

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E RELAÇÕES PÚBLICAS
GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL: RÁDIO, TELEVISÃO E INTERNET

GABRIEL HENRIQUE LEITE DE SOUZA

PROJETO TRAJETÓRIA:
Planejamento e Construção de um Universo Transmidiático

Bauru

2025

GABRIEL HENRIQUE LEITE DE SOUZA

PROJETO TRAJETÓRIA:
Planejamento e construção de um universo transmidiático

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e
Design, em Bauru, para obtenção do título de
bacharel em Comunicação: Rádio, Televisão e
Internet.

Orientador: Prof. Dr. Bruno Jareta

Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Fernanda Henriques

Bauru

PRIMAVERA DE 2025

D467p	de Souza, Gabriel Henrique Leite Projeto Trajetória : Planejamento e Construção de um Universo Transmidiático / Gabriel Henrique Leite de Souza. -- Bauru, 2025 151 p. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Comunicação: Rádio, Televisão e Internet) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru Orientador: Bruno Jareta de Oliveira 1. Narrativas Transmídias. 2. História em Quadrinhos. 3. Curta Experimental. 4. Música Independente. 5. Fotolivro. I. Título.
-------	--

GABRIEL HENRIQUE LEITE DE SOUZA

PROJETO TRAJETÓRIA:
Planejamento e Construção de um Universo Transmidiático

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e
Design, em Bauru, para obtenção do título de
bacharel em Comunicação: Rádio, Televisão e
Internet.

Bauru, 04 de dezembro de 2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Bruno Jareta de Oliveira
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Prof. Dr. Henrique da Silva Pereira
Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio

Prof. Dr. Marcos Américo
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

AGRADECIMENTOS

Agradeço à UNESP por ser um ambiente que instiga e inspira as pessoas em diferentes níveis e por sempre estar do lado de uma educação mais igualitária.

À Fernanda Henriques e ao Bruno Jareta pela paciência e acolhimento durante todo esse processo.

Ao Henrique Pereira, ao corpo docente do curso de Comunicação: Rádio, Televisão e Internet e todos os servidores técnicos por terem me proporcionado inúmeras maneiras de compreender o mundo.

Aos meus amigos e colegas de dentro e fora da graduação os quais serei eternamente gratos pelo simples fato de existirem.

À minha família que tornou possível o sonho de me manter o tempo necessário na universidade.

À Criatividade, entidade a qual oro e agradeço frequentemente pela oportunidade de materializar ideias no mundo real.

*Ideas are like fish.
If you want to catch little fish, you can stay in the shallow water.
But if you want to catch the big fish, you've got to go deeper.
Down deep, the fish are more powerful and more pure.
They're huge and abstract.
And they're very beautiful.
(David Lynch)*

RESUMO

“Trajetória” é um projeto de caráter transmidiático que tem como objetivo explorar diferentes linguagens artísticas através de diferentes meios de comunicação. O projeto tem como base quatro produtos principais, sendo eles: uma história em quadrinhos, um curta experimental, um álbum musical e um fotolivro. Além do objetivo da exploração das linguagens e dos meios, o projeto visa abordar, do ponto de vista narrativo, temas como comunicação, memória, começos e fins de ciclos partindo da premissa de uma “viagem espacial”. Cada um dos produtos oferece inúmeras possibilidades criativas seja no meio digital ou através da mídia física, dessa forma, o projeto tem como objetivo final extrair o máximo possível das artes propostas fazendo com que exista – de forma criativa - uma unidade coesa e coerente para o conceito em suas diversas extensões.

Palavras-chave: Transmídia; Criatividade; Vídeo; História em Quadrinhos; Música; Livro; Fotografia; Memória.

ABSTRACT

“Trajectory” is a transmedia project that aims to explore different artistic languages through different media. The project is based on four main products, namely: a comic book, an experimental short film, a musical album and a photobook. In addition to the objective of exploring languages and media, the project aims to address, from a narrative point of view, themes such as communication, memory, beginnings and ends of cycles based on the premise of “space travel”. Each of the products offers countless creative possibilities whether in the digital environment or through physical media, therefore, the project's ultimate objective is to extract as much as possible from the proposed arts, ensuring that there is - in a creative way - a cohesive and coherent unit for the concept in its various extensions.

Keywords: Transmedia; Creativity; Video; Comic; Music; Book; Photography; Memory.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pintura Rupestre	28
Figura 2 - "A Just View of the British Stage (1724), de William Hogarth	29
Figura 3 - "Histoire de M. Vieux Bois" (1827), de Rodolphe Töpffer	31
Figura 4 - "The Yellow Kid no New York World" (1895), de Richard Outcault	32
Figura 5 - Twin Peaks (1990), David Lynch e Mark Frost	38
Figura 6 - A Montanha Sagrada (1973), Alejandro Jodorowsky	39
Figura 7 - O Espelho (1975), Andrei Tarkovski	41
Figura 8 - TV Buddha (1974), Nam June Paik	44
Figura 9 - Marca Registrada (1975), Letícia Parente	46
Figura 10 - Bjork: Bachelorette (1997), Michel Gondry	46
Figura 11 - Talking Head	57
Figura 12 - Ceia de Natal de 2019	59
Figura 13 - Calendários	59
Figura 14 - CEDOC	60
Figura 15 - "Space Oddity" (1969), David Bowie	61
Figura 16 - Cena de "Analog Dream" (2020)	62
Figura 17 - Pôster "Analog Dream" (2020)	63
Figura 18 - Storyboards para o curta "Awakening" (2023)	65
Figura 19 - Interpretações Individuais	66
Figura 20 - Personagem The Seeker	67
Figura 21 - Selo produzido para o curta	69
Figura 22 - Protótipo e versão final do livreto para o curta	71
Figura 23 - Personagem The Finder	72
Figura 24 - Pôster oficial de "Awakening" (2023)	73
Figura 25 - O que você tá pensando?	74
Figura 26 - Progressão Conceitual	78
Figura 27 - Esquema Narrativo	84
Figura 28 - Arzach (1970), Moebius	87

Figura 29 - The True Lives of the Fabulous Killjoys (2014)	88
Figura 30 - “Alien” (1979), Ridley Scott	89
Figura 31 - Protótipo do capacete de Jorge	90
Figura 32 - “A Tábua de Esmeralda” (1974), Jorge Ben Jor	91
Figura 33 - Livro de bastidores de Blade Runner 2049	92
Figura 34 - Fluxo Contínuo	93
Figura 35 - Fluxo Contínuo	94
Figura 36 - Possíveis títulos	95
Figura 37 - Caderno de Decupagem	96
Figura 38 - Letras	97
Figura 39 - Rascunhos de letras	97
Figura 40 - Primeiros testes de logo	98
Figura 41 - Teste de Logos 1	99
Figura 42 - Teste de Logos 2	99
Figura 43 - Teste de Logos 3	99
Figura 44 - Referências de Selos para o Logo	100
Figura 45 - Rascunho do logo oficial	101
Figura 46 - Logo Oficial	101
Figura 47 - Exemplo de lineart de Max Prentis	104
Figura 48 - Exemplo de lineart de Max Prentis blocagem de cor por mim	105
Figura 49 - Exemplo de lineart de Max Prentis e finalização por mim	105
Figura 50 - Roteiro da HQ	106
Figura 51 - Rascunho da HQ	107
Figura 52 - Página com lineart finalizada	108
Figura 53 - Rascunho da HQ	108
Figura 54 - Página com lineart finalizada	109
Figura 55 - Página 01 com lineart finalizada	110
Figura 56 - Página 01 com cores	111
Figura 57 - Primeira reunião do disco	116

Figura 58 - Exemplo de Kintsugi	117
Figura 59 - Conto de Jet Bourdain	118
Figura 60 - peixevoador	121
Figura 61 - peixevoador ao vivo no Ubaiano	123
Figura 62 - Fotolivro da Regina	124
Figura 63 - Major Tom caminha pelo deserto	125
Figura 64 - Primeira versão da Equipe	130

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1. Um panorama geral	12
1.2. Primeiros passos	13
1.3. Fluxo contínuo	15
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
2.1. Sobre transmídia	19
2.1.1. Narrativas transmídias segundo Henry Jenkins	19
2.1.2. Transmídia enquanto uma estrutura narrativa planejada	21
2.1.3. Um ecossistema transmidiático	23
2.2. Sobre a história em quadrinhos	24
2.2.1. Contexto histórico da arte sequencial e sua consolidação como linguagem	24
2.2.2. As origens da narrativa visual	25
2.2.3. O nascimento dos quadrinhos modernos	27
2.2.4. A consolidação e o reconhecimento das histórias em quadrinhos como linguagem	29
2.2.5. O futuro dos quadrinhos	31
2.3. Sobre o curta	32
2.3.1. A linguagem audiovisual e a não linearidade	32
2.3.2. Fragmentos: A não linearidade no cinema	32
2.3.3. Ritual, memória e sonho: Alguns exemplos de não linearidade	37
2.3.4. O curta-metragem como experiência não linear	38
2.3.5. Do cinema ao vídeo: A experimentação como linguagem	40
2.3.6. Novas formas do olhar: Curta experimental, videoarte, videoclipe e outras expressões híbridas	42
2.4. Sobre o álbum musical	44
2.4.1. O cenário da música independente	44
2.4.2. A produção musical independente e as novas dinâmicas tecnológicas	45
2.4.3. A estética sonora e a identidade cultural da música independente	46
2.5. Sobre o fotolivro	48
2.5.1. Fotografia, fotolivro e memória	48

2.5.2. O fotolivro como objeto de memória e design	49
2.5.3. Fotografia e memória como construção social	50
2.5.4. Vilém flusser e o gesto de lembrar	51
2.5.5. Registro: Uma forma de eternidade	52
3. CONSTRUÇÃO	53
3.1. O Tripulante	53
3.2. Analog Dream (2020)	58
3.3. Awakening (2023)	61
3.4. A Ideia-Sem-Nome	71
3.5. Trajetória	72
4. PRODUTOS	75
4.1. Argumento	76
4.2. A HQ: Trajetória - Fora Do Radar	77
4.2.1. Temas	79
4.2.2. Digressões temporais	79
4.3. O curta - Trajetória	80
4.4. O álbum musical - Ciclos	82
4.5. O fotolivro - Carbono	82
5. REFERENCIAIS ESTÉTICOS	83
5.1. Referenciais estéticos da HQ	83
5.2. Referenciais estéticos do curta	85
5.2.1. O upcycling	86
5.3. Referenciais estéticos do álbum	88
5.4. Referenciais estéticos do fotolivro	89
6. METODOLOGIA	90
6.1. Logotipo	95
6.2. A HQ	99
6.2.1. O roteiro	99
6.2.2. Sorte ao acaso	99
6.2.3. Produção	100
6.3. O curta	109
6.3.1. O roteiro	109

6.3.2. Núcleos e personagens	111
6.4. O álbum musical	112
6.4.1. O plano inicial	112
6.4.2. Kintsugi	114
6.4.3. Uma banda fictícia fazendo música de verdade	116
6.4.4. peixevoador	117
6.4.5. A saga dos estúdios	118
6.5. O fotolivro	120
7. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE CRIAÇÃO	123
7.1. A morte me inspira como o cachorro inspira a lebre	124
7.2. A equipe	126
7.3. O curso	128
8. CONCLUSÃO	129
8.1. O futuro do projeto	130
8.2. Considerações finais	131
9. AGRADECIMENTOS FINAIS	132
REFERÊNCIAS	144
APÊNDICES	146

1. INTRODUÇÃO

1.1. Um panorama geral

Trabalhos de conclusão de curso representam, por definição, o fim de uma etapa que reúne aprendizados e experiências ao longo de uma graduação inteira. Este, no entanto, apesar de tecnicamente ser apresentado como o final de um ciclo da graduação em Comunicação: Rádio, Televisão e Internet, também representa senão um começo, ao menos, uma etapa de transição. Sintetiza não apenas sete anos de uma busca artística multidisciplinar, mas também uma jornada de vivências e aprendizados de extrema importância que moldaram e continuam moldando a pessoa que sou e desejo ser. Sendo assim, ao invés de atribuir “trabalho de conclusão de curso” para a sigla TCC, atribuir aqui a definição “trabalho de continuação de curso” me parece mais adequado.

Cresci em um ambiente onde a expressão artística, fílmica e musical era bastante presente. Dessa forma, fui apresentado desde cedo à obras que, de uma forma ou de outra, ainda carrego comigo. No entanto, por um descuido inocente ou excesso de liberdade, o solo fértil de uma mente infantil - ao meu ver - talvez não tenha sido incentivado da devida maneira, se é que exista uma maneira devida. É importante ressaltar também que fatores externos, como as mudanças frequentes de uma cidade para outra e o fator monetário, também tiveram grande influência na forma como os caminhos se desdobraram.

Sendo assim, por anos, fui uma criança e um adoslescente com muitos interesses, mas quase sem nenhuma prática artística regular como desenho ou música. Mais velho, ao questionar familiares mais próximos à respeito da não insistência, me foi dito “ué, mas você nunca demonstrou *muito* interesse”. A frase me chamou atenção. Sim, algumas crianças possuem uma inclinação natural à certas atividades, mas algumas precisam ser apresentadas a um mundo ainda desconhecido por ela para que o interesse latente dentro da mesma possa aflorar. *Talento*, quando inerente, pode ser um facilitador. *Interesse* quando criado e lapidado pode ser uma das melhores ferramentas.

É importante ressaltar que o objetivo não é projetar as figuras do meu núcleo familiar de maneira deturpada como algozes do fazer artístico, mas sim oferecer um contexto geral de como as coisas foram, são e qual papel essas escolhas exerceram

sobre minha construção enquanto indivíduo, em minha trajetória e, sobretudo, nesse projeto. Apesar de tudo, dentro do meu núcleo familiar mais próximo, fui criado com muito amor - mesmo que o amor possua inúmeras formas de ser demonstrado - e privilégios dos quais sou bastante grato. Das necessidades básicas nunca me faltou nada. No fim, este trabalho é a construção de uma morada criativa, livre e acolhedora para uma criança que sempre quis ser e fazer várias coisas, mas que nunca acreditou ser capaz de realizar nenhuma delas.

1.2. Primeiros passos

Ao iniciar a graduação em 2019, um mundo de possibilidades infinitas foi despejado diante de meus olhos e mãos e tive inúmeras oportunidades de aplicar certas inclinações pessoais a certos trabalhos acadêmicos como curtas, interdisciplinares, programas de TV e trabalhos de conclusão de curso de veteranos e veteranas. Quando descobri que gostava de roteiro, rabisquei histórias; ao me interessar por direção de fotografia, brinquei com a luz; e quando descobri minha paixão pela montagem, percebi que, mesmo por um instante, era possível brincar com o tempo. Assim, segui tentando me especializar nessas áreas. Por um período, acreditei detestar produção e ter que lidar com muitas pessoas de uma só vez era uma ideia assustadora, então me esquivava. Percebi que o primeiro ano da faculdade era importante para me aproximar das áreas de afinidade para saber do que realmente se gosta e que, no segundo ano, seria importante talvez me aproximar das áreas que fugi para ter certeza absoluta do que não gostava e, assim, focar de fato nos interesses verdadeiros. Quando decidi fazer isso, em 2020, o mundo todo foi pego de surpresa por uma pandemia. As perdas e os efeitos que tal evento teve sobre tudo e todos são, até hoje, incalculáveis.

A experiência pandêmica foi singular para cada pessoa em diversos aspectos. Em outros, sentimentos se tornaram coletivos. “Derrota” talvez tenha sido um desses. Dentro do recorte pessoal que diz respeito ao meu isolamento - o qual possuo mais propriedade para explicitar - alguns paradigmas foram quebrados e muitos conceitos foram postos à prova: a visão que tinha sobre arte enquanto expressão e cultura enquanto absorção mudaram, o papel do indivíduo no mundo e o papel do mundo no indivíduo se tornaram mais nublados, vida e morte, desde a definição mais concreta à mais metafórica, se tornaram conceitos cada vez mais

difícil de assimilar. Os efeitos colaterais foram perceptíveis e comecei a intensa tarefa de reconstruir visões de mundo antes tão certas que agora só me restava um labirinto que se alterava a cada passo.

O sentimento de derrota era diário. No micro, era uma faculdade almejada há anos que havia sido interrompida e que deixava a sensação de que todo esforço para estar ali havia sido jogado fora, um ciclo social presencialmente ativo, efervescente e promissor sendo convertido em vídeo e dados binários e pequenas tarefas diárias reconfiguradas bruscamente. No macro, era a espera de uma resposta que nunca chegava à respeito do fim da pandemia, um governo omissivo, desumano e negacionista que se somava ao medo de não saber se eu ou alguém próximo seria uma vítima fatal do vírus SARS-CoV-2 antes da lenta chegada das vacinas. Além disso, mais do que nunca, pairava no ar a normalização de tragédias e a dessensibilização, como se o mergulho na apatia fosse a solução mais fácil. Foram questionamentos diários que, ao longo de 2 longos anos, agravaram alguns quadros da minha saúde física, mas sobretudo a saúde mental. Todos esses fatores fizeram com que minha relação com a Criatividade e a vontade de me expressar de maneira artística sofressem certas modificações, mas não sem antes serem minadas e esvaziadas. Assim, como forma de expressão e superação do que quer que tenha sido quebrado ou reformulado, dei início ao Projeto Trajetória sem nem mesmo saber que esse seria seu nome oficial ou das proporções que tomaria. Um Projeto que me mantivesse ativo, atento e vivo.

Em 2019, ao chegar na UNESP, decidi que iria vasculhar cada canto do campus e me dedicar às atividades que me chamavam atenção como forma de aproveitar ao máximo a experiência da faculdade. Assim, descobri para onde leva a estrada de terra atrás do MP, onde a FC e a FEB começa e termina, as raridades nas estantes da biblioteca e quais são os lugares mais tranquilos para estudar em silêncio. Transformei a FAAC na minha segunda casa - que mais tarde tornou-se a primeira casa - e aqui pude navegar não apenas pelo meu próprio curso, mas também fazer aulas com outros cursos enquanto aluno ouvinte. Fui membro de projetos de extensão como o MATAV e a FAAC webtv, que me proporcionaram aprendizados os quais eu só teria aprendido lá e em nenhum outro lugar. Além disso, tive a honra de ser convidado a integrar a equipe do Laboratório de Fotografia, o Fotolab, como monitor-bolsista. Este exerceu um papel fundamental na minha formação enquanto pessoa e profissional.

Meu interesse pela mídia analógica e a disposição acolhedora da Prof.^a Dr.^a Fernanda Henriques possibilitaram também que eu realizasse uma iniciação científica realizada no âmbito do programa PIBIC/Unesp entre 2022 e 2023, com o título “Imediatismos Contemporâneos: A Estética Analógica Nas Mídias Sociais” onde pude investigar sobre o retorno das mídias analógicas em nosso contexto atual e participasse da primeira e da segunda fase do XXXV Congresso de Iniciação Científica da Unesp. Descobrir que dentro da universidade muitas coisas são possíveis me fez perceber que às vezes quatro anos não são o suficiente, e que o fato de ser de Bauru - que me isentava dos excessivos gastos com alimentação, transporte e moradia - me colocou num lugar privilegiado que me permitiu estender a graduação ao máximo.

1.3. Fluxo contínuo

Durante a pandemia, no ano de 2020, sob o impulso de manter a Criatividade viva e explorar outras linguagens em formato de vídeo, escrevi, gravei e montei o curta experimental “*Analog Dream*” inspirado pela escuta excessiva da música “*Space Oddity*” de David Bowie e o tédio do isolamento - o qual interpretei como algo parecido a flutuar em uma nave no espaço. No ano seguinte, mais desanimado e receoso, mas ainda encantado com a linguagem experimental e a narrativa não linear, criei a “continuação espiritual” de “*Analog Dream*” intitulada de “*Awakening*”, que versava à respeito dos temas vida, morte e renascimento da Criatividade enquanto entidade maior e outros conflitos internos. Realizando esses dois curtas, percebi que se dedicar às atividades da graduação era sim importante, mas focar apenas em um lugar só pode nos impedir de olhar para nós mesmos de forma cuidadosa. De uma forma ou de outra, a graduação exige muito de nós e, com o intuito de nos esforçar e “fazer valer”, ou nos esquecemos ou não sobra tempo para investir na nossa visão e projetos pessoais. Descobri que materializar no mundo real as ideias que existem dentro de nós é uma forma de autoconhecimento e aceitação, conceitos esses que brotam incessantes durante a graduação e que só se revelam através da constante tentativa de um profundo mergulho artístico dentro de nosso próprio núcleo.

Ainda no ano de 2021, concomitantemente a esses eventos e pouco tempo após a finalização do roteiro do segundo curta, lembrei do termo “transmídia” que

fora citado em uma aula da matéria de Teorias da Comunicação ainda no meu primeiro ano de graduação e esbocei uma ideia-sem-nome. A palavra ressurgiu em minha memória em um outro momento a partir de um desejo de explorar o “*Awakening*” em outra mídia, dessa vez física, então criei um fotolivro impresso. Mesmo não atendendo à definição propriamente dita do termo “transmídia”, a tentativa despertou em mim a fagulha da elaboração do meu trabalho de conclusão de curso o qual mais tarde se apresentou a mim com o nome de “Trajetória”. Sabia também que seria complexo e que levaria tempo para ser concluído. Dessa maneira, com a finalidade de extrair todos os significados da palavra “Trajetória”, comecei a trilhar um caminho inexplorado para fundamentar um universo que englobasse meus passos durante todo o período dentro e fora do curso, independente do tempo que levasse porque, longe da romantização dos atos criativos, às vezes acreditar em um projeto e em si mesmo pode ter o alto custo de não obedecer às regras convencionais que nos circundam. Embora tenha começado como uma questão autobiográfica, os produtos, as histórias e os personagens começaram a ganhar vida própria, o que me fez perceber que a ideia não mais servia a mim, mas sim que eu servia à ideia.

Por fim, elaborar este projeto me permitiu explorar, experimentar e me dedicar à algumas possibilidades criativas dentro do áudio, do visual e do audiovisual que, por sua vez, me possibilitaram aperfeiçoar alguns métodos de criação, organização e produção e aplicá-los na construção do que julgo imprescindível na minha vida pessoal de alguém que optou em seguir esse caminho tão hostil e incerto e ao mesmo tempo gratificante. Ainda que o mundo das artes - e principalmente o das artes audiovisuais - se encontre cada vez mais entregue à lógica mercadológica de conteúdos rasos e pasteurizados para consumo imediato, busco com esse projeto uma via contrária que priorize se conectar de maneira verdadeira com os seres humanos. Apesar da busca pelo sustento financeiro ser importante para continuar criando e concretizando essas ideias, foge do meu interesse ter como principal finalidade adequar esse projeto à uma lógica de descartabilidade criativa.

Este relatório, apesar das declarações pessoais de princípios norteadores do meu fazer artístico, não possui nenhum compromisso em definir um modo específico de agir em relação à Criatividade ou do que deve ou não ser feito. Cada chamado ao fazer artístico se manifesta de maneira singular de pessoa para pessoa. “Projeto Trajetória” é resultado de um longo processo de em fluxo contínuo que desperta em

mim a vontade de estar sempre em um estágio autoconsciente de aprendizado e aperfeiçoamento. Ao concluir o curso, não almejo o título de “artista formado”, mas sim o título de “artista em formação” e pretendo continuar iniciando e concluindo projetos futuros sempre de maneira focada, humilde, inclusiva e sincera em respeito aos outros, a mim e ao que eu acredito ser a entidade que nos provê uma força motriz de vida: a Criatividade.

Por fim, “Trajetória”, por definição da palavra, não se refere ao destino final, mas sim ao caminho percorrido.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção apresenta tópicos que se relacionam diretamente com os produtos escolhidos para compor o projeto. São eles: a história em quadrinhos, o curta, o álbum musical e o fotolivro. Todos esses itens serão melhor abordados e aprofundados mais à frente no capítulo “3 - Construção”. No entanto, antes de explicar como, onde e porquê esses produtos se relacionam com o todo e entre si, foi necessário oferecer um embasamento teórico prévio que justificasse as escolhas criativas propostas pelo projeto e que fornecesse, para cada produto, uma base teórica sólida. Como o documento em questão se trata de um relatório de produto, o objetivo deste capítulo serve o propósito de oferecer informações necessárias e suficientes para o entendimento da obra ao invés de oferecer uma profunda tese de monografia. Os textos a seguir funcionam, em um primeiro momento, como pesquisas curtas independentes. Sendo assim, os pontos gerais mais importantes foram apresentados e discutidos, enquanto aspectos mais específicos de cada parte foram filtrados para que a seção fosse o mais objetiva possível.

Primeiramente foi necessário apresentar o termo “narrativa transmídia” - que sustenta todo o projeto - com a finalidade de compreender sua evolução através dos anos, bem como suas aplicações em diferentes obras e contextos referentes à comunicação. Dessa forma, foi de grande utilidade os trabalhos do autor e pesquisador Henry Jenkins, da também autora e pesquisadora Christy Dena e do pesquisador latinoamericano e especialista em comunicação Carlos Alberto Scolari que oferecem um cenário sobre como a narrativa transmídia se tornou relevante em um período no qual novas linguagens surgiam e se convergiam em prol de uma história maior a ser explorada.

Em seguida, como base teórica para o primeiro produto, optou-se pelo contexto histórico das artes sequenciais, traçando seu caminho evolutivo até a mesma ser considerada uma forma de linguagem - título que antes lhe era negado. Mais adiante, referindo-se ao curta, foi escolhido relacioná-lo com a montagem não-linear bem como o uso do vídeo enquanto ferramenta de expressão artística. Para o álbum musical, foi importante reconhecê-lo como um produto concebido de forma independente e explorar os elementos que compõem essa estética e identidade. Por fim, para o fotolivro foi escolhido a relação que o mesmo tem com o design, a fotografia e, por sua vez, a memória.

2.1. Sobre transmídia

2.1.1. Narrativas transmídias segundo Henry Jenkins

Formulado por Henry Jenkins no início do século XXI, o conceito de narrativa transmídia surge como resposta às profundas transformações culturais, tecnológicas e industriais que caracterizam a chamada cultura da convergência. Vivemos em um contexto histórico em que conteúdos audiovisuais fluem e se manifestam através de múltiplos meios midiáticos e isso, por sua vez, exige de nós novas formas de compreender a relação entre mídias, histórias e públicos. A partir dessa visão, Jenkins propõe o termo *transmedia storytelling* para designar uma forma narrativa que se expande por diferentes plataformas, sob perspectivas complementares, sem redundância ou mera repetição, mas sim como um acréscimo de uma nova camada à história. Assim, cada meio desempenha um papel específico na construção de um universo ficcional:

“Cada meio faz o que faz de melhor — a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões” (JENKINS, 2006, p. 138).

Dessa forma, narrativas transmídias não se definem apenas pelo uso de diferentes plataformas, mas também pelo princípio de expansão e pelo engajamento ativo do público quando relacionado diretamente à produção de sentido. Jenkins observa que a narrativa transmídia opera a partir de um universo ficcional compartilhado, que ultrapassa os limites do texto original e se desdobra em novas abordagens distribuídas em diferentes mídias. É comum que termos como “adaptação” e “releitura” surjam para definir essas narrativas, no entanto, os termos em questão se mostram incorretos uma vez que são usados para definir quando uma mesma história é recontada em outro formato não havendo quaisquer adições ou aprofundamentos do universo escolhido. Contrário a isso, a narrativa transmídia pressupõe a criação de novas informações complementares e/ou indispensáveis à compreensão total do enredo.

Essa lógica narrativa implica também em uma audiência participativa. Em determinado trecho do livro “Cultura da Convergência” (JENKINS, 2006) o autor

parafraseia Pierre Lévy quando o mesmo diz: “[...] ninguém sabe tudo. Todo o conhecimento reside na humanidade. A noção de inteligência coletiva descreve a habilidade dos grupos online de reunir e potencializar o conhecimento de cada participante. Aquilo que, individualmente, seria impossível de saber ou realizar torna-se viável quando feito de maneira colaborativa”. Essa articulação entre espectadores, organizada no que Lévy denomina “comunidades de conhecimento”, amplia a capacidade de mobilização ao interagir e negociar com as indústrias midiáticas. Assim, Jenkins descreve sete princípios estruturais que ajudam a compreender como essas narrativas operam:

Espalhabilidade vs. Exploração: partindo do princípio de disseminação, as histórias se espalham a partir da maneira como os fãs interagem com elas. É uma participação ativa onde o público se utiliza de suas próprias redes sociais para distribuir um determinado material, expandindo seu valor econômico e cultural. No entanto, a capacidade de disseminação pode também ser planejada estrategicamente usando a curiosidade do fã como artifício. Uma vez que uma boa história cativa a imaginação e o interesse, a pessoa que se propõe a consumir determinada obra se transforma também em um investigador. Em uma de suas análises sobre o filme *Matrix* (1999), “quanto mais você se aprofunda, mais segredos emergem”, o que estimula uma exploração ativa do universo ficcional.

Continuidade vs. Multiplicidade: embora uma narrativa transmídia se desenvolva em diferentes mídias, ela deve manter coerência interna e consistência de universo contínua, sob pena de perder o vínculo com seus fãs. Ao mesmo tempo, a multiplicidade permite a existência de linhas narrativas paralelas e realidades alternativas, que enriquecem o universo ao introduzir novas perspectivas e hipóteses criativas.

Imersão vs. Extração: o princípio da imersão refere-se à capacidade do público em se envolver emocional e sensorialmente com o universo da obra — seja por meio de parques temáticos, instalações interativas ou experiências digitais. A extração, por sua vez, diz respeito à apropriação simbólica ou material de elementos da narrativa, que passam a integrar o cotidiano dos fãs, seja como objetos, ideias ou comportamentos inspirados pela ficção.

Construção de universo: talvez o mais importante dos princípios, refere-se à criação de um universo narrativo amplo e coerente, suficientemente rico para abrigar múltiplas histórias, personagens e temporalidades. Esse princípio garante que novas

obras derivadas mantenham o vínculo com o cânone e fortaleçam a identidade do universo.

Serialidade: a história se desenrola não apenas em múltiplos segmentos de um mesmo meio, mas em diversas mídias. Pode nascer num livro, se estender para filmes, animações e por aí vai.

Subjetividade: na definição de Jenkins, a complexidade da história é adquirida através das perspectivas de múltiplos personagens ou dimensões dentro da narrativa. Isso pode ocorrer pela construção de histórias e personagens em outras mídias, como os quadrinhos, mas também pode ser simplesmente pelo uso de múltiplas perspectivas pessoais para contar uma história. A história se transforma tanto pela compreensão do público quanto pelos próprios eventos ou cenários de uma determinada obra.

Performance: por fim, esse princípio pode ser entendido como a narrativa construída a partir de fragmentos contados pelos próprios fãs. Nesse caso, a história estimula a participação ativa do público, seja por meio de pistas misteriosas que surgem brevemente em alguma mídia e despertam a curiosidade e a investigação dos fãs, seja por meio de lacunas na trama que motivam propositalmente a criação de *fanfics* (histórias escritas por fãs que usam personagens, universos ou elementos já existentes em obras originais para criar novas narrativas).

Dessa maneira, narrativas transmídias marcam uma transformação no modo de se criar e contar histórias, onde o foco passa da construção linear para uma série de possíveis ramificações e se tornando um modelo no qual a história, o meio e audiência se relacionam de modo interdependente, ou seja, através da troca de conhecimento e experiências.

2.1.2. Transmídia enquanto uma estrutura narrativa planejada

Pelo fato de Jenkins ser um dos pioneiros dos estudos transmidiáticos, isso acabou o colocando em um patamar indispensável quando se trata da pesquisa desse tipo de narrativa. No entanto, como de praxe do meio acadêmico, outros autores e autoras se utilizam de seus estudos para nos oferecer novas perspectivas e abordagens das narrativas transmídias.

A pesquisadora Christy Dena foi uma das primeiras a sistematizar o fenômeno sob uma perspectiva de design narrativo, ou seja, partiu do princípio de

projetar e construir histórias para experiências interativas, focando em como a narrativa é entregue ao usuário por meio de ações, mecânicas e interações. Em sua tese *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (2009), Dena propõe uma abordagem que foge da lógica do consumo midiático e opta por explorar mais o campo da criação autoral, compreendendo a transmídia como uma estrutura metodológica e consciente de concepção narrativa.

A autora define a narrativa transmídia não apenas como a disseminação de conteúdo entre plataformas que eventualmente evoluem para outros formatos, mas sim como uma estrutura integrada, planejada desde o princípio para, a partir daí, se desenvolver em diferentes mídias de forma complementar e sempre coerente em relação ao seu universo pré-estabelecido - que dialoga diretamente com o *modus operandi* do Projeto Trajetória. Trata-se da expressão de um universo fictício que se manifesta em múltiplas mídias interdependentes.

Em sua tese, ela distingue transmídia de modelos como *crossmedia* e outras franquias ao afirmar que, nesse formato, “as extensões não apenas repetem ou adaptam o núcleo narrativo, mas operam como partes constitutivas do todo” (DENA, 2009, p. 51). A partir disso, a ênfase no design autoral distribuído acaba ganhando maior destaque. Se Jenkins (2006) enfatiza o papel dos fãs e da cultura participativa, Dena destaca o papel do planejamento criativo - uma autoria coletiva e intencional que define previamente qual mídia contará o quê, qual parte da história será revelada em qual formato, como cada mídia se conectará às outras e como o público possivelmente transitará entre esses meios.

Para ela, transmídia não é apenas espalhar conteúdo em várias mídias. Não é simplesmente lançar um filme, depois um livro e em seguida um jogo baseado no filme. Tampouco transformar uma história em vários formatos depois que ela já existe. Para Dena, a narrativa transmídia nasce, desde o início, como um sistema planejado, um projeto narrativo arquitetado.

Assim, enquanto Jenkins busca responder por que as narrativas transmídias surgem e como se inserem na sociedade, Dena se preocupa mais em investigar como elas são concebidas e estruturadas. Logo, as duas visões dos dois autores não se chocam, mas sim se complementam, focando em diferentes visões sobre o mesmo tema, evidenciando as inúmeras facetas que as narrativas transmídias podem ter.

