



O Que é um Trope? Origem, Utilidade, e Dicas Profissionais para Usá-los com Eficácia

james@mcsill.com

[@jamesmcsill](https://twitter.com/jamesmcsill)

Tropos estão presentes em praticamente todas as narrativas que consumimos, sejam filmes, livros, séries ou histórias contadas verbalmente. Mas afinal, o que exatamente é um trope? A palavra “trope” vem do grego *tropus*, que significa “volta” ou “mudança”. Em narrativa, o termo refere-se a temas, figuras e elementos recorrentes que se tornaram familiares e reconhecíveis para o público ao longo do tempo. Tropos não se limitam apenas à literatura; eles permeiam outras artes e até nosso cotidiano, como metáforas, clichês e arquétipos.

Origem e Evolução dos Tropos

Historicamente, os tropos têm raízes antigas nas tradições orais e mitológicas, onde temas recorrentes serviam para conectar o público a conceitos universais de vida, morte, amor, poder e moralidade. Na Grécia Antiga, a mitologia e as tragédias gregas utilizavam tropos para explorar dilemas humanos fundamentais. Com o tempo, eles evoluíram e se adaptaram a novos gêneros e

estilos, preservando seu papel como alicerces fundamentais de muitas narrativas modernas.

A Utilidade dos Tropos na Narrativa

Tropos desempenham uma função essencial: eles ajudam a estabelecer expectativas e familiaridade. Quando o público reconhece um tropo, ele se conecta rapidamente ao contexto e à atmosfera da história, permitindo que o autor explore temas mais complexos e profundos sem precisar explicar cada detalhe. Imagine, por exemplo, o tropo "mentor sábio" em histórias de fantasia. Ao apresentar um mentor, o público já compreende que esse personagem ajudará o herói a crescer e enfrentar desafios.

Vantagens de Usar Tropos

Tropos são ferramentas poderosas para o escritor. Eles oferecem uma espécie de atalho para criar conexão emocional, além de:

- **Criar Identificação Rápida:** Tropos ajudam o público a se envolver com a história sem precisar de introduções longas.
- **Despertar Nostalgia e Familiaridade:** Muitos leitores sentem-se atraídos por tropos conhecidos e revisitados de maneira criativa.
- **Servir de Estrutura para o Enredo:** Alguns tropos, como a Jornada do Herói, funcionam quase como "esqueletos narrativos", facilitando a construção da narrativa.

Desvantagens e Cuidados no Uso de Tropos

No entanto, o uso de tropos também traz desafios. Quando exagerados ou usados sem variações, podem tornar a história previsível e banal. Alguns dos principais riscos incluem:

- **Clichê e Estagnação:** Um tropo repetido à exaustão perde sua força e pode ser visto como preguiça criativa.
- **Previsibilidade:** Em gêneros como o suspense, o uso indiscriminado de tropos pode reduzir a tensão e o interesse do leitor.
- **Limitação Criativa:** Tropos muito rígidos podem restringir a liberdade do autor para explorar novas ideias e subverter expectativas.

O Papel do Profissionalismo e a Arte de Adaptar Tropos

Usar tropos de forma eficaz requer habilidade e experiência, pois o segredo está em adaptá-los e reinventá-los para criar histórias impactantes. James McSill, com seus 48 anos de experiência em storytelling, destaca que a chave para trabalhar bem com tropos é não tratar nenhum como uma fórmula fixa, mas sim como uma base flexível para desenvolver nuances e profundidade.

No McSill Story Studio, por exemplo, James e sua equipe orientam escritores a usar tropos para enriquecer suas narrativas, mas sempre os incentivam a inserir um toque original e autêntico. Isso envolve técnicas como:

- **Subverter Expectativas:** Adicionar uma reviravolta inesperada ao tropo.
- **Misturar Tropos de Gêneros Diferentes:** Criar combinações únicas que tornem a história mais cativante.
- **Aprofundar Motivações e Histórias de Fundo:** Ir além do básico, construindo personagens tridimensionais.

