragem extensa, que bloqueava o fluxo do rio.

Ao lado da barragem, Lyuna encontrou uma onça toda queimada, com as patas em condição crítica. A onça estava deitada na margem do rio, com o pelo chamuscado e as patas queimadas. Seus olhos tristes e suplicantes olhavam para Lyuna, pedindo ajuda.

"O que faz aqui?", perguntou Lyuna, preocupada com o estado da onça.

"Estou aqui para uma missão", respondeu a onça, com dificuldade. "É para te salvar... vejo que precisa de ajuda."

"Já não consigo mais andar", continuou a onça. "Estou toda queimada pelo fogo e com sede."

Lyuna se compadeceu da onça e perguntou: "Como eu vou destruir essa barragem para te dar água?" Ela sabia que precisava encontrar uma maneira de restaurar o fluxo do rio para salvar a onça e a região.

A onça olha para Lyuna com olhos tristes e respondeu: "Você precisa usar todos os seus poderes e habilidades para destruir a barragem. O pulo da águia, o poder especial da furtividade da cobra, a imunidade do Lobo Guará... com todos esses, você pode destruir a barragem."

Lyuna se preparou para o desafio, determinada a salvar a onça e restaurar a vida ao rio seco. Ela sabia que precisava usar todos os seus poderes e habilidades para destruir a barragem e dar água à onça.

Com um gesto firme, Lyuna retira da sua sacola sua flauta e evocando as outras forças, o pulo da águia, a poder especial da furtividade da cobra, a imunidade do Lobo Guará, e as forças juntas com a onça, quebram a barragem. O som da flauta ecoou pela região, e as forças da natureza se uniram para destruir a barragem.

Com a barragem destruída, Lyuna entra na água com sua flauta e, através de sua flauta, saem as duas entidades: a mulher Kanaimé e o Makunaima. Essa ação faz voltar todos os reservatórios do bioma brasileiro à água. O rio seco começa a fluir novamente, e a vida volta à região.

A onça se levanta, curada, e agradece a Lyuna por sua ajuda. A região, que antes estava árida e desolada, agora está cheia de vida e cor. As árvores começam a brotar novamente, e os animais retornam à região. Lyuna sorri, sabendo que sua missão foi cumprida.

1. **PERSONAGENS**

**Personagens**

**Lyuna (14)**

Descrição Física

- Idade: 14 anos

- Altura: 1,40 m

- Pele: Marrom

- Pintura corporal: Genipapo do pé à cabeça

- Botoque: Na boca

Personalidade

- Corajosa: Sempre disposta a enfrentar desafios

- Determinada: Focada em seus objetivos

- Sensível: Conectada com as emoções e necessidades dos outros

- Líder natural: Capaz de inspirar e guiar os outros

Habilidades

- Pintura de grafismos sagrados: Com pó de carvão

- Conexão com a espiritualidade: Profunda compreensão da cultura e tradições de seu povo

**Personagens Secundários**

1.XAMÃ Xabut(90), franzino, o xamã é o guia Espiritual que guiará Kapoi durante toda a jornada .

2. Muká (15): indígena[[1]](#footnote-0) Xavante, tem a pintura no corpo de vermelho e corda branca no pescoço, usa uma bermuda preta Jovem atleta e amigo leal, com uma conexão profunda com a natureza e a espiritualidade de seu povo.

**Entidades e Animais**

2. Gralha Azul ou Aguia : Animal entidade mágico e transformador, com uma conexão profunda com o Bioma Mata Atlântica.

3. A Cobra-Grande : Entidade poderosa e transformadora, com uma conexão profunda com o Bioma Caatinga.

4. Lobo Guará: Animal nobre e leal, com uma conexão profunda com o Bioma Pantanal.

5.onça : Animal mágico e transformador, com uma conexão profunda com o Bioma Amazônia.

6. Mulher Kanaimé: espírito metade onça e metade mulher, evocado por Lyuna para obter poderes e habilidades.

7. Makunaima: espírito de um homem Macuxi, baixinho e forte, com cor azulada e um cocar na cabeça, evocado por Lyuna para obter poderes e habilidades. é o guardião da terra e da força, com poderes que podem proteger e defender.

**Contextualização**

O território do povo de Lyuna chegou ao seu limite, sem mais recursos naturais é necessário se mover para outro território e dar o tempo que a natureza precisa para se recuperar. Através de um sonho, Lyuna se conecta com seu ancestral que lhe diz o que é necessário fazer e lhe aponta o caminho. Seu ancestral, o xamã Jabuti, antes de partir ainda lhe deixa um presente: a flauta sagrada de sua etnia. Assim começa o Caminho de Lyuna.

Ainda em seu território, na mata Atlântica, Lyuna enfrenta seu primeiro desafio: conseguir comida para a longa jornada. Para conseguir o alimento precisa encantar a Harpia que impede sua subida nas árvores, usando sua flauta sagrada Lyuna consegue amansar a grande ave que a presenteia com suprimentos.

Seguindo sua jornada, agora Lyuna chega ao segundo bioma, a Caatinga. Ali ela se encontra com o povo de cabelo de samambaia com suas peles negras e grafismos diferentes. Lyuna precisa cooperar com as crianças do quilombo para se salvar da areia movediça e conseguir peixes para apaziguar a cobra gigante que guarda o caminho do jardim de baobás, as árvores sagradas que acompanham a tribo guerreira desde sua terra natal. A cobra lhe recompensa com um conselho: o Sol está alcançando sua potência máxima no céu e Lyuna precisará da proteção das sombras projetadas pelos baobás para continuar sua jornada.