2.1.3. Um ecossistema transmidiático

Para fechar a seção sobre narrativas transmídias, foi necessário trazer um terceiro ponto. O nome escolhido foi o autor Carlos Alberto Scolari, pois sua abordagem expande e adiciona outras camadas significativas ao tema. Para Scolari, a narrativa transmídia não é apenas um conjunto de histórias que se espalham por plataformas (como enfatiza Jenkins), nem exclusivamente um projeto planejado desde o início (como destaca Dena).

Scolari amplia o debate sobre essas narrativas ao propor que se trata, antes de tudo, de um ecossistema narrativo, ou seja, um sistema vivo e dinâmico no qual cada mídia funciona como um nó interdependente. Cada produto narrativo é um organismo textual e todos esses elementos coexistem em um ambiente de circulação contínua de significados. Ele traz uma abordagem que integra teoria da comunicação, semiótica e estudos de interface. Em outras palavras, cada mídia não só acrescenta um novo enredo, mas acrescenta novos modos de significação, estilos, linguagens e formas sensoriais. Segundo o autor, “uma narrativa transmídia se desenvolve através de múltiplas mídias, e cada texto contribui de forma distinta e complementar para a construção de um universo ficcional integrado” (SCOLARI, 2013, p. 24).

Entre suas contribuições, podemos destacar o conceito de “narrador distribuído”, que está ligado à ideia de que, dentro do contexto das narrativas digitais e transmidiáticas, a função de narrar não mais se concentra em uma única fonte - como autores originais - ou a um meio - como um livro ou um filme -, mas é fragmentada e espalhada por diferentes plataformas, meios e, às vezes, até mesmo co-criada pela comunidade de fãs e outros agentes midiáticos. Todos esses fatores rompem com a ideia de autoria centralizada de modo que os consumidores tornam-se “caçadores e coletores de fragmentos narrativos dispersos, atuando como co-autores dentro do universo ficcional” (SCOLARI, 2009, p. 587). Dessa maneira, o papel do fã é ativo, regenerativo, interpretativo - ele expande, rearticula, reorganiza, produz uma miscelânea. É uma abordagem por si só interessante, mas também de extrema relevância quando consideramos as ferramentas tecnológicas que possuímos e o atual contexto em que vivemos.

Scolari também distingue a transmídia de fenômenos correlatos, como o crossmedia ou as franquias puramente comerciais, defendendo que a autenticidade

transmidiática reside na coerência e complementaridade entre as mídias, e não na simples repetição de conteúdo. “Se uma narrativa se limita a repetir a mesma história em diferentes meios, ela não é transmídia, mas apenas um exemplo de distribuição multiplataforma” (SCOLARI, 2013, p. 30). Nesse ponto, percebe-se que o autor propõe um modelo que preze sempre pela continuidade estética e simbólica.

Assim como foi no caso de Jenkins e Dena, Scolari soma-se sim às visões dos outros autores, mas vai além. Ele absorve a cultura participativa e o papel das audiências proposta por Jenkins e incorpora a arquitetura de universos de Dena para chegar à conclusão de que narrativa transmídia é uma prática híbrida e interdisciplinar, colocando o termo em um patamar avançado no ecossistema das narrativas mais contemporâneas que dialogam com o design, tecnologia e cultura.

Por fim, esses três autores me forneceram um norte bastante elucidativo sobre o tema escolhido, tema esse que é a espinha dorsal do projeto. Sem esses alicerces teóricos não seria possível assimilar certas percepções do que será proposto para o projeto, muito menos compreender a relevância de cada produto em prol de uma história maior.

2.2. Sobre a história em quadrinhos

2.2.1. Contexto histórico da arte sequencial e sua consolidação como linguagem

A história dos quadrinhos é marcada por uma lenta sedimentação de práticas visuais, culturais e narrativas que antecedem, em séculos, o surgimento do termo “histórias em quadrinhos”. Muito antes de se constituírem como indústria, as HQs já existiam como modo de organizar o tempo e o evento no espaço gráfico, juntando imagem, sequência e intenção comunicativa. Assim, arte sequencial é resultado de uma operação consciente de organizar imagens, de modo que o leitor estabeleça uma continuidade emocional e cognitiva entre elas. Essa relação - que envolve tempo, ritmo e antecipação - já estava presente em diversas manifestações visuais ao longo da história humana.

“A comunicação humana registrada, formal ou organizada, começou como comunicação visual. Não é de surpreender, portanto, que o

artista possa contar com a ‘recepção’ ampla do leitor quando um gesto comum é desenhado de modo que seja facilmente reconhecido. A habilidade (e a ciência, se quiserem) encontra-se na seleção da postura ou do gesto. 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, 1989, p. 104)

A consolidação dos quadrinhos como linguagem não decorre apenas de avanços técnicos (como a imprensa moderna), mas de um processo cultural em que a imagem deixa de ser mero ornamento e passa a estruturar modos de pensar, narrar e registrar experiências. Assim, compreender o contexto histórico da arte sequencial implica entendê-la como um território singular entre a imagem estática e imagem em movimento e entre a literatura e o design, resultado da convergência entre narrativa, expressão gráfica e comunicação de massa - uma síntese que se tornaria particularmente evidente a partir do século XIX.

2.2.2. As origens da narrativa visual

Antes que o termo “quadrinhos” existisse, práticas visuais narrativas já faziam uso de imagens em sequência para representar ações e acontecimentos. As pinturas rupestres e os hieróglifos egípcios são exemplos paradigmáticos dessa lógica que associa figuras, repetição e progressão espacial. Para Eisner, tais manifestações pertencem a um mesmo impulso humano de formular histórias por meio de signos visuais ordenados.

Figura 1 - Pintura Rupestre



Fonte: Google Fonts

O princípio que unifica esses sistemas é o que o autor chama de “arte sequencial”, ou seja, o reconhecimento de que dois ou mais quadros, quando postos lado a lado, dão a impressão de movimento, transformação ou causalidade. O autor observa que “uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão do tempo” (EISNER, 1989, p. 26), revelando a dimensão temporal inerente ao pensamento visual em sequência.

Com a invenção da imprensa e o aperfeiçoamento das técnicas de gravura, a combinação entre texto e imagem passou a ocupar um espaço considerável em materiais didáticos, panfletos, obras religiosas e sátiras políticas. Artistas como William Hogarth, no século XVIII, desenvolveram séries moralizantes que já articulavam narrativas através de quadros sucessivos - precursores diretos da estrutura que se tornaria paradigmática nos quadrinhos modernos.

Figura 2 - "A Just View of the British Stage (1724), de William Hogarth



Fonte: Site Lambiek Comiclopedia

Nesse período, embora não houvesse uma sintaxe totalmente definida, já se observava uma intenção narrativa clara onde a sequência tinha o propósito de conduzir o leitor. A HQ, portanto, nasce nesse ponto de encontro entre a

necessidade de se expressar, o domínio do instrumento técnico e artístico e o momento sócio-cultural em que os artistas estavam inseridos

2.2.3. O nascimento dos quadrinhos modernos

O século XIX constitui um momento decisivo na história das artes sequenciais. A Revolução Industrial não apenas transformou as dinâmicas urbanas e os modos de vida, como também modificou profundamente a produção e circulação de imagens. O avanço das técnicas de impressão - sobretudo a litografia e a fotogravura - permitiu a reprodução mais acessível e em larga escala de ilustrações, favorecendo o surgimento de periódicos ilustrados e publicações satíricas que alcançavam um público cada vez mais amplo e diverso.

“Essa mistura especial de duas formas distintas não é nova. (...). Ao longo do século XX, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias destinadas ao público de massa procuraram criar uma Gestalt, uma linguagem coesa que servisse de veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separada por quadros. Essa iniciativa ampliou as possibilidades da imagem simples. No processo, desenvolveu-se a forma de arte narrativa moderna que chamamos de história em quadrinhos e que os franceses chamam de bande dessinée” (EISNER, 1989, p. 7)

Nesse contexto, a narrativa gráfica sequencial passou a assumir um caráter moderno. A democratização da impressão permitiu que a linguagem visual deixasse de ser privilégio de determinadas elites culturais, e passou a integrar a vida cotidiana. Esse movimento possibilitou novas experimentações do formato, trazendo um caráter mais urbano, marcado pelo humor e pela crítica social.

Rodolphe Töpffer, artista gráfico e escritor suíço, desponta nesse cenário como figura fundamental. Seu livro *"Histoire de M. Vieux Bois"* (1827) sintetiza pela primeira vez três elementos estruturais: quadros sequenciais, personagens de características caricatas e legendas que construíam um ritmo narrativo. Töpffer foi o primeiro a compreender que a disposição sequencial das imagens não era mero artifício ilustrativo, mas um modo de criar tempo e emoção. Assim, a arte sequencial deixa de ser apenas registro visual e se transforma em uma linguagem, uma forma de comunicação.

Figura 3 - "Histoire de M. Vieux Bois" (1827), de Rodolphe Töpffer

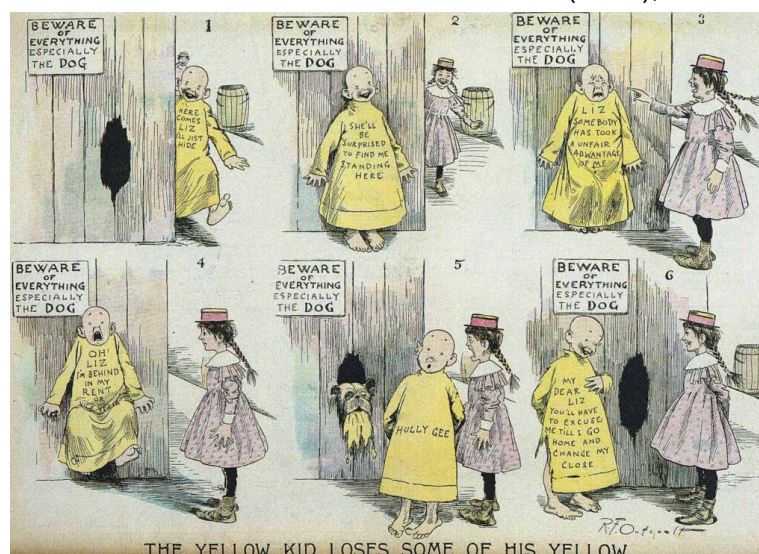


Fonte: Site Musée D'Arte Et D'Histoire

Além disso, a popularização da caricatura política também desempenhou papel decisivo. Revistas como *Le Charivari*, na França, e *Punch*, na Inglaterra, consolidaram um tipo de narrativa que utilizava exagero gráfico e sátira como ferramentas de crítica social. Embora muitas dessas obras não operassem ainda com a estrutura dos quadrinhos modernos, já apresentavam um sentido sequencial que aproximava imagem e narrativa.

A virada definitiva ocorreu nos Estados Unidos, ao final do século XIX. Em 1895, Richard Outcault publica "*The Yellow Kid no New York World*", inaugurando elementos que se tornariam definidores das HQs modernas: balões de fala, personagens recorrentes, humor cotidiano e integração entre texto e imagem. De todos esses elementos, talvez o mais importante seja o balão de fala. Para o autor, "dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. (...) Imitar o estilo de letra de uma língua estrangeira e recursos similares ampliam o nível sonoro e a dimensão do personagem em si" (EISNER, 1989, p. 24). Desse modo, o recurso cria uma ponte direta entre ação, diálogo e expressão emocional.

Figura 4 - “The Yellow Kid no New York World” (1895), de Richard Outcault



Fonte: Site Estúdio Nanquim

Assim, o século XIX representa o momento de mudança da narrativa visual fragmentada para o quadrinho moderno onde este, por sua vez, se tornou popular e eficaz, capaz de comunicar rapidamente para um público massificado que passava por transformações sociais intensas.

2.2.4. A consolidação e o reconhecimento das histórias em quadrinhos como linguagem

A partir das primeiras décadas do século XX, as histórias em quadrinhos atingiram maturidade estética e consolidaram uma gramática própria, articulada por ritmo, enquadramento, fluxo narrativo e composição gráfica. Tiras tornaram-se fenômenos de circulação nacional e internacional, especialmente nos Estados Unidos, onde jornais competiam pelo requinte gráfico e pelo impacto narrativo.

Obras como “*Little Nemo in Slumberland*” (1905) de Winsor McCay redefiniram as possibilidades espaciais e temporais da página em questão. McCay explorava deformações, escalas e transições visuais complexas, antecipando elementos que o cinema só desenvolveria mais tarde. O experimentalismo de George Herriman em “*Krazy Kat*” (1913) também ampliou a compreensão do que a arte sequencial podia expressar. Sua combinação de humor, filosofia e variações gráficas fez da tira um marco na discussão sobre subjetividade e linguagem visual.

Em 1938, Action Comics #1 apresenta Superman, inaugurando a era dos super-heróis e consolidando uma estrutura narrativa baseada em continuidade seriada, personagens icônicos e mitologias modernas. O período também é marcado por tensões e censura, especialmente após a publicação de *Seduction of the Innocent* (Wertham, 1954), que culminou na criação do *Comics Code Authority* - órgão americano regulamentador de conteúdo dos quadrinhos. No entanto, mesmo diante de restrições, a linguagem continuou se expandindo.

A segunda metade do século XX testemunhou a consolidação das histórias em quadrinhos como linguagem artística plena e sua relevância cultural. A partir dos anos 1960, os *underground comix* nos Estados Unidos romperam com as normas temáticas impostas pela indústria e desafiaram a visão infantilizada do meio. Autores como Robert Crumb exploraram temas como sexualidade, política, contracultura e subjetividade em formatos que dispensavam o controle editorial tradicional. Esse movimento, ao priorizar a autoria individual e a liberdade estética e artística, inaugurou uma nova compreensão dos quadrinhos como expressão pessoal e política.

Concomitantemente, a crítica acadêmica inicia um movimento de legitimação do meio. Will Eisner desempenhou papel fundamental ao sistematizar a teoria dos quadrinhos, definindo-os como “arte sequencial”, onde texto e imagem não apenas se complementavam, mas se fundiam como um meio. Com Eisner, os quadrinhos deixam de ser vistos apenas como entretenimento infantil para se afirmarem como linguagem artística, dotada de sintaxe, estética e narrativa próprias. Essa definição desloca o foco do entretenimento para a dimensão estrutural e comunicativa da linguagem das histórias em quadrinho.

O reconhecimento acadêmico e cultural torna-se incontornável a partir das graphic novels dos anos 1980. Obras como *Maus* (de Art Spiegelman), *Watchmen* (de Alan Moore e Dave Gibbons) e *The Dark Knight Returns* (de Frank Miller) demonstraram que as HQ's poderiam construir narrativas sofisticadas, levantar reflexões sobre a sociedade e política e operar com densidade estética comparável à literatura e ao cinema. A partir das contribuições teóricas de autores como Scott McCloud - que define HQs como “imagens justapostas em sequência deliberada” (McCLOUD, 1993) - consolidou-se o entendimento da arte sequencial como uma linguagem híbrida, regida por ritmo, composição, enquadramento e participação ativa do leitor. Eisner havia antecipado essa perspectiva ao enfatizar que “o leitor

não é espectador passivo, mas coautor que reconstrói o movimento entre quadros” (EISNER, 1989, p. 28). Assim, os quadrinhos passaram de forma marginalizada a veículo de reflexão e crítica cultural.

2.2.5. O futuro dos quadrinhos

A trajetória das histórias em quadrinhos, desde suas primeiras manifestações até sua consolidação como linguagem artística plena, revela um processo histórico marcado por experimentação, adaptação e reconfiguração constante dos modos de narrar visualmente. O percurso delineado nas seções anteriores evidencia que a HQ não surge de forma abrupta, mas se constitui como desdobramento de uma longa tradição de narrativa imagética que atravessa períodos, técnicas e sensibilidades estéticas distintas.

Desde as primeiras formas de narração visual - pinturas rupestres, baixos-relevos, tapeçarias e iconografias religiosas - já se percebe a intuição humana de organizar o tempo em sequência, articulando imagens para expressar acontecimentos, ritmos e afetos. Essa matriz ancestral foi gradualmente reelaborada pelas transformações técnicas e culturais da modernidade, sobretudo com o advento da imprensa, o desenvolvimento da caricatura e a expansão da cultura impressa no século XIX, momento decisivo para a emergência dos quadrinhos modernos. Embora a junção dessas etapas evolutivas tenha um papel importante nessa forma de arte, para Eisner:

“O futuro das graphic novels depende de autores que de fato acreditem que a aplicação da arte sequencial, com seu entrelaçamento de palavras e imagens, estabelece uma dimensão comunicativa que contribui - de maneira cada vez mais relevante - para o fazer literário que se ocupa de investigar a experiência humana. O estilo, a apresentação - apesar da falta de espaço e do suporte tecnológico de reprodução limitado-, os balões e os quadrinhos ainda são as principais ferramentas do artista sequencial. Sua arte, portanto, é a de apresentar imagens e palavras em um equilíbrio proporcionado com maestria, sabendo contornar as limitações formais do meio e criando narrativas ambiciosas que abordem temas atraentes e desafiadores para um público cada vez mais sofisticado e crítico.”(EISNER, 1989, p. 149)

Por anos, o mercado editorial tratou os quadrinhos com indiferença e resistência. Porém, nos últimos anos, esse cenário mudou de forma significativa: as

histórias em quadrinhos passaram não apenas a ser aceitas, mas também celebradas. Hoje, tanto as grandes redes quanto as pequenas livrarias, físicas ou virtuais, oferecem áreas amplas dedicadas às graphic novels norte-americanas, aos mangás japoneses e às produções europeias, antes restritas quase exclusivamente às lojas especializadas nesse tipo de leitura.

Importantes prêmios literários já incluem quadrinistas entre seus concorrentes, e obras relevantes da arte sequencial ganham espaço em veículos diversos, desde a grande mídia até publicações especializadas. Hollywood, que historicamente lucrava com adaptações de super-heróis tradicionais, hoje tem buscado inspiração também em quadrinhos autorais e alternativos. Neste novo panorama, o quadrinista deixou de ser visto como uma figura marginal no campo cultural.

2.3. Sobre o curta

2.3.1. A linguagem audiovisual e a não linearidade

A relação entre tempo, narrativa e imagem sempre esteve presente no cinema e em suas transformações ao decorrer dos anos. Desde sua origem, o audiovisual configurou-se como uma arte do tempo, mas, à medida que as linguagens e as tecnologias evoluíram, essa temporalidade deixou de ser linear e cronológica, tornando-se fragmentada, subjetiva e plural. Assim, a não linearidade se destaca não apenas como um recurso estético, mas como uma linguagem expressiva, capaz de propor novas formas de percepção. Desde o cinema moderno à videoarte, o rompimento com a linearidade representa um gesto de liberdade criativa e epistemológica, em que o tempo se converte em matéria poética e a narrativa, em pensamento, se assemelhando a um fluxo de memórias.

2.3.2. Fragmentos: A não linearidade no cinema

O cinema moderno representa uma ruptura com a tradição narrativa linear herdada da literatura e do teatro. Desde meados do século XX, cineastas e teóricos passaram a compreender o tempo cinematográfico não mais como lógico, onde um encadeamento de acontecimentos de um determinado evento leva ao próximo e

assim por diante, mas sim como uma experiência sensível, emocional e subjetiva, indo contra à progressão padronizada.

Sergei Eisenstein, importante teórico, cineasta soviético e um dos pioneiros a explorar outras formas de montagem, nos deixou um legado teórico significativo para o estudo do cinema. Em seu livro “A Forma do Filme” (1942), o autor identifica na montagem o princípio verdadeiramente criativo do cinema. Para ele, “a montagem é uma ideia que surge do choque de enquadramentos independentes ou até mesmo opostos um ao outro: o princípio ‘dramático’.” (EISENSTEIN, 1942, p.52). O tempo, para Eisenstein, não preexiste ao filme: ele é instaurado pela relação de fragmentos visuais que, ao se confrontarem, culminam em ideias novas. Praticamente um pensamento em movimento. A montagem, portanto, ultrapassa a função pragmática de organizar a narrativa, ela institui um ritmo próprio que molda a experiência temporal do espectador e redefine o modo como os sentidos se constroem no campo audiovisual.

Por outro lado, em “O Que é Cinema?”, do crítico e teórico de cinema André Bazin, fica nítido que, para o autor, a montagem tende a impor um sentido ao espectador. Quando o cineasta recorta, aproxima, conduz o olhar e encadeia planos de maneira explícita, a imagem perde sua ambiguidade natural. Para ele “[...] a recusa em cortar o acontecimento, de analisar no tempo a área dramática, é uma ação positiva cujo efeito é superior ao que a decupagem clássica poderia ter produzido” (BAZIN, 1958, p.90). Assim, a duração da cena deve manifestar-se em sua plenitude, carregando consigo a ambiguidade e a espessura da experiência fenomenológica. Dessa forma, o público deixa de ser guiado pela decupagem e passa a assumir um papel ativo, capaz de percorrer o quadro e reconstruir de maneira autônoma a dinâmica temporal da cena. O tempo então não é fabricado, mas sim revelado.

Comparando ambos autores, apesar de partirem de premissas distintas, Eisenstein e Bazin constituem dois pólos fundamentais do debate sobre a montagem no cinema. Para Eisenstein, a montagem é o núcleo criativo da forma cinematográfica, ou seja, é um processo dialético capaz de gerar sentido pela colisão entre planos, produzindo ideias que não existem isoladamente nas imagens, mas que surgem de sua justaposição. Já Bazin, vê na mesma prática da montagem um risco de imposição interpretativa, pois a montagem analítica direcionaria o olhar e reduziria a ambiguidade constitutiva do real. Assim, defende o plano-sequência e a

profundidade de campo como estratégias que preservam a continuidade espaço-temporal e devolvem ao espectador a liberdade de leitura.

O filósofo francês Gilles Deleuze, por sua vez, via o cinema como uma ferramenta de pensamento, integrando-o à filosofia. Partindo do pressuposto sobre montagem, Deleuze eleva o debate à outras instâncias e instaura o conceito de “imagem-tempo”, um tipo de imagem que não está mais subordinada ao movimento. Ao contrário da narrativa tradicional, onde situações se desdobram e se resolvem, o cinema moderno instaura o hiato, o vazio, a suspensão. O tempo, então, deixa de ser regulado pela progressão dramática e passa a se expressar diretamente, como uma força sensível. Alain Resnais, Andrei Tarkovski, Jean-Luc Godard e tantos outros cineastas ilustram esse deslocamento ao explorar formas de decompor e tensionar a ação, permitindo que a duração se manifeste como experiência antes de ser narrativa. Nesse contexto, a montagem deixa de funcionar apenas como uma articulação lógica entre planos e passa a operar de modo mais reflexivo, evidenciando o próprio processo de pensamento que se manifesta nas imagens. O plano-sequência, por sua vez, passa a condensar uma experiência temporal que não reproduz o real, mas o reescreve de modo poético.

“As situações óticas e sonoras puras substituem as situações sensório-motoras. O personagem já não reage mais, mas vê e escuta. É nesse esvaziamento da ação que o tempo aparece diretamente, não mais mediado pelo movimento. A ligação clássica entre percepção e ação já não funciona, e é essa ruptura que funda a imagem-tempo, ao dar ao tempo uma realidade autônoma, que se inscreve na própria imagem. A imagem-tempo é o que resta quando a ação já não pode prolongar a situação, quando o cinema deve se apoiar não mais na continuidade do movimento, mas na potência da duração, das lacunas, dos intervalos e das crises do tempo” (DELEUZE, 1985, p.50)

Levando em consideração as concepções que Eisenstein, Bazin e Deleuze tinham sobre montagem, é possível dizer que a questão do tempo no cinema ultrapassa técnicas e escolhas estilísticas e alcança novas percepções sobre a própria natureza da imagem e as reflexões que levantam. Entre o choque, a continuidade e a duração, a montagem não linear emerge como uma ferramenta de reinvenção constante, onde o tempo deixa de ser parâmetro cronológico e se converte em matéria estética, em força de pensamento.

Do ponto de vista estrutural da narrativa, David Bordwell, em *Narration in the Fiction Film* (1985), e Seymour Chatman, em *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (1978), aprofundam essa discussão ao mostrar como a não linearidade transforma o modo como o cinema organiza o pensamento narrativo. Bordwell demonstra que a ruptura com o modelo clássico hollywoodiano - centrado na lógica de causa e efeito, na unidade do protagonista e na resolução de conflitos - não se resume a um gesto estilístico, mas constitui um rearranjo profundo das estruturas de sentido. As formas narrativas modernas e contemporâneas exploram paralelismos e fragmentações que deslocam o eixo da narração e exigem do espectador uma postura cognitiva mais ativa. A narrativa deixa de se apresentar como linha contínua para se configurar como um mosaico temporal, cujas conexões exigem inferência, memória e participação interpretativa.

Figura 5 - Twin Peaks (1990), David Lynch e Mark Frost



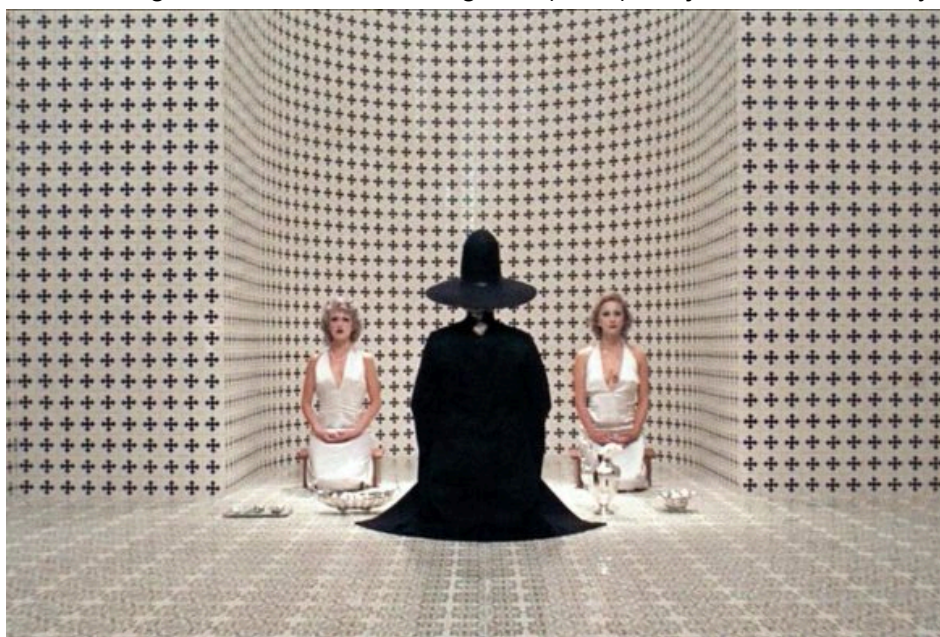
Fonte: Site The Spaces

Essas experimentações produzem uma forma diferente de o espectador perceber e entender o que acontece no filme. O mesmo não recebe mais a cadeia causal de maneira explícita, mas é convidado a reconstruí-la a partir de lacunas e retomadas. A dimensão temporal do filme, portanto, torna-se espaço de negociação entre aquilo que é mostrado, o que é omitido e o que é sugerido - uma experiência

de leitura que alterna entre o avanço e a revisão constante do que já foi apresentado.

Seymour Chatman, ao distinguir entre história e discurso, oferece uma chave teórica decisiva para compreender esse processo. Para ele, enquanto a história corresponde ao encadeamento lógico dos eventos, “o discurso pode reorganizar completamente a cronologia da história, invertendo sequências, interrompendo fluxos temporais ou repetindo acontecimentos a fim de produzir efeitos interpretativos específicos” (CHATMAN, 1978, p. 62). O discurso, por sua vez, corresponde ao modo como esses eventos são apresentados ao público. Ao reorganizar a ordem de apresentação, o filme subverte expectativas e instaura tensões que só emergem da dissociação entre a cronologia interna e sua exposição discursiva. Manipular o tempo narrativo, nesse sentido, é manipular a própria experiência interpretativa - uma operação que envolve escolhas éticas, estéticas e cognitivas.

Figura 6 - A Montanha Sagrada (1973), Alejandro Jodorowsky



Fonte: Site Plano Crítico

Assim, a não linearidade não deve ser entendida apenas como quebra das convenções clássicas, mas como ampliação das possibilidades do cinema enquanto expressão artística. Ao articular saltos temporais, repetições, lacunas e retornos, o filme cria uma temporalidade própria, que não replica a vida cotidiana, mas a apresenta como mecanismo de significação. A manipulação temporal constitui

também uma manipulação de sentido, e é justamente nesse ponto que a construção narrativa revela sua importância para a compreensão do cinema enquanto forma de pensamento. Portanto, a linguagem não linear nasce como um modo de expressão visual que evidencia as tensões do tempo moderno - um tempo descontínuo, múltiplo e subjetivo. No cinema, ela não é apenas um artifício formal, mas a tradução estética de uma nova interpretação do real.

2.3.3. Ritual, memória e sonho: Alguns exemplos de não linearidade

O cinema contemporâneo herdou e expandiu as experiências do cinema moderno, transformando a fragmentação temporal em linguagem expressiva e conceitual. Enquanto o cinema clássico privilegiava a continuidade e a causalidade, as produções contemporâneas - sobretudo os curtas e filmes autorais - exploram a desordem, a sobreposição e o deslocamento como formas de produção de sentido.

Diversos cineastas aprofundaram o uso da não linearidade não só como instrumento de expressão artística, mas também enquanto linguagem, convertendo a manipulação temporal em uma característica recorrente de suas obras. A fim de exemplificação, foram selecionados três diretores cujas obras refletem muito bem o tema proposto. São eles: Alejandro Jodorowsky, Andrei Tarkovski e David Lynch cujas abordagens, embora distintas entre si, convergem na construção de temporalidades que quebram paradigmas da linearidade tradicional e convidam o espectador a uma experiência de teor mais reflexivo e intrincado.

Alejandro Jodorowsky explora a não linearidade a partir de um imaginário simbólico e ritualístico. Em obras como *“El Topo”* (1970) e *“A Montanha Sagrada”* (1973), o tempo é organizado em etapas de transformação, e não numa sequência lógica de causa e efeito. A progressão narrativa assume a forma de transfiguração espiritual, estruturada em episódios que funcionam como estágios de transformação. Assim, a fragmentação temporal não busca confundir o espectador, mas deslocá-lo para um plano alegórico, onde o sentido emerge menos da cronologia e mais da experiência simbólica.

Em seguida, Andrei Tarkovski elabora uma temporalidade contemplativa, marcada pela duração, pela memória e pela experiência interior. Em *“Espelho”* (1975), por exemplo, o filme abandona qualquer linearidade narrativa para compor um fluxo de lembranças que se entrelaçam em ritmo poético. O tempo não avança:

ele respira, retorna e persiste. A não linearidade de Tarkovski produz aquilo que Deleuze descreve como “imagem-tempo” - uma expressão direta da consciência, na qual passado e presente coexistem como camadas sensíveis de uma mesma experiência.

Em filmes como “*Mulholland Drive*” (2001) ou “*Lost Highway*” (1997), David Lynch articula rupturas temporais que dissolvem a fronteira entre sonho, memória e delírio. Sua estrutura não linear não é mero artifício narrativo, mas forma de inscrição do inconsciente na própria lógica do filme: o tempo se dobra, retorna, se nega, produzindo zonas de indeterminação que desafiam uma interpretação objetiva. A narrativa construída por Lynch configura-se como um labirinto afetivo, em que a descontinuidade temporal se manifesta como expressão do desejo e do estranhamento.

Em conjunto, esses diretores demonstram que a não linearidade, longe de ser apenas uma técnica, torna-se um modo de pensar cinema: uma forma de interrogar a percepção, a memória e a própria possibilidade de narrar.

Figura 7 - O Espelho (1975), Andrei Tarkovski



Fonte: Site Mubi

2.3.4. O curta-metragem como experiência não linear

Agora, se tratando de curtas-metragens, é evidente que sua estrutura favorece uma lógica narrativa menos comprometida com a linearidade tradicional e

mais aberta à experimentação formal. Em vez de conduzir o espectador por uma cadeia causal estável, muitos curtas trabalham com blocos auto suficientes de imagens, saltos temporais e interrupções que aproximam o cinema da lógica do fragmento. Assim, a forma breve não apenas favorece, mas intensifica esse tipo de operação: o curta condensa procedimentos que, em filmes longos, seriam diluídos pela progressão narrativa.

No curta-metragem, a urgência narrativa em relação ao tempo de duração se torna evidente: as elipses e as discontinuidades não podem ser neutralizadas pela continuidade, e acabam revelando o próprio mecanismo de construção do sentido. Pausas, repetições e cortes abruptos deixam de ser apenas recursos formais para se tornarem modos de perceber a imagem como algo que convoca o espectador a se aproximar não da história “contada”, mas de seus ritmos internos. Curtas-experimentais, *fashion films*, videoclipes, vídeos ensaios e videoarte são apenas alguns exemplos que fazem uso dessa técnica.

Nesse contexto, a não linearidade deixa de ser compreendida apenas como ruptura e passa a operar como uma reconfiguração do ato de ver. Em determinada passagem de seu livro *“Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image”* (2006), Mulvey faz uma recapitulação de uma ideia de outro escritor, Victor Burgin, à respeito do tema:

“Essa ruptura da linearidade remete a outros tipos de processos mentais. Assim como os vínculos associativos inconscientes presentes no material latente de um sonho, em devaneios e fantasias, a mente percorre cadeias de associação inesperadas e aparentemente arbitrárias, que podem ou não fazer sentido quando retornam à consciência. Ao discutir a maneira como a memória pode desprender uma sequência de filme de sua narrativa maior e conectá-la mais fortemente a uma sequência de outro filme, ele afirma: ‘As narrativas caem como aqueles foguetes que se desintegram na atmosfera depois de colocarem suas pequenas cargas em órbita. Destacada de seu contexto original, cada cena torna-se agora satélite da outra. Cada uma ecoa a outra, funde-se cada vez mais com a outra, e eu experimento uma espécie de incompreensão fascinada diante do objeto híbrido que elas se tornaram.’” (BURGIN, MULVEY, 2006, p. 28 e 29)

Nos curtas-metragens, a dinâmica tempo e compreensão se intensifica: cabe ao espectador reconstruir não só a ordem dos acontecimentos, mas a atmosfera e tensões que emergem nos intervalos da montagem. A incompletude, longe de ser

um obstáculo, converte-se em estratégia discursiva que abre espaço para múltiplas leituras.