Consultando a Mente Virtual de James McSill (<http://chat.mcsill.com>)

Para os escritores que desejam compreender mais a fundo o uso de tropos, a “mente virtual” de James McSill oferece uma rica fonte de respostas. Com sua experiência acumulada ao longo de décadas, James pode responder a perguntas sobre tropos de sucesso, quais são mais eficazes para determinados gêneros e como evitar cair na armadilha dos clichês. Algumas perguntas úteis que você pode fazer incluem:

- **Quais tropos funcionam melhor para envolver leitores em uma história infantojuvenil?**
- **Como tornar um tropo comum interessante em uma história adulta sem cair no clichê?**
- **Quais tropos clássicos ainda são relevantes na literatura moderna e por quê?**

James McSill acredita que o verdadeiro profissionalismo no uso de tropos está na capacidade de observar e aprender com o que já foi feito e, ao mesmo tempo, desafiar-se a buscar a originalidade. Ele orienta escritores a usar os tropos como “atalhos” narrativos, mas com a liberdade de explorar, questionar e moldar a narrativa a partir da própria perspectiva. Afinal, os tropos são apenas um ponto de partida; a verdadeira magia está no toque pessoal que cada escritor traz à sua história.

A Importância dos Tropos como Ferramentas Narrativas

Tropos são poderosos aliados para escritores de todos os gêneros e idades. Eles funcionam como pontos de referência emocionais e criativos, permitindo que o público se conecte com a história de maneira mais rápida e profunda. Porém, usá-los com originalidade é o que transforma uma história comum em uma experiência inesquecível. Com as orientações de James McSill e o auxílio de sua mente virtual, você poderá explorar tropos de forma profissional e inovadora, alcançando um equilíbrio entre familiaridade e frescor criativo em sua narrativa.

Tropos na Ficção: Guia Completo para Escritores de Histórias Infantis, Infantojuvenis e Adultas

Introdução

Tropos são padrões ou elementos narrativos comuns na literatura, usados para comunicar ideias de forma rápida e familiar. Eles ajudam a construir personagens, temas e enredos, facilitando a identificação e conexão emocional do público com a história. Este artigo explora como diferentes tropos podem ser usados em histórias para crianças, jovens e adultos, oferecendo exemplos e dicas práticas para cada gênero.

1. Tropos para Histórias Infantis

Histórias infantis tendem a usar tropos simples e acessíveis, com temas de aprendizado, amizade e aventura. O foco é estimular a imaginação e ensinar lições de maneira leve e divertida. Aqui estão alguns tropos populares para esse público:

Tropos Comuns em Histórias Infantis

1. Amigos Inesperados

- **Descrição:** Um personagem encontra amizade em alguém ou algo improvável, como um animal ou um brinquedo.
- **Exemplo:** Em *Toy Story*, Woody e Buzz inicialmente são rivais, mas acabam se tornando amigos leais.

- **Dica:** Crie uma amizade inesperada que ensine uma lição sobre aceitação e empatia.

2. Animal Falante

- **Descrição:** Um animal que fala, ajudando a criança a explorar o mundo de maneira mágica.
- **Exemplo:** O gato de *Alice no País das Maravilhas* oferece conselhos enigmáticos, ampliando a aventura.
- **Dica:** Dê uma personalidade única ao animal, tornando-o um mentor ou um amigo divertido.

3. Perdido e Achado

- **Descrição:** O personagem se perde e precisa encontrar o caminho de volta, aprendendo algo importante no processo.
- **Exemplo:** *Procurando Nemo* segue a busca de um pai pelo filho, abordando o valor da perseverança e família.
- **Dica:** Este tropo é ótimo para transmitir coragem e resiliência de forma compreensível para crianças.

4. Fantasia Mágica

- **Descrição:** O personagem descobre um objeto ou um lugar mágico, que o leva a uma jornada extraordinária.
- **Exemplo:** Em *Nárnia*, o guarda-roupa é o portal para um mundo cheio de criaturas e desafios.
- **Dica:** Use elementos mágicos para ensinar lições sobre responsabilidade e coragem.

5. Herói Pequeno, Grande Coração

- **Descrição:** Um personagem pequeno ou frágil que supera grandes desafios.
 - **Exemplo:** Em *O Pequeno Príncipe*, o protagonista pode parecer frágil, mas revela grande sabedoria e empatia.
 - **Dica:** Crie situações em que a coragem e bondade superem a força física, ensinando as crianças sobre o poder interior.
-

2. Tropos para Histórias Infantojuvenis

Para o público infantojuvenil, os tropos geralmente combinam elementos de aventura e descobertas pessoais. Nesta fase, os leitores buscam personagens com os quais possam se identificar, e histórias que os inspirem a enfrentar desafios e questionar o mundo ao seu redor.

