



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"



CAROLINE RYE YAMASAKI
CLÁUDIO BIERBAUMER AVANCINI
MARIA LUIZA FURATORI LEOPASSI
SHELSEA HÜSCH
TÂMILY MITSUEDA PACHECO

BAURU

2014

CAROLINE RYE YAMASAKI
CLÁUDIO BIERBAUMER AVANCINI
MARIA LUIZA FURATORI LEOPASSI
SHELSEA HÜSCH
TÂMILY MITSUEDA PACHECO

AJUSTE

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Radialismo

Orientador: Prof. Dra. Letícia Passos Affini

Bauru

2014

Agradecemos às nossas famílias e amigos pelo apoio e carinho inabaláveis, à nossa professora orientadora Letícia Affini pelo suporte, incentivo e amizade; e aos colaboradores Alberto Ribeiro, Alexandre Augusto e Carolina Ito, por trazerem à vida os devaneios de nossa imaginação.

Todo mundo tem um mundo secreto dentro de si. Quero dizer todos. Todas as pessoas em todo o mundo, e eu quero dizer todos – não importa o quão maçante e chato eles se sintam no exterior. Dentro, eles todos tem inimagináveis, magníficos, maravilhosos e estúpidos mundos incríveis... Não apenas um mundo. Centenas deles. Milhares, talvez. (GAIMAN, 1989)

RESUMO

Ajuste é um projeto experimental transmídia voltado para a produção de conteúdo em diferentes plataformas, que são independentes entre si, mas constituem parte de um todo. Seu produto central é uma história em quadrinhos que substituiu a ideia inicial da criação de um curta-metragem. Os outros produtos são um livro eletrônico, marcadores de página e um aplicativo para dispositivos móveis. O projeto foi estruturado em três diferentes etapas: pré-produção, produção e pós-produção, e adotou a pesquisa-ação como metodologia, possibilitando o aprimoramento da prática e do conhecimento teórico da equipe. A execução dos produtos, no entanto, não implicou em sua distribuição, por conta do caráter experimental do projeto. A dimensão complexa do mesmo resultou em inúmeras adversidades, que foram resolvidas através do empenho coletivo da equipe. Por conta da extensão de estudos que ainda não esclarecem definitivamente todos os limites do campo da transmídia, optou-se por usar como base os estudos de Henry Jenkins sobre o assunto.

Palavras-chave: Convergência midiática. Transmídia.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Imagens do filme “O Estranho Mundo de Jack”, de Tim Burton	27
Figura 2: Imagens do filme “Alice no país das maravilhas” (2010), de Tim Burton	28
Figura 3: Obras de Maurits Cornelis Escher	28
Figura 4: Ilustrações de <i>Mad Men</i>	30
Figura 5: Imagens do <i>storyboard</i> da Pixar.....	30
Figura 6: Fonte <i>Ana Katrina Tan</i>	40
Figura 7: Referência para a composição da logomarca.....	41
Figura 8: Fonte <i>kayetan</i> e ilustração da garrafa do “mundo B”	41
Figura 10: Rascunho da logomarca.....	43
Figura 11: Versão final da logomarca	44
Figura 12: Guia de uso da logomarca – página 1	44
Figura 13: Guia de uso da logomarca – página 2	45
Figura 14: Guia de uso da logomarca – página 3	45
Figura 15: Guia de uso da logomarca – página 4	46
Figura 16: Guia de uso da logomarca – página 5	46
Figura 17: Guia de uso da logomarca – página 6	47
Figura 18: Guia de uso da logomarca – página 7	47
Figura 20: <i>Concepts</i> Max ideal.....	63
Figura 21: <i>Concept</i> Max transformado	63
Figura 22: <i>Concept</i> Max criança	64
Figura 23: <i>Concepts</i> Sophia	64
Figura 24: <i>Concepts</i> Executivo	65
Figura 29: <i>Concept</i> posições Max.....	66
Figura 30: <i>Concept</i> posições Sophia.....	67
Figura 31: <i>Concepts</i> personagens figurantes.....	67
Figura 34: Prancha agência de correios e rua “mundo A”	69
Figura 36: Prancha ambiente deserto e escritório “mundo B”	70
Figura 38: Prancha ideias “mundo B”	71
Figura 39: <i>Concept</i> rua “mundo A”	72
Figura 40: <i>Concept</i> penhasco “Mundo B” – versão 1	73
Figura 41: <i>Concept</i> penhasco “Mundo B” – versão 3	73
Figura 42: <i>Concept</i> penhasco “Mundo B” – versão 2	73
Figura 44: <i>Concept</i> abóboda “Mundo B”	74
Figura 45: <i>Concept</i> interior da abóboda “Mundo B”	74
Figura 46: <i>Concept</i> garrafa e criaturas “Mundo B”	75
Figura 47: <i>Concept</i> praia “Mundo B”.....	76
Figura 48: <i>Concept</i> agência de correios “Mundo A”	76
Figura 49: <i>Concepts</i> ambiente deserto, infinito vazio e ambiente vazio “Mundo B”	77
Figura 50: <i>Storyboard</i> parte 1	79
Figura 51: <i>Storyboard</i> parte 2	80
Figura 53: Prancha cena 1 <i>take 1,2,3 e 4</i>	81
Figura 54: Ilustrações “mundo A”	83
Figura 55: Personagem <i>Yellow Kid</i> , criado por Richard Outcault	93
Figura 57: Quadrinhos “A Turma da Mônica”, de Maurício de Sousa.....	94
Figura 58: Quadrinho <i>Spawn</i> , de Todd McFarlane.....	95