Por fim, quando Mulvey argumenta que a pausa e a revisitação cria uma “lacuna entre o ‘então’ indexical e a percepção, por parte do espectador, de sua persistência no ‘agora’ ganha uma dimensão adicional quando entra em jogo a ficção.” (Mulvey, 2006, p. 187 e 188), ela oferece uma chave para compreender como o curta-metragem transforma a não linearidade em princípio organizador. A limitação de duração não empobrece a narrativa, ao contrário, intensifica a consciência do intervalo e da suspensão, convertendo-os em estratégias que orientam a leitura e ampliam o alcance interpretativo do filme. Assim, o curta-metragem não apenas reorganiza o tempo - ele pensa através do tempo, revelando uma forma de cinema que se constrói justamente no encontro entre fragmento, memória e contemplação.

A não linearidade, portanto, não é apenas uma técnica de montagem, mas uma forma de conceber o audiovisual como experiência da memória, da percepção e do inconsciente. Fragmentar o tempo é também fragmentar o sujeito; desordenar a narrativa é abrir espaço para a reflexão.

2.3.5. Do cinema ao vídeo: A experimentação como linguagem

A dissolução da narrativa linear no cinema abriu espaço para o surgimento do vídeo como linguagem artística. A partir das décadas de 1960 e 1970, o avanço das tecnologias eletrônicas de gravação e transmissão possibilitou o desenvolvimento de práticas experimentais que transformaram o tempo, o corpo e a imagem em matéria de criação, rompendo com as formas já estabelecidas do cinema e da televisão. Mais do que um novo campo artístico a ser explorado, o vídeo inaugura um outro regime de visualidade: uma criação que se organiza em torno de si mesma, de seu fluxo interno, de sua capacidade de questionar o olhar e reconfigurar o tempo.

Arlindo Machado situa esse surgimento num campo de disputa estética e política. Em “Pré-cinemas & Pós-cinemas” (1997), ele descreve o vídeo como uma “linguagem de ruptura”, um território em que o artista abandona a necessidade de contar histórias para investigar o próprio comportamento da imagem eletrônica. A narrativa deixa de ser eixo estrutural e o tempo converte-se em matéria plástica. Nesse processo, o vídeo se distancia da herança televisiva, que Machado entende

como marcada por uma “pasteurização cultural” e pela “padronização dos comportamentos”, e reivindica para si uma função crítica.

A obra do coreano Nam June Paik, pioneiro da videoarte, explorou o potencial crítico e poético do meio. Em peças como “*Global Groove*” (1973) e “*TV Buddha*” (1974), Paik desmonta a lógica televisiva e a reorganiza em sobreposições, loops e distorções que produzem um tempo hipnótico, não narrativo. Em vez de ilustrar o mundo, suas imagens tornam visível a própria maquinaria do vídeo, instaurando um fluxo que é simultaneamente poético e disruptivo. Machado observa que, para Paik, o vídeo não envolve a narração de acontecimentos, mas a criação de uma experiência perceptiva que faz o espectador refletir sobre sua relação com a mídia. A imagem deixa de informar e passa a questionar.

Figura 8 - TV Buddha (1974), Nam June Paik



Fonte: Site Arte Que Acontece

Com a chegada e os avanços das tecnologias digitais, essa lógica experimental não apenas se intensifica, mas se multiplica. Instalações, performances audiovisuais, ambientes interativos e projeções arquitetônicas expandem ainda mais a maleabilidade da imagem e do vídeo. A imagem digital, por sua natureza manipulável, reforça a possibilidade de distorcer o tempo: desacelerar, congelar, fragmentar e repetir. Como consequência, o vídeo consolida-se não como derivação do cinema, mas como campo discursivo próprio, capaz de articular um pensamento visual próprio, uma crítica tecnológica e experiência sensorial em um único gesto.

Nesse processo de deslocamento do cinema ao vídeo a experimentação deixa de ser exceção para tornar-se método; a não linearidade deixa de ser acidente para se tornar princípio. A linguagem eletrônica afirma que a imagem pode existir sem depender de uma história; que o tempo pode existir como sensação; que ver pode ser, antes de tudo, um exercício de consciência. O vídeo, nesse sentido, inaugura um regime audiovisual em que o fragmento, a interrupção e a modulação temporal funcionam como operadores de sentido, e não como desvios ou falhas. É a imagem pensando, e o pensamento se dando como imagem.

2.3.6. Novas formas do olhar: Curta experimental, videoarte, videoclipe e outras expressões híbridas

Como mencionado anteriormente, o surgimento do vídeo e das tecnologias digitais inauguraram uma multiplicidade de formatos e práticas artísticas que exploram o audiovisual como linguagem híbrida. O curta experimental, a videoarte e o videoclipe, entre outras manifestações, compartilham o desejo de romper com a narrativa tradicional e propor experiências estéticas baseadas na sensação, no ritmo e na percepção.

O curta experimental constitui um território de pesquisa estética e liberdade formal. Sem as restrições do cinema comercial, ele permite investigar o som, o tempo e a montagem como elementos expressivos autônomos. A videoarte, por sua vez, nasce no cruzamento entre as artes visuais e o audiovisual. Ela representa uma nova forma de pensamento visual, em que o corpo e a presença do artista se tornam parte da obra. Artistas como Vito Acconci, Bruce Nauman, Letícia Parente e Bill Viola transformaram o vídeo em espaço de autorreflexão e resistência. Em “Marca Registrada” (1975), Parente utiliza o próprio corpo como suporte simbólico, revelando o potencial político e poético da imagem eletrônica.

Figura 9 - Marca Registrada (1975), Letícia Parente



Fonte: Site Plano Crítico

O videoclipe, embora nascido no contexto da indústria fonográfica, desenvolveu-se como espaço de invenção estética. Carol Vernallis (2004), em *Experiencing Music Video*, demonstra que o formato rompe com a linearidade ao priorizar ritmo, fragmentação e repetição. Diretores como Michel Gondry, Chris Cunningham e Floria Sigismondi transformaram o videoclipe em terreno híbrido entre arte e narrativa como em Bjork: Bachelorette (1997), de Gondry, em que a estrutura espiral funciona como metáfora visual da própria não linearidade.

Figura 10 - Bjork: Bachelorette (1997), Michel Gondry



Fonte: YouTube

Entender o rigor técnico e as sensações que cada forma de expressão que se utiliza do vídeo evoca foi de suma importância para situar e definir onde essa parte do projeto se insere e como seria possível usufruir de suas linguagens e dialogar com quem irá assistir. Apesar de um dos produtos ser um curta por definição, em determinado momento questionamentos sobre sua natureza emergiram: seria uma videoarte, um videoclipe, onde isso se encaixa uma vez que empresta elementos de diversas fontes? Desse modo, compreender cada uma dessas formas foi essencial para consolidar sua forma.

2.4. Sobre o álbum musical

2.4.1. O cenário da música independente

Assim como foi no relato dos outros produtos, o século XX foi de extrema importância para a música independente devido às transformações culturais e aos avanços tecnológicos. Desde as primeiras manifestações do *rock* alternativo e do *punk*, na década de 1970, a noção de independência artística surgiu como resposta à rigidez das grandes gravadoras, que controlavam os meios de produção, distribuição e divulgação musical. Nesse contexto, ser “independente” significava não apenas atuar fora das estruturas industriais, mas afirmar uma ética de autonomia criativa e resistência estética, artística e política.

O movimento “*do it yourself*” - em tradução livre “faça você mesmo” -, associado inicialmente ao *punk* britânico, desempenhou papel fundamental nessa redefinição do fazer musical. Bandas e artistas passaram a gravar, editar e distribuir seus próprios discos, criando redes alternativas de colaboração e circulação. “Esses circuitos de produção e distribuição geram uma rede social que permite a circulação de bandas, ideologias e práticas, possibilitando que grupos praticamente desconhecidos viagem de cidade em cidade apoiados apenas por essa infraestrutura autônoma.” (MORAN, 2010, p. 58).

Segundo David Hesmondhalgh, a noção de “independente” não se limita apenas a uma oposição econômica às grandes gravadoras, mas envolve a formação de um ecossistema cultural nichado. No estudo sobre as políticas institucionais do cenário independente, ele ressalta que esse campo se estrutura a partir de “redes alternativas de produção e distribuição” que operam à margem das formas

industriais tradicionais, sustentando valores estéticos e éticos distintos daqueles encontrados no mainstream (HESMONDHALGH, 1999, p. 55). Assim, a música independente não se caracteriza só pela autonomia econômica, mas por uma cultura que produz para si mesma - uma comunidade que articula práticas, discursos e sensibilidades próprias, consolidando uma contracultura organizada em torno da colaboração, da informalidade e da resistência às hierarquias da indústria.

No Brasil, esse espírito ganhou força entre as décadas de 1980 e 1990, com o surgimento de selos, coletivos e festivais locais que possibilitaram novas formas de difusão artística. A popularização das tecnologias digitais nos anos 2000 ampliou ainda mais esse cenário, permitindo que artistas produzissem em estúdios caseiros e improvisados, publicassem em plataformas online e alcançassem públicos diversos sem a intermediação das gravadoras. Essa descentralização do processo criativo transformou o ambiente musical em um ecossistema dinâmico, no qual a prática autodidata se converteu em forma de sobrevivência cultural.

2.4.2. A produção musical independente e as novas dinâmicas tecnológicas

Com a digitalização das ferramentas de gravação e edição, a produção musical independente passou a operar sob uma lógica de acessibilidade e autossuficiência. O surgimento de plataformas de distribuição - como *Bandcamp*, *SoundCloud* e *Spotify* - reduziu drasticamente as barreiras para que artistas emergentes pudessem se inserir nesse meio, além de controlar todo o trajeto criativo desde composição à distribuição.

A incorporação dessa forma de produção musical constituiu uma ruptura simultaneamente técnica e cultural, reconfigurando papéis antes centralizados nas grandes gravadoras. Ao analisar as dinâmicas contemporâneas de produção mediadas pelo digital, Anna Everett, observa que “esses sistemas instauram processos de tradução, recombinação e circulação que rompem com modelos centralizados, ao permitir que diferentes agentes criativos manipulem e remixem materiais culturais em novas arquiteturas midiáticas” (EVERETT, 2003, p. 29).

Essa expansão de possibilidades não apenas desloca as fronteiras entre produtor e receptor, mas também intensifica a co-participação do público, que passa a intervir nos fluxos de criação e difusão - seja recombinação estéticas ou modulando sentidos por meio de práticas de escuta, compartilhamento e

intervenção. Como exemplo disso, é possível citar a banda de rock progressivo *King Gizzard and The Lizard Wizard*, embora já muito bem consolidada, disponibiliza suas músicas para que fãs façam uso delas enquanto remixes ou outras alterações. Tal reorganização desestabiliza a hierarquia que marcou a indústria fonográfica no século XX e, em seu lugar, institui uma estrutura mais horizontal, na qual a autoria se torna um processo distribuído.

Tendo isso em vista, é interessante frisar recentes manobras drásticas de bandas como a própria *King Gizzard*, *Xiu Xiu* e *Godspeed You! Black Emperor* que, na intenção de obter controle criativo total sobre suas músicas e o modo de distribuição, romperam com grandes plataformas de streamings como *Spotify* e *Youtube*, por exemplo. Assim, para fãs quiserem consumir suas músicas resta apenas comprar suas músicas ou baixá-las de forma ilegal. A prática diminui um pouco o alcance, mas devolve às bandas o total controle criativo.

Nesse campo da música, a produção independente se converte em território fértil para o surgimento de estéticas calcadas no experimentalismo. Tal diversidade, longe de representar dispersão, expressa a multiplicidade de vozes, experiências e contextos que compõem o cenário cultural contemporâneo, reafirmando o poder das tecnologias digitais como catalisadoras de novas formas de expressão autoral.

A difusão digital também inaugurou novas formas de sustentabilidade econômica, baseadas em redes colaborativas e financiamento coletivo. Esses modelos consolidam o papel do artista independente não apenas como criador, mas como gestor de sua própria trajetória, articulando produção, identidade e comunicação de modo integrado.

2.4.3. A estética sonora e a identidade cultural da música independente

Mais do que um modelo de produção, a música independente constitui também uma estética e uma forma de linguagem. A independência se traduz, antes de tudo, em uma ética criativa que valoriza a autenticidade, a experimentação e a subjetividade. Simon Frith argumenta que “a autenticidade na música não se encontra em uma suposta pureza sonora, mas na coerência entre discurso, processo e contexto de escuta. Assim, na música independente, o som “imperfeito” - a textura lo-fi, o ruído, a gravação artesanal - converte-se em expressão estética e política.” (FRITH, 1996, p. 72)

Essa interpretação envolve tanto o contexto de produção - gravações caseiras, equipamentos de baixo custo e improvisação técnica - quanto o gesto expressivo que surge dessas condições. Assim, o ruído, o chiado ou a saturação deixam de ser falhas para se tornar marcas da própria relação entre artista e meio, uma assinatura estética que afirma o valor da experiência vivida sobre a polidez industrial. Brian Eno, músico, compositor, produtor musical, artista visual tem uma frase que encaixa perfeitamente no contexto, pois dialoga com esses “ruídos” e novas formas estéticas:

“Tudo aquilo que você hoje considera estranho, feio, incômodo ou desagradável em uma nova mídia certamente se tornará sua marca registrada. A distorção do CD, o tremular do vídeo digital, o som horrível do áudio de 8 bits – tudo isso será valorizado e imitado assim que puder ser evitado. É o som da falha: grande parte da arte moderna é o som das coisas saindo do controle, de um meio sendo levado ao limite e se desfazendo. O som distorcido da guitarra é o som de algo alto demais para o meio que deveria transmiti-lo. A cantora de blues com a voz rachada é o som de um clamor emocional forte demais para a garganta que o libera. A excitação do filme granuloso, do preto-e-branco estourado, é a excitação de testemunhar eventos grandiosos demais para o meio encarregado de registrá-los.” (ENO, 1996, p. 283)

Além disso, a música independente desenvolve uma metódica poética da imperfeição, na qual a materialidade do som se torna parte constitutiva do sentido. Frith observa que “os ouvintes julgam a música não apenas pelo que ela comunica, mas pela forma como ela incorpora relações sociais e culturais” (FRITH, 1996, p. 71 e 73). Em vez de buscar a transparência sonora típica do *mainstream*, a produção independente frequentemente explora justamente aquilo que soa “inacabado”, “cru” ou “excessivamente humano”. O resultado é uma estética que transforma a materialidade do ruído em discurso, convertendo o imperfeito em gesto poético e crítico.

Dessa maneira, o artista independente trabalha o áudio como espaço de experimentação interdisciplinar podendo, eventualmente, cruzar a linguagem musical com a videoarte, o cinema experimental e o videoclipe. Essa confluência amplia os limites da canção e aproxima a música de práticas da arte contemporânea que interagem entre si.

2.5. Sobre o fotolivro

2.5.1. Fotografia, fotolivro e memória

Ao longo do século XX, o fotolivro se consolidou como uma das várias expressões artísticas da fotografia. Mais do que simples suporte para imagens, se transformou em um espaço de narrativa visual no qual quem fotografa assume simultaneamente os papéis de autor, editor e, eventualmente, designer. A disposição das imagens, o ritmo das páginas, o uso dos espaços negativos e a textura do papel - todos esses elementos compõem um repertório visual próprio, que também converte o livro em um objeto narrativo e poético.

A estética do fotolivro se baseia no diálogo com a fotografia moderna, sobretudo quando esta deixa de ser compreendida como mera reprodução do real e passa a ser entendida como operação interpretativa - um processo que seleciona, organiza e atribui sentido às aparências, transformando o ato de ver..

Arlindo Machado demonstra que a fotografia nunca é um registro neutro: ela resulta de uma complexa rede de mediações ópticas, técnicas e culturais que estruturam a imagem com base em códigos historicamente formados e incorporados ao cotidiano. Ao desmontar a crença na fotografia como reflexo fiel do mundo, Machado evidencia que toda imagem é atravessada por escolhas de enquadramento, foco e perspectiva, elementos que conferem sentido ao visível. Ele afirma que perceber o referente “exige percorrer um longo caminho, desmontando um por um os códigos que o refratam” (MACHADO, 1984, p. 159) e que a fotografia não deve ser tomada como transparência do real, mas como “uma interpretação do real”.

Assim, o fotolivro não apenas reúne fotografias: ele potencializa essa dimensão interpretativa ao organizar a sequência das imagens como composição visual. A cada virada de página, o fotógrafo-editor constrói relações de continuidade e ruptura, modulando a percepção - exatamente porque, como o autor ressalta, a imagem fotográfica “não difere essencialmente de qualquer imagem articulada” (MACHADO, 1984, p. 158), podendo, portanto, produzir narrativas. Desse modo, o fotolivro se torna um meio para a fotografia exercer plenamente sua condição de linguagem.

A partir da segunda metade do século XX, artistas como Robert Frank, em *The Americans* (1958), e William Klein, em *New York* (1956), redefiniram profundamente os paradigmas da fotografia editorial e documental. Suas obras romperam com a tradição herdada do modernismo fotográfico, introduzindo enquadramentos abruptos, gestos imperfeitos, borrões, recortes agressivos e uma energia quase improvisada que deslocava a fotografia de um modelo antes considerado “preciso” para uma abordagem mais intensa e provocadora. Frank e Klein recusaram a harmonia da imagem “bem resolvida” e apostaram no ruído, na instabilidade e na tensão como elementos fundamentais da experiência visual.

O fotolivro então deixa de funcionar como mera antologia de imagens isoladas e passa a operar como um organismo vivo, no qual a sequência fotográfica cria atritos, acelerações e pausas que estruturam um discurso. O livro torna-se, portanto, espaço de experimentação narrativa, capaz de articular ritmos e atmosferas que não caberiam em uma única imagem fixa.

2.5.2. O fotolivro como objeto de memória e design

É possível afirmar que o fotolivro ocupa um lugar singular entre os dispositivos visuais por ser, simultaneamente, arquivo, objeto de design e gesto de recordação. Sua forma híbrida se aproxima do próprio fluxo da lembrança, entendida não como depósito estático, mas como processo contínuo de reorganização.

Nessa perspectiva, o design desempenha papel decisivo. Ao estruturar ritmos, sequências, pausas e relações espaciais entre imagens, textos e outros elementos, ele atua como mediador temporal, convertendo o livro em um dispositivo de evocação. Cada virada de página instaura uma nova temporalidade, um intervalo que não apenas apresenta imagens, mas reativa experiências e camadas de significação.

Essa lógica de montagem dialoga com as reflexões de Lev Manovich sobre a imagem digital e sua natureza, construída a partir de unidades independentes que podem ser reorganizadas para produzir novos sentidos. Ao afirmar que os meios digitais são estruturados por essa lógica, o autor descreve uma estética baseada na recombinação permanente. Embora trate do ambiente digital, essa perspectiva aproxima-se do fotolivro ao evidenciar como sua narrativa emerge do encontro entre fragmentos. Para Manovich, a ontologia das novas mídias envolve processos de

“substituição, adição e apagamento [...] fundados em uma estrutura modular” (MANOVICH, 2001, p. 52), movimento análogo ao trabalho do fotógrafo-editor ao compor imagens, sobreposições e intervalos.

Desse modo, o design do fotolivro deixa de ser mero acabamento formal e passa a constituir um verdadeiro dispositivo cognitivo: uma máquina de montagem que organiza imagens como blocos de memória intercambiáveis. Em um cenário marcado pela velocidade digital e pelo bombardeamento incessante de imagens, o fotolivro impresso resiste como forma de permanência. Ele devolve peso ao olhar e instaura uma experiência tangível e reflexiva, que se opõe ao fluxo acelerado das telas.

Ao fixar as imagens em papel, o fotolivro não apenas preserva a lembrança - ele a materializa em um gesto físico e sensorial que ativa novas relações entre presença, tempo e afeto. Nesse encontro entre design e narrativa, o fotolivro se configura como arquivo essencialmente sensível: uma forma de sustentar a memória por meio de sua própria materialidade.

2.5.3. Fotografia e memória como construção social

Desde os primeiros daguerreótipos, a fotografia tem sido atravessada pelo desejo humano de suspender o tempo e resguardar o que, de outra forma, se perderia no fluxo cotidiano. Fotografar é, nesse sentido, uma tentativa de enfrentar o esquecimento. Não é apenas registrar um instante, mas instaurar uma permanência simbólica contra a dissolução do que foi vivido.

Roland Barthes, ao refletir sobre essa relação entre imagem e lembrança, descreve a experiência fotográfica como profundamente marcada pela perda. Diante da fotografia da mãe, afirma: “estou só diante dela, com ela. O círculo está fechado, não há saída. Sofro, imóvel” (BARTHES, 1984, p. 134). Para o autor, a imagem fotográfica não devolve o passado, mas o reinsere sob o signo da ausência, tornando visível aquilo que só pode ser visto porque já não existe mais.

Assim, a fotografia assume um caráter paradoxal: intensifica a presença do que mostra, ao mesmo tempo em que atesta a falta definitiva de seu referente. Essa dimensão espectral torna-se ainda mais clara quando Barthes afirma que a fotografia funciona como “a figuração da face imóvel [...] sob a qual vemos os mortos” (BARTHES, 1984, p. 54). A imagem, congelada no tempo, convoca a

memória não como arquivo, mas como afeto, ou seja, um retorno sensível ao que permanece apenas como rastro.

O punctum - aquilo que “fere” o espectador - é, para Barthes, a irrupção do tempo na imagem. Por isso, a fotografia não apenas recorda, ela mobiliza quem a observa, remontando o passado a partir da sensibilidade individual e reativando vínculos que ultrapassam o simples reconhecimento visual.

Para ilustrar a dimensão ética e social dessa memória fotográfica, podemos recorrer ao trabalho de Sebastião Salgado. Em séries como “Trabalhadores” (1993) e “Gênesis” (2013), o fotógrafo transforma o registro documental em forma de testemunho, apresentando histórias coletivas de dignidade, sofrimento e resistência. Suas imagens, monumentais e profundamente humanas, articulam o sensível e o político, mostrando que lembrar também é resistir às formas de apagamento histórico. A fotografia torna-se, assim, espaço de reconstrução coletiva da lembrança - não apenas um espelho do passado, mas uma prática social capaz de produzir visibilidade e pertencimento.

2.5.4. Vilém flusser e o gesto de lembrar

A reflexão proposta por Vilém Flusser amplia a compreensão da fotografia como prática cultural. Em “Filosofia da Caixa Preta” (1985), o autor argumenta que a fotografia não é produto neutro de uma técnica, mas resultado da tensão constante entre intenção humana e lógica automatizada do aparelho. Toda imagem técnica é produzida, segundo ele, por um jogo delicado entre colaboração e resistência: “toda fotografia é resultado de tal colaboração e combate” (FLUSSER, 1985, p. 25).

Desse embate surge a possibilidade, ainda que limitada, de o fotógrafo subverter o programa do aparelho, abrindo um espaço de autonomia dentro de um sistema que tende à automatização. Para Flusser, fotografar é sempre um ato consciente. Cada imagem resulta de uma escolha - ainda que condicionada pelas possibilidades do equipamento.

Essa operação seletiva, que define o que deve ser visto e o que será descartado, aproxima a fotografia do próprio funcionamento da memória: ambos filtram, organizam e traduzem a experiência vivida. Não por acaso, Flusser afirma que o fotógrafo busca “eternizar seus conceitos em forma de imagens acessíveis a outros” (FLUSSER, 1985, p. 24). O registro não é apenas captura de um instante

passado, mas sim uma projeção intencional que transforma a experiência em signo visual. Essa dimensão criadora se intensifica quando consideramos que, para o autor, as fotografias “transcodificam conceitos em superfícies” (FLUSSER, 1985, p. 25). A imagem técnica não duplica o mundo: ela reorganiza suas relações simbólicas.

2.5.5. Registro: Uma forma de eternidade

A fotografia contemporânea, ao reunir as reflexões dos autores apresentados, se reafirma como uma prática estética. Ela não apenas preserva o passado, mas interroga o presente. Não apenas representa, mas produz memória social compartilhada e afetiva. Como observa Barthes, “cada imagem é um ponto de encontro entre o tempo e a consciência - um instante que fere e ilumina, simultaneamente.” Assim, o fotolivro adquire papel singular, pois transforma a memória em narrativa tangível, devolvendo corpo, peso e permanência à imagem.

O ato de folhear um livro de fotografia é também um ato de rememoração - cada virada de página é uma nova elaboração do tempo. Contra a velocidade das imagens digitais, o fotolivro oferece uma experiência lenta e meditativa, na qual a lembrança se materializa no gesto. Por fim, o fotolivro é um ato de resistência poética e histórica. Ele reafirma o valor da imagem como forma de pensar e lembrar, revelando que toda fotografia é, antes de tudo, um gesto de memória - e recordar é uma forma de existir.

O desenvolvimento do texto é a parte principal do trabalho, onde o tema será amplamente desenvolvido e apresentado. A exposição do assunto deve ser ordenada e pormenorizada, dividida em seções e subseções, que vão variar em função da abordagem do tema e da metodologia adotada. Em geral, é composto pelos seguintes tópicos/divisões: Proposição; Revisão da literatura; Material e Método; Resultado e Discussão. Recomenda-se consultar seu/sua orientador/a para definir o formato e apresentação do texto no desenvolvimento do seu trabalho.

3. CONSTRUÇÃO

O capítulo anterior, apesar de uma coletânea de breves pesquisas que funcionam de maneira independente, foi fundamental para estabelecer a linha teórica de cada produto. Neste capítulo atual, o intuito é explicitar como cada uma dessas fundamentações teóricas sustentam esse trabalho.

Parte do que será discutido aqui poderia ser abordado nos capítulos sobre a metodologia ou simplesmente deixados de fora. No entanto, a criação deste capítulo tornou-se necessária, pois acredito que algumas escolhas foram relevantes e que alguns contextos irão facilitar conexões futuras. Tendo como analogia um jogo de quebra-cabeça, é importante apresentar a imagem que irá formar, bem como apresentar a forma de suas peças antes de começar a juntá-las de fato. É importante ressaltar também que o intuito desse projeto não é “inventar a roda”, pois nenhum conceito verdadeiramente disruptivo é apresentado. No entanto, é um projeto cuja proposta é buscar a experimentação das linguagens e suas infinitas possibilidades dentro do tema principal que diz respeito às narrativas transmídias e também porque possui bastante significado para mim. E isso basta.

Como visto na introdução, a pandemia atuou como divisor de águas na minha formação acadêmica no sentido temporal. Foi um fator que, caso não tivesse existido, eu provavelmente já estaria formado. No entanto, as questões que esse assombroso período levantou me fizeram colocar em perspectivas conceitos que admiro como, por exemplo, a memória. A fotografia e importância do registro está diretamente ligado com a minha formação, uma vez que é a área da comunicação que mais me conectou com a busca pelo curso e que me acompanha há mais de 10 anos. Com isso, o “Projeto Trajetória”, antes mesmo de ser um projeto e antes de ganhar esse nome, já havia sido iniciado há muito tempo e foi aos poucos se desdobrando e se apresentando a mim.

3.1. O Tripulante

O interesse em sempre registrar tudo subiu a um novo patamar com a possibilidade de realizar o sonho de entrar em uma faculdade pública e virou uma missão. Dessa maneira, no final de 2018 e começo de 2019, assumi um compromisso comigo mesmo de, caso fosse aprovado, eu deveria estar sempre

atento e com um dispositivo que me permitisse registrar - dia após dia - os momentos como uma espécie de diário de bordo. Com isso, nascia a ideia de um perfil no *Instagram* que, no início, seria o protótipo de um produto principal e único (no sentido de ser apenas 1 produto) de um futuro TCC onde seu embasamento teórico seria algo entre fotografia e memória.

No dia 12 de novembro de 2018, eu e alguns amigos perambulávamos pelo campus antes das aulas do cursinho popular Principia - oferecido pela FAAC - começar. Embora “chegar mais cedo” tivesse surgido como uma proposta de estudar na biblioteca para os vestibulares que se aproximavam, o fato de ser final de ano subvertia a proposta do estudo e o convertia em longas caminhadas e conversas. Nesse dia, perto do Bosque, encontramos uma TV antiga e tiramos algumas fotos pelo simples fato de ser divertido.

Figura 11 - Talking Head



Fonte: Acervo do Autor

Devido ao meu interesse com a temática espacial, “O Tripulante” pareceu um nome pertinente para o perfil, uma vez que a analogia com a função de alguém que trabalha ou atua a bordo de um veículo coletivo se encaixava simbolicamente com o momento de entrar em um curso de uma faculdade com pessoas que eu ainda não conhecia.

No curso de Rádio, Televisão e Internet existe uma tradição onde “famílias” - formadas por veteranos e veteranas - adotam uma pessoa que acabou de ingressar

no curso. As temáticas e os nomes são diversos. Por sorte, havia a família “*Star Wars*” e, por ser fã da saga, acabei indo parar lá. Ganhei uma família nova e um nome novo: Jar Jar - que mais tarde virou apenas Jars. Dessa forma, o fato de eu ter escolhido a camiseta do *Star Wars* na tarde do dia 12 de novembro de 2018, ter ido para a UNESP, encontrado aquele objeto e posado para aquela foto foi uma coincidência que me deixou muito feliz. Era a única foto que serviria para a imagem de perfil do *Instagram*.

Nem todos os dias eram registrados, mas os que eram e possuíam algum significado para mim iam para o perfil. É comum que, em produções audiovisuais e outras produções artísticas haja um *making of* e, como o curso em si é bastante prático, o perfil d’O Tripulante surge também como uma metalinguagem da produção sendo produzida. Existe uma brincadeira generalizada de que o curso é uma grande série, com personagens, enredos complexos, cenários comuns e *plot twists*, então o registro surge também como algo lúdico.

A legenda, por sua vez, era escrita com um teor quase documental - como se, a bordo dessa nave, expedições internas e externas fossem realizadas. As imagens, além de uma preferência pessoal, eram tratadas em preto e branco para realçar a estética nostálgica. Para as legendas, criei um padrão e um sistema de ciclos em fluxo contínuo, ou seja, começava com o ciclo (ano e semestre), o dia e a escrita do diário de bordo. Para dar um ar espacial ou seguir um tipo de código, o ciclo seguia o ano e o semestre e o número zero era trocado pela letra Z. Assim o primeiro semestre de 2019 ficava da seguinte forma: Ciclo 2Z19 - 1S.

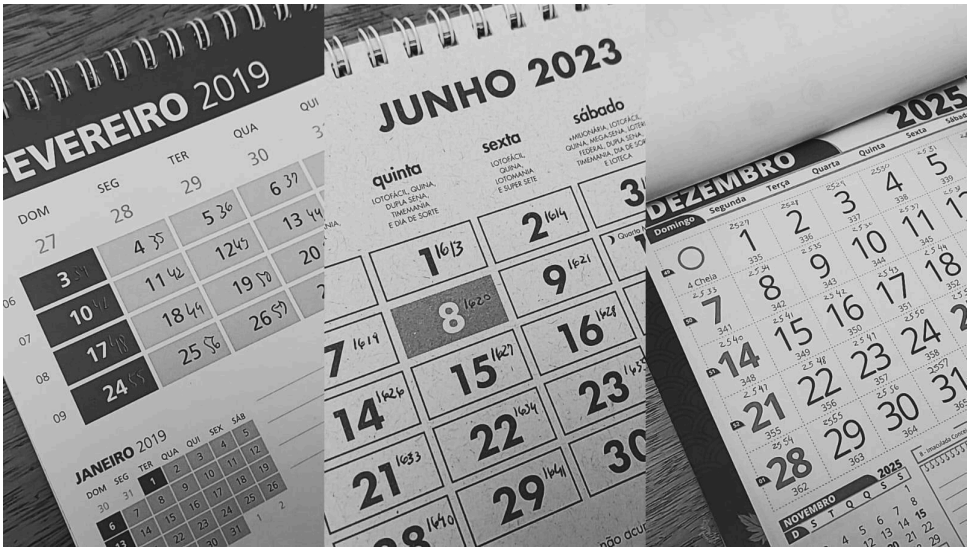
Para o registro dos dias considerei a data 1º de janeiro de 2019 como o dia 1 da “missão”. Dessa forma, ao longo dos anos, colecionei alguns calendários onde anotava à mão, por escolha própria, os dias e seus números correspondentes da sequência a partir do dia 1. Era algo que poderia ter sido feito de maneira digital, mas redigir os dias à mão me colocava em contato direto com a percepção da passagem de tempo. As únicas regras eram que os dias deveriam ser anotados à mão e que os calendários não fossem impressos ou produzidos por mim. Isso fazia com que eu tivesse que esperar, ano a ano, um novo calendário, ir em busca dele e reservar um tempo para escrever os dias.

Figura 12 - Ceia de Natal de 2019



Fonte: Acervo do Autor

Figura 13 - Calendários



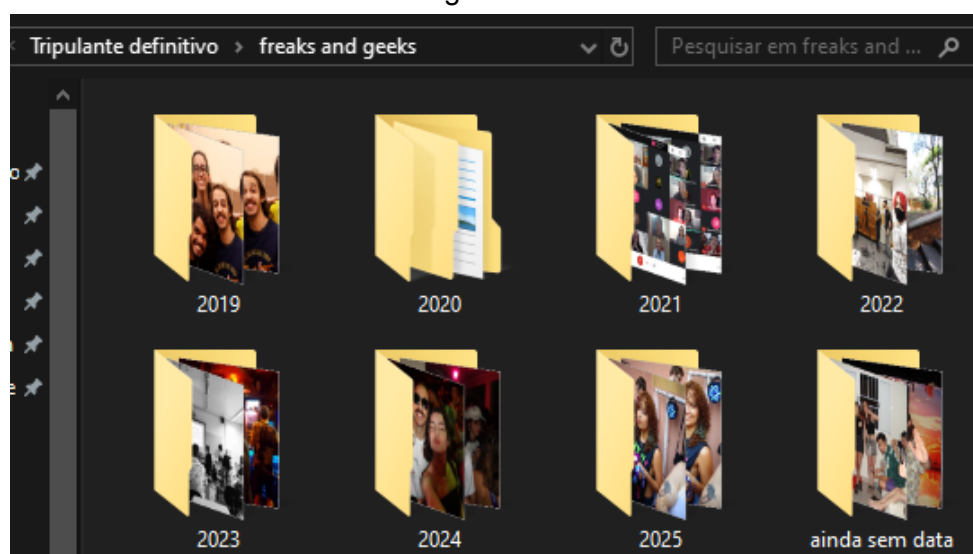
Fonte: Acervo do Autor

No entanto, a vida acontece e todo plano sofre alterações. Ao longo da graduação fui apresentado a novos interesses e novas ideias. Continuei fotografando e anotando os dias nos calendários, mas o fluxo de postagens no perfil foi diminuindo com a pandemia porque tornou-se extremamente cansativo e até um pouco melancólico postar apenas capturas de tela. Fui desistindo da ideia de transformar isso em um TCC e a ideia foi realocada como um projeto de pesquisa. A pesquisa aconteceu, mas o tema buscava se aprofundar na ressurreição dos analógicos (o filme, o vinil e toda a estética retrô no dias atuais). Assim, para a pesquisa surgiu o *“Imediatismos Contemporâneos: A Estética Analógica Nas Mídias Sociais”* e o perfil d’O Tripulante acabou se tornando algo periódico até chegar em sua fase estagnada. Devido a alguns conteúdos, optei por manter o perfil trancado e aceitar apenas pessoas do curso ou muito próximas, criando uma certa comunidade.