Tropos Comuns em Histórias Infantojuvenis

1. A Jornada do Herói

- **Descrição:** O personagem passa por uma série de desafios, amadurecendo ao longo do caminho.
- **Exemplo:** Em *Percy Jackson*, Percy descobre sua origem divina e enfrenta perigos para proteger amigos e família.
- **Dica:** Use esse tropo para estruturar uma narrativa de crescimento e amadurecimento.

2. Escola de Magia

- **Descrição:** A história se passa em uma escola especial onde os alunos aprendem habilidades mágicas.
- **Exemplo:** *Harry Potter* popularizou o tropo, criando um ambiente único onde os personagens crescem juntos.
- **Dica:** Aproveite o cenário escolar para explorar temas de amizade, desafios e autodescoberta.

3. Triângulo Amoroso Adolescente

- **Descrição:** Um jovem personagem se vê dividido entre duas paixões.
- **Exemplo:** Em *Crepúsculo*, Bella se vê dividida entre Edward e Jacob, explorando a intensidade das primeiras paixões.
- **Dica:** Use o tropo com equilíbrio, evitando exageros, e foque nos sentimentos internos dos personagens.

4. Poderes Especiais e Descoberta

- **Descrição:** O personagem descobre que possui poderes especiais, mas enfrenta desafios ao tentar usá-los.

- **Exemplo:** *Os Feiticeiros de Waverly Place* mostra adolescentes tentando equilibrar magia com a vida normal.
- **Dica:** Mostre como o personagem aprende a responsabilidade que vem com seus poderes, enfatizando escolhas morais.

5. Amizades Inquebráveis

- **Descrição:** Amigos que enfrentam desafios juntos, provando a força do laço entre eles.
 - **Exemplo:** Em *Stranger Things*, um grupo de amigos enfrenta perigos sobrenaturais juntos, fortalecendo sua união.
 - **Dica:** Explore o tropo com cenas que reforcem a confiança e apoio mútuo, mostrando o valor da amizade verdadeira.
-

3. Tropos para Histórias Adultas

Para o público adulto, os tropos ganham complexidade e temas mais maduros. Histórias para adultos frequentemente exploram dilemas morais, escolhas difíceis e emoções intensas, proporcionando uma visão mais profunda e ambígua da vida.

Tropos Comuns em Histórias para Adultos

1. Anti-Herói

- **Descrição:** Um protagonista com falhas, frequentemente motivado por interesses próprios.
- **Exemplo:** Em *Breaking Bad*, Walter White evolui de um professor para um impiedoso chefe do crime.
- **Dica:** Use o tropo para criar tensão e explorar a complexidade das decisões humanas.

2. Mistério de Assassinato

- **Descrição:** A trama envolve um assassinato, e a história se desenvolve enquanto os personagens tentam descobrir o culpado.
- **Exemplo:** Em *Assassinato no Expresso do Oriente*, um detetive precisa descobrir quem entre os passageiros cometeu o crime.

- **Dica:** Trabalhe com pistas, reviravoltas e suspeitos para manter o público engajado.

3. Memórias Fragmentadas

- **Descrição:** O protagonista tem memórias fragmentadas ou confusas, revelando a verdade gradualmente.
- **Exemplo:** Em *Memento*, o personagem sofre de amnésia e precisa reconstruir os eventos.
- **Dica:** Explore o tropo para construir uma narrativa cheia de mistérios e revelações intrigantes.

4. Triângulo Amoroso Complicado

- **Descrição:** Relações amorosas complexas e adultas que envolvem desejo e escolhas difíceis.
- **Exemplo:** Em *Anna Karenina*, o triângulo amoroso explora as consequências emocionais e sociais da infidelidade.
- **Dica:** Aprofunde-se nos dilemas e consequências emocionais, ao invés de focar apenas no drama romântico.

5. Moralidade Ambígua

- **Descrição:** Situações em que o bem e o mal são relativos, e os personagens precisam fazer escolhas éticas complicadas.
- **Exemplo:** Em *Game of Thrones*, personagens são constantemente desafiados a tomar decisões moralmente ambíguas.
- **Dica:** Use o tropo para explorar a complexidade moral e a humanidade dos personagens, criando uma narrativa realista e provocadora.