Figura 59: “As Cobras, Luís Fernando Veríssimo	96
Figura 60: “Níquel Náusea”, de Fernando Gonsales	96
Figura 61: Rascunho dos personagens da HQ	97
Figura 62: Transição de ambiente claro e escuro, referência ao “Mundo B.....	108
Figura 63: Representação de imagens translúcidas.....	108
Figura 64: Sequência de quadros largos ocupando uma página	109
Figura 65: Referência a cena de Max parado e objetos caindo no chão.....	109
Figura 66: Marcadores criativos e atrativos.....	135
Figura 67: Metáforas de Calvin & Haroldo	136
Figura 68: Peanuts, se Charles Schuls.....	137
Figura 69: Tira de Laerte	137
Figura 70: Tira de Agneli.....	137
Figura 71: Tira de Ziraldo.....	138
Figura 72: Tiras da série Malvados, de André Dahmer	139
Figura 73: Tira de André Dahmer (2013)	139
Figura 74: Tirinha voltada para o caráter cômico.....	140
Figura 75: Tirinha voltada para o caráter cômico.....	140
Figura 76: Tirinhas de caráter crítico	140
Figura 77: imagem que serviu como referência à tira “O Beijo”	145
Figura 78: contorno preto do desenho no papel	145
Figura 79: imagem sendo vetorizada no Illustrator.....	145
Figura 80: parte do cenário se repete nos dois quadros	146
Figura 82: adaptação de imagem pronta vetorizada	147
Figura 83: tira “O Beijo” com ilustrações adaptadas para 3 quadros.....	147
Figura 84: adaptação do roteiro da tira “O Mergulho”	148
Figura 85: das três ilustrações, as duas primeiras foram descartadas	148
Figura 86: alteração da fala das personagens para dar mais sentido à narrativa	148
Figura 87: marcador dividido em 3 quadrinhos.....	149
Figura 88: marcador com tira “Chuveiro”	149
Figura 89: marcador com tira “O Beijo”	149
Figura 90: marcador com tira “Castelinho”	150
Figura 91: marcador com tira “Ideia”	150
Figura 92: marcador com tira “Grafite”	150
Figura 93: marcador com tira “Destinos da Idéias”	150
Figura 94: marcador com tira “O Mergulho”	151
Figura 95: marcador com tira “Unicórnio”	151
Figura 96: ilustrações referentes a diferentes pontos da narrativa da HQ	151
Figura 97: Ilustrações referentes somente à abóbada	152
Figura 98: Créditos na lateral direita do marcador	152
Figura 99: Aplicativos do Google Play	155
Figura 100: Aplicativos <i>iDo</i> e <i>BugMe</i>	157
Figura 101: Aplicativos <i>ColorNote</i> e <i>EasyNote</i>	157
Figura 102: Aplicativos <i>ListNote Pro Notepad</i> , <i>AudioNote</i> e <i>SafeNote</i>	158
Figura 103: Aplicativo <i>Reach Your Goal</i> , <i>Vida</i> e <i>Metas de Calibre</i>	158
Figura 104: Aplicativo <i>Notas e Metas</i>	159
Figura 105: Padrões para aplicativos da <i>Android</i>	160
Figura 106: Tela inicial sem e com garrafas	163
Figura 107: Transição entre tela inicial e tela secundária	163
Figura 108: Tela de criação de nota.....	163