Decidi então que iria focar em outros assuntos. Assim, fui coletando, organizando e catalogando as fotografias como uma espécie de CEDOC e decidi fazer isso com calma quando tivesse tempo. Talvez o perfil cumpra seu propósito de rememoração e reconstrução afetiva quando eu já tiver terminado a faculdade. Quando eu tiver que abrir esses arquivos novamente e me lembrar do tempo que passou.

*No entanto, a figura do Tripulante enquanto um astronauta e a estética espacial não só permaneceram comigo, como também geraram bons frutos pelo caminho.

Figura 14 - CEDOC



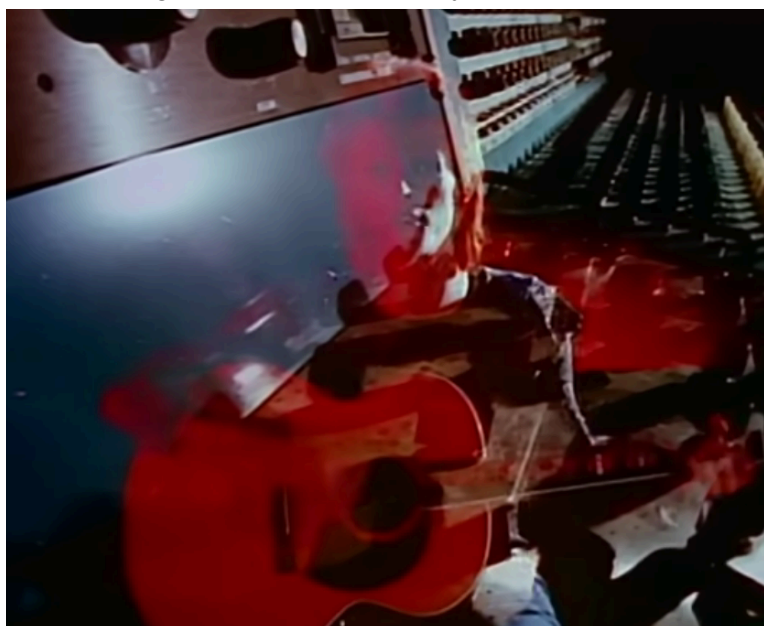
Fonte: Acervo do Autor

3.2. Analog Dream (2020)

A quarentena foi um período que levantou muitas dúvidas e instaurou algumas angústias aos dias. A graduação foi interrompida, mas antes de voltar de forma remota, decidi me aventurar em um gravação totalmente feita em casa. Se antes a fotografia estática me agradava mais, ficar estagnado em casa me aproximou mais do vídeo. Como se a vontade de sair e me movimentar fosse transposta para o vídeo - imagem em movimento constante - onde me trazia algum alívio de uma maneira ou de outra. A princípio, o objetivo era gravar algumas cenas que eu julgasse visualmente interessantes. Quarentenado, o obstáculo era gravar onde morava, com objetos ao meu alcance. Parecia interessante a ideia de gravar sem a preocupação de criar uma história, apenas pelo simples exercício técnico. E assim foi... pelo menos no começo.

Nesse período conheci a música “*Space Oddity*” (1969) de David Bowie. Não a conhecia até aquele momento e foi uma experiência estarrecedora ler aquela letra sobre um ser perdido e isolado no espaço, que dialogou diretamente com a figura d’O Tripulante. A canção fazia parte do meu repertório musical diário e a escutei obsessivamente. Refletindo sobre a música, algo surgiu no meio do caminho. Talvez uma história para o vídeo, uma interpretação minha - ou do Tripulante - sobre a letra.

Figura 15 - “Space Oddity” (1969), David Bowie



Fonte: YouTube

Analisando o personagem do astronauta Major Tom - figura retratada na música -, comecei a imaginar como seria ficar longe de tudo e quase todos, em uma rotina completamente diferente de todas as outras rotinas vividas até então. Viver em uma outra realidade e, como se não bastasse, pensar sobre o tempo - e os efeitos colaterais sobre a falta ou o excesso dele. Apesar de não estar no espaço propriamente dito, todos esses elementos estavam sendo trazidos pela pandemia. Era então apenas uma questão de seguir gravando, mas sob uma outra perspectiva. Estava tudo ali.

Nessa espécie de releitura, tentei trazer um Major Tom nos primeiros anos espaciais flutuando sem rumo e, se possível, um Tom menos trágico da música. Um Tom ainda com esperanças, mas que não sabia muito bem como seria dali para frente. Um personagem que pensasse bastante na (des)conexão com o mundo, flutuando dentro da própria cabeça. Como era uma espécie de reflexo distante, tentei colocar um pouco de mim também no texto que escrevi e li com minha voz no início e no final do vídeo.

Figura 16 - Cena de “Analog Dream” (2020)

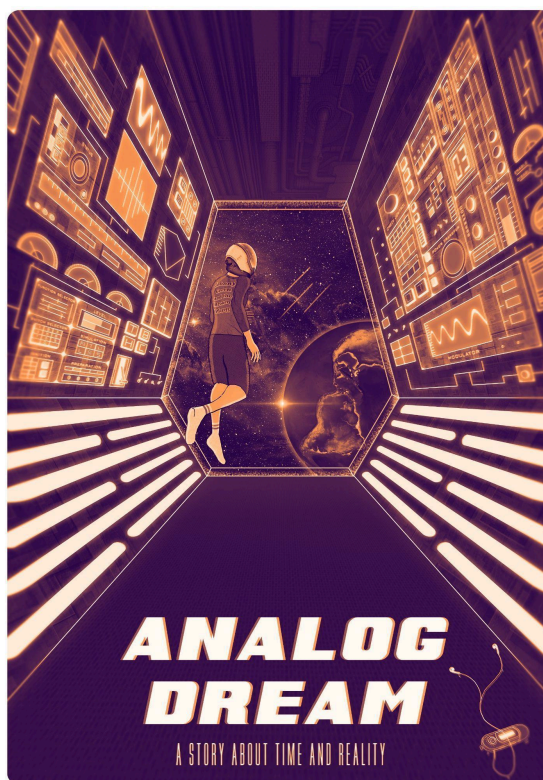


Fonte: Acervo do Autor

Até mesmo as partes já gravadas fizeram sentido quando aplicadas naquele contexto específico. A atribuição de diversos sentidos referente a uma mesma imagem que variava de pessoa para pessoa, me chamou atenção tanto quanto a montagem não linear. Nessa mistura entre realidade e sonho, digital e analógico, novo e antigo, surge o título *[“Analog Dream”](#)*. E, mais do que isso, uma homenagem não só à canção, mas também a todos que se identificavam com Major Tom naquele período.

Além disso, nesse percurso natural, depois d’O Tripulante, *Analog Dream* surgia também como um dos pilares principais do Projeto Trajetória, pois foi minha primeira experiência com esse tipo de narrativa fragmentada e me fez perceber que eu deveria explorar mais não apenas essa linguagem, como também investir em produções artísticas audiovisuais pessoais e não apenas em trabalhos da graduação. Desses não tiro mérito algum, pois nos ensinam a atuar e pensar coletivamente. No entanto, existem alguns hábitos nutridos dentro do curso que nos afastam de nós mesmos e do pensar coletivo. Perceber isso me fez focar em como utilizar o audiovisual como forma de expressão.

Figura 17 - Pôster “Analog Dream” (2020)



Fonte: Acervo do Autor

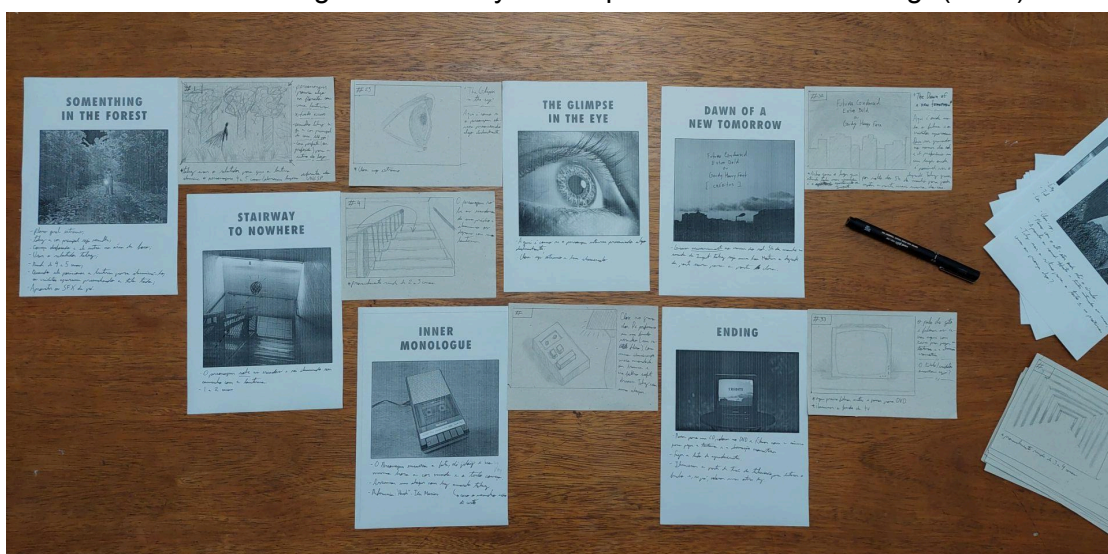
3.3. Awakening (2023)

Era 2021 e as vacinas contra a covid-19 chegavam aos poucos. Não era o cenário ideal devido à corrente negacionista que assolava o nosso país, mas era o que tínhamos naquele momento. A perspectiva de voltar ao campus para o estudo presencial era positiva, mas muita coisa já havia mudado. Para alguns era apenas uma continuação de onde havíamos parado, para outros era uma espécie de recomeço forçado.

Esse período foi o ano em que eu mais me encontrava emocional, física e criativamente esgotado. Fui trabalhar em uma produtora da cidade e a carga de trabalho, na maioria das vezes, era pesada demais. Viagens longas e cansativas para cidades que eu nunca havia pisado e horários intensos e extensos podem nos proporcionar, além de muitos ensinamentos - e até um certo tipo de firmeza-, efeitos colaterais indesejados. Apesar disso, a produtora não foi a culpada “de todo mal”. O fato de eu estar daquele jeito era um acúmulo de muitas coisas da minha vida pessoal que tomava a forma de uma tristeza profunda e persistente.

Depois de um tempo afastado do fazer artístico, precisava provar para mim mesmo que ainda existia algo a ser dito e que a Criatividade não havia sumido. Além disso, nenhuma das ideias que havia anotado parecia ser executável. Apesar de soar fatalista e melodramático, o sentimento era esse. Era final de outubro de 2021 quando voltei para Bauru depois de uma das viagens. Me sentei e comecei a rascunhar algumas ideias de como eu me sentia, algumas cenas que achava interessantes e como poderia transformar aquilo em vídeo. Não era do meu desejo seguir novamente a estética espacial, queria ir mais fundo e falar sobre aspectos psicológicos. Além disso, gostaria de trabalhar primeiramente as imagens por si só e construir o texto a partir disso. Poderia muito bem organizar as imagens em um fluxo consciente, mas queria que fosse mais que isso. Também não queria que fosse um trabalho solitário como o anterior. Gostaria de trabalhar com mais pessoas e gravar fora de casa.

Figura 18 - Storyboards para o curta “Awakening” (2023)



Fonte: Acervo do Autor

A equipe era composta inicialmente por três pessoas: Gabriela Vieira, Júlia Ferreira e Leandro Oliveira. Fiz uma seleção de todas as cenas que gostaria de gravar, dei nome a cada uma delas, redigi um breve texto e imprimi três cópias em formato A5: uma para mim, outra para o Leandro e mais uma para Gabriela e para Júlia - que na época moravam juntas. Havia apenas duas instruções: 1) a primeira e a última cena eram iguais para todos; 2) eles deveriam ler o texto e organizar individualmente as cenas em uma sequência que mais fazia sentido para cada um. Nesse momento me ausentei para não interferir na interpretação de cada um.

Após a organização das cenas, as reuni. Foi uma surpresa agradável, pois existiam ali conexões e leituras que eu ainda não havia feito. Ajustei alguns pontos e dessa mistura saiu um roteiro. Desse roteiro, nascem duas figuras: O “*The Seeker*”, um personagem que está no processo da busca, no movimento em direção a algo que ainda não foi encontrado; e a “*The Finder*”, que é a figura que enfatiza o resultado, o fato de ter localizado, descoberto ou alcançado algo. “*The Seeker*”, com seus movimentos rígidos e lentos trajado com vestimentas escuras, simboliza a dúvida, a melancolia e os pensamentos intrusivos. Para além dos aspectos negativos, o fato do mesmo carregar consigo um lanterna, deixa implícito o desejo de alcançar alguma revelação.

Figura 19 - Interpretações Individuais

IS #1	F#1	J.J#1
I.S.#2	F#3	J.J.#2
I.S.#16	F#22	J.J.#3
I.S.#19	F#7	J.J.#4
I.S.#9	F#19	J.J.#5
I.S.#6	F#12	J.J.#6
I.S.#3	F#5	J.J.#7
I.S.#4	F#25	J.J.#8
I.S.#5	F#20	J.J.#9
I.S.#31	F#11	J.J.#10
I.S.#15	F#6	J.J.#11
I.S.#27	F#21	J.J.#12
I.S.#25	F#29	J.J.#13
I.S.#7	F#15	J.J.#14
I.S.#22	F#10	J.J.#15
I.S.#21	F#24	J.J.#16
I.S.#20	F#26	J.J.#17

Fonte: Acervo do Autor

É comum que as pessoas relacionem a figura como se fosse a projeção da depressão. Elas não estariam completamente equivocadas, existem sim elementos ali que contribuem para essa interpretação. Na verdade, a figura está relacionada mais como uma encarnação do transtorno obsessivo compulsivo (TOC) do que qualquer outra coisa. Diagnosticado desde os 14 anos, o transtorno infelizmente tem um papel fundamental em todos os aspectos da minha vida uma vez prejudica - assim como todos os transtornos - a qualidade de vida. Quase nunca é fácil lidar com isso, mas expressar-se artisticamente às vezes ajuda. É de fato uma luta diária consigo mesmo, e esse aspecto é representado pelas mãos sempre machucadas do personagem.

Figura 20 - Personagem The Seeker



Fonte: Acervo do Autor

A personagem da “*The Finder*”, por sua vez, possui movimentos mais fluidos. As câmeras mudam bastante indicando a variação dos ângulos e seu domínio multifacetado da realidade. Ela é a outra face do “*The Seeker*”. Dele vemos só os olhos. Dela, em sentido oposto-complementar, apenas os olhos estão vendados, como se ela pudesse enxergar além do que os olhos enxergam. Se ele é a claustrofobia incômoda que o TOC instaura, ela representa a liberdade que o transtorno nos faz almejar.

Como era um projeto despretensioso, sem compromisso ou prazo de entrega e financiado por mim, as gravações eram realizadas quando era possível. O projeto poderia significar muito para mim, mas para quem estava ajudando poderia ser só mais uma gravação ou momento de descontração - pois era divertido. As pessoas que me ajudaram, aceitaram fazer parte sabendo que não haveria nenhum retorno financeiro. Naquele momento eu era estagiário e não era possível esse retorno. Por essa razão, eu não podia cobrá-las de nenhuma forma quaisquer obrigatoriedade ou exclusividade. Cada um tinha sua vida. Elas só acreditaram na ideia, e por isso serei eternamente grato.

Devido à tamanha flexibilidade, as gravações e a finalização se estenderam por dois anos (2022 e 2023). As cenas ganharam corpo, continuidades e o projeto cresceu. Três pessoas viraram cinco e, mais tarde, oito e assim por diante. A quantidade variou muito porque às vezes uma pessoa participava de uma diária ou uma cena específica. As pessoas davam um *feedback* positivo sobre a narrativa, as diárias e “*Awakening*” se tornou um imenso laboratório criativo onde muitas coisas (que normalmente seriam barradas em trabalhos da graduação devido à falta de tempo) acabaram se tornando realidade. O “laboratório” também contribuiu para gambiarras, traquejos técnicos e desenvolturas sociais para gravar em outros lugares: “tem uma cena debaixo d’água e não temos um gaiola para a câmera? Tudo bem, tem uma loja que vende aquários. Só vamos precisar de um celular e plástico filme!”; “a ideia dessa cena é que seja um carro legal, onde vamos achar um? Tem um *mustang* laranja estacionado na frente da Rádio UNESP, podemos conversar”; “e se a gente gravasse no estacionamento do Atacadão? Tudo bem, posso ir lá conversar com eles”; e por aí vai.

“*Awakening*” além de ter sido um despertar criativo pessoal e uma tentativa de me desvencilhar de uma tristeza que me espreitava. Foi também um ponto de virada na maneira como eu pensava e operava dentro do audiovisual. Dinheiro é bom porque paga as contas, mas um time composto por pessoas que acreditam na ideia e pessoas que acreditam uma nas outras têm um valor enorme dentro de uma obra e do fazer criativo. Apesar de se tratar de um projeto pessoal, a ideia era trabalhar coletivamente. O texto poderia ter partido inicialmente de mim, mas a voz era dos outros. Assumir esse papel de “direção geral e criativa” me colocou em contato com todas as áreas e me fez confiar mais nos outros, pensar em como eu poderia me comunicar e agir. Como disse anteriormente, o retorno financeiro não era possível naquele momento, mas se eu estava materializando algo dentro de mim e estava me sentindo bem, como eu poderia fazer com que as pessoas que estavam me ajudando a tornar aquilo real se sentissem assim também?

A partir disso, o projeto ganhou mais camadas. Uma camada artesanal. A Júlia gostava *especificamente* de design de selos de discos e outros assuntos gráficos, então o que eu poderia inserir no vídeo que dialogasse com a visão artística dela? A Poliana, por exemplo, estava no segundo ano do curso de RTVI, mas de noite estudava moda no Senac, será que ela tinha interesse em fazer um

figurino do jeito dela? O Henrique fazia música, será que ele toparia o desafio de interpretar e traduzir a linguagem do vídeo para a linguagem sonora?

Figura 21 - Selo produzido para o curta



Fonte: Acervo do Autor

Embora me falte a técnica e o treino para extrair de um instrumento algum som, a música sempre esteve presente em minha vida. Acredito que a maioria de nós passamos por um momento durante a pandemia de descobrir um novo *hobby*. Na crença de que eu aprenderia teoria musical do zero, comprei um teclado *midi* - um controlador musical que não produz som por conta própria - que envia mensagens MIDI (informações digitais sobre notas, intensidade, tempo, etc.) para um computador ou software que então gera o áudio. Depois de algum tempo testando e rascunhando ideias em um programa dedicado à música, parecia factível uma trilha sonora original.

Consegui realizar uma única composição (que serviu como música para os créditos de "*Awakening*") e fui me dedicar ao design de som que estava mais ligado à montagem. Sendo assim, os créditos da trilha sonora vão inteiramente para o Henrique Barillari que, por possuir um domínio maior da técnica e dos equipamentos, depositou sua visão musical sobre o vídeo e, como uma cola, fez tudo soar como uma unidade. Desse momento nascia não só uma parceria criativa,

mas uma amizade extremamente importante para nós. Mais tarde a música viria nos contactar novamente.

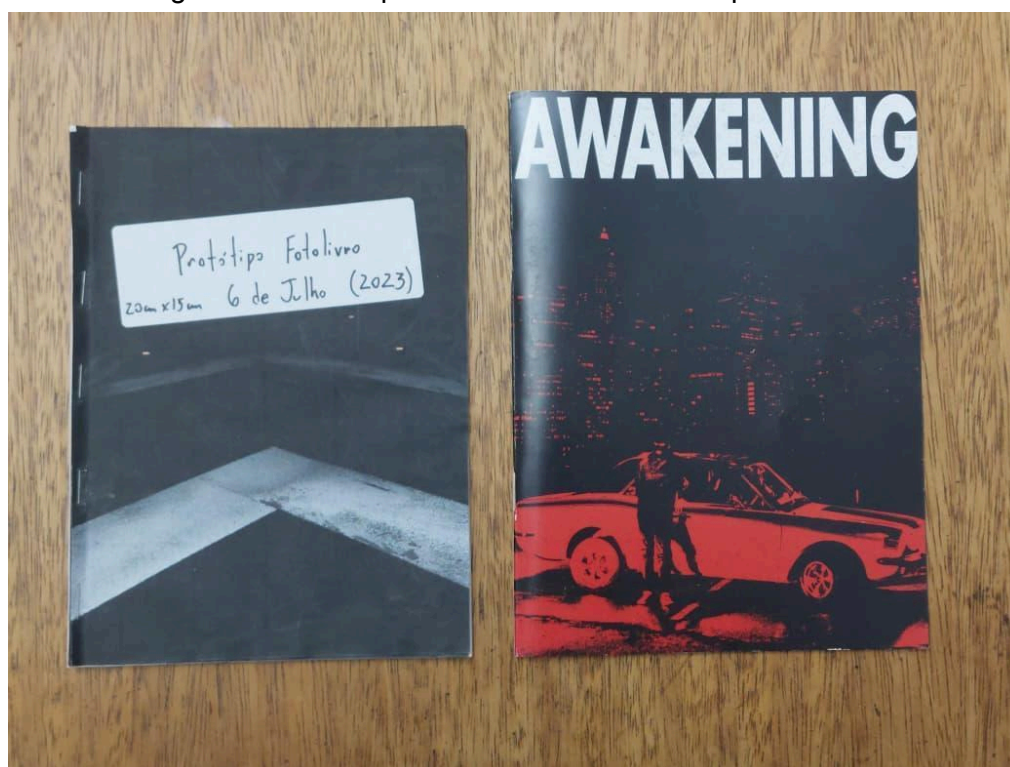
A realização desse vídeo fez com que eu pudesse me aprofundar na linguagem não linear ao ponto em que parecia fluir melhor. Não acho que seja uma técnica “mais fácil” quando comparada com a construção tradicional e linear de outros filmes. Ambas são igualmente complexas à sua própria maneira.

Como o ponto é testar linguagens, esse curta me possibilitou também transformá-lo em um fotolivro. A história não é ampliada nem novos elementos são apresentados, o que não a caracteriza como um produto transmídia. No entanto, reimaginar o vídeo como algo tangível a partir de outro meio me abriu horizontes os quais eu certamente iria investigar futuramente.

Em uma das viagens com a produtora, o destino era São Paulo capital. No breve tempo livre, visitei uma loja de artigos esportivos e calçados. Ali estavam sendo distribuídos pequenos livretos sobre a nova coleção. Não tinha textos e, surpreendentemente, não tinha números indicando os preços. Ali havia apenas uma narrativa. A vontade de explorar aquele formato nasceu imediatamente ao virar a última página. Aquele objeto comunicava tanta coisa apenas com imagens que me fez repensar o papel da fotografia, do design e como poderia unir tudo aquilo.

Já em Bauru, era uma manhã pacata quando decidi fazer um protótipo com uma impressora de qualidade duvidosa e instrumentos universais indispensáveis: fita crepe, cola branca e grampeador. Fiz uma seleção de imagens do curta, abri o InDesign pela primeira vez depois de ver um tutorial e me prontifiquei a terminar a manhã com um protótipo de um fotolivro. E assim foi. O protótipo ganhou importância por me fez perceber que algumas coisas precisam ser materializadas em formato físico para serem entendidas em sua plenitude. Depois que o curta foi finalizado, eu pude fazer a seleção final das imagens que iriam compor a peça definitiva.

Figura 22 - Protótipo e versão final do livreto para o curta



Fonte: Acervo do Autor

Desde sempre o audiovisual pode ser considerado um ambiente de exploração e exaustão, onde muitas pessoas se doam o tempo todo e são apagadas ou menosprezadas. Não acredito que deva ser assim e sei que não sou só eu que penso assim. A partir do momento que assumimos o compromisso de atuar nessa área, devemos assumir também o compromisso de fazer nosso melhor e transformar esse ambiente tão hostil em um lugar mais acolhedor onde as pessoas possam se expressar. Longe de ter uma visão inocente e mesmo não tendo o poder de mudar tudo de uma vez, acredito que disseminar essa visão possa contribuir eventualmente para alguma melhoria em nosso meio. Não que esteja ruim, mas sempre pode ser melhorado.

“Awakening” propõe essa visão mesmo que em uma escala reduzida. Foi um trabalho feito do zero que só foi possível pelo acolhimento e compartilhamento de várias visões. Acredito que a Criatividade possa sim ser realizada individualmente, mas é no fazer coletivo que ela atinge seus níveis mais altos. É por isso que um filme ou um disco é mais bonito quando envolve pessoas com visões e vivências diferentes.

Figura 23 - Personagem The Finder



Fonte: Acervo do Autor

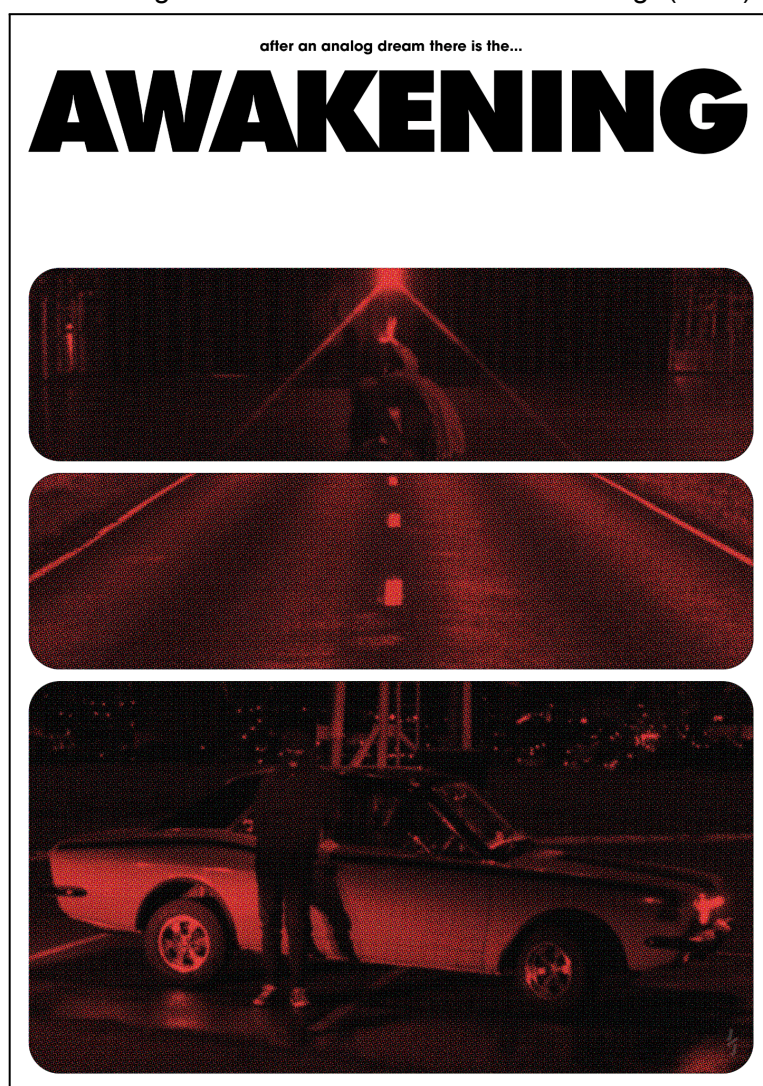
Esse projeto em questão serviu para me fazer entender e experimentar muitas coisas. Demorou e levou tempo, coisa que no “mundo real” não seria viável, mas a faculdade é um lugar para descobertas e experimentos em prol da construção de um indivíduo em relação ao coletivo e vice-versa. Quando entramos no curso, nos é perguntado qual área mais gostamos ou gostaríamos de seguir. Uma pergunta muito injusta para quem acabou de entrar. Minha resposta foi fotografia, depois mudou para montagem. Tenho um carinho enorme por elas, mas atualmente me interessa muito mais a direção artística, área interdisciplinar que define o visual, cuida da execução estética e me coloca em contato com todas as outras áreas. Talvez esse tenha sido o maior aprendizado desse curta. E era esse caminho que deveria seguir a partir dali.

Esse projeto, além de me agradar muito e me trazer boas memórias, me faz lembrar também de que foi uma fuga. Como se eu não tivesse um TCC para fazer. Eu tinha tido algumas ideias, mas ainda não era o momento. Quando é *o momento*? Não faço ideia. Talvez fosse insegurança ou medo de me formar, de mudar de vida e deixar aquelas coisas todas para trás. Dois anos de pandemia “jogados fora” deveriam ser reconquistados, esse era meu pensamento. Havia muito mais a ser

explorado dentro da graduação. Uma pesquisa, um projeto de extensão e... um TCC.

Falando sobre esses dois projetos, pode parecer que sou prolixo e que não sei sintetizar minhas próprias ideias de maneira objetiva. E é verdade, eu sou verborrágico. No entanto, para falar do que está à frente foi necessário falar do que veio antes porque todos os produtos citados até agora serviram de apoio para que o Projeto Trajetória se tornasse o que ele é hoje. Se o caminho até aqui foi inconscientemente construído ou apenas obra do acaso eu não faço ideia, mas um fato era que os projetos feitos até então me forneceram uma base sólida para criar algo muito mais interessante. Algo que eu pudesse me realizar enquanto artista multidisciplinar.

Figura 24 - Pôster oficial de “Awakening” (2023)



Fonte: Acervo do Autor

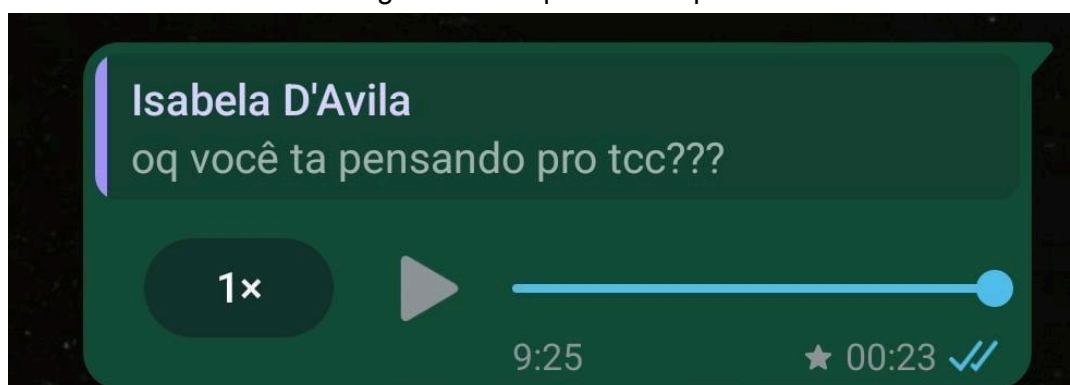
3.4. A Ideia-Sem-Nome

Eu tinha uma ideia impossível, mas que ainda sim era uma ideia. Atribuo a culpa ao Prof. Dr. Laan Mendes de Barros e a mim por prestar atenção demais nas aulas de Teorias da Comunicação no meu primeiro ano. Brincadeiras à parte, um termo mencionado em uma das aulas se agarrou no meu cérebro e começou a criar raízes silenciosas sem eu me dar conta: *transmídia*.

O perfil d'O Tripulante, *"Analog Dream"*, *"Awakening"* e a iniciação científica poderiam ter sido trabalhos razoáveis de conclusão de curso, mas nenhum desses soava como algo que oferecia uma conclusão. Sou uma pessoa naturalmente ansiosa e, como visto, desde meu primeiro ano penso no TCC. Não acho que seja saudável ou motivo de orgulho e admiração, foi só como as coisas se desdobraram. Eu pensava, anotava, guardava e esperava o momento que julgava melhor.

Após a finalização do *"Analog Dream"*, voltei minha atenção para uma ideia que parecia ter potencial. Me agarrei a ela por um tempo, tentei elaborar uma coisa ou outra, mas a engavetei. Em 21 de fevereiro de 2021, conversando com uma amiga bastante querida, recebo a seguinte pergunta a qual respondi com um áudio.

Figura 25 - O que você tá pensando?



Fonte: Acervo do Autor

Ela foi a primeira pessoa a escutar a primeira versão da ideia-sem-nome. Consegui “sintetizar” tudo em quase 10 minutos. No áudio, expliquei como havia surgido a ideia e quais produtos iriam constituir-lá. Inicialmente o plano era usar a Iniciação Científica (que eu nem havia começado), explorar o tema “memória” (que mudou completamente disso para “estéticas analógicas”) e fazer uma continuação

direta do *“Analog Dream”*. Além disso, separar as palavras “áudio”, “visual” e “audiovisual” e vincular um produto a cada uma delas também fazia parte do plano.

Para o “visual” o produto seria a HQ. Nela, O Tripulante ganharia um nome e um outro rosto. Ele trabalharia em uma empresa de transmissão televisiva, mas de alguma forma iria parar no espaço. Para o “áudio”, a ideia era fazer uma áudio-série de 3 a 5 episódios. Teria toda uma estética analógica de fita cassete, ruído e as divagações de alguém isolado no espaço (uma extensão do monólogo final de *“Analog Dream”*). O argumento era de que, após um cataclisma (baseado na pandemia) a Terra voltou a ser analógica e as ondas de rádio haviam sido prejudicadas. Esse seria o motivo que levaria o personagem principal ao espaço. Por fim, para o “audiovisual” foi destinado o vídeo - que seria baseado em uma sequência de memórias do astronauta na Terra. Era simples.