4. Tropos por Gênero

Cada gênero literário tem tropos específicos que os leitores esperam, mas que podem ser reinventados de maneiras criativas.

Fantasia

- **Profecia do Escolhido:** O personagem principal é destinado a salvar o mundo.

- **Exemplo:** Frodo, em *O Senhor dos Anéis*, é o escolhido para destruir o Um Anel.
- **Objetos Mágicos:** Artefatos com poderes especiais que conduzem a trama.
 - **Exemplo:** A espada Excalibur em *Rei Arthur*.

Ficção Científica

- **Primeiro Contato:** Humanidade encontra alienígenas pela primeira vez.
 - **Exemplo:** *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* explora o impacto do primeiro contato alienígena.
- **Mundos Distópicos:** Sociedades opressivas que refletem medos sobre o futuro.
 - **Exemplo:** *1984*, de George Orwell, apresenta um governo totalitário.

Romance

- **Amor Proibido:** Romance que não é aceito pela sociedade ou pelas famílias.
 - **Exemplo:** *Romeu e Julieta* de Shakespeare.
- **Encontro Acidental:** Personagens que se conhecem de forma inesperada e se apaixonam.
 - **Exemplo:** *Um Lugar Chamado Notting Hill*.

Terror

- **A Casa Assombrada:** Uma residência cheia de mistérios e espíritos.
 - **Exemplo:** *O Iluminado* explora o terror psicológico de uma família isolada em um hotel.
- **Final em Aberto:** A ameaça permanece no fim, deixando o público inquieto.
 - **Exemplo:** *O Bebê de Rosemary* termina com o mistério sobre o destino do bebê.

1. **Conheça o Trope e Subverta-o:** Em vez de seguir o trope à risca, tente reinventá-lo. Por exemplo, no trope "Profecia do Escolhido", o personagem pode descobrir que a profecia estava errada.
 2. **Equilíbrio é a Chave:** Tropos são ferramentas úteis, mas não exagere. Uma história muito previsível pode perder o interesse do leitor.
 3. **Misture Tropos de Diferentes Gêneros:** Inove ao combinar tropos de gêneros diferentes. Um romance em um cenário de ficção científica, por exemplo, pode trazer uma abordagem fresca.
 4. **Faça com que os Tropos Sirvam à Trama e ao Personagem:** Use tropos para reforçar o desenvolvimento do personagem e o tema da história, e não como "atalhos".
-

Os tropos são ferramentas poderosas que, quando usadas de maneira criativa, ajudam a construir histórias ricas e envolventes. Conhecer os tropos mais comuns e como usá-los de forma única pode transformar sua narrativa, seja ela voltada para o público infantil, jovem ou adulto. Explore, subverta e divirta-se com os tropos para criar histórias inesquecíveis!

Esses tropos ajudam a moldar histórias e personagens, tornando a narrativa mais envolvente e permitindo uma conexão com o público por meio de elementos familiares.

Tropos de Personagem

1. **Anti-Herói:** Um protagonista com falhas morais ou comportamentos questionáveis, mas que o público ainda apoia.
2. **Vilão Redimido:** Um vilão que, por algum motivo, decide mudar e lutar pelo lado do bem.
3. **Mentor Sábio:** Um personagem mais velho e experiente que guia o protagonista em sua jornada.
4. **Profecia do Escolhido:** O personagem principal é "o escolhido" de uma profecia para salvar o mundo.
5. **Garota Duro:** Uma personagem feminina forte, independente e não convencional.

6. **Idiota Amável:** Um personagem tolo, mas encantador e de bom coração, que os outros gostam.
7. **Criança Sábia:** Um jovem personagem com sabedoria e maturidade além da idade.
8. **Damsel in Distress (Donzela em Perigo):** Uma personagem (frequentemente feminina) que precisa ser salva.
9. **A Decepção de Dois Lados:** Um personagem se infiltra no lado inimigo, mas acaba envolvido emocionalmente.
10. **O Veterano Aposentado:** Um ex-soldado ou guerreiro que é chamado de volta à ação.