Figura 109: Tela de criação de nota com teclado ativo	164
Figura 110: Tela de criação de nota com teclado numérico ativo	164
Figura 111: Janela de confirmação de ação	164
Figura 112: Movimentação e exclusão de garrafas.....	165
Figura 113: Opção de excluir garrafas e janela de confirmação de ação.....	165
Figura 114: Janela de confirmação de ação	165
Figura 115: Opção “Abrir Garrafa” e janela de confirmação de ação.....	166
Figura 116: Tela secundária, com garrafas abertas.....	166
Figura 117: Criação e organização de categorias e janela de confirmação de ação	166
Figura 118: Tela “excluir categorias” e janela de confirmação de ação	167
Figura 119: Informações.....	167
Figura 120: Primeiro desenho de estrutura do Aplicativo	168
Figura 121: Comparação entre telas da primeira e da segunda versão.	169
Figura 122: Substituição das configurações de categoria por cores.....	170
Figura 123: Substituição do teclado numérico (esquerda) por abas (direita)	171
Figura 124: Comparação entre janelas de menu da primeira e da segunda versão	171
Figura 125: Opções de organização de garrafas	172
Figura 126: Visualização do conteúdo de uma nota.....	173
Figura 127: Opção “Abrir Garrafa”	173
Figura 128: Edição de notas	174
Figura 129: Excluir Notas	174
Figura 130: Janela de confirmação de ação	175
Figura 131: Comparação entre a tela secundária da primeira e da segunda versão.....	175
Figura 132: Visualizar e excluir pergaminhos	176
Figura 133: Seleção de uma ou mais garrafas	176
Figura 134: Comparação entre a linguagem da primeira e da segunda versão I.....	177
Figura 135: Comparação entre a linguagem da primeira e da segunda versão II	177
Figura 136: Janelas a serem excluídas.....	178
Figura 137: Janelas que devem ser mantidas	178
Figura 138: Janelas que foram mantidas e alteradas no segundo desenho	179
Figura 139: Estrutura do aplicativo, com as indicações de alterações necessárias.....	180
Figura 140: Segundo desenho de estrutura do aplicativo, com alterações realizadas...	181
Figura 141: Limites de um ícone.....	182
Figura 142: Medidas da tela inicial	182
Figura 143: Medida da janela de título de uma garrafa	183
Figura 144: Medida da janela e dos ícone da tela de visualização de uma nota.....	183
Figura 145: Medida do ícone dos pergaminhos	184
Figura 146: Medida da janela e do ícone da tela de visualização de uma nota aberta....	184
Figura 147: Medida dos ícones e figuras da janela de menu.....	185
Figura 148: Medida dos ícones e figuras da segunda janela de menu	185
Figura 149: Medidas da janela de informações sobre o aplicativo.....	186
Figura 150: Medida dos ícones de edição de cor e data.....	186
Figura 151: Medida dos ícones de edição de cor	187
Figura 152: Medida da janela de confirmação e do ícone “Jogar no mar”	187
Figura 153: Legenda de símbolos dos movimentos	188
Figura 154: Toque único sobre os ícones da tela inicial	189
Figura 155: Toque único sobre uma garrafa da estante	189
Figura 156: Movimento de tocar e arrastar objeto.....	190
Figura 157: Movimento de transição entre a tela inicial e a tela secundária	191