Cada um desses itens teria o potencial de ser um TCC completo por si só, talvez não para o curso de audiovisual (a HQ tem mais cara de design), mas ainda sim teriam potencial. Então eu teria que seguir passos sensatos e lúcidos, aplicar um filtro e cortar no mínimo 1 ou 2 produtos. Era a escolha mais sábia a se fazer. Como não era sábio o bastante para decidir isso, deixei a ideia guardada. A pandemia e o trabalho na produtora haviam me esgotado e *“Awakening”* demandava minha atenção.

Sempre que podia, voltava a pensar nessa ideia-sem-nome com carinho. Gosto de saber e anotar as datas para me situar melhor nos projetos que dou início. Aprendi a enxergar a importância do registro fazendo os calendários para o perfil do d’O Tripulante. Sei que era 2022, talvez primeiro semestre, eu estava no meu quarto fazendo algum trabalho e precisava buscar o sinônimo de uma palavra específica tinha a ver com “percurso” ou “direções”, bati o olho em uma palavra e então tudo começou a fazer sentido...

3.5. Trajetória

Depois de lê-la, a palavra ecoou dentro da minha cabeça. Eu tinha “narrativa transmídia” como eixo teórico, um nome adequado e um rascunho geral da ideia. Era o suficiente para começar. No entanto, os produtos não estavam me agradando, algo poderia ser melhorado. Pensei que com o tempo a ideia iria assentar e reduzir seu tamanho. Ela assentou, de fato, mas se expandiu. Eu já não tinha mais controle

(ou não queria ter), deixei-a solta e fui me adaptando a ela ao invés de adaptá-la a mim. Acho que lidar com criatividade tem dessas. Soa como algo romantizado, mas em se tratando de uma ideia, é preciso sim podá-la e controlá-la, mas também é preciso deixá-la crescer, tomar conta de tudo. Cada ação no seu devido momento.

Aos poucos a ideia foi se desdobrando e se encaixando peça a peça. Personagens foram criando vida própria e outros produtos ganharam força. “*Analog Dream*” com Major Tom dá início a tudo, as psiquê d’O Tripulante é explorada em “*Awakening*” e “*Trajetória*” tinha a função de amarrar tudo isso junto.

Acontece que no ápice da empolgação tudo parece ser uma boa ideia. Parece também que vai dar tempo de fazer tudo em pouco tempo. É importante frisar que a Ferdi havia me alertado que iria levar tempo quando apresentei a ideia para ela. Nesse momento, dois caminhos se abriram e eu deveria escolher apenas um: 1) reduzir o projeto e finalizá-lo o quanto antes ou 2) manter a ideia principal e ir até o fim.

Mesmo não fazendo ideia de quando seria o “fim”, apenas uma fazia sentido para mim. E mesmo não havendo resposta certa ou errada, evidentemente havia a resposta “menos difícil” e a resposta “mais difícil”. Escolhi a segunda, que era a mais difícil.

Ao escolher a mais difícil, assumi um compromisso comigo mesmo bem como aceitei todos os riscos - que eram muitos - sendo eles conhecidos ou desconhecidos. Dentre os riscos conhecidos estavam: não ter perspectiva de quando ou se terminaria a tempo de finalizar o curso, não saber se teria recursos financeiros suficientes para finalizar a proposta completa nem se teria apoio das pessoas como tive na produção do “*Awakening*”. Dos erros desconhecidos (e que só fui descobrir depois) a relação tóxica que se pode ter com uma ideia, o cansaço extremo e crises advindas do transtorno obsessivo compulsivo e da ansiedade.

Seguir com essa ideia tinha um preço alto, mas no vislumbre eu soube que seria uma oportunidade de fazer um trabalho significativo, diferente de qualquer coisa que já havia feito. Depois da Isabela, quando me perguntavam o que seria meu TCC, eu explicava, mas demorava muito e as pessoas ficavam surpresas com a maluquice. Explicar que eu estava a sã e consciente demorava mais ainda. No início eu até tentava, mas respostas como “pra quê tudo isso?” ou “mas é mesmo necessário?” me cansavam. Então comecei a responder “ah, é uma HQ” para uma

pessoa, “é só um curta” para outra, e quando chegava em casa eu estruturava um pouco mais a ideia.

Dessa maneira, durante meses e meses a fio, esse trabalho atingiu sua forma final: “Projeto Trajetória” - constituído de uma trilogia de curtas experimentais, uma HQ, um álbum musical e um fotolivro. Esses, por sua vez, ganharam um nome e embasamentos teóricos debatidos no capítulo 2.

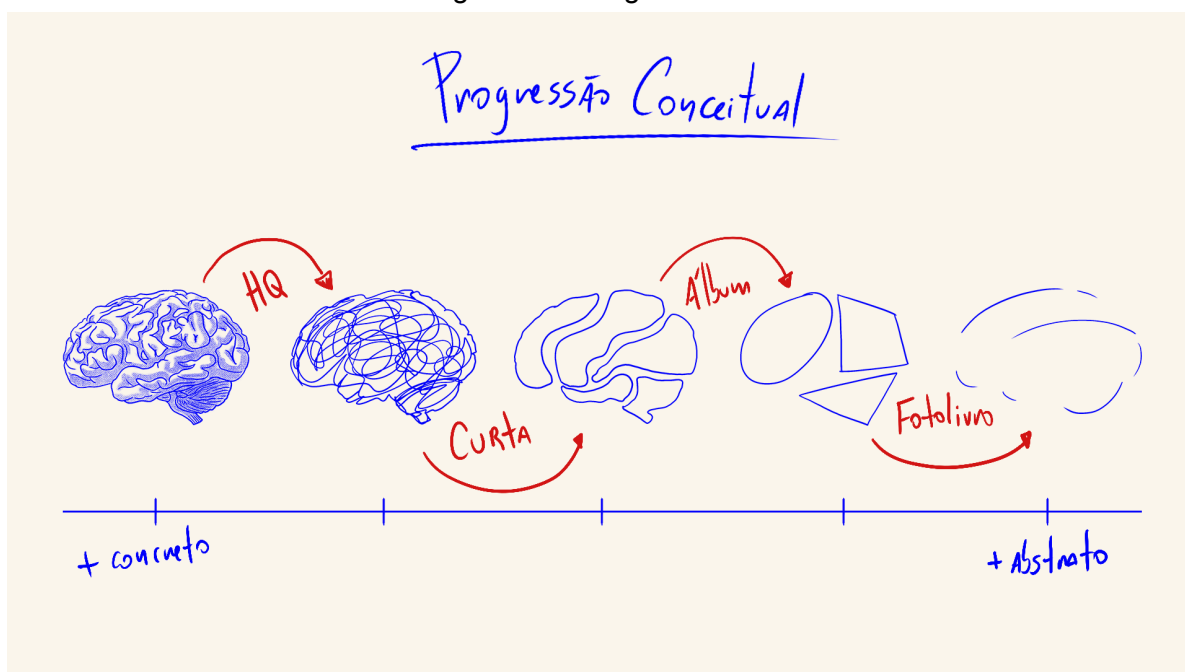
Trajetória, além de representar o caminho que percorri até aqui, representa também o trajeto dos personagens dentro da narrativa e entre os produtos, e o percurso dos produtos em si dentro da linha evolutiva das linguagens e seus diversos usos.

4. PRODUTOS

Os produtos se conectam, antes de tudo, pelo termo “transmídia”. Como citado anteriormente, transmídia é uma forma de contar histórias em que uma mesma narrativa se expande por múltiplas mídias. Cada mídia acrescenta uma parte única e complementar do enredo. Considerando a visão de Christy Dena de que narrativa transmídia se assemelha mais a uma arquitetura pré-projetada do que uma simples soma de produtos. Para o “Projeto Trajetória”, optei em primeiro estruturá-lo de maneira coerente. Em seguida, foi preciso definir como cada um deles se conectariam entre si.

Para um entendimento completo da obra, o ideal recomendado é consumir todos os produtos. No entanto, não é do meu interesse interferir na maneira como esses produtos serão consumidos ou determinar qual a ordem de cada um. Me interessa muito mais o livre-arbítrio: as pessoas podem escolher os caminhos que acharem que faz mais sentido, bem como consumir todos, alguns ou nenhum produto.

Figura 26 - Progressão Conceitual



Fonte: Acervo do Autor

Os produtos, embora possam ser consumidos em diferentes sequências, possuem uma progressão conceitual, como é explicitada na ilustração acima. Em cada um deles a história é expandida e novas perspectivas são exploradas.

A HQ representa o lado mais concreto. Em uma sequência de círculos, o produto estaria no centro. É um produto projetado para a mídia impressa, tangível. O que o leitor vê e lê é o que está acontecendo na narrativa de forma cronológica.

Em seguida temos o curta, produto que se afasta do concreto e caminha em direção ao abstrato. Calcado na linguagem experimental e não linear, o curta foca na psiquê do tripulante Jorge e apresenta outros personagens desse universo. Também trabalha com a metalinguagem uma vez que possui um curta dentro do curta. Projetado para a mídia audiovisual, o produto também explora o termo “trajetória” pois apresenta referências a vários movimentos cinematográficos como a *nouvelle vague* e o *western*.

Mais adiante e mais abstrato temos o álbum musical. Música é algo muito subjetivo e, devido a sua liberdade poética, pode significar muitas coisas a depender de quem escuta. Esse produto tem a função de traduzir o estado emocional de alguns personagens bem como o teor emotivo de certas cenas.

Por fim, o fotolivro tem como objetivo expandir a história de personagens - principalmente os que não foram aprofundados no curta. Ele se encontra no nível mais abstrato, pois, apesar de alguns textos, é composto majoritariamente por imagens que existem por si próprias. São estáticas e silenciosas, e seu sentido é construído a partir da interpretação e bagagem pessoal de cada indivíduo que estiver lendo.

Assim, os quatro produtos constituem esse universo de forma integral, mas podem ser consumidos em diferentes ordens, ficando a cargo da pessoa que estiver em contato com eles de construir seu próprio trajeto de interesse.

4.1. Argumento

“Em um futuro próximo, uma intensa onda solar atinge a Terra. O cataclisma danifica as ondas de rádio e a comunicação tecnológica é praticamente extinta, fazendo com que o mundo voltasse a ser analógico. A onda solar desativa todos os satélites orbitantes. Alguns caem em chamas na Terra, outros se perdem no espaço. Inúmeras tecnologias são afetadas, principalmente a internet.

Em alguns meses, devido ao avanço técnico, os seres humanos retomam a comunicação via rádio, mas de maneira muito precária, rudimentar e de curto alcance. Como agora o mundo havia voltado à era analógica, a velocidade com que os dados e informações eram trocados diminui. As redes sociais caem e o fluxo de notícias mundiais desaceleram, deixando os seres humanos isolados do mundo virtual.

Eventualmente a conexão é estabelecida, mas não como antes. Ela volta fraca e com uma taxa de transmissão de dados muito instável. Dessa forma, um grupo de cientistas de diversas nações se reúnem e traçam um plano para restaurar os satélites ao redor do planeta formando uma espécie de rede interligada. Uma gaiola projetada para nos proteger de eventuais ondas solares e nos fornecer um canal de comunicação extremamente potente.

Um treinamento se inicia. Por meses, diversas pessoas da Terra, possivelmente aptas para realizar a missão, são submetidas a testes e treinamentos. O projeto seleciona um grupo diverso de candidatos e candidatas de diferentes nacionalidades. Do Brasil, dois candidatos se destacam: Capitã Lígia, uma engenheira especialista em transmissão e o co-piloto Jorge, um astrofísico.

A bordo da nave M-410, ambos conhecem Klink, a Inteligência Artificial que atua como o cérebro da nave. Devido à precária comunicação da Terra de ondas de curto alcance, Lígia e Jorge são alertados que, ao cruzarem a atmosfera, não seria possível se comunicar com a Terra.

Após dias no espaço, uma chuva de asteroides atinge e danifica a nave. Ela é tirada de sua rota e fica à deriva. Uma espiral de caos se sucede. Lígia é lançada para fora da nave, Jorge tem seu braço decepado e a nave é jogada em um buraco de minhoca. Dentro dessa dimensão alternativa, Jorge quase enlouquece, mas é salvo por Klink. Ele percebe que alguns sacrifícios deveriam ser feitos caso ele quisesse voltar para nossa realidade e arrisca tudo.”

4.2. A HQ: Trajetória - Fora Do Radar

Como a temática visual é sobre o espaço, reproduzir por completo as naves, os planetas, explosões e afins no formato de vídeo levaria muito mais tempo e não transmitiria a verossimilhança desejada. Assim, A HQ foi escolhida como “carro chefe” do projeto por as ilustrações me permitiriam contar a história da devida

maneira com os elementos espaciais muito bem representados. Além disso, como a linguagem da ilustração nos permite explorar abstrações em diversos níveis, a HQ não busca justificar nenhum acontecimento com base na ciência. É um lugar de experimentação e rompimento com a realidade, por isso não faria sentido seguir à risca o que acontece de fato.

A história abre com um breve texto reunindo informações sobre o cataclisma para situar o leitor. Acompanha então a trajetória de Lígia, Jorge e Klink na tentativa de voltar para a Terra. A HQ é dividida em três capítulos:

- I - Um Girassol no Espaço
- II - Vazio
- III - A Vida Que Há Na Morte

O capítulo I insere algumas cenas básicas que servem para situar quem está lendo e estabelecer um ar cotidiano. No entanto, a rotina é quebrada quando uma chuva de meteoro os atinge, fazendo com que a Lígia tenha que se locomover ao exterior da nave para consertar manualmente o que foi danificado. Jorge e Klink ficam na sala de comando, mas uma segunda chuva os atinge. Jorge tenta resgatar Lígia sem sucesso e o mesmo acaba com seu braço decepado e seu corpo muito machucado.

O capítulo II é focado na tentativa falha de Jorge de se recuperar e reparar a nave, mas o mesmo é surpreendido ao ser sugado para dentro de um buraco de minhoca. Lá ele passa pelas fases do luto e crises existenciais. Jorge e Klink se entendem melhor e Klink passa a questionar sua humanidade enquanto robô. Esse é um capítulo onde Jorge deve enfrentar seus próprios demônios e tentar, com a ajuda da robô, uma maneira de sair de lá. Eles descobrem uma maneira, mas essa maneira implica na destruição da nave e, conseqüentemente, na destruição daquela versão de Klink.

O capítulo III é sobre essa decisão e a volta de Jorge. A decisão é um salto de coragem que pode significar a morte de ambos. O plano funciona, a nave é destruída e Jorge fica à deriva no espaço com um drive do programa inicial de Klink. Ele, muito machucado, aceita sua morte. No entanto, uma mão lhe é estendida. Vemos Lígia alguns anos mais velha. Ela o salva e pergunta se ele está preparado para voltar. A resposta não é mostrada. Deixar essa resposta em aberto é uma escolha que fica a critério de quem estiver lendo decida por conta própria a resposta.

4.2.1. Temas

Alguns dos principais temas que serão abordados nesse drama espacial são: comunicação, isolamento, aceitação, recomeços e, sobretudo, fins de ciclo. Esse último é o tema que se ramifica por todos os outros produtos. Histórias sobre dramas espaciais são bastantes comuns, mas o objetivo aqui é contar uma história pessoal representada através de linguagens distintas.

Sobre metáforas e abstrações: o buraco de minhoca, por exemplo, simboliza a pandemia. O nome “Trajetória” não fala especificamente sobre um começo ou um final bem delimitado, mas sobre o trajeto e saber se situar para seguir em frente. O que nos move? O que nos faz seguir? O que temos que deixar para trás? O que vamos carregar conosco para sempre?

4.2.2. Digressões temporais

“Projeto Trajetória” é um trabalho que tem muitas influências diretas e indiretas não apenas nos produtos em si, mas que possui muitas referências externas da minha própria vida pessoal. Conta também com referências de pessoas diversas com pensamentos e ideias diferentes das minhas, muitas relações interpessoais, diálogos, visões e vivências. Tudo isso contribuiu e continua contribuindo com a maneira como enxergo o mundo.

Assim, optei por arranjar a estrutura da HQ com um único traço apenas para a história completa (os três capítulos) que funciona como a espinha dorsal e manter uma certa coesão. No entanto, gostaria de incluir diferentes imagens entre capítulos, as quais eu chamo de “digressões temporais”, pois essa “quebra” do fluxo narrativo regular, significa essa convergência de olhares que estamos em contato o tempo todo.

Sobre as Digressões Temporais: Não sabia como chamar esses momentos, até que lembrei de algumas aulas de literatura no meu ensino médio e lembrei das digressões nos livros clássicos de leitura obrigatória para os vestibulares. No texto “A Digressão Como Estratégia Discursiva Na Produção De Textos Orais E Escritos” (2000) de Maria Lúcia de Andrade, ela cita que “a digressão pode ser caracterizada como uma porção textual que não se acha diretamente relacionada com o segmento precedente nem com o que lhe segue; entretanto, não é acidental e tampouco cria

uma ruptura da coerência, na medida em que é fruto de relações de relevância tópica.” Certamente, como o título evidencia, diz respeito aos textos orais e escritos, mas creio que aqui a definição não sofra muitas ou quaisquer alterações quando falamos a respeito de artes visuais e dessa estrutura que busco para constituir a história em quadrinhos.

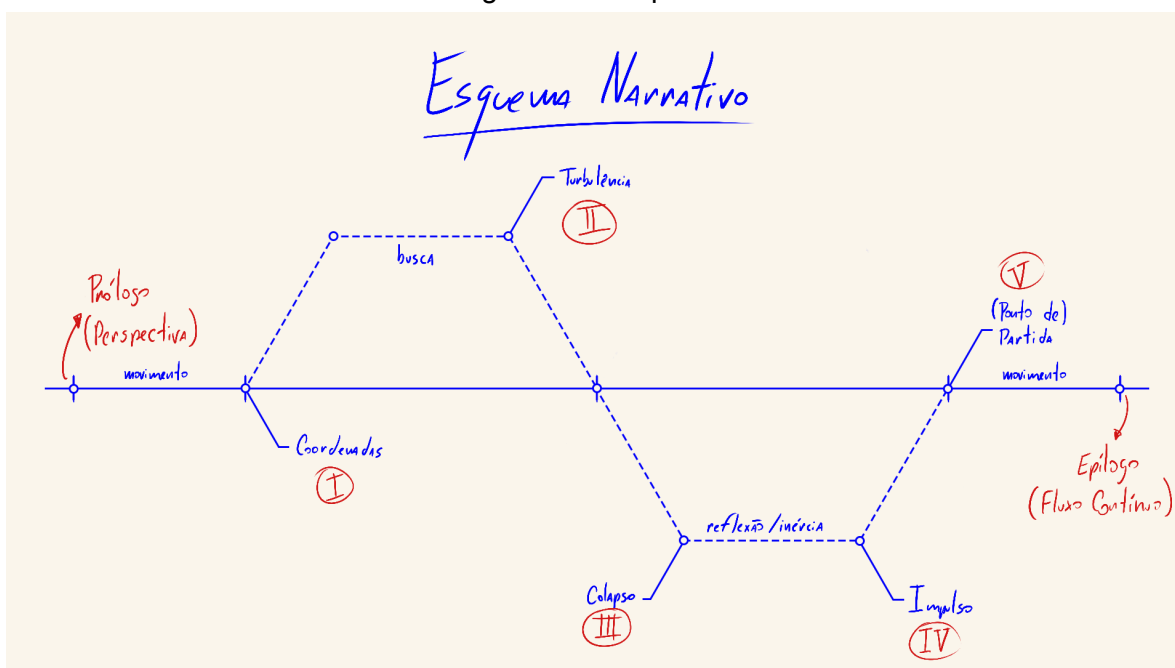
Assim, o objetivo maior é a abstração dos conceitos. Pensar em cenas que não fazem parte da história ou algo que simbolize um certo momento, fala ou sentimento específico e, a partir disso, criar uma imagem é a proposta principal. Para fins de exemplificação: Nos é apresentado no início que a Lígia tem uma conexão forte com a música e com seu pai - que era fã do disco “Clube da Esquina” (1972) de Milton Nascimento e Lô Borges. “Um Girassol da Cor de Seu Cabelo” era a música favorita de Lígia e seu pai a chamava de “girassol”. Ao final do capítulo, os acontecimentos deixam no ar a dúvida da morte da personagem. Assim, a digressão temporal logo após o capítulo I, na visão da artista Lion, são girassóis e osso flutuando no espaço.

Reconheço que cada pessoa tem um estilo diferente, um traço característico e um gosto pessoal, por conta disso, não busco ditar nada ou pedir cenas muito exatas - a não ser quando é extremamente necessário. Fica a critério do artista convidado interpretar a história da maneira que conseguir e traduzir em imagens o que pensou ou sentiu. Meu intuito aqui é coletar visões e traços diversos que contribuam para a narrativa geral.

4.3. O curta - Trajetória

O curta, apesar de uma montagem não linear, segue um esquema narrativo próprio segmentado em capítulos. Ele tem início com o Prólogo, que apresenta dois personagens. Eles iniciam uma conversa que será concluída apenas no epílogo.

Figura 27 - Esquema Narrativo



Fonte: Acervo do Autor

O “Capítulo I - Coordenadas” apresenta Jorge em um momento que se situa entre o 1º e o 2º capítulo da HQ. É um momento de reflexão onde ele decide acessar suas memórias. Dentro da nave, tomei a liberdade de inserir sem muitas explicações uma “Câmara Mnemônica” - lugar onde Jorge pode acessar suas memórias. É uma releitura de um álbum fotográfico. No entanto, devido às falhas no sistema operacional ocorrido no capítulo I da HQ, a câmara entra em curto-circuito e Jorge fica preso em suas memórias.

Os capítulos II e III, “Turbulência” e “Colapso”, respectivamente, apresentam Jorge em conflito com seu passado até que ele atinge o limite, colapsa e sofre uma morte metafórica e espiritual. Já no “Capítulo IV - Impulso”, as pessoas que o apoiaram no passado surgem como uma espécie de tripulação e o ajudam a se reerguer. No último capítulo - “Ponto de Partida” - Jorge tem uma visão, algo entre sonho e realidade. Ele então percebe que deve abandonar o posto de astronauta e assumir sua nova função e missão de viajante.

4.4. O álbum musical - Ciclos

No início, foi projetado para ser um EP (*extended play*) que consiste em um álbum de 4 a 5 músicas. Recebeu o título de “Ciclos”, pois é praticamente a base de todo o projeto. Assim as letras foram escritas para se encaixar nessa temática. O álbum possui dois tipos de áudios: as músicas e narrações (*spoken words* - forma de performance literária onde poemas, histórias e letras são falados em vez de cantados).

Assim como a HQ e o curta, “Ciclos” também possui uma estrutura narrativa. Começa com a faixa “Intro”, segue para a faixa “Trajetória” e, ao final de tudo, encerra com a faixa intitulada “Mais Uma Vez”. Em cada uma das faixas, o sentimento ou um aspecto importante do projeto é contemplado.

“Mais Uma Vez” possui uma estrutura simples, quase como uma oração que conversa diretamente com o final apresentado na HQ e no curta. A faixa convida quem escuta a ouvir de novo, sob um novo olhar, não apenas o disco como os outros produtos.

4.5. O fotolivro - Carbono

Carbono é o elemento fundamental que forma as cadeias e estruturas de todas as moléculas orgânicas essenciais à vida, como proteínas, carboidratos e gorduras. Suas propriedades únicas permitem a formação de compostos complexos e estáveis. Além disso, os átomos de carbono em nossos corpos são uma herança cósmica, pois são formados no interior de estrelas e espalhados pelo universo.

O fotolivro apresenta alguns ensaios sobre todos os personagens apresentados a fim de expandir suas histórias. Se utiliza de texto, artes gráficas, mas também apresenta imagens que funcionam sozinhas. Pode ser lido como um álbum fotográfico, uma revista, um almanaque, e de outras diversas formas.

Se nos outros produtos a intenção era explorar cada linguagem que o meio representa, “Carbono” se utiliza da fotografia digital e analógica para apresentar e se aprofundar em histórias inexploradas do “Projeto Trajetória”.

5. REFERENCIAIS ESTÉTICOS

A complexidade e o tamanho desse projeto refletem diretamente em uma grande quantidade de páginas. Atentei aos tópicos que julguei necessários para um desenvolvimento mais aprofundado e adicionei as informações necessárias para o entendimento do projeto como um todo.

No entanto, a partir daqui, embora considere os referenciais estéticos tão importantes quanto qualquer outro tópico, aqui foi preciso suprimir e simplificar as descrições. Assim, embora existam diversas referências para cada um dos produtos, selecionei entre 2 a 3 referências primordiais e essenciais, permitindo que cumpra o objetivo do capítulo de maneira concisa.

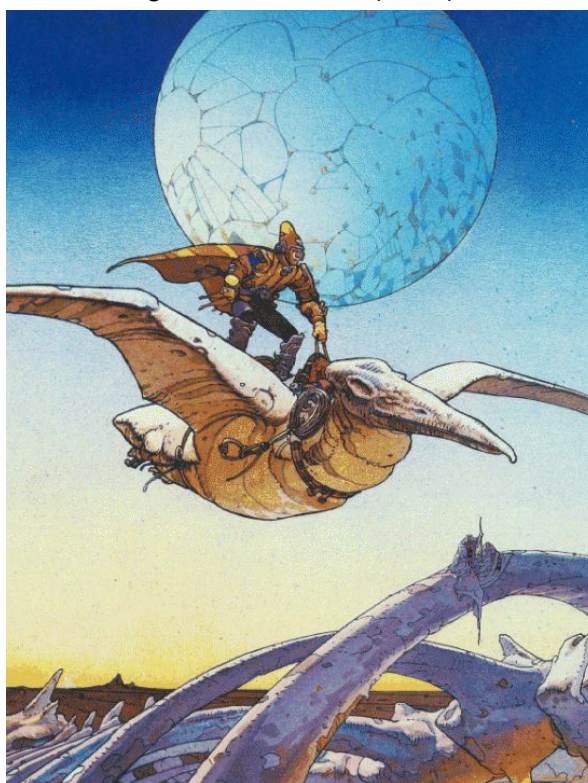
Existem inúmeras vertentes quando se trata da temática espacial. Temos, por exemplo a estética *space age*, inspirada na corrida espacial dos anos 1950 e 1970, o *sci-fi hard* - que traz um realismo científico plausível baseado na realidade, *cosmic horror*, que interpreta o espaço como o desconhecido absoluto cujas formas não euclidianas sustentam esse universo.

Para o “Projeto Trajetória”, foi considerado e escolhido um meio termo entre as estéticas citadas acima e o retrofuturismo - estética criada nos dias atuais que revisita, homenageia ou reinventa futuros imaginados em décadas passadas. O teor analógico também se faz muito presente em todos os produtos.

5.1. Referenciais estéticos da HQ

A obra de Moebius (Jean Giraud) possui uma poética visual que une o cósmico ao metafísico e o minimalismo ao fantástico. Suas cores são tradicionais e suas linhas muito limpas.

Figura 28 - Arzach (1970), Moebius



Fonte: Pinterest

Para as cores, a referência principal é a colorista Jordie Bellaire. Suas cores desempenham um papel central na construção narrativa da obra, funcionando não apenas como suporte estético, mas também como força dramática e simbólica. Suas cores intensas, saturadas e contrastantes trazem uma atmosfera caótica para o enredo.

Figura 29 - The True Lives of the Fabulous Killjoys (2014)



Fonte: Pinterest

5.2. Referenciais estéticos do curta

O curta bebe de muitas fontes cinematográficas. Tem forte influência da estética western, da espacial e também do cotidiano atual. Por ser a estética principal, é importante citar a franquia “*Alien*” (1979) dirigido por Ridley Scott. Os trajes estão longe de ser super tecnológicos e se assemelham mais à ficção científica industrial. Possui uma praticidade funcional ao mesmo tempo que se encaixa na estética retrofuturista. É como se fosse uma espécie de caminhoneiros espaciais. Evitam o brilho cromado e assumem um visual tático sem ser extremamente realista.

Figura 30 - “Alien” (1979), Ridley Scott



Fonte: Pinterest

5.2.1. O upcycling

Essa estética, que combina macacões desgastados, jaquetas utilitárias, bolsos múltiplos e acessórios aparentemente improvisados, se aproxima diretamente dos princípios do *upcycling* - técnica que faz uso de materiais pré-existentes que são reaproveitados e ressignificados. Esse modo de ressignificação tem aumentado bastante com a popularização dos brechós e oferecem uma opção financeiramente mais viável.

O *upcycling*, ao contrário da reciclagem convencional, valoriza o desgaste, a história material e a singularidade de cada peça. Assim, essa técnica não apenas contribui para o caráter visual das vestimentas, mas também dialoga com a narrativa implícita de adaptação, resiliência e criatividade em contextos futuristas marcados por limitações materiais.

Além disso, a estética retrofuturista e materiais desgastados foi uma escolha consciente, pois torna o trabalho de direção de arte e figurino “menos complicado”. Sabendo da possibilidade de muitas vezes a imagem parecer amadora por conta da falta de recursos financeiros, assumir isso como estética foi uma escolha decisiva e

acertada, pois trouxe um ar mais realista à narrativa. É importante ressaltar que nem todos os figurinos seguem à risca. Devido a características específicas, algumas peças são compradas.

Essa escolha visual puída também é refletida nos equipamentos pensados para serem usados pelos astronautas. Trazer a estética do *upcycling* para os equipamentos possibilitou o uso de lixos eletrônicos e outras peças descartadas, que diminui o custo por não funcionarem e possuírem um baixo custo - além de valorizar a estética como um todo para cada núcleo do curta.

Por fim, o intuito maior é que as peças e objetos - quando não adquiridos prontos - sigam um estilo “feito à mão”. Acredito que, assim como os cadernos redigidos à mão, produzir uma peça ou objeto de cena do zero e com poucos recursos nos aproxima, no caso desse Projeto, da narrativa e do fazer artístico. Ir em busca de um capacete normal em um brechó, lixá-lo, pintar, tingir a viseira, como foi com um dos objetos usados, mesmo que não atinja a qualidade mais impecável, me ajuda a atingir uma compreensão mais profunda da obra.

Figura 31 - Protótipo do capacete de Jorge



Fonte: Acervo do Autor

5.3. Referenciais estéticos do álbum

Em termos de gênero, o álbum busca o som do *rock alternativo*. O objetivo é misturar elementos do punk, pós-punk, indie, noise, folk, eletrônica, entre outros possibilitando uma liberdade criativa para timbres “sujos”, efeitos de distorção, ambiências e estruturas não convencionais.

“Ciclos” tem como objetivo explorar e apresentar a estética mais “palpável” do som. Algo que mesmo que intangível, possa oferecer uma experiência que aproxime da obra a pessoa que estiver escutando. As gravações têm como objetivo ser propositalmente ruidosas e menos polidas. É para ser audível, mas deve registrar muito do ambiente, tornando possível escutar os momentos de descontração e troca de instrumentos.

Apesar de ser um gênero musical completamente diferente, destaco aqui como referência o disco “A Tábua de Esmeralda” (1974), de Jorge Ben Jor, pois apresenta todas as características citadas sobre ambiência sonora e interrupções.

Figura 32 - “A Tábua de Esmeralda” (1974), Jorge Ben Jor



Fonte: Pinterest

5.4. Referenciais estéticos do fotolivro

Apesar dos fotógrafos clássicos (que certamente sempre serão referências) como Susan Sontag, Andre Kertész, Daido Moriyama, Vivian Maier, Ernst Haas, Sebastião Salgado, e tantos outros. Não pude escolher uma referência, mas sim um estilo de livro. Concentrei minha pesquisa e livros relacionados a filmes, que funcionassem como uma espécie de fotografia de bastidores.

Figura 33 - Livro de bastidores de Blade Runner 2049



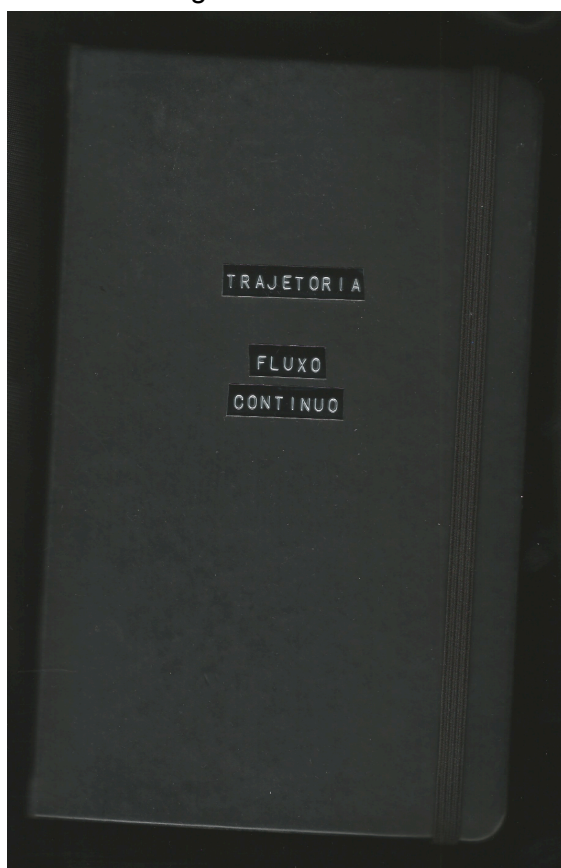
Fonte: Amazon

6. METODOLOGIA

Como são muitos elementos para organizar e memorizar, além de muitas ideias surgindo a todo instante, eu precisava de um lugar para anotar tudo isso.

Não lido muito bem com algumas tecnologias e acredito que o papel e a caneta ainda são ferramentas superiores quando se trata dos primeiros estágios de uma ideia. Dessa maneira, comprei um caderno e decidi que o essencial estaria ali. Referências, ideias, anotações, tudo iria parar lá. Foi um caderno que, durante quase três anos, esteve sempre na minha mochila. Não quis seguir a ordem lógica de escrever nele da esquerda para a direita, pois achei que as ideias poderiam correr o risco de ficar para trás. Decidi fazer as anotações de maneira não linear. Pareceu a forma mais correta, pois, ao ter que folhear diversas e diversas vezes, eu passava necessariamente pelas ideias anteriores. Nada ficava para trás. Por conta desse vaivém, apelidei o caderno de Fluxo Contínuo.