Tropos de Enredo

11. **Reviravolta Final:** Um giro inesperado que muda o curso da história perto do fim.
12. **Busca Épica:** Personagens que saem em uma jornada para encontrar ou conquistar algo de valor.
13. **Triângulo Amoroso:** Quando três pessoas estão envolvidas em uma complicada relação amorosa.
14. **Segunda Chance:** Um personagem recebe uma nova oportunidade para corrigir erros do passado.
15. **Peixe Fora d'Água:** Um personagem em um ambiente estranho onde sente que não pertence.
16. **Apostas Crescentes:** A tensão aumenta à medida que o herói enfrenta novos desafios.
17. **O Dia que Se Repete:** Um personagem revive o mesmo dia, forçado a corrigi-lo ou aprender algo.
18. **Arco de Redenção:** Um personagem realiza uma jornada de redenção, buscando redenção pelos erros passados.
19. **Invasão Alienígena:** Extraterrestres invadem o planeta, criando um grande conflito.
20. **O Plano que Deu Errado:** Os planos do herói falham e ele precisa lidar com as consequências.

Tropos de Cenário

21. **Cidade Distópica:** Um cenário sombrio onde o governo ou a sociedade é opressiva.
22. **Paraíso Oculto:** Uma terra ou cidade secreta que é desconhecida para o mundo exterior.
23. **Bairro Encantado:** Uma área da cidade ou vila com uma atmosfera mística e mágica.
24. **Mundo Pós-Apocalíptico:** Um cenário em um mundo devastado por alguma catástrofe.
25. **Escola para Superdotados:** Uma escola especial para jovens com habilidades únicas.
26. **Aldeia Isolada:** Uma vila remota com suas próprias regras e tradições.
27. **Palácio Assombrado:** Um castelo ou casa cheia de fantasmas ou mistérios sombrios.
28. **Oásis no Deserto:** Um local seguro e fértil em um ambiente desértico e hostil.
29. **Floresta Proibida:** Uma área misteriosa e perigosa, geralmente repleta de criaturas mágicas.
30. **Ilha Misteriosa:** Uma ilha isolada com segredos a serem descobertos.

Tropos de Temas

31. **Luta do Bem contra o Mal:** O tema clássico de uma batalha entre as forças do bem e do mal.
32. **Culpa e Redenção:** Personagens enfrentam o remorso e buscam redenção por suas ações.
33. **Amor Proibido:** Um romance que a sociedade ou circunstâncias tentam impedir.
34. **A Jornada do Herói:** O herói passa por uma série de testes que o transformam.
35. **Sacrifício:** Um personagem faz uma escolha difícil, sacrificando algo de valor por uma causa maior.

36. **Ascensão e Queda:** Um personagem sobe ao poder e depois enfrenta uma decadência.
37. **A Revolução:** Personagens se rebelam contra uma autoridade opressiva.
38. **Busca por Identidade:** Um personagem procura entender quem realmente é.
39. **Confiança e Traição:** A confiança é testada, e traições ocorrem entre personagens.
40. **Destino vs. Livre-Arbítrio:** O conflito entre seguir o destino e fazer escolhas livres.

Tropos de Relação

41. **Mentor e Pupilo:** A dinâmica entre um mentor e seu aprendiz.
42. **Rivais Que Se Tornam Aliados:** Dois personagens que começam como rivais, mas acabam cooperando.
43. **Inimigos para Amantes:** Dois personagens que se odeiam e, eventualmente, se apaixonam.
44. **Amizade Inabalável:** Uma forte amizade que resiste a todos os desafios.
45. **Relação de Amor-Ódio:** Um relacionamento tenso onde há sentimentos mistos de amor e ódio.
46. **Irmãos Competitivos:** A rivalidade entre irmãos ou irmãs.
47. **Triângulo Familiar:** Conflitos intensos entre membros de uma mesma família.
48. **Herói Relutante:** Um herói que não quer ser herói, mas é empurrado para o papel.
49. **Traidor no Grupo:** Um dos membros da equipe se revela traidor.
50. **Confiança Cega:** Um personagem que confia incondicionalmente em outro, mesmo com provas contrárias.

Tropos de Magia e Fantasia

51. **A Espada Mágica:** Uma arma com poderes especiais que só um escolhido pode usar.