Figura 158: Movimento de rolagem vertical.....	191
Figura 159: Movimento de organização das categorias de garrafas.....	192
Figura 160: Estrutura do segundo desenho com indicações de movimentos e toques..	193
Figura 161: Exemplo de substituição de janela por telas cheia.....	194
Figura 162: Ícone “garrafa quebrada”	195
Figura 163: Prancha de referências de garrafas.....	196
Figura 164: Prancha de referências de estantes/prateleiras	197
Figura 165: Prancha de referências de pergaminhos.....	198
Figura 166: Prancha de referências para preenchimento do fundo da tela.....	198
Figura 167: Primeiros desenhos feitos por André Poles.....	199
Figura 168: Desenvolvimento dos desenhos das garrafas	200
Figura 169: Área de limite mínimo de tamanho do desenho.....	200
Figura 170: Alterações no desenho da estante	201
Figura 171: Primeira, segunda e terceira opção de pergaminho	201
Figura 172: Telas produzidas a partir da segunda opção de pergaminho	202
Figura 173: Primeira opção de desenho do mar.....	202
Figura 174: Referência para criação da segunda versão do desenho do mar	203
Figura 175: Segunda opção de desenho do mar	203
Figura 176: Imagem utilizada para produção do fundo de tela do aplicativo.....	204
Figura 177: Desenvolvimento de imagens para fundo de tela do aplicativo.....	204
Figura 178: Logo do aplicativo Lumni.....	205
Figura 179: Desenvolvimento das telas e demais elementos	206
Figura 180: Tela inicial e telas secundárias.....	207
Figura 181: Menu e tela de informações.....	207
Figura 182: Tela de criação de nota. Tela não utilizada.....	208
Figura 183: Telas de criação de nota.....	208
Figura 184: Telas de menu e organização de garrafas.....	209
Figura 185: Telas de exclusão de garrafas a partir do menu inicial.....	209
Figura 186: Telas de visualização de nota e confirmação para abrir garrafa.....	210
Figura 187: Telas de edição de nota	210
Figura 188: Tela de confirmação para excluir nota.....	211
Figura 189: Telas de movimentação de garrafas e confirmação para excluir.....	211
Figura 190: Tela de visualização de pergaminho e confirmação para excluir	212
Figura 191: Telas de movimentação de garrafas e confirmação para excluir.....	212
Figura 192: Telas aviso	213
Figura 193: Estrutura final, com telas montadas	214
Figura 194: <i>Background 1</i>	217
Figura 195: <i>Background 2</i>	217
Figura 196: <i>Background</i> e logomarca do projeto	218
Figura 197: paleta da logomarca Ajuste e cores utilizadas nos títulos do menu	218
Figura 198: teste para montagem do menu	219
Figura 199: Página inicial do <i>site</i>	220
Figura 200: Subpágina “Referências”	221
Figura 201: Página “O Universo”	222
Figura 202: Página “Produtos”	223
Figura 203: Subpágina “HQ Ajuste”	223
Figura 204: Subpágina “Marcadores de Página”	224
Figura 205: Subpágina “Enciclopédia de caixinhas de música”	225
Figura 206: Página “Aplicativo Lumni”	225

Figura 207: Página “Extras” 226

Figura 208: Página “Equipe” 227

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1: Gastos do projeto	36
Tabela 2: Verba do projeto	37
Tabela 3: Esquema para sonorização curta-metragem.....	88
Tabela 4: Estrutura final do <i>site</i>	216