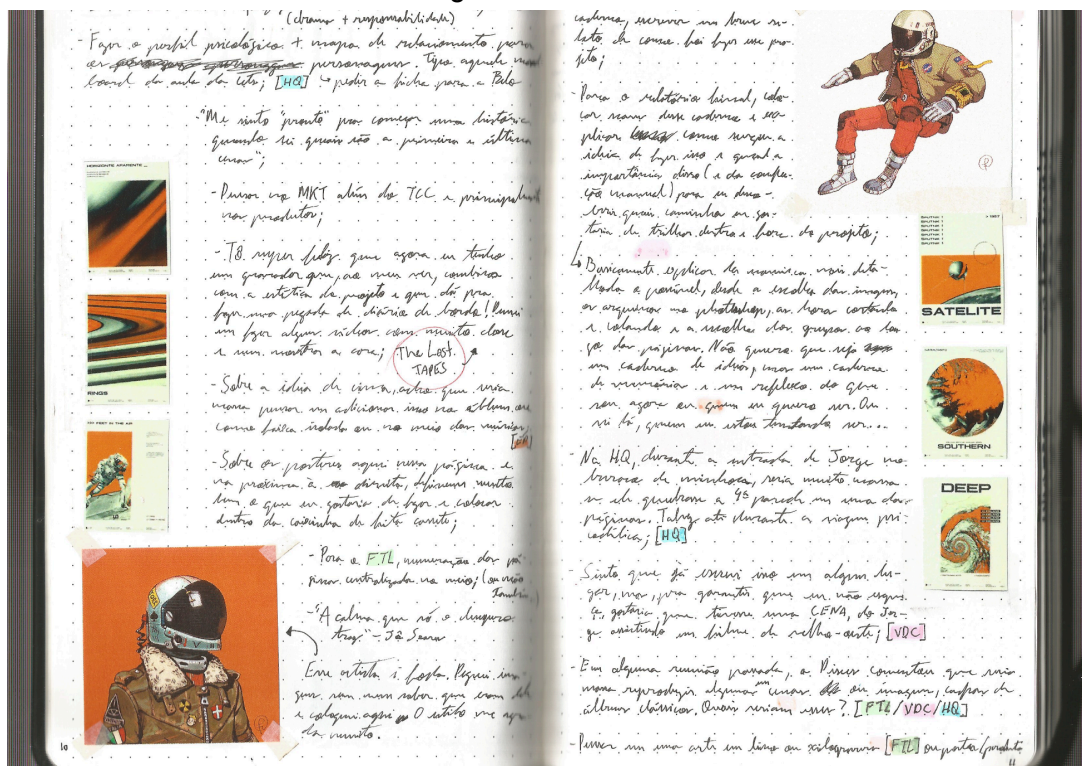
Figura 34 - Fluxo Contínuo



Fonte: Acervo do Autor

Quando não era possível estar com ele, anotava na mão ou no bloco de notas do celular. Ao chegar em casa, corria direto para anotar. Teria facilitado tempo e espaço anotar tudo no celular, mas o teor artesanal se perderia - e para mim era algo inegociável. Escrever manualmente as ideias faz com que as coisas fluam melhor, é um contato direto com a ideia que valorizo bastante.

Figura 35 - Fluxo Contínuo



Fonte: Acervo do Autor

Para não me perder em qual ideia estava relacionada a cada um dos produtos, adotei um sistema de cores. Desse modo, ao final de cada anotação eu adicionava uma sigla e grifava com caneta marca texto. Isso facilitava muito na hora de procurar e filtrar.

Acabei viciado em cadernos. Fluxo Contínuo era mais voltado às referências estéticas e semi-filtradas que, de uma forma ou de outra, despertaram algo em mim. Há também um caderno maior, pois precisava de espaço para poder rascunhar e anotar coisas mais passageiras antes de filtrar e encaminhar para o Fluxo Contínuo.

Em uma das reuniões, a então diretora de arte Bárbara Ignês, deu uma ideia para uma cena e usou a palavra “coordenadas”. Para mim foi uma escolha tão acertada de vocabulário, pois me despertou tantas ideias para a narrativa que

percebi que muitos significados estariam relacionados aos títulos. Não queria deixar quaisquer lacunas de fora, gostaria que cada palavra fosse escolhida por um motivo que não fosse pelo acaso. Para decidir os nomes dos capítulos e outros títulos, reservei três dias de umas férias de dezembro para ler o dicionário Aurélio. Li palavra por palavra e anotei tudo que poderia ser relacionado com o Projeto. O intuito deste caderno maior era me fornecer uma liberdade maior sem pensar muito. Abaixo está um exemplo de como cheguei em alguns títulos depois de filtrá-los.

Figura 36 - Possíveis títulos

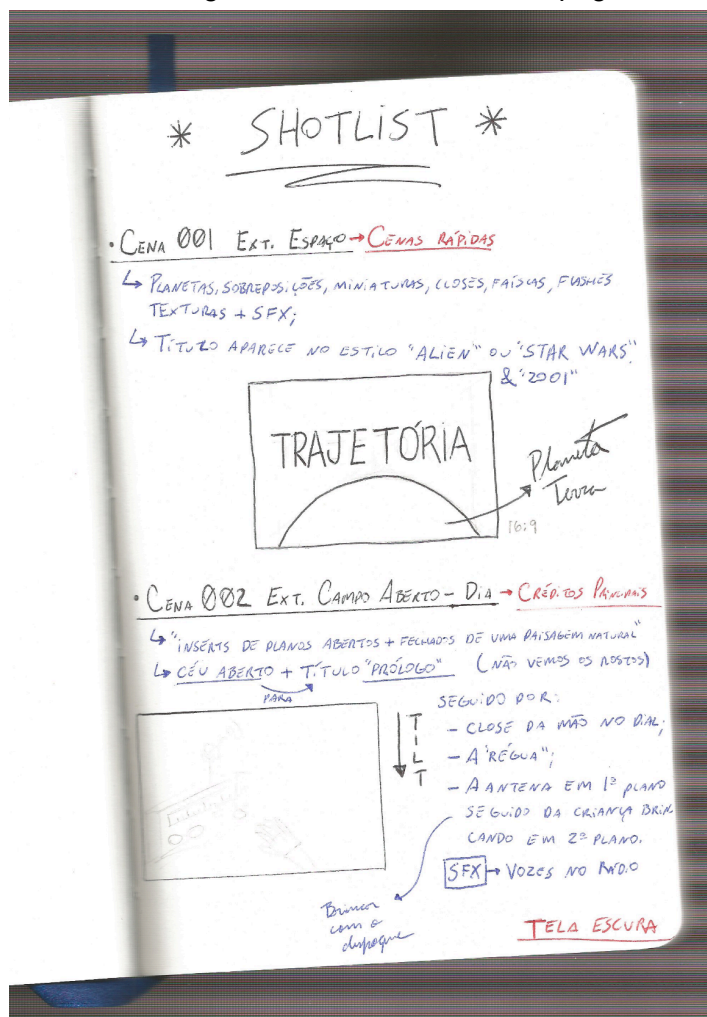
TÍTULO	PROLOGO	CAPÍTULO I	CAPÍTULO II	CAPÍTULO III	CAPÍTULO IV	CAPÍTULO V	EPILOGO
Introdução	COORDENADAS	COORDENADAS		ASTERÓIDES	IMPULSO	(Ponto de) PARTIDA	FLUXO CONTÍNUO
	RADAR ^{FTL}	BUSCA ^{FTL}		VÓRTICE	IGNIÇÃO	RECALCULANDO	BREVIDADE
	PASSOS	SATÉLITES		VAZIO	TRIPULAÇÃO ^{FTL}	ADAPTAÇÃO	CARBONO ^{FTL}
	PANORAMA	CONEXÕES		VUO	RECONSTRUÇÃO	PROPAGAÇÃO	ADAPTAÇÃO
	CALMARIA	ATERRISAGEM		ÓRBITA	CONEXÕES	PROGRESSO	RAMIFICAÇÕES
	DIREÇÕES	SUPERFÍCIE	TURBULÊNCIA	DERIVA	VISLUMBRES	AVANÇO	PROPOSITO
	NAVEGAÇÃO	TRANSMISSÃO	TANGENTES ^{FTL}	IMENSIDÃO	RETRANSMISSÃO	MUDANÇA	PERSPECTIVA
	NÚCLEO	DIMENSÕES	CONFRONTO	DISTÂNCIA	SINTONIA	INSTANTE DECISIVO	CALMARIA
	PERSPECTIVAS	EXPEDIÇÃO	DISSOLUÇÃO	DISSONÂNCIA	PROVA	ESCOLHAS	CAMINHOS
				FRAGMENTOS	PROJEÇÕES		CICLOS
				DESTROÇOS	ORIENTAÇÃO		DESEJO ^{FTL}
				COLAPSO	CÓDIGOS		DIREÇÕES
				COLISÃO	CONVERGÊNCIA ^{FTL}		MUDANÇA
					DECOLAR		
					MENSAGEM		
				AUSÊNCIA	MAPEAMENTO ^{FTL}		
				PILOTO AUTOMÁTICO			
				INÉRCIA	MOVIMENTO		

talvez os títulos dos capítulos estejam aqui!

Fonte: Acervo do Autor

Outro caderno importante a ser mencionado é o que diz respeito à direção de fotografia. É o caderno mais recente, mas que será o mais usado. Nele realizarei algo parecido com a seleção de cenas do “Awakening”, onde irei anotar as imagens que fazem sentido e organizá-las em uma sequência que respeite a proposta do Projeto e o roteiro escrito.

Figura 37 - Caderno de Decupagem

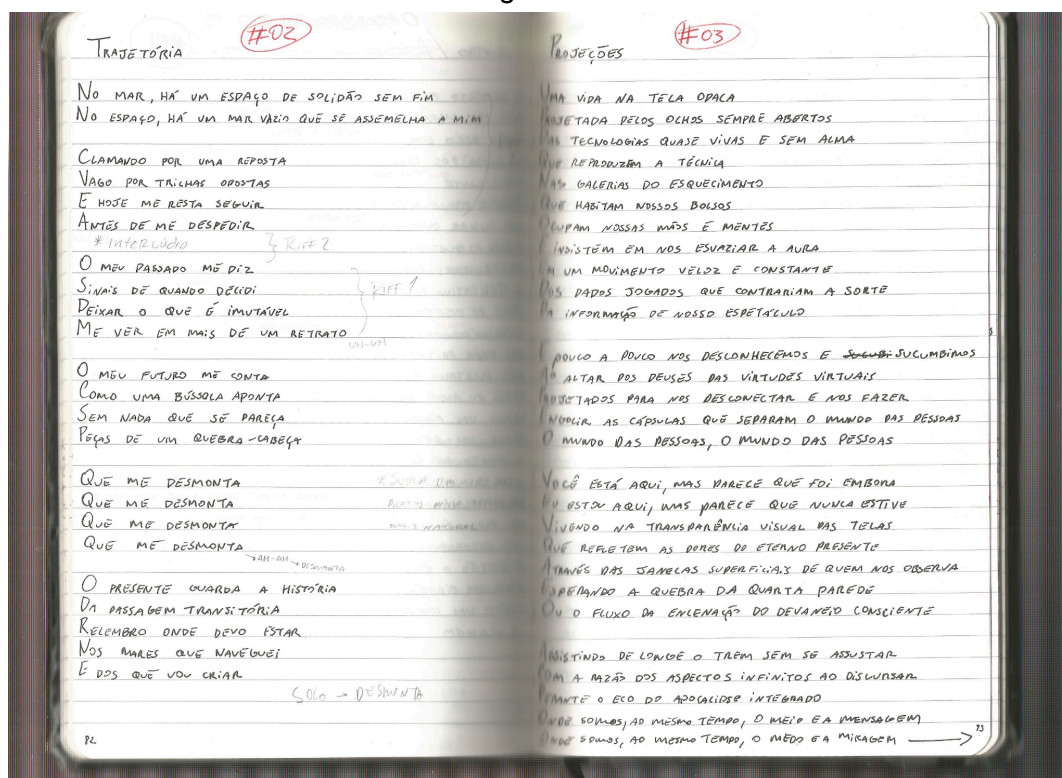


Fonte: Acervo do Autor

Se o Projeto escalonou, os cadernos também iriam. Além da escala ter aumentado, os produtos ficaram cada vez mais segmentados. Dessa forma, para o álbum também foi preciso de um caderno para que as possíveis letras e as composições completas estivessem em seu devido lugar.

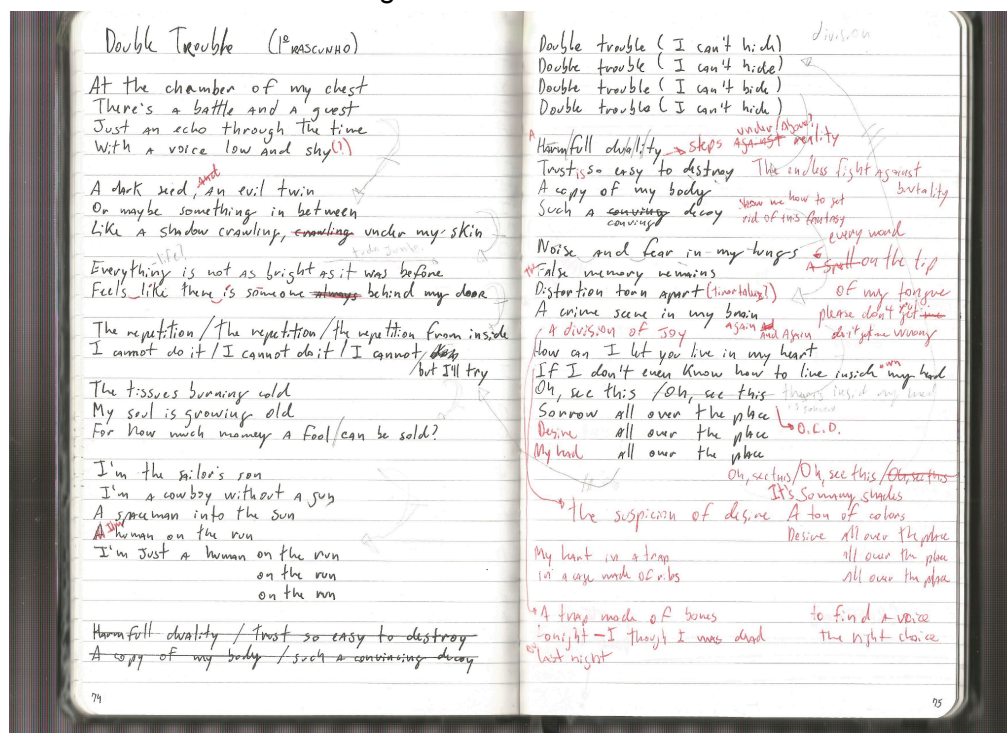
Por fim, outros dois cadernos também foram importantes. Foram dois cadernos verdes destinados às anotações sempre que tinha reunião com alguém da equipe, reunião de orientação ou listas de afazeres que eram sempre atualizadas. Era algo mais diário.

Figura 38 - Letras



Fonte: Acervo do Autor

Figura 39 - Rascunhos de letras

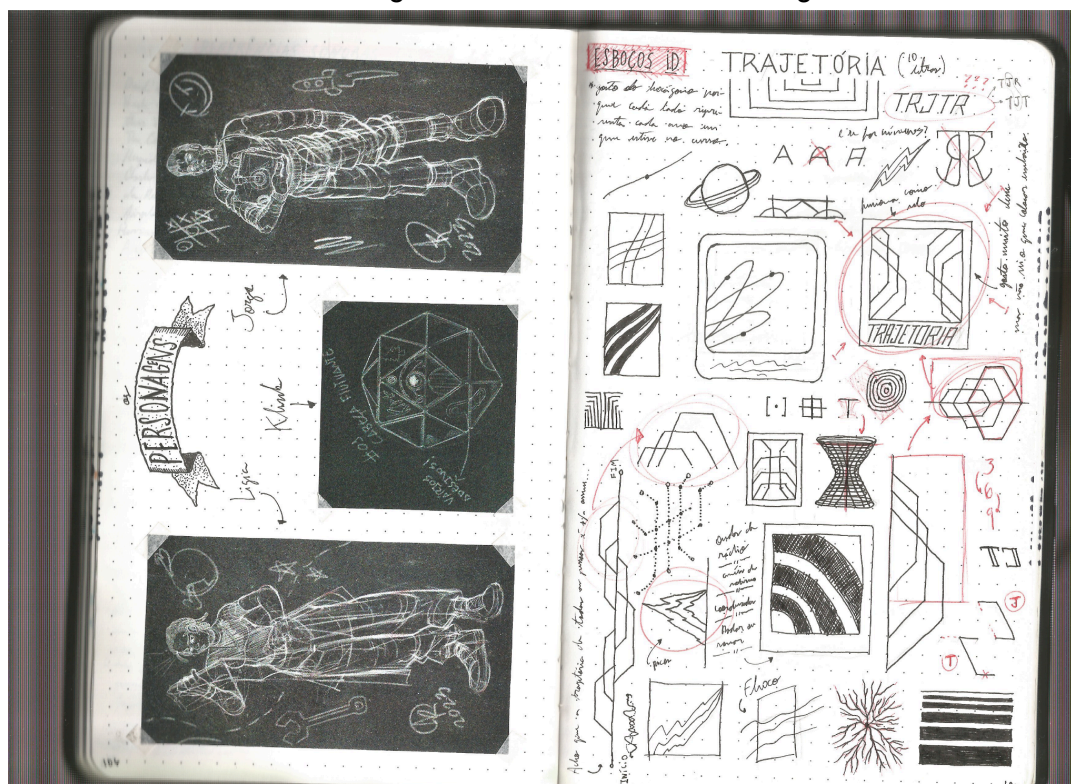


Fonte: Acervo do Autor

6.1. Logotipo

Eram poucas diretrizes: tinha que ser orgânico, retrô, mas também moderno. Isso por si só já dificulta bastante. Além disso, o logo não poderia ter um formato que se assemelhasse a quaisquer órgão sexual tampouco uma suástica.

Figura 40 - Primeiros testes de logo



Fonte: Acervo do Autor

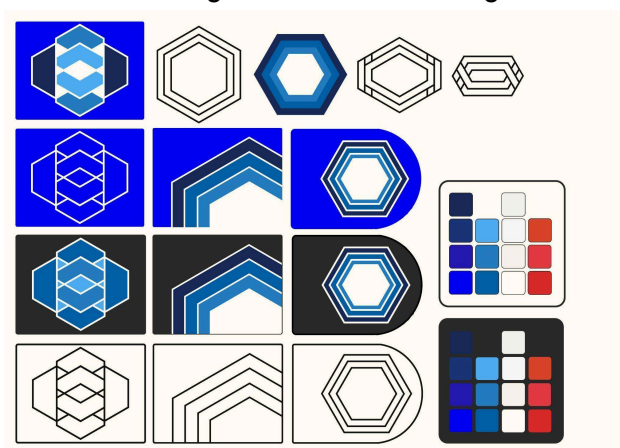
Contei com a ajuda primordial da Júlia Ferreira e da Mariana Mizuki. A ideia era de que o logo fosse algo parecido com selo antigos de gravadoras fonográficas. Cada uma separou diversas referências e infinitas foram as reuniões para chegar em um consenso. Surgiram algumas versões, mas nenhuma delas nos agradava o suficiente.

Figura 41 - Teste de Logos 1



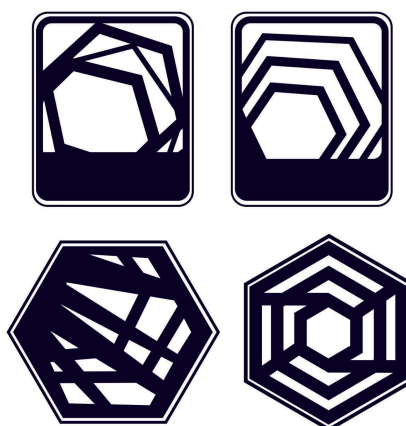
Fonte: Acervo do Autor

Figura 42 - Teste de Logos 2



Fonte: Acervo do Autor

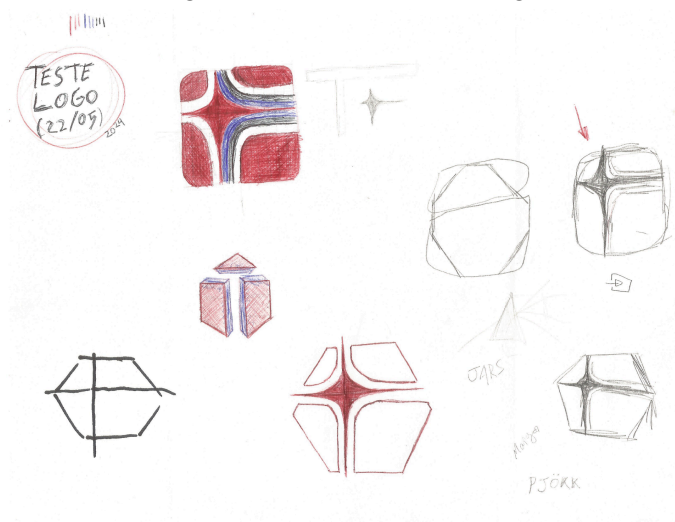
Figura 43 - Teste de Logos 3



Fonte: Acervo do Autor

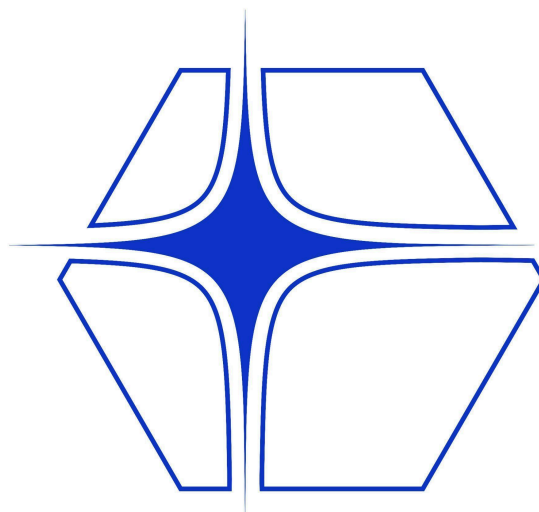
Estávamos para ir embora. Então a Júlia rascunhou uma forma interessante. Achei sofisticado. “Sofisticado” reunia tudo que era para o logo ser. Começamos a trabalhar em cima daquilo. A Júlia esboçou, eu ajetei as linhas e a Mizuki passou para o digital. E então o logo finalmente ganhou vida.

Figura 45 - Rascunho do logo oficial



Fonte: Acervo do Autor

Figura 46 - Logo Oficial



Fonte: Acervo do Autor

Era como se cada lado do hexágono representasse todos os produtos (os 4 em execução e outros 2 que estavam sendo projetados). Havia uma ambiguidade muito bonita na leitura, podendo ser entendida como diferentes caminhos externos

que levavam a um único ponto ou então, um único ponto central que levava a vários outros caminhos. O fato das extremidades serem vazadas causa um efeito cíclico e de vaivém, onde os caminhos vão se misturando, como o “Projeto Trajetória” foi criado para ser.

6.2. A HQ

6.2.1. O roteiro

O enredo geral não demorou muito para ser escrito. Me juntei com Fernando Brasil e Mateus Bettini e dessas três cabeças saiu uma história interessante. Os pontos principais estavam ali, mas fiquei encarregado de roteirizar tudo, adicionar falas e estabelecer uma estrutura sólida para a história.

Devido a minha inexperiência com roteiro de história em quadrinhos e mais familiaridade com um modelo mais tradicional, acabei escrevendo o primeiro capítulo no formato *master scenes*. Eu sabia da existência do roteiro em três colunas e que, dependendo de quem escreve ou do projeto, a estrutura pode ser mais flexível. Apesar disso, em um primeiro momento, não me ocorreu que o roteiro de história em quadrinho seria tão diferente.

Comecei a estudar o modelo e percebi que era um estilo completamente diferente devido a quantidade de descrições visuais. Dentro de uma página, por exemplo, existem os painéis onde se encontram as cenas e as ações. O papel do roteirista para essa mídia é escrever um documento onde ele indica a página, o painel e só depois a ação e as falas. É como se os *storyboards* fossem descritos.

6.2.2. Sorte ao acaso

As *linearts* - o traço sem as cores - ficariam a cargo de um antigo amigo do ensino médio. Íamos para uma loja de quadrinhos chamada *Avalon* quando estudávamos juntos no ensino médio na cidade de Americana e eventualmente surgia o assunto de criarmos uma história em quadrinhos: ele nas artes, eu no roteiro. Anos se passaram e me lembrei dele quando a ideia do Projeto nasceu. No primeiro momento ele se interessou. Perguntei quanto ele cobraria, pois estava me programando para pagar pelo trabalho, mas ele disse que não cobraria nada pelos

velhos tempos. Ele até chegou a participar de algumas reuniões, mas sua frequência diminuiu e suas respostas foram ficando mais demoradas. Em um determinado momento o questionei e ele me deu uma resposta curta. Não entendi o motivo. Perguntei, mas ele não explicou. Nunca mais tive notícias dele. Espero que ele não tenha achado a história chata a ponto de fazê-lo desaparecer.

Por conta dessa situação, tive que procurar outros artistas. Decidi procurar pessoas geograficamente mais próximas. Um nome me veio à mente. Conversamos, ele gostou da ideia e aceitou participar. Algumas semanas depois, devido a outros trabalhos que demandavam mais o foco dele, ele teve que sair. Fiquei um pouco desolado e sem opções.

Sou uma pessoa um pouco curiosa e sempre que tem uma multidão na UNESP, me aproximo para averiguar. Estava andando de bicicleta quando, ao longe, reparei em uma movimentação no Guilhermão. Eu iria passar reto, mas senti que deveria ir para lá. Não sou uma pessoa religiosa e redijo esse relatório da maneira mais sincera possível. Esse momento eu ainda não sei explicar, mas realmente senti que deveria virar em direção ao anfiteatro. Foi sorte, foi por acaso, foi as duas coisas.

Chegando lá, descobri que era um congresso com pessoas da Faculdade de Ciências, mas logo na entrada principal tinham uma exposição de ilustrações produzidas por alunos e alunas do curso de Artes Visuais. Percorri o olhar pelo painel. Algumas artes eram interessantes, mas tinha uma em específico que me chamou a atenção, me aproximei, mas não identifiquei pela assinatura. Perguntei para uma garota ao meu lado se ela ou alguém do grupo dela sabiam quem era. Ela então me respondeu “é do Oka?”. Como não sabia quem era o tal de Oka, perguntei se ele tinha nome. “Arthur. Arthur Okabayashi”. Anotei o nome, agradei e fui embora.

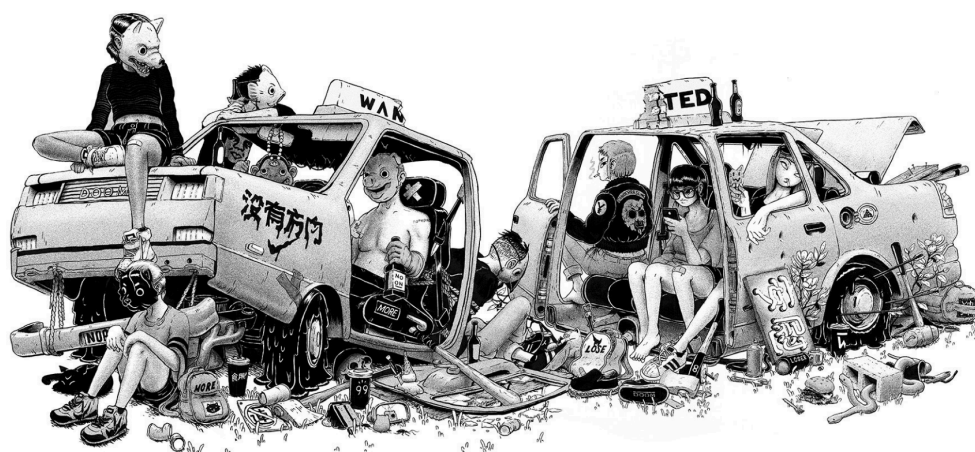
Achei o perfil dele no instagram, começamos a conversar, marcamos uma reunião, ele gostou da ideia, fechamos um valor, e daí surgiu uma parceria criativa muito potente.

6.2.3. Produção

Ficou combinado que eu escreveria o roteiro e enviaria para o Arthur. Ele então faria as *linearts* e me devolveria para adicionar as cores. Formas e anatomias

nunca foi meu forte, mas editando muitas fotografias durante anos e colorizando alguns vídeos, comecei a acreditar que entendia de cores e, se não entendia, eu teria que aprender de um jeito ou de outro. Antes do Arthur me enviar as páginas, comecei a baixar ilustrações de outros artistas para treinar as cores, luzes e sombras. Foi um processo bastante autodidata. Não sabendo por onde começar, comecei por vídeos no *YouTube* e livros de ilustração. Assim fui me acostumando ao meio e ao modo de produção, aprendendo a fazer a “blocagem” para separar os elementos da imagem, em seguida inserir os valores de luz e sombra e, por fim, realizar a *renderização*, onde finalizava o desenho com os últimos detalhes.

Figura 47 - Exemplo de lineart de Max Prentis



Fonte: Max Prentis

Figura 48 - Exemplo de lineart de Max Prentis blocagem de cor por mim



Fonte: Acervo do Autor

Figura 49 - Exemplo de lineart de Max Prentis e finalização por mim



Fonte: Acervo do Autor

Apesar de ainda não dominar por completo as cores, sinto que aprendi muito e me afeiçoei com a prática. Falta estudo, porém o caminho é promissor - mesmo que eu ainda não saiba se o manterei como um hobby ou não.

Como dito anteriormente sobre formatos de roteiros, acabei enviando o Capítulo I para o Arthur redigido em *master scenes*. Isso acabou nos atrasando, uma

vez que ele ficou com uma função extra de “direção de fotografia”. Sem meus apontamentos, ele teve que “dirigir” as cenas e os enquadramentos - função que normalmente fica a cargo de quem roteiriza. Por ele já ter trabalhado assim, não estranhou. No entanto, ao estudar mais essa linguagem, reajuste a rota e, para o capítulo II, assumi essa função de “direção de fotografia”. Não me dei muito bem com o formato padrão de roteiro de HQ, então mescliei alguns métodos e comecei a trabalhar de uma maneira que seria fácil para eu e para o Arthur entendermos o que estava acontecendo.

Peguei o roteiro, minha câmera, um capacete e fui para a casa do meu amigo Gabriel Dassi. Dei algumas diretrizes para ele e fui o fotografando. Em casa, separei as fotos e as conectei com as respectivas cenas, para facilitar o trabalho do Arthur. Fomos nos adaptando a tudo. Hoje eu vejo que ter feito esse caminho mais longo foi mais importante para o entendimento da estrutura do que eu só tivesse lido um manual qualquer de roteiro de HQ. Quebrar a cabeça me fez identificar os pontos que funcionavam e os que não funcionam. E juntos criamos uma forma particular de trabalho.

Figura 50 - Roteiro da HQ

CAPÍTULO II - VAZIO

CENA 5 - INT. CÂMARA DE DESCOMPRESSÃO / ALA HOSPITALAR

Jorge encontra-se desacordado e caído no chão. Uma voz ressoa.

KLINK
Jorge... Jorge! Você precisa acordar. Está perdendo muito sangue. JORGE!

O co-piloto abre seus olhos com muito esforço e olha para o ferimento do que restou de seu braço.

KLINK
Jorge, preste atenção. Eu só posso te ajudar se você antrar na ala hospitalar da nave. Todo o sistema desse setor foi comprometido com o choque. Você precisa chegar até lá.

Debililitado, JORGE começa a rastejar [zenital, rastro de sangue]. [aqui vemos quadros totalmente pretos representando os apagões de alguém quase inconsciente. Isso é intercalado com cenas da nave indicando seu deslocamento]

(CONTINUA)

Painéis #04 / #05 / #06

Num todo, a HQ não vai ter muito sangue. Então temos que colocar onde puder e sempre que der hahaha. Aqui, gosto desse plano zenital dele rastejando até o final da página porque parece que ele tá indo literalmente pras próximas páginas ou algo do tipo. O braço tem deixar um rastro de sangue no chão com um aspecto meio varrido. Não sei se você prefere adicionar agora ou eu adiciono quando for colorir. Podemos resolver essas questões juntos!

Painel #01

Jorge foi atingido, então tá muito debilitado. Não esquecer de inserir um rachadura no capacete fazendo referência ao álbum do David Bowie.

Painel #02

Esse "abrir os olhos" pensei em ser um misto de confusão e pavor. Ele acorda meio atordoado, e se esforça pra entender a situação do que restou do seu braço. Vemos que, mesmo de capacete, ele possui pequenos ferimentos no rosto.

Painel #03

Na foto do braço aparece apenas para ilustrar a ideia. Na real, ele vê apenas uma poça de sangue e o miolo do braço com carne e osso. Aqui ele não quase não tem reação porque ainda está atordoado.

OBS.:
Arthur, não sei como você vai resolver a disposição e a dinâmica dos primeiros painéis por conta das falas e tal, mas aqui nessa sequência dele rastejando, gostaria que fosse algo parecido com isso.

Fonte: Acervo do Autor

Esse método funcionou, mas por pouco tempo. O ano de 2024 não foi um período fácil para nenhum de nós dois e isso nos atrasou em relação à produção. Eram problemas pessoais onde ninguém poderia resolver tais assuntos pelo outro. Nossas reuniões começaram a ficar mais esparsas e a rotina de trabalhos dentro e fora da graduação foi nos engolindo. Não nos faltava vontade, apenas tempo hábil.

Dessa maneira, conversamos, nos reunimos e reestruturamos tudo. Lemos o roteiro cena a cena, fala a fala e, lembrando do fotolivro do “*Awakening*”, propus que fizessemos um protótipo para a HQ. Peguei algumas folhas de sulfite tamanho A4, as dividi ao meio e as transformei em tamanho A5. Por conta do cuidado e atenção aos detalhes, juntos criamos as versões definitivas das estruturas das páginas, seus painéis e balões de uma maneira mais dinâmica que agradou a ambos.