52. **Artefato Ancestral:** Um objeto mágico de um passado distante, cheio de poder.
53. **Dragões:** Criaturas míticas que representam poder, sabedoria ou destruição.
54. **Livro dos Segredos:** Um livro que contém feitiços ou conhecimentos ocultos.
55. **Feitiço de Proteção:** Uma magia que protege o herói ou um local.
56. **Poção de Amor:** Uma poção que faz alguém se apaixonar.
57. **Transformação Mágica:** Um personagem se transforma física ou mentalmente por magia.
58. **Linhas Ley:** Linhas de energia mágica que conectam lugares poderosos.
59. **Contrato Demoníaco:** Um personagem faz um acordo com um ser maligno em troca de poder.
60. **Caminho Oculto:** Uma passagem secreta que leva a um lugar mágico.

Tropos de Poder

61. **Poder que Custa Caro:** Ganhar poder, mas com um custo alto, como a saúde ou sanidade.
62. **Poder Sob Contenção:** Um personagem com poderes, mas precisa escondê-los.
63. **Evolução Súbita de Poder:** Um personagem repentinamente se torna mais forte.
64. **O Escolhido com Poderes Únicos:** Um herói com habilidades especiais que o diferenciam.
65. **Poder que é Herança:** Um personagem herda um poder especial da família.
66. **Poder Empático:** Habilidade de sentir as emoções ou pensamentos dos outros.
67. **Poder Relacionado ao Tempo:** Capacidade de controlar ou viajar no tempo.
68. **Domínio dos Elementos:** Controle sobre fogo, água, terra, ar, etc.

69. **Poder da Cura:** A habilidade de curar feridas ou doenças.

70. **Poder da Invisibilidade:** Capacidade de desaparecer aos olhos de outros.

Tropos de Humor

71. **Comic Relief:** Um personagem ou cena que alivia a tensão com humor.

72. **Personagem Bufão:** Alguém que age de forma tola, servindo de alívio cômico.

73. **Irônico Involuntário:** Quando um personagem é engraçado sem intenção.

74. **Piada Interna:** Uma referência que só alguns personagens (ou o público) entendem.

75. **Sarcástico:** Um personagem que usa o sarcasmo para enfrentar situações.

76. **Humor Negro:** Humor baseado em temas sombrios ou tabus.

77. **Erro Hilariante:** Um erro cômico que causa uma confusão.

78. **Personagem Desastrado:** Alguém que sempre se atrapalha em situações comuns.

79. **Piada Autodepreciativa:** Um personagem que faz humor à própria custa.

80. **Comédia de Mal-entendidos:** Situações cômicas surgem de má comunicação.

Tropos de Conflito

81. **Conflito com Autoridade:** O herói enfrenta figuras de autoridade opressoras.

82. **Conflito de Gerações:** Diferenças e choques entre jovens e mais velhos.

83. **Rivalidade Mortal:** Uma rivalidade que leva os personagens ao extremo.

84. **Ciúme e Inveja:** Sentimentos que criam desarmonia e disputas.

85. **Conflito por Justiça:** A busca do herói por justiça, mesmo que tenha que quebrar regras.

86. **Diferenças de Ideologia:** Personagens discordam profundamente em crenças.

87. **Opostos que se Atraem:** Personagens com personalidades opostas são atraídos um pelo outro.

88. **Desafiar o Sistema:** O herói luta contra um sistema injusto.

89. **Fuga do Destino:** Um personagem tenta escapar de um destino predeterminado.

90. **Duelo de Mentes:** Uma batalha de inteligência e estratégia.

Tropos de Situações

91. **Situação de Reféns:** Personagens presos e forçados a cooperar.

92. **Fuga de um Labirinto:** Personagens perdidos em um lugar complexo.

93. **Refúgio:** Um lugar seguro onde os personagens podem descansar.

94. **Caçada Mortal:** Um personagem é perseguido e precisa sobreviver.

95. **Situação de Deserto:** O personagem é deixado ou se perde em um ambiente hostil.

96. **Noite de Tempestade:** Um evento dramático ocorre durante uma tempestade.

97. **Ritual de Passagem:** Um personagem passa por um rito de iniciação.

98. **Aliança Temporária:** Inimigos se unem temporariamente contra um mal maior.

99. **Última Oportunidade:** Um personagem tem uma última chance de fazer algo certo.

100. **Desmascaramento:** A verdadeira identidade de alguém é revelada em um momento crucial.