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1. REFERENCIAIS TEÓRICOS E ESTÉTICOS	17
1.1 TEÓRICOS	17
1.1.1 Roteiro segundo McKee	17
1.1.2 Filosofia de Spinoza	21
1.1.3 Transmídia e convergência midiática	23
1.2 ESTÉTICOS.....	27
2. METODOLOGIA.....	32
3. CRONOGRAMA.....	34
4. PRODUÇÃO EXECUTIVA	36
5. EQUIPE	38
6. O UNIVERSO	39
7. IDENTIDADE VISUAL	40
7.1 PRÉ-PRODUÇÃO	40
7.2 PRODUÇÃO	42
7.3 PÓS-PRODUÇÃO.....	43
8. CURTA-METRAGEM	48
8.1 PRÉ-PRODUÇÃO	48
8.1.1 Concepção da ideia	48
8.1.2 Storyline.....	51
8.1.3 Sinopse	51
8.1.4 Argumento.....	51
8.1.5 Roteiro	54
8.1.6 Concepts de personagens	61
8.1.7 Concepts de cenário	67
8.1.8 Storyboard.....	78
8.2 PRODUÇÃO	81
8.2.1 Ilustrações.....	81
8.2.2 Problemas	82
8.3 PÓS-PRODUÇÃO.....	85
9. TRILHA SONORA DO CURTA-METRAGEM	86
10. SONORIZAÇÃO DO CURTA-METRAGEM	88

11. HISTÓRIA EM QUADRINHOS	92
11.1 PRÉ-PRODUÇÃO	92
11.2 PRODUÇÃO	110
11.2.1 Esboços.....	110
11.3 PÓS-PRODUÇÃO.....	120
12. LIVRO ELETRÔNICO	121
12.1 PRÉ-PRODUÇÃO	121
12.1.1 Concepção da ideia	121
12.1.2 Roteiro	122
12.2 PRODUÇÃO	132
12.3 PÓS-PRODUÇÃO.....	133
13. MARCADORES DE PÁGINA.....	134
13.1 PRÉ-PRODUÇÃO	134
13.1.1 Concepção da Ideia.....	134
13.1.2 Tiras	136
13.2 PRODUÇÃO	144
13.2.1 Ilustração das Tiras	144
13.2.2 Montagem dos Marcadores	149
13.3 PÓS-PRODUÇÃO.....	152
14. APLICATIVO.....	154
14.1 PRÉ-PRODUÇÃO	154
14.1.1 Concepção da Ideia.....	154
14.1.2 Estrutura	162
14.1.2.1 Primeiros desenhos	162
14.1.2.2 Alterações	169
14.1.2.3 Medidas.....	181
14.1.2.4 Movimentos	187
14.1.2.5 Alterações Finais.....	193
14.1.3 Estética.....	195
14.1.3.1 Garrafas.....	196
14.1.3.2 Prateleiras.....	197
14.1.3.3 Pergaminhos.....	197
14.1.3.4 Fundo de tela.....	198
14.2 PRODUÇÃO	199

14.2.1	Desenhos	199
14.2.2	Texto de informações.....	205
14.2.3	Montagem das telas	205
14.3	<i>PÓS-PRODUÇÃO</i>	214
15.	SITE	215
15.1	<i>PRÉ-PRODUÇÃO</i>	215
15.1.1	Concepção da ideia	215
15.1.2	Estrutura	215
15.1.3	Estética	216
15.2	<i>PRODUÇÃO</i>	220
15.3	<i>PÓS-PRODUÇÃO</i>	227
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	228
	REFERÊNCIAS	230

INTRODUÇÃO

“Ajuste” é um projeto experimental transmídia que tem como produto central uma história em quadrinhos direcionada para o público *Young Adult* (YA)¹, entre 15 e 29 anos. Outros produtos com fluxo de conteúdo voltado para diferentes plataformas de mídia se configuram como um ponto de acesso ao universo narrativo da história em quadrinho, contribuindo de forma distinta para sua compreensão. São eles: um livro eletrônico, marcadores de página e um aplicativo para dispositivos móveis. Tomando como base os conceitos de convergência midiática e narrativa transmidiática apresentados por Henry Jenkins (2008), o projeto explora a crescente tendência do mercado audiovisual de investir na produção de conteúdos diferenciados que estimulem o consumo. A transposição do universo ficcional da história em quadrinho para outras mídias se inspira em dois projetos que utilizaram a mesma estratégia: *Lost* (2004) e *Matrix* (1999). A fim de ampliar o potencial narrativo da história em quadrinho, a equipe criou um roteiro original que deu origem a outros produtos capazes de despertar ainda mais o interesse do público pelo universo criado.