Com o anoitecer, a pequena guerreira continua sua jornada e chega ao cerrado e encontra o pacifico lobo-guará, ele lhe avisa sobre os perigos do fogo que tem tomado conta de sua casa e do pantanal, o animal gentil lhe oferece o conhecimento de como amansar o fogo com a música da flauta sagrada e Lyuna volta a caminhar e se depara com as queimadas. Ela precisa desviar do fogo para alcançar o ponto certo para tocar a música encantada e apaziguar o fogaréu. Com a ajuda do lobo Lyuna finalmente vence as chamas e consegue alcançar o rio que a levará a seu destino.

Ao finalmente chegar a seu destino, Lyuna não encontra nada daquilo que esperava, os rios estão secos, os peixes mortos e os animais em estado passando fome e sede. Ao investigar, ela logo encontra o motivo daquela situação, uma barragem construída pelos homens impede o fluxo natural das águas. Após conseguir desobstruir o rio, se salvando dos escombros da barragem no processo, Lyuna encontra com a guardiã daquele território, a grande onça pintada. Porém algo está errado, a onça machucada e acuada tenta atacá-la. Lyuna lembra das palavras de Jabuti e oferece seu único bem, a flauta sagrada, à guardiã. Agora, calma, a onça acompanha Lyuna até a cachoeira e as duas entram juntas na água. Lyuna Liberta os espirito que estao na flata espito da Mulher kanaimé e Makunaima e cura todo o territorio.

4.2 - Personagens: descrição e caracterização e dos personagens do jogo

* Lyuna: garota de 10 a 13 anos, jovem guerreira do seu povo, muito atenta e curiosa. Tem uma afinidade especial com o mundo dos encantados e com os animais. Consegue se conectar com seu ancestral Jabuti através de sonhos e é enviada por ele numa jornada de retomada de seu território. É portadora da flauta sagrada. É uma jovem de estatura adequada a idade, tem cabelos negros e longos e se veste de acordo com os costumes de seu povo, porém sempre carrega consigo algo dos territórios que visita em sua jornada.
* Xamã Jabuti: ancestral de Lyuna, vive há gerações no mundo dos encantados. Escolhe Lyuna para fazer a grande jornada e retomar o território de seu povo e para isso lhe presenteia com a flauta sagrada. Assume a forma de um idoso de feições gentis e até travessas, gosta de falar por enigmas e por estar no mundo dos encantados aparece em sonhos para Lyuna. Também é conhecido por Makunaima, o guia do seu povo.
* Guajá: criança da Tribo Guerreira, o povo de cabelo de samambaia, tem mais ou menos a mesma idade de Lyuna. Ele e seus companheiros a ajudam a sair da areia movediça e a conseguir peixes. Guajá é mais baixo que Lyuna, tem a pele negra, cabelos verdes e pinturas corporais claras. Sempre com um sorriso no rosto, é rápido e está constantemente correndo de lá para cá, por isso é também conhecido como pequeno Esú.
* Harpia: o primeiro animal guardião encontrado por Lyuna, é majestosa e terrível quando está brava. Guarda o elemento ar, ama a música de instrumentos de sopro e é capaz de presentear com comida.
* Cobra grande: o segundo guardião encontrado por Lyuna, é imensa e capaz de bloquear de um lado ao outro de um caminho com seu corpo escamoso. Guarda o elemento terra e precisa comer muito para sustentar seu corpo gigante, por isso aceita oferendas de comida. É capaz de presentear com conselhos e permitir acesso aos Baobás sagradas da tribo guerreira.
* Lobo Guará: o terceiro guardião encontrado por Lyuna, é gentil e tímido. Guarda o elemento fogo e quer apenas ajudar quem atravessa seu bioma. É capaz de presentear com conhecimentos e ajuda contra o fogo destrutivo causado pelos homens.
* Onça Pintada: o quarto guardião encontrado por Lyuna. É grande e feroz. Guarda o elemento água e está furiosa com o desequilíbrio causado pelos homens em seu bioma. Ela precisa ser curada e pode oferecer o dom do encantamento.

4.3 - Mundo e Localidades: descrição do universo e das áreas do jogo

Biomas brasileiros, onde cada bioma representa uma fase com seus desafios a serem resolvidos.

* Mata atlântica
* Cerrado
* Pantanal
* Amazônia

Fases do Jogo

Mata Atlântica - Ar

Lyuna adquire o poder do vento, permitindo-a realizar saltos duplos para desviar dos troncos de árvore. Ela fará uso da flauta para evocar o espírito da Mulher Kanaimé.

Caatinga - Terra

1. Lyuna precisa atravessar a areia movediça sem afundar, pulando rápido antes que o solo sob seus pés afunde. Ela fará uso da flauta para evocar o espírito do Makunaima.

2. Desafio de ritmos para adquirir o poder especial da furtividade da Cobra Grande.

3. Utilizar o poder da cobra para tornar invulnerável às queimaduras do sol, seguindo os pontos de sombras espalhados pela fase.

Pantanal - Fogo

Lyuna terá imunidade ao fogo e fará uso da flauta para evocar o espírito da Mulher Kanaimé.

Amazônia : água

Lyuna precisa usar todos os seus poderes e habilidades para destruir a barragem. O pulo da águia, o poder especial da furtividade da cobra, a imunidade do Lobo Guará... com todos esses, Lyundestruir a barragem. Com a ajuda da onça pintada, Lyuna libera o espírito da Mulher Kanaimé e do Makunaima, restaurando a vida ao rio e dos biomas brasileiros..

1. [https://images.app.goo.gl/zUCRxUcPBbwb](https://images.app.goo.gl/zUCRxUcPBbwb9AX87) [↑](#footnote-ref-0)