Figura 51 - Rascunho da HQ



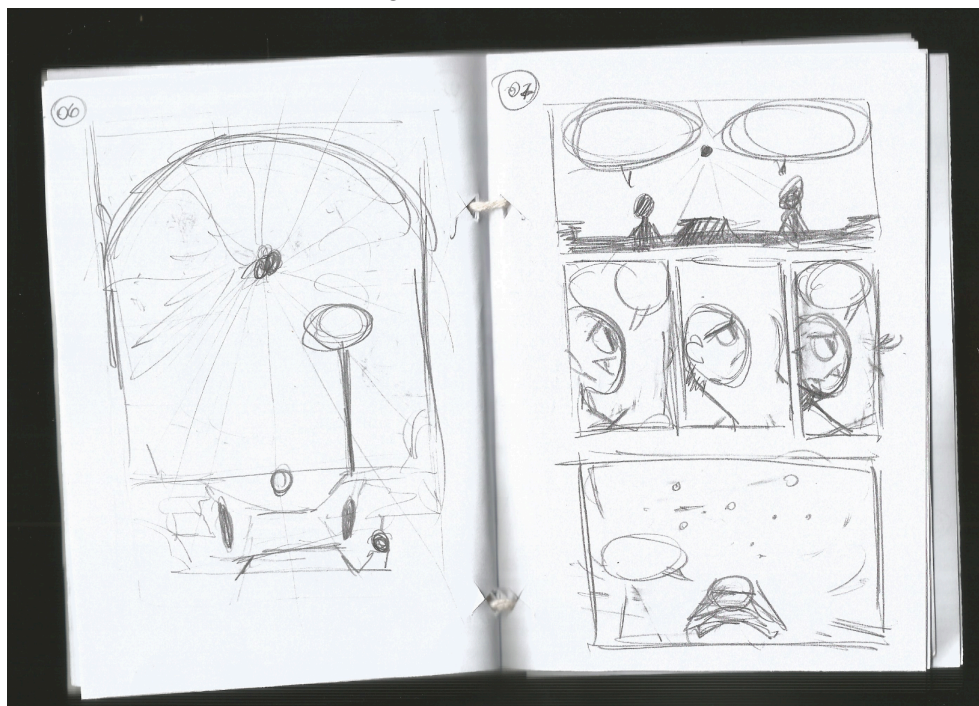
Fonte: Acervo do Autor

Figura 52 - Página com lineart finalizada



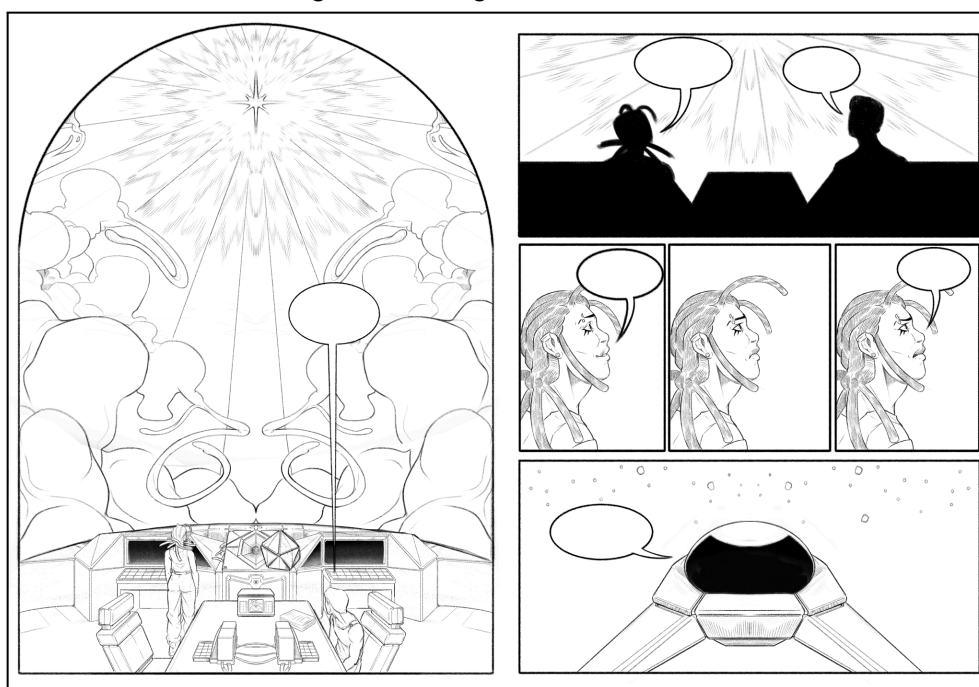
Fonte: Acervo do Autor

Figura 53 - Rascunho da HQ



Fonte: Acervo do Autor

Figura 54 - Página com lineart finalizada



Fonte: Acervo do Autor

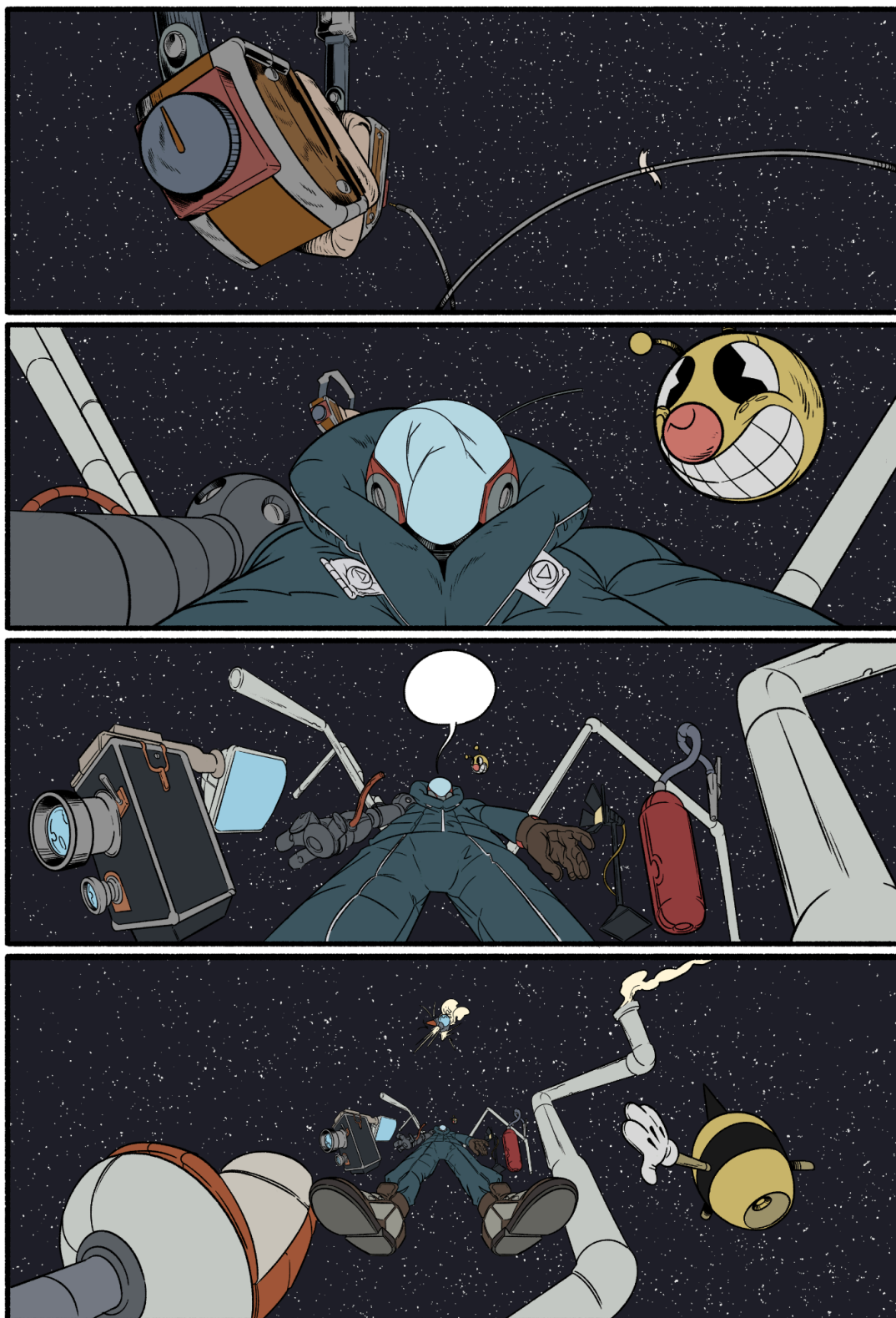
Passar por todos esses processos criativos e de produção junto ao Arthur é muito valioso. É exaustivo e demorado, mas o fato da ilustração oferecer maneiras ilimitadas de representar uma ideia traz uma sensação de liberdade enorme. Outro ponto positivo foi a possibilidade de me aproximar dessa arte e conseguir expressar ideias que, em outros meios, ou não seria possível ou demandaria uma quantidade enorme de efeitos visuais e um computador muito potente para renderizar os gráficos.

Figura 55 - Página 01 com lineart finalizada



Fonte: Acervo do Autor

Figura 56 - Página 01 com cores



Fonte: Acervo do Autor

6.3. O curta

Enquanto produto audiovisual, “Trajetória” busca discorrer sobre a temática de fins e começos de ciclos. Explora a montagem não linear e, além de trabalhar com a metalinguagem ao explorar outras obras dentro da própria obra, é um ponto chave do Projeto, pois expande a história e apresenta novos personagens e seus respectivos núcleos - característica primordial de narrativas transmídias. O curta busca também finalizar as histórias contadas nos curtas anteriores “*Analog Dream*” e “*Awakening*”, mas também atua como uma espécie de *ficção autobiográfica*.

Nesse tipo de escrita, apesar da minha vida ser um tanto quanto normal, utilizo minhas vivências e visões de mundo como catalisadores. Reorganizo alguns fatos, mesclo personagens e invento situações para construir uma narrativa literária com maior liberdade estética. Assim, tento operar em uma zona intermediária, onde a verdade biográfica é recriada e transformada, permitindo que aspectos íntimos sejam explorados de um modo simbólico, metafórico ou ampliado. Com esse produto, não busco nenhuma fidelidade documental, mas sim uma forma de expressão artística subjetiva que emerge do diálogo entre memória, criatividade e imaginação.

6.3.1. O roteiro

Muitas ideias são debatidas em “*Analog Dream*” e em “*Awakening*”. Olho para essas duas obras como experimentos narrativos, onde me utilizei da linguagem do vídeo para explorar certas temáticas do meu interesse. No entanto, deposei um peso muito grande no texto final de “Trajetória”. Meu desejo era que o roteiro abrangesse tudo que foi vivido nesses sete anos e que conversasse com os outros produtos.

Montei uma pequena equipe, mas não funcionou. Quase não tínhamos tempo para nos reunir e a rotina acadêmica e profissional se tornaram fatores determinantes para que a equipe se diluísse. Foi uma dissolução amistosa, pois compreendi que, não fosse a rotina caótica, a maioria estaria disposta a prosseguir. Foi desanimador no começo porque gostaria que fosse algo coletivo assim como foi e estava sendo com os outros produtos. Trazer pessoas com diferentes visões era importante porque, pois minha intenção era tornar o roteiro menos sobre mim e

mais, uma vez que os outros dois curtas são bastante expositivos nesse quesito. Queria fazer diferente dessa vez. Existia uma ânsia de versar sobre tantas coisas que talvez tenha ficado pessoal demais. Pelo fato dessas coisas serem pessoais, hoje suponho que, talvez para os outros membros da equipe, isso tenha contribuído para a não imersão na narrativa. Pode ter sido isso, pode não ter sido. Acho que nunca saberei.

Devido a essa ânsia de falar tantas coisas e fechar tantos ciclos, acabei sufocado pelo silêncio e o roteiro ficou estagnado. Nada parecia funcionar ou ser bom o suficiente que valesse à pena ser gravado. Ao parar de escrever, foquei na produção de outros produtos. A ideia de ter que escrever mais um roteiro sozinho me desanimou, mas sabia que uma hora ou outra aquilo deveria ser feito. Busquei apoio no livro “Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro” de Robert McKee, na esperança de que aquele livro me oferecesse algum tipo de iluminação divina ou algo do tipo.

Nenhuma iluminação divina me foi revelada, mas, ao ler capítulo após capítulo, comecei a adquirir formas de pensar no roteiro de formas mais objetivas e criativas que me agradavam. Investi um tempo para a leitura e, embora a famosa frase “*show don’t tell*” tenha sido debatida em algumas aulas durante a graduação, foi apenas lendo esse livro que entendi por completo seu significado. Após isso, uma iluminação Criativa me fez perceber que a resposta para a ânsia de falar sobre muitas coisas estava, na verdade, na supressão da narração, no pouco uso das palavras e na atenção dos sentimentos traduzidos em palavras. A partir disso o roteiro começou a fluir e se desdobrar de formas interessantes.

Como ainda gostaria que o roteiro fosse um trabalho de forma conjunta, convidei meu amigo de longa data Henrique Barillari para ser algo entre co-roteirista e supervisor, contribuindo com ideias e questionando a lógica de algumas cenas. Tive que explicar alguns conceitos e cenas que faziam muito sentido dentro da minha cabeça, porém, pela necessidade de externalizá-los para que ele entendesse, acabei os compreendendo melhor - às vezes enxergando furos, às vezes aprofundando temáticas. Assim, alcançamos uma narrativa com uma base forte. Por fim, realizei o tratamento final e a adição dos diálogos.

6.3.2. Núcleos e personagens

Os personagens apresentados no Projeto Trajetória são organizados em quatro núcleos principais: Cósmico, Espacial, Western e Terrestre. Cada um sendo responsável por uma dimensão específica da narrativa e da experiência simbólica do protagonista. No Núcleo Cósmico, encontram-se Sirah, Mirach e Almach, três entidades que personificam estrelas da constelação de Andrômeda. Quando juntas, constituem o Conselho das Divindades Cósmicas, responsável pela intersecção entre o divino e o desconhecido. Sirah, a mais luminosa e dotada de uma visão abrangente, representa a que tudo vê; Mirach, sempre em movimento, preserva o elo entre mundos e mantém a conexão com a Terra; e Almach, que simboliza a força vital presente em todos os seres vivos.

O Núcleo Espacial se concentra na nave M-410, ambiente em que Jorge embarca em uma jornada de autoconhecimento através da reconstituição de suas memórias. Ao seu lado estão Lígia, comandante da nave, marcada por sua inteligência e extroversão, Klink, a inteligência artificial cujo humor sarcástico contrasta com sua devoção à comandante e a Tripulação, que surge no desfecho para reforçar a metalinguagem do projeto (apresentando a equipe como a Tripulação), representando um curta sendo produzido dentro do próprio curta.

Já o Núcleo Western reúne os personagens do filme fictício *“Il Fischio Dell’uccello”* (O Assobio do Pássaro), obra preferida de Jorge e elemento fundamental para a construção simbólica da narrativa. Neste grupo, Jet Bourdain se destaca como um protagonista maduro e experiente, interpretado pelo ator fictício Carlo Bertelli. Ayo Bassey, que perde os pais em um confronto, é posteriormente adotada por Jet. Frank Fonda funciona como a personificação do arquétipo do *“The Seeker”*, derrotado em duelo por Jet. Somam-se ainda a versão jovem do herói, o Jovem Jet, e Lorenzo Sartori, antigo interesse romântico do protagonista, além de Anna Moreau, seu vínculo amoroso mais marcante.

Por fim, o Núcleo Terrestre abrange personagens que representam aspectos mais concretos, emocionais e psicológicos da vida de Jorge. Entre essas figuras estão o Idoso, símbolo da sabedoria e versão futura do protagonista, e a Criança, sua representação infantil carregada de curiosidade. Jorge Jovem corresponde ao período de amadurecimento, enquanto os Amigos funcionam como uma reencarnação da Tripulação no plano terreno. A Mãe compõe a figura afetiva central,

vinculada à ternura e à estrutura familiar. Rígel, um velho marinheiro, encarna a força e a simbologia do mar. Já *The Seeker* representa um dos lados internos da psique de Jorge, enquanto Hiroto, o Jardineiro, materializa o destino. O conjunto culmina no Viajante, versão final de Jorge, aquele que por fim assume a coragem necessária para enfrentar o desconhecido.

6.4. O álbum musical

6.4.1. O plano inicial

A equipe era bastante reduzida, composta apenas por mim, João Batista Signorelli e Henrique Barillari. A ideia era produzir entre 4 a 5 faixas, não mais que isso. A proposta era fazer isso com os equipamentos e conhecimentos que tínhamos à nossa disposição. O João dominava o piano e o violino muito bem, já o Henrique (que havia feito a trilha de *“Awakening”*) era versado na guitarra, nos sintetizadores e em outras técnicas de composição digital. Eu sabia escrever - e vinha escrevendo há algum tempo.

Eu e o João, demoramos para conseguir marcar uma reunião, pois era 2023 e ele tinha um TCC complexo para estruturar e entregar. Passaram-se alguns meses e o projeto dele estava caminhando para o fim. Conseguimos nos reunir quando ele já havia apresentado seu Projeto “Som e Luz - Cinema Silencioso com Música ao Vivo” e defendido sua banca.

Era um momento complicado para nós dois. Entramos juntos em 2019 e desde então foram cinco anos de parceria. Ele estava para ir embora, eu estava me preparando para ficar mais um tempo. Então toda questão inerente ao Projeto sobre inícios e fins de ciclo teve um impacto profundo.

Figura 57 - Primeira reunião do disco



Fonte: Acervo do Autor

O embrião do disco nasceu na noite do dia 28 de novembro de 2023. Reuni algumas ideias que tinha escrito entre frases soltas, poemas e pensamentos, as filtrei e selecionei as que se encaixavam no Projeto. Começamos com algumas melodias, cantarolei algumas coisas, tentei encaixar a letra no som.

Depois de alguns minutos, por ser a mais simples e a mais curta, decidimos começar pela faixa intitulada “Mais Uma Vez”. Ironicamente é a faixa projetada para fechar o disco inteiro. Uma primeira versão dela surgiu, mas precisávamos de um conceito para estruturar o disco além das narrativas dos outros produtos. Depois de explorar algumas ideias, encontramos uma.

6.4.2. Kintsugi

O refere-se a uma técnica e uma filosofia japonesa que consiste em restaurar cerâmicas quebradas utilizando barro, laca e ouro destacando os lugares que foram quebrados. Mais do que um método de reparo, o kintsugi expressa a ideia de que as marcas, rupturas e cicatrizes fazem parte da história de algo (ou alguém) e que a beleza pode emergir justamente da imperfeição e da transformação. Assim, o objeto não volta a ser “como antes”, mas torna-se único, carregando visivelmente sua trajetória e assumindo um valor simbólico ainda maior após o processo de reconstrução.

Tendo esse conceito em mente, distribuimos as etapas da porcelana pelo disco: ela começava inteira, havia o momento da queda, o momento que ela se estilhaça, o recolhimento e junção das partes e, por fim, a reconstrução transformando e ressignificando a mesma peça em uma peça nova. Basicamente é a versão simplificada da jornada do herói e a versão do esquema narrativo do curta. Tendo isso em mente, foi mais fácil desvendar como essas peças poderiam se encaixar.

Figura 58 - Exemplo de Kintsugi

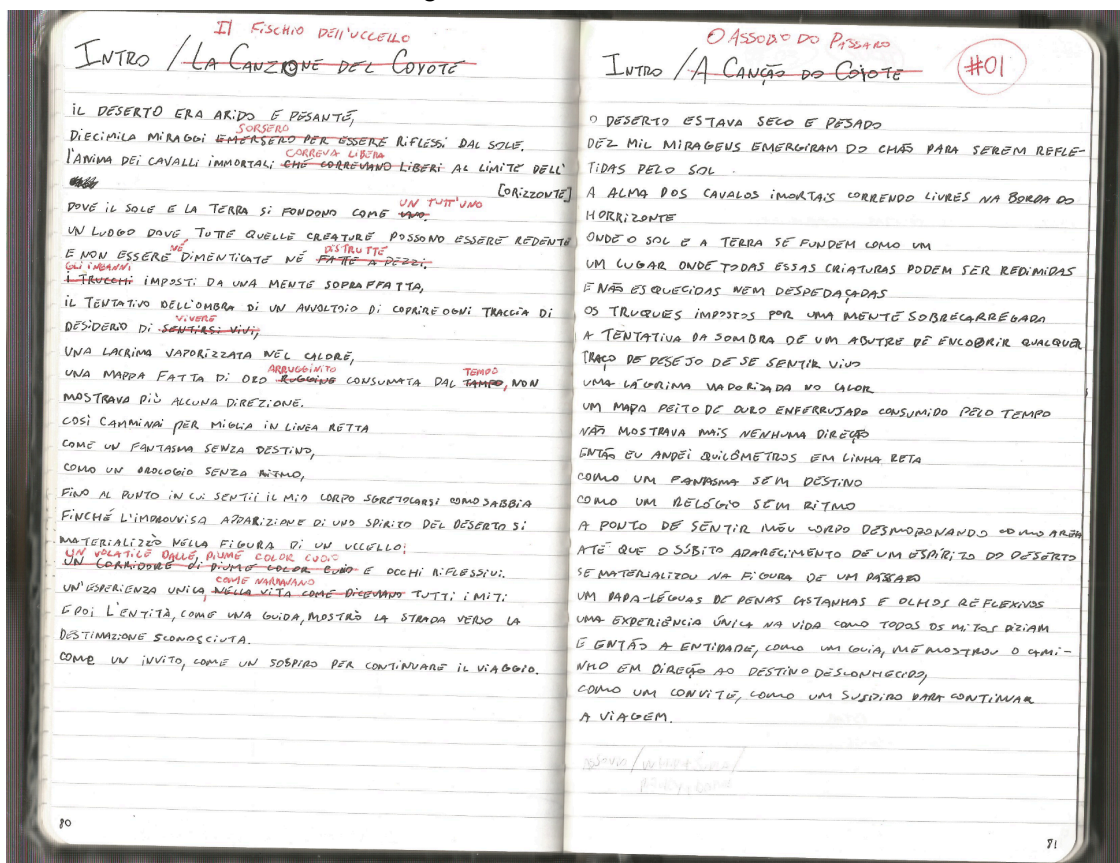


Fonte: Site Vaneetha Risner

Além desse conceito, “Ciclos” é pensado para refletir o meio em que as músicas foram criadas: de forma independente e artesanal. Algumas faixas possuem conceitos mais intrincados e a forma como foram produzidas se conectam diretamente com a ideia geral da própria faixa. Conforme explicitado no Capítulo 4, o álbum introduz conceitos mais diluídos e abstratos.

A fim de exemplificação, a faixa “Intro” possui elementos de filmes *western* que dialogam com o respectivo núcleo do curta protagonizados por Jet Bourdain e Ayo Bassey. Dentro da história do curta existe um filme italiano fictício chamado “O Assobio do Pássaro” com cenas escritas exclusivamente para o curta. É um dos filmes preferidos do personagem Jorge, pois o protagonista Jet Bourdain representa para ele a figura de um herói. Logo no início do curta vemos Jorge assistindo a cena desse filme e, para a faixa “Intro”, escrevi um diálogo que foi traduzido e lido em italiano pelo locutor Wellington Leite. O diálogo é o mesmo que a personagem Ayo lê em uma das cenas.

Figura 59 - Conto de Jet Bourdain



Outro exemplo que pode ser citado é o da faixa “Projeções”, que foi escrita pensada para ser uma ode ao curso de comunicação. Além disso, a faixa se destaca por ser a única cuja parte instrumental não foi feita por um membro da banda. Devido ao seu teor reflexivo sobre a era da comunicação e os dispositivos tecnológicos, convidei meu amigo Thiago Sparapan, pois possui habilidades e conhecimentos técnicos para compor músicas *lo-fi* de maneira digital - que reflete a ideia geral da faixa. São pequenos detalhes os quais as pessoas não necessariamente precisam estar cientes, mas que acredito enriquecer o Projeto.

6.4.3. Uma banda fictícia fazendo música de verdade

Com o João prestes a ir embora, comecei a pensar demais em muitas possibilidades. Se dentro do curso de rádio montamos equipes para gravar vídeos, por que não reunir uma equipe para tocar músicas? A ideia ressoou bastante na cabeça. Conhecia algumas pessoas que tocavam alguns instrumentos, mas também fiz uma pesquisa de quem tocava o quê dentro do curso e, aos poucos, fui explicando o conceito e a ideia. O “time” chegou a ter 12 pessoas, pois o intuito era revezar e explorar diferentes formas de tocar cada instrumento já que boa parte das faixas tinha mais a ver com música instrumental do que com letras.

Apesar de boa parte da equipe ter se formado em 2023, nosso primeiro ensaio aconteceu no dia 2 de setembro de 2024, uma segunda-feira. Através de um contato, descobri o famigerado Estúdio do Seu Dércio - um veterano da cena musical de Bauru. Dércio é um senhor já na casa dos seus 80 anos - desses aposentados que continuam trabalhando incansavelmente - e possui uma casa espaçosa e bem localizada perto do Parque Vitória Régia onde ele cobra 35 reais a hora. Por todos os cômodos existem equipamentos espalhados, remendados e cuidadosamente posicionados para ocupar muito espaço. Além do ambiente acolhedor, o preço por hora de ensaio era acessível.

Passados alguns ensaios, 12 pessoas viraram 10, assim como 10 se tornaram 7. Era algo natural. Os primeiros ensaios eram basicamente oficinas. Apesar de ser um número razoavelmente grande para um grupo musical, me preocupei primeiro em misturar e bagunçar e deixar o tempo resolver. Quem se adaptaria, quem gostaria de fazer outra coisa, só o tempo iria dizer. Algumas pessoas não se adaptaram com a ideia, outras gostaram muito, mas precisavam

seguir com a vida. Trabalho, vida pessoal, faculdade são prioridades que falam mais alto do que qualquer projeto. Sempre tive isso em mente em relação à todas as áreas e sempre fiz questão de deixar isso explícito, pois, em caso de desistências, meu papel era aceitar sem questionar, agradecer a dedicação até ali e desejar boa sorte.

Se por um lado 5 pessoas não puderam se manter ativas nesse projeto musical, por outro lado, 6 conseguiram. Me lembro de um dia ter escrito no caderno Fluxo Contínuo o lembrete: “montar uma banda fictícia”. No entanto, os ensaios se tornaram mais frequentes, mais interessantes, escrever letras se tornou uma tarefa regular e consciente e transformá-las em música se tornou um modo de expressão muito gratificante. Em um determinado dia, durante um dos ensaios, nós nos entreolhamos e eu perguntei: “nós somos uma banda?”, a resposta foi positiva. Éramos uma banda de verdade fazendo música de verdade.

6.4.4. peixevoador

Ao todo, contando comigo, somos oito pessoas: Cassiano (guitarra), eu (voz), Henrique (guitarra e baixo), João Pedro (guitarra e baixo), João Signorelli (violino e teclado), Leandro (baixo e teclado), Maria Fernanda (voz) e Vitor (bateria). No início, salvo uma ou duas exceções, praticamente ninguém se conhecia. Passamos então por uma fase extremamente necessária onde as pessoas precisariam se conhecer para se sentirem à vontade, seja para propor ideias ou para tornar o ambiente mais confortável. Não tinha como eu saber se se dariam bem e não me agradava a ideia de forçar uma relação em prol da banda. Gostaria que as coisas se desdobrassem naturalmente. Levou um tempo, mas aconteceu.

Quando atingimos esse ponto, os ensaios se tornaram mais sérios - porém não menos divertidos - as músicas se consolidaram e a ideia do disco ia se materializando. Devido ao fato de alguns membros tocarem mais de um instrumento, às vezes trocamos quem toca o quê em cada faixa. Cada um tem um estilo e referências diferentes e isso traz uma variedade interessante. Encontramos nosso estilo musical - mais próximo do alternativo - e boas ideias nasceram a partir daí. Foi como se mais uma etapa tivesse sido atingida.

À medida que nos adequávamos à ideia de pertencer a uma banda, surgiu a emergência de um nome. *Núcleo Base, Código Crônico, Alma Corsária, Jardins de*

Guerra. Passamos por muitos, mas nenhum contemplava a todos. *Misto Quente* era descontraído demais, *Fratura Exposta* seria perfeito se fôssemos uma banda *punk* e *Albatroz* era pretensioso demais. Por fim, em uma tarde de sábado, debatemos alguns nomes de forma descontraída depois do almoço. Não me lembro exatamente quem disse o quê porque na hora eram muitas vozes ao mesmo tempo. Alguém disse “Peixe Voador” e outra pessoa complementou com “só se for tudo junto em minúsculo”. Rimos bastante. Fomos batizados.

Figura 60 - peixevoador



Fonte: Acervo do Autor

6.4.5. A saga dos estúdios

Nesse 1 ano que estamos ativamente tocando juntos, tentamos fazer tudo de forma independente com os equipamentos ao nosso dispor. Algumas tentativas foram feitas com a finalidade de melhorar a qualidade de nossas demos, mas nenhuma nos agradou. Então começamos a pesquisar valores de estúdios profissionais apenas para gravar e nos entregar cada faixa de áudio de cada

instrumento separadamente para realizarmos a mixagem e masterização por conta própria.

Foram algumas aventuras até acharmos um estúdio que se adequasse ao nosso orçamento. Algumas divertidas, outras nem tanto. Visitamos um sítio fora da cidade e um estúdio local que ganhou nosso coração. No entanto, tudo muda quando entram as questões financeiras. Nos foi cobrado valores baixos para o mercado da música, porém altos para nós. Os valores variavam entre R\$11.100 e R\$6.500, pois incluíam gravação, edição, mixagem e masterização. Com isso em mente, pesquisei estúdios mais próximos. Entramos em acordo com um deles que nos cobrou R\$1.500 para gravarmos 6 faixas com os instrumentos isolados deixando, por nossa conta, todo o resto. Ao mesmo tempo que é um caminho mais longo, é também um caminho onde podemos ter liberdade criativa no momento da pós-produção para experimentar algumas técnicas sem a pressão do tempo e desenvolver melhor nossas técnicas. No dia 13 de dezembro de 2025 - momento em que esse relatório já estiver entregue e o TCC defendido - iremos realizar nossa primeira sessão de gravação no estúdio.

Como é um projeto que partiu inicialmente de mim, para esse primeiro disco, me vejo na obrigação moral de arcar com os custos dos ensaios na casa do Dércio. Às vezes dividimos esse valor, mas ainda prefiro pagar boa parte. Para o segundo disco iremos dividir igualmente.

Muitas ideias estão sendo criadas, escritas e tocadas. Contamos atualmente com um repertório de 15 faixas, sendo 10 faixas completas, ou seja, com letra e melodia estabelecidas. Nos organizamos e tentamos não ficar mais de duas semanas sem ensaiar e, por sorte, estamos conseguindo.

Além disso, a próxima etapa depois de gravar é começar as apresentações ao vivo. Pelo fato de sermos sete pessoas, marcar um dia em que todos estejam livres se torna um pouco complicado para que essas apresentações ao vivo aconteçam com antecedência - e fora do período do ensaio. Entre trabalho, estudo, mestrado e viagens conseguimos uma única data: 28 de novembro de 2025, sexta-feira. Nos apresentamos no Bar Ubaiano, em frente à UNESP e foi uma experiência gratificante. Em 2026 faremos mais apresentações.

Figura 61 - peixevoador ao vivo no Ubaiano



Fonte: Acervo do Autor

6.5. O fotolivro

Em 2018, vasculhando alguns armários da casa da minha avó encontrei uma câmera analógica. O dispositivo era uma Pentax K1000 e despertou em mim a curiosidade e a vontade de explorar a fotografia analógica.

Perguntei para minha avó Regina de onde tinha vindo aquela câmera e ela disse que foi comprada exclusivamente para as aulas de fotografia na época da faculdade. Dona Regina sempre batalhou muito e, depois de seus dois filhos (Wellington e Cynthia - meu tio e minha mãe, respectivamente) atingirem uma idade mais madura, ela prestou a prova para o curso de Artes Visuais na UNESP e passou. Ela trabalhava de dia, sustentava dois filhos sozinha e mesmo assim fazia faculdade.

Cresci na mesma casa em que minha mãe e meu tio cresceram e a residência sempre teve muitos quadros espalhados pelas paredes, todos pintados pela minha avó. Não era uma casa requintada de um bairro nobre, era uma casa normal. Apesar disso, com minha avó aprendi que o segredo da beleza das coisas residia na atenção aos detalhes. Acredito que isso tenha reverberado de maneira positiva em minha vida e, olhando em retrospecto, também nesse Projeto em um nível ou outro.

A câmera foi usada pela minha avó e, anos mais tarde, pelo meu tio quando o mesmo entrou na faculdade quando o curso ainda se chamava Radialismo. Entretanto, nenhum dos dois se afeiçãoou ao aparato ou gostou da prática fotográfica. Nas palavras deles: “a parte da revelação no laboratório era muito chato”. Existem fotografias minhas de quando era criança que foram fotografadas por essa câmera e também existem trabalhos realizados por eles também com essa Pentax K1000. Um desses trabalhos foi uma espécie de fotolivro todo feito à mão pela Dona Regina no ano de 1997. Um objeto feito de cartolina preta recortada em formato quadrado, encadernado à mão, com fotografias em preto e branco reveladas por ela e coladas com fita adesiva a cada página.

Figura 62 - Fotolivro da Regina



Fonte: Acervo do Autor

Depois de anos, lá estava eu sendo bolsista do mesmo laboratório que eles frequentaram, revelando imagens pela primeira vez na mesma sala escura e - diferente deles - adorando todo o processo. Usando a mesma câmera para

fotografar pela primeira vez em formato analógico e me conectando cada vez mais com a fotografia.

“Carbono” então surge como um fotolivro para esse projeto não apenas por ser um produto que tenho um interesse natural e por ter uma função justificada dentro da proposta transmidiática, mas também surge como uma homenagem à esses trabalhos que vieram antes de mim. Não precisei de muito para entender que “Trajetória” englobava muitas outras coisas.

Devido a quantidade enorme de trabalho, atenção e tempo que cada produto exige, a produção de “Carbono” é a que anda mais devagar. O fato de que eu gostaria de ter o curta pronto para me utilizar das imagens das gravações principais e *making of* também fez com que ele andasse a passos lentos. No entanto, sempre que surge uma oportunidade, acabo fazendo algumas imagens. Enquanto isso, vou as reunindo e estruturando o fotolivro com a calma que ele pede. Sem pressa, como se fosse uma imagem latente no filme fotográfico esperando para ser revelada.

Figura 63 - Major Tom caminha pelo deserto



Fonte: Acervo do Autor

7. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE CRIAÇÃO

“Projeto Trajetória”, consciente ou inconscientemente, me fez enxergar o fazer artístico sob diversas óticas e o impacto individual e coletivo que isso pode gerar. No desejo de me moldar como artista multidisciplinar e comunicador, me aproximei de áreas que nunca tive contato, de áreas que evitava por receio de dar errado e me aprofundei em áreas que já possuía um certo domínio técnico com a intenção de aperfeiçoar tais técnicas - um estado de constante aprendizado.

No álbum “Tudo ao Mesmo Tempo Agora” (1991) da banda Titãs a faixa “Eu Não Sei Fazer Música” talvez consiga sintetizar em partes o que esse trabalho significa para mim. Ao escutar “Eu não sei fazer música, mas eu faço / Eu não sei cantar as músicas que faço, mas eu canto / Eu não tenho certeza, mas eu acho / Eu não sei o que falar, mas eu falo”, percebo que para mim não se trata apenas de música, mas sobre arte de forma geral e o quanto nos dedicamos à ela.

Sem demagogia, acredito ainda não possuir um domínio completo sobre o conceito transmídia, acho que ainda não sei escrever um roteiro ou letras de músicas ou colorir páginas completas de um quadrinho. Custo a enxergar minhas fotografias e produções audiovisuais como significativas por diversos motivos. Não acredito que minha voz seja boa o suficiente para cantar, mas quando comparo as vozes das pessoas com obras de arte, como julgar que a verossimilhança de Da Vinci é superior ou inferior ao cubismo analítico de Picasso? São apenas coisas diferentes, julgadas serem boas ou ruins por pessoas igualmente diferentes. Então sigo fazendo. Uma hora talvez as habilidades melhorem.

Me nego a dizer que, para a realização desse Projeto, é preciso “apenas força de vontade”. Vivemos em um país e em um mundo desigual em todos os sentidos, soterrados e bombardeados - literal e figurativamente - pela lógica capitalista. Não basta só força de vontade e tampouco acredito em talento, é preciso muito esforço, suor e lágrimas para tocar um projeto artístico. Com esse Projeto, aprendi também que acreditar em uma ideia é suficiente até certo ponto. É preciso criar algo substancialmente significativo para que as pessoas também acreditem a ponto de se sentirem realizadas em fazer parte daquilo.

Um músico ou um quadrinista contratado para um projeto que seja pode muito bem dar o melhor de si e fazer um trabalho excelente. Isso é totalmente válido. No entanto, acredito também que existem certos projetos que é necessário, antes de

mais nada, confiança no processo. Acredito que, dentre todos os ensinamentos técnicos e teóricos, o maior deles foi criar uma ideia e saber transmiti-la a ponto de finalmente materializá-la.

7.1. A morte me inspira como o cachorro inspira a lebre

Considerando o que foi dito no tópico acima, acredito que estar disposto a tornar uma ideia real significa também abrir mão de muitas coisas. Infelizmente, vivemos em uma época onde as gerações mais recentes têm normalizado a romantização do sofrimento, pois o mesmo, quando compartilhado em forma de performance, cria conexões e validações. A narrativa da dor enquanto ferramenta estética dificulta toda e qualquer discussão relevante sobre temas como depressão, ansiedade e outros transtornos. Quando isso acontece, obras rasas e sem alma surgem aos montes. No entanto, é preciso entender que esse fenômeno é sintoma de algo muito maior.

Existem fatores culturais, sociais e econômicos que moldam a maneira como existimos e nos expressamos artisticamente ou não. No entanto, outros fatores têm papel fundamentalmente negativos no modo que criamos arte: a produtividade e auto aperfeiçoamento exigidos o tempo todo, a crise de identidade que surge a partir do uso excessivo das redes sociais e a dessensibilização cultural pós-pandemia são alguns dos exemplos que podem ser citados. É importante levantar esses tópicos porque, querendo ou não, acabamos sem querer nesses obstáculos.

Em momento algum romantizei qualquer noite mal dormida nem a negligência com minha saúde física e mental. Apesar disso, considerando o caráter descritivo e documental deste relatório é preciso ser sincero. Esse trabalho teve diversos altos e baixos. Às vezes altos muito altos e baixos muito baixos como todo projeto, eu acredito. Apesar de uma grande jornada e um sonho, nem sempre foi assim. Durante o começo era tudo muito empolgante, depois virou motivo de inúmeras crises de ansiedade.

Ter o transtorno obsessivo compulsivo (TOC) presente em minha vida desde muito cedo significa estar em um constante e ininterrupto estado de vigilância. A ansiedade, as incertezas e os pensamentos intrusivos sempre me acompanharam e tiveram um impacto severo na minha qualidade de vida, seja em uma tarefa básica como escovar os dentes ou trabalhos que exigiam um nível de atenção maior. Com

a pandemia tudo piorou e o transtorno serviu como potencializador de outros sentimentos que me debilitaram.

Conforme esse estado em que me encontrava crescia - independente de fazer acompanhamento psicológico ou não - esse Projeto ganhava um peso e muitas camadas. Houve o momento em que pensei estar realmente no caminho certo, mas outro momento em que queria desistir de tudo. Entre o final de 2023 e boa parte de 2024, cheguei a achar que esse Projeto seria o meu último e, por conta disso, precisava ser o mais completo possível, como se fosse uma espécie de canal agregador de tudo que eu gostaria de dizer uma última vez. O medo da morte me fez ter mais vontade de avançar. Acho que me envolvi demais e acabei não sabendo distinguir onde o Gabriel Leite terminava e onde personagens como Jorge começavam. Nesse mesmo período eu era estagiário de uma empresa de semijoias e minha função era fotografá-las para o site. Era um ambiente horrível em todos os sentidos e isso não ajudava em nada. Eu ganhava muito mal, saía de lá desanimado sem muitas vontades e isso fez com que eu me afastasse bastante do Projeto.

Apesar de 2024 ter sido um ano pessoalmente desestimulante, foi o ano que me aproximei mais dos meus amigos e onde a banda começava sua própria trajetória. Me reconectei com o Projeto e fiquei animado com as possibilidades do futuro e então eu fiquei desempregado. Fiquei apavorado por não saber como eu iria bancar todo esse trabalho, mas, por sorte, não demorou muito até encontrar um emprego de carteira assinada.

O ano de 2025 foi um ano em que tive que ressignificar o “Projeto Trajetória” e foi quando eu aceitei o terminaria independente do tempo que levasse. Se antes eu operava sob uma lógica de correr contra o relógio e finalizar esse trabalho com medo de que algo pior pudesse acontecer, passei então a andar junto ao relógio e pensar com calma a cada passo.

Depositei sobre mim um peso muitas vezes desnecessário, mas esse Projeto, depois de todas as suas formas e significados, acabou se tornando um motivo de resistência e perseverança - artísticas e pessoais. Se um dia foi o Projeto que me afundou, foi também o Projeto que me reergueu e hoje me dá muito orgulho e vontade de encerrá-lo para iniciar muitos outros Projetos.

Jamais irei recomendar que alguém execute um trabalho dessa complexidade durante a faculdade. É extremamente exaustivo, muitas vezes desnecessário e absurdamente desgastante. É um caminho solitário e muitos laços afetivos ou não

podem se romper. Nada vale à pena se não for feito com verdade e ou se for pensado apenas como instrumento de validação externa. Pouco importa os louros e prêmios se o objetivo final é o esvaziamento da aura e mensagens rasas. No entanto, embora tenha dito que jamais irei recomendar o caminho tortuoso de trabalhos grandes demais, é preciso dizer que vou sempre apoiar a dedicação e a vontade de trazer ideias para o mundo real independente do tempo que leve, desde que isso tenha um impacto positivo na vida da pessoa e que contribua para o constante estado de aprendizagem do fazer artístico.

7.2. A equipe

Eu poderia ter citado a equipe páginas e páginas acima, porém é preciso passar pelo processo todo para compreender certas coisas. Trajetória é algo extremamente pessoal e, mesmo que eu lute para não ser, acaba sendo. No capítulo “3.5 Trajetória”, quando mencionei sobre dois caminhos que tive que escolher e escolhi o mais difícil, algo relacionado à equipe também estava lá.

Quando tive um vislumbre do que o projeto estava se tornando, senti que precisava de ajuda para realizá-lo então comecei a reunir uma equipe. No início de 2023 o projeto estava bem estruturado, com suas respectivas áreas devidamente separadas. Fiz uma reunião no dia 14 de abril de 2023 para colocar todo mundo à par da ideia e dos produtos. A reunião aconteceu na sala do Fotolab. A primeira sala que tive uma aula da UNESP sem nem ter passado no vestibular. Fui pela curiosidade graças a Ana Laura e a Laís. A aula era sobre fotografia. Então foi tudo muito simbólico.

A equipe era grande. Contava com quase 30 pessoas as quais separei em núcleos e produtos. Eu tinha a noção de que era uma equipe imensa para os padrões do curso, então, antes de fazer o convite individualmente, me encontrava com a pessoa para explicar superficialmente a ideia e para que não fosse um choque. Além disso, sempre deixei claro que, devido ao meu envolvimento com o Projeto, aquilo tudo era uma missão minha, ou seja, eu tinha a plena ciência de que ninguém era obrigado a estar ali. Frisava também que, caso surgisse a necessidade de se desligar do projeto por questões pessoais, de trabalho e da graduação, não teria problema nenhum.

Por um breve período a equipe funcionou, mas aos poucos os bixos e veteranos foram se formando ou tendo outras prioridades. Aceitei os desligamentos de bom grado porque não era mais que a minha obrigação. Se eu estava ali realizando um sonho, não tinha porquê reclamar de uma pessoa que escolheu seguir seu próprio Projeto. Assim, 30 se transformou em 20, 15...

Confesso também que sou uma pessoa que demora para responder. Então, diversas vezes a equipe ficava semanas sem atualizações. Ou estava ocupado trabalhando, ou ocupado tentando lidar com minha própria cabeça. Não que isso justifique. Eu deveria ter prestado mais atenção nisso e não julgo quem estava muito engajado, mas desistiu da equipe por se sentir perdido.

Apesar de todos esses acontecimentos, sou muito grato por cada pessoa que aceitou fazer parte desse Projeto independente do período que tenha participado. Cada pessoa teve sua contribuição. Para algumas consegui retribuir o favor ajudando em seus próprios Projeto, para outras, sinto que ainda estou em débito e ficaria grato se um dia eu puder eventualmente retribuir o favor.

Figura 64 - Primeira versão da Equipe



Fonte: Acervo do Autor

7.3. O curso

Se entre o final de 2024 e 2025 foi o período de reconexão com o Projeto, esses meses também foram um período de muitas reflexões sobre o curso de Comunicação: Rádio, Televisão e Internet. Em todos esses anos vi muitos trabalhos de conclusão de curso e interdisciplinares serem iniciados e finalizados e todas as vezes situações recorrentes surgiam: diárias de 12 horas, atritos no *set*, exaustão, pessoas solicitando objetos importantes para uma cena com poucas horas de antecedência ou às vezes no mesmo dia da gravação. Eu entendo que algumas vezes certas ações são justificáveis e imprevistos acontecem, eu já estive lá. Porém, a falta de planejamento é algo quase cultural dentro do curso e é passado de geração a geração.

Não acredito que a culpa disso deva recair sobre um grupo específico de pessoas, pois é algo que afeta tanto o corpo docente quanto o corpo discente. Apesar de eu estar generalizando e apesar de ser um problema que a maioria das pessoas estejam cientes, é preciso estar sempre atento e tentar mudar a rota. Quando decidi retomar o Projeto, decidi também que tentaria fazer diferente. Além do Projeto demorar por conta do processo criativo, leva tempo também por conta de existir a vontade de realizar isso da maneira mais correta e justa possível. Meu desejo é que o roteiro esteja pronto para que o departamento de arte e foto possam trabalhar com um prazo razoável, que as gravações respeitem tanto os atores e atrizes quanto as ordem do dia, o relógio e a luz do sol e que a pós-produção não tenha que correr contra o tempo. Sei que soa utópico, mas por que não tentar de novo e de novo?

8. CONCLUSÃO

No começo de 2025, apesar de estar desempregado, estava decidido a me formar e que iria entregar tudo que dizia respeito ao “Projeto Trajetória” independente de seus produtos estarem finalizados ou não. Não demorou muito até encontrar um emprego, mas é um emprego no setor da educação. Um trabalho em uma escola do ensino médio. Devido ao meu cargo, devo chegar lá às 6h30 da manhã e sair às 17h10 da tarde. No entanto, para chegar lá é preciso acordar mais cedo, por volta das 5h30. Tenho um horário de almoço razoável, mas, devido à distância, acabo ficando por lá. Na volta, quando desço do ônibus no meu bairro, significa que são quase 18h da tarde.

É uma rotina cansativa, mas o salário me possibilita financiar esse Projeto. Não é muito, mas ainda sim é melhor que o salário que ganhava quando era estagiário. Não sei se existe conclusão para trabalhos ainda em curso, mas 2025 foi um ano de conclusão e de continuação concomitantemente. Aceitei e me acostumei com a ideia de finalizar esse Projeto em 2026 e fiquei de certa forma aliviado. O elenco está praticamente fechado, o roteiro está escrito e os produtos estão encaminhados.

É como se cada produto soubesse que estão conectados, mas hoje funcionam por conta própria. A banda que começou com três pessoas hoje conta com sete membros e as letras - antes atreladas inteiramente ao Projeto - ainda se mantêm fiéis, mas os rumos e interesses já são outros. Aprendi a me comunicar melhor e entender o espaço do outro. O Arthur, responsável pelas linhas da HQ, tem sua vida e seus próprios problemas que infelizmente eu não posso resolver por ele. Então, como eu posso cobrar 5 páginas em duas semanas se eu entendo que ele precisa de mais tempo porque ele entrou no olho do furacão?

Lidar com esse projeto me tornou mais empático comigo, com os outros e com a profissão que escolhi seguir. Além disso, expandiu meus interesses e técnicas e me colocou em contato com pessoas que, caso contrário, eu jamais teria conhecido e jamais teria tido momentos felizes como tive. Retomo aqui o que disse na Introdução que, para mim, “TCC” significa Trabalho de Continuação do Curso. Todos esses anos, mesmo com a pandemia, obtive experiências às quais serei eternamente grato e conheci pessoas que, mesmo que os rumos nos separem ou nos unam, levarei para sempre em minha memória.

O “Projeto Trajetória” é, no fim, um grande aprendizado. Um trabalho que me forneceu coragem para seguir em frente e visão para olhar para trás com respeito e para frente com muita dedicação. É também uma forma de demonstrar meu amor ao fazer artístico e o impacto que isso pode gerar nas pessoas e uní-las. No fim, sou apenas um instrumento da Criatividade. Se me for permitido, é do meu desejo continuar sendo um canal entre o plano das ideias e o plano material.

8.1. O futuro do projeto

Tenho a ciência de que aquilo que criei aqui me permite explorar ainda mais o significado das narrativas transmídias. Apesar de não ter entregue os produtos completos, entrego o planejamento e a base - que são tão importantes quanto. Embora tenha sido do meu desejo entregar tudo finalizado, não me culpo por não tê-lo feito. Respeito minha trajetória até aqui e, se o Projeto evoluiu, eu também amadureci.

Para 2026, o plano é seguir com a HQ. Agora eu estou mais estabilizado e o Arthur também. A peixevoador está mergulhando mais fundo para voar mais alto e criamos um ecossistema muito acolhedor para nós, para nossas ideias, para nossas vozes e para nossas músicas. A produção dos figurinos do curta já teve início e a pré-produção está caminhando e, quando o curta estiver melhor encaminhado, o fotolivro encontrará seu caminho também. Ao finalizar de fato todos os produtos, gostaria de montar um *making of* e falar sobre o processo de criação de cada produto e uma série de vídeos curtos no *YouTube* chamada “Trajetos”. Gostaria também de inscrever um dos produtos em leis de incentivo cultural, acredito que tenha potencial.

Além disso, no Fluxo Contínuo, consta o planejamento da criação de um *site* para agregar todos esses produtos. É do meu interesse expandir mais um pouco. Cada personagem tem uma história inteira e gostaria de atar alguns nós ou deixar pontas soltas propositalmente através de contos em formato de texto. Cada produto permite explorar inúmeras outras linguagens: com o disco e as músicas, podemos explorar a linguagem do videoclipe, com o fotolivro podemos explorar detalhes do universo como um todo. As possibilidades são infinitas.

Embora “Projeto Trajetória” me permita muitos caminhos, estou ciente que não dá para explorar o universo para sempre. Sei por onde quero começar e sei como quero terminar - mas isso fica para um outro relatório.

8.2. Considerações finais

Na tentativa de materializar esse Projeto, percebi que certas coisas demandam tempo, paciência e cuidado. Dentre as diversas áreas que tenho interesse, não tenho como prever para qual direção irei crescer. Assim, há anos, nutro a tarefa de nunca esquecer e sempre me lembrar de, quando me for possível, atuar como um jardineiro cultural - não em relação às plantas, mas sim às ideias. Plantando e cultivando sementes para que cresçam, floresçam, dêem bons frutos e raízes fortes.

Que eu nunca me esqueça que o segredo está nos detalhes e que, como disse no início desse relatório, eu esteja sempre ciente que “Trajetória” diz mais sobre o caminho percorrido do que o destino final.

“O verdadeiro naufrágio da longa viagem que fiz para chegar até aqui seria não tentar” (Amyr Klink, 1992)

9. AGRADECIMENTOS FINAIS

Sessão destinada às pessoas que tornaram minha trajetória acadêmica e pessoal muito melhor e que me mostraram - direta ou indiretamente - que a vida pode ser levada com leveza e esperança.

A

Ana Laura Alves: por ter me acolhido nas aulas de fotografia no Fotolab quando eu ainda era estudante do Cursinho Principia;

Ana Luisa Costa: por me inspirar a estudar modelagem 3D e ser mais consciente da arte que me proponho a produzir;;

Ana Luiza Persicano: pelas palavras assertivas e o humor afiado;

Ana Silvia Médola: por ter proferido - do jeitinho dela - uma frase em uma de suas aulas que me causou um desconforto muito necessário e que me fez prezar pela nossa bagagem cultural e a importância de estudar e ter referências;

André Brilho: por ter me passado ensinamentos importantes sobre como se portar como produtor;

André Turtelli: apesar do nosso breve contato, ter feito eu perceber que era possível ser quadrinista independente;

Arthur Okabayashi: por ter aceitado contribuir, acreditar nesse projeto e por ter emprestado sua técnica para a realização de um sonho que era meu e que virou nosso. Agradeço também por compartilhar comigo um tipo muito específico de loucura.

B

Bárbara Ignês: por ter o maior coração do mundo, por trazer leveza e por ser um farol em meio à tempestade;

Bill Luz: por me fazer entender um mundo que não era meu;

Bruno Jareta: pelo apoio incomensurável, pela paciência e gentileza gigantescas, por ser um exemplo como pessoa e como professor, pelas aulas e pela didática. Por ter aceitado me co-orientar, pelas reuniões, pelas ideias norteadoras, pelas palavras amigas que me tranquilizavam e pelos conselhos.

C

Carlos Gabriel: por me inspirar em diversos aspectos, por ser uma das pessoas mais engraçadas e autênticas que conheço;

Cassiano Belluco: por me ensinar mesmo que indiretamente a ser uma pessoa mais gentil e por ter escolhido usar a camiseta do *Sonic Youth* justo naquele fatídico dia;

Cynthia Leite Franco: pela compreensão, por sempre segurar minha mão mesmo a aproximadamente 10.300km de distância, e por me mostrar que sempre existe um amanhã.

D

Davi Calleja: por oferecer um espaço que eu e meus amigos pudéssemos ser felizes às segundas-feiras;

Dércio Martins: por fornecer um espaço para a *peixevoador* voar alto e mergulhar fundo nas próprias ideias e nos ajudar a materializar nossas músicas;

Diego Oba: por aprofundar minha admiração pela MTV e por nos entregar de bandeja um prato cheio de referências.

E

Eduardo Nasralla: por me mostrar que, mesmo perto do fim, podemos ser resistentes e manter uma postura muito *rock and roll*. E também por ter nos emprestado seu Mustang laranja para o “*Awakening*”, sou imensamente grato. Peço desculpas por ter demorado para lhe enviar uma cópia do curta e ter percebido que já era tarde demais;

faac webTV: por ser minha segunda faculdade;

Fabio Alves: por partilhar do mesmo sentimento de ser CLT e ter um relatório para fazer;

Felipe Aguiar: por ser um excelente professor de trompete;

Felipe Franco: por me ensinar a ser um irmão mais velho melhor;

Fernanda Henriques: pela paciência, acolhimento e por sempre me receber com um sorriso no rosto. Agradeço também por orientar minha Iniciação Científica - sem esse ponto minha graduação e meu modo de pensar a pesquisa seriam completamente diferentes;

Fernando Bafi: pelas palhaçadas, pela amizade e pelas planilhas;

Fernando Brasil: por mostrar que família pode surgir de várias formas e em diferentes lugares;

Fernando Matos: pelas conversas no corredor das 70s.

G

Gabriel Dassi: pela amizade improvável que se tornou uma das mais intensas tanto criativa quanto emocionalmente. Por me apresentar grandes discos do nosso país e pelas longas conversas que varavam as madrugadas;

Gabriel Ito: pelos desenhos para a peixevoador e pela cumplicidade;

Gabriel Leite: por me manter vivo;

Gabriela Barbosa: por ser uma pessoa mais alegre e me fazer ser assim também

Gabriela Vieira: por ter sido a melhor companhia durante o tenebroso período da pandemia e ter transformado meus dias positivamente

Giovanna Alice: pela receptividade e por dar vida à Almach;

Guilherme Soares: pela tranquilidade e parcimônia.

H

Heloisa Araújo: pela espontaneidade contagiante e por me fazer acreditar ser possível envelhecer sem ficar velho;

Henrique Gomes Moreira: por me fazer perceber que às vezes precisamos de pouco para fazer muito;

Henrique Barillari: por ser um irmão e por sempre e pular comigo rumo aos planos mais mirabolantes e megalomaníacos que passam pela nossa mente. Agradeço pelas parcerias criativas, audiovisuais e musicais;

Henrique da Silva Pereira: pelas aulas em 2019 que me fizeram acreditar que muita coisa no audiovisual é possível, por me fazer ter vontade de construir e aprimorar meus referenciais teóricos e por ser a figura de mestre detentor de uma sabedoria imensa, em outras palavras, um mago da comunicação. Agradeço também pela reunião durante a pandemia que me abriu os olhos para vislumbrar o que o Projeto Trajetória pode ser;

Henry Santana: pela parceria e mentoria durante meu período enquanto bolsista do Fotolab;

I

Ian Stehling: pelas risadas mais repentinas e sinceras, pelas jogatinas de sinuca e por ser uma criatura que exala uma alegria surpreendente. Por ser o tipo de amigo recente que nos dão a impressão de que nos conhecemos há tempos;

Isabela D'Avila: por ser um exemplo de força, resiliência, sensibilidade e ternura. Por ter sido a primeira escutar a ideia embrionária desse Projeto;

J

Jefferson Oliveira Goulart: por me fazer lembrar de como o Brasil já foi e ter sempre em mente como ele pode ser - e lutar para isso;

João Batista Signorelli: pela parceria criativa, pelos ensinamentos, por ser um irmão para vida toda. Agradeço também por demonstrar técnicas de como burlar o espaço e o tempo e por ser um exemplo de equilíbrio, sensatez e por me ensinar a apreciar esse brevíssimo momento que nos é concedido nesse plano;

João Pedro Sobreira: por carregar o título de *MacGyver* da peixevoador, pelos solos de guitarra insanos, por nos lembrar que tocar ao vivo é importante e pela parceria;

João Victor: por me fazer perceber e ser grato pelas pessoas que cruzam nosso caminho independente do momento;

João Vitor Lima: por ser uma companhia sempre presente. Sempre. Por ser um amigo sempre disposto a oferecer um lugar de escuta e por ser um dos poucos a fechar as portões da turma de 019 comigo;

Jackspub Gang: por ser minha segunda família, pelo acolhimento e ensinamentos, e pelas risadas. Por ser meu elenco favorito de uma série;

José Luiz Guerreiro: pelas incontáveis risadas e por ter transformado as manhãs no Mundo Perdido (junto à Mel e ao Wellington) um dos lugares mais acolhedores que já trabalhei;

Julia Aguiar: pelas conversas e pelo apoio imenso em relação ao Coletivo Amtrak;

Júlia Ferreira: por ser uma das maiores surpresas na minha vida, por me trazer de volta à realidade diversas vezes, pela praticidade, pelos almoços, lanches da tarde e jantas, por ser uma irmã que vou levar comigo independente de qualquer coisa;

Julia Garcia: pela parceria breve, mas imensamente significativa, pelas palavras doces e pela compreensão;

Juliana dos Anjos: pela potência transformadora dentro e fora do âmbito audiovisual;

Juliana Mossoni: por ser uma veterana exemplar quando eu ainda era calouro - o que contribuiu para que eu almejasse ser um veterano acolhedor e prestativo;

Juliana Pollato: pela importância das palavras e dos recomeços;

Julio Zaicoski: por dar vida ao Jet e pela sua dedicação ao teatro;

Juvercy Mathias: pelas risadas e por estar no estúdio de RTVI na maioria das vezes.

L

Laan Mendes Barros: por me apresentar ao termo transmídia e ser parcialmente culpado de toda essa loucura;

Laís Akemi: por me incentivar a iniciar uma pesquisa, por me fornecer uma base melhor para a fotografia analógica e por me apresentar a diversas bandas as quais eu levaria um certo tempo para descobrir;

Laura Porto: por ter me dito algo como “não deixe esse projeto atrapalhar sua saúde!”. Acho que falhei miseravelmente ao mesmo tempo que obtive sucesso.

Leandro Oliveira: por ser uma espécie de irmão mais velho - do tipo que tem um enorme impacto cultural sobre você;

Leandro Santhiago: pela bondade, gentileza e calma. Pela habilidade multi-instrumentista e pelo show d'O Terno que serviu de base para a solidificação de nosso caminho conjunto;

Leonardo Salvato: por me apresentar a fotografia enquanto forma de arte;

Letícia Bonatelli: por despertar, mesmo que indiretamente, a vontade de seguir pelo caminhos da pós-graduação;

Luane Oliveira: por ser uma das pessoas mais descoladas que conheço e por dar vida à Ayo;

Lucas Beltrame: pelas noites de maratonas dos filmes do David Lynch e por ser um excelente cozinheiro;

Lucas Peruzzo: pela parceria, por me apresentar referências de quadrinhos incríveis e pelos desenhos;

Lucinea Marcelino Villela: por ter me aberto algumas portas na graduação e ter me aceito como primeiro bolsista-estagiário do MATAV. Isso fez com que eu economizasse muito tempo e pudesse focar em outros projetos;

Luigi Tudisco: por me incentivar ao caminho da montagem e por ser uma referência dentro do curso;

Luis Pacheco: pela proatividade e fazer tudo com muito afinco e dedicação.

M

Maria Eduarda Araújo: por topar inúmeras loucuras, pelo Coletivo Amtrak e por ser um motor de ideias;

Manuela Adati: pelas plantas, pelas flores, pelas risadas, por partilhar algumas características, por me ver e me enxergar e por me fazer sentir sempre que não estou sozinho;

Marcos Américo: por fomentar minha paixão pelo cinema e por ter me apresentado aos clássicos;

Maria Fernanda Paro: pela parceria criativa, pela sensibilidade, pela pureza da voz, composições conjuntas, pela gentileza e por ser uma das artistas que mais admiro nesse mundo todo;

Maria Luiza Balbino: por dar vida à uma das personagens mais importantes do curta;

Mariana Mizuki: por tornar os dias no Fotolab mais divertidos;

Mariana Rosa: pelos momentos felizes e pelas vezes escutando Jorge Ben Jor juntos;

Mateus Bettini: pela escrita destemida e sincera, pelo olhar fotográfico, pelas conversas e referências trocadas e por nunca se render a chatice recorrente do mundo;

Mateus Valiengo: pela cumplicidade que nos fez atravessar nosso primeiro ano da faculdade de maneira muito divertida;

Matheus Leite: pelo apoio e resguardo psicológico;

Mel: pela bondade gigantesca muito difícil de encontrar nos dias de hoje.

N

Nina Franco: por ser a criatura mais iluminada que conheço e por ser a melhor das irmãs (e a única).

O

Oriana Medina: por dar vida à The Seeker e por ser uma das melhores pessoas que esse curso já teve.

P

Paula Galafazzi: por ser uma das pessoas mais radiantes que já conheci em toda minha graduação;

Paula Shiotsuki: pela gentileza, simpatia e acolhimento durante a pandemia;

Paulo Franco: por ter mudado a trajetória da vida da minha mãe e, consequentemente, a minha. Por ter me aceitado como um filho;

Paulo Tonon: que luta incessantemente pela cultura de Bauru;

Pedro Almeida: por ser o coração do nosso grupo de amigos e me ajudar a enxergar a vida com a leveza mais abasileirada de todas;

Pedro Aragão: por aceitar dar vida ao Jorge;

Pedro Gomez: por me fazer perceber que Bauru está além da UNESP;

Pedro Nali: pela arte para a HQ;

peixevoador: por ser a realização de um sonho, pela soma de visões, pelas músicas e ensinamentos, mas, acima de tudo, por ser mais uma família;

Poliana Adorno: pela excelência dos figurinos;

R

Rafaela Farias: pela jovialidade e pela disposição em sempre ajudar;

Regina Célia: por ter me ensinado que o segredo está na delicadeza dos detalhes;

Rep Faixa: por terem acreditado e aberto espaço para a Vórtex I;

Rep Solar: por terem me proporcionado inúmeros momentos felizes no momento mais obscuro e por terem me adotado de certa forma;

Rodrigo Pereira: por ter dirigido uma das histórias mais bonitas de um curta dentro do curso e por ter me convidado para fazer parte disso;

Rosa Sarah Vida: por ser uma das pessoas mais “casca-grossa” que conheço, pela coragem que nela transborda e por me ajudar a me entender melhor;

Rosa Villanova: pelo apoio otimista e por ter me ensinado que o cuidado faz as coisas durarem;

Rubens Junior: pela conversa no ponto de ônibus em 2018 que basicamente fez com que eu retomasse a ideia de prestar o vestibular para RTVI e também pela confiança em todos os momentos.

S

Sabrina Leite: por ser um exemplo de que a cultura pode ir sempre além e incluir cada vez mais pessoas.

T

Tainá Arcanjo: pelos ensinamentos dentro da webTV que me fizeram perceber quando é importante se impor e quando escutar;

Talita Cardoso: pelos momentos de descontração quando eu e o Henrique estávamos fritando o cérebro;

Tamara Guaraldo: pelas melhorias no curso que irão ecoar por muitos anos;

Theodoro Mioni Nakamura: por ser um exemplo de como ser um bom amigo;

Thiago Sparapan: pelas contribuições músicas;

Tiago Jun: pela gentileza e pelos serviços fotográficos;

Tobias: pela transmissão de um momento especial.

V

Valéria Franco: pelo acolhimento e por sempre me proporcionar momentos leves e alegres em família;

Victor Brites: por ser um exemplo de como elevar nossos sonhos e ideias até a última potência e continuar sendo gentil com os outros e com nós mesmos;

Vitor Amorim: por ser um ícone alternativo. Se ele fosse um ex-VJ da MTV Brasil, seria o meu favorito. Agradeço também por ser um exemplos em muitos aspectos;

Vitor Hugo de Souza: por me ensinar a ser, a como *não* ser e por fazer com que eu aproximasse de mim mesmo ainda que tenha sido um movimento não planejado;

Vitor Mugnol: por ser a pessoa mais punk que eu conheço, por ter um coração gigantesco e por ser uma fonte de referências que só ele poderia conhecer. Agradeço também por ser o metrônomo humano da peixevoador.

W

Wellington Leite: pelos incontáveis livros, por me apresentar Earth, Wind and Fire, por ser meu professor na horas vagas, pelas sementes culturais plantadas no passado e que hoje dão frutos como esse Projeto;

Willians Balan: pelos ensinamentos através da TBR que me ajudaram a estreitar e expandir a visão que tenho sobre o que fazer ou não dentro do setor audiovisual.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BAZIN, André. **O que é o cinema?** Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2014. (Original de 1958).
- BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- CHATMAN, Seymour. **Story and discourse: narrative structure in fiction and film**. Ithaca: Cornell University Press, 1978.
- CHEDIAK, Sheylla; OLIVEIRA, Paula Ramos de. **Um olhar sobre A câmara clara de Barthes**. Revista Hipótese, Itapetininga, v. 4, n. 2, p. 278–288, 2018.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo: cinema 2**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DENA, Christy. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments**. 2009. Tese (Doutorado) — University of Sydney, Sydney, 2009.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. (Original de 1942).
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1985.
- EVERETT, Anna. **Digitextuality and Click Theory**. In: EVERETT, Anna; CALDWELL, John T. (ed.). **New Media: Theories and Practices of Digitextuality**. New York; London: Routledge, 2003.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Tradução do autor. São Paulo: Hucitec, 1985.

FRITH, Simon. **Performing Rites: On the Value of Popular Music**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996.

HESMONDHALGH, David. **Indie: The Institutional Politics and Aesthetics of a Popular Music Genre**. *Cultural Studies*, v. 13, n. 1, p. 34–61, 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2006.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 1997.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular: uma história da fotografia**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. 6. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hécio de Carvalho. São Paulo: M. Books, 2005. (Original de 1993).

MORAN, Ian P. **Punk: The Do-It-Yourself Subculture**. *Social Sciences Journal*, v. 10, n. 1, p. 58–65, 2010.

MULVEY, Laura. **Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image**. Londres: Reaktion Books, 2006.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production**. *International Journal of Communication*, v. 3, p. 586–606, 2009.

VERNALLIS, Carol. **Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context**. Nova York: Columbia University Press, 2004.

APÊNDICES