A princípio, o projeto foi pensado em torno da produção de um curta-metragem em animação 2D. O fato da técnica de animação ser pouco praticada ao longo do curso despertou na equipe o interesse de aprofundar seu conhecimento e aprendizado sobre a animação, adotando como estética uma combinação variada de técnicas. Foram produzidos *storyline*, sinopse, argumento, roteiro, *concepts* de cenário e personagens, *storyboard*, trilha sonora e parte das ilustrações do curta-metragem. Mas no decorrer do processo de pré-produção e produção do curta a equipe enfrentou vários imprevistos e acabou atrasando o andamento do projeto em algumas semanas, até que sua produção e finalização se tornaram inviáveis. Mesmo desapontada e com seu cronograma atrasado, a equipe acabou contornando esses problemas e apresentou uma solução que pôde ser desenvolvida tomando proveito de elementos que já tinham sido produzidos e pensados. Surgiu então, a ideia de transformar a proposta do curta-metragem em uma história em quadrinhos, e a equipe foi responsável pela adaptação do roteiro para o novo meio.

A estrutura do roteiro do curta-metragem e sua posterior adaptação para uma história em quadrinho tomaram como base teórica os estudos de Robert McKee (2001), que contribuiu para compor não somente o formato, mas também o conteúdo da narrativa. Como base teórica para a criação do universo da história, também se utilizaram dos conceitos filosóficos do

¹ De acordo com os padrões propostos pela *The Young Adult Library Services Association* (YALSA)

pensador racionalista Baruch de Spinoza (2009), cujos pensamentos trazem conclusões que se identificam com os tempos modernos, bastante explorados na narrativa.

A metodologia do projeto, desenvolvida a partir das etapas de pré-produção, produção e pós-produção, é a pesquisa-ação. O que se obtém em cada etapa dá o suporte necessário para o desenvolvimento da etapa seguinte, contribuindo também para a análise de alternativas e soluções para os problemas enfrentados. A fim de aprimorar a prática da produção audiovisual e o conhecimento teórico, a equipe se dividiu e cada membro ficou responsável por uma das etapas ou produto, que serão abordados no decorrer do trabalho.

Tomando como base os conceitos de convergência midiática apresentados por Jenkins (2008), o projeto Ajuste mescla novas e antigas mídias com fluxo de conteúdo voltado para diferentes plataformas de mídia, que interagem entre si e ampliam o potencial de consumo de cada um de seus produtos. O projeto demonstra a maneira como devem ser pensados e planejados cada produto para que se caracterizem como parte de um todo – independentes entre si, mas com um ponto em comum entre eles.

Caracterizada pelo comportamento ativo do público, que parte a procura de novas experiências de entretenimento, a convergência midiática também estabelece uma forte relação entre produtores e consumidores. Produtores procuram responder ao *feedback* dos consumidores, que em troca, investem em seus produtos. O projeto, no entanto, é experimental e não estabelece, portanto, nenhum tipo relação entre seus produtores com consumidores. Por isso, a equipe também optou pela criação do *site* do projeto, que não constitui parte da transmídia, mas está voltado para a divulgação acadêmica do projeto.

1. REFERENCIAIS TEÓRICOS E ESTÉTICOS

Neste capítulo serão tratados os referenciais teóricos e estéticos utilizados como base para a produção do projeto Ajuste.

1.1 TEÓRICOS

Este tópico abordará os referenciais teóricos utilizados no desenvolvimento do projeto. Entre eles estão o livro de Robert McKee (2001): *Story – Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro* para o desenvolvimento do roteiro do curta-metragem; os conceitos do filósofo Baruch de Spinoza (2009) para a concepção da história, e os estudos de Henry Jenkins (2008) sobre convergência midiática para a estruturação da narrativa transmidiática.

1.1.1 Roteiro segundo McKee

Para a estruturação do roteiro do curta-metragem, foi selecionado como base teórica o livro do autor Robert McKee (2001), *Story – Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da escrita de roteiro*. Dele utilizam-se elementos que ajudam a compor não somente o formato, mas também o conteúdo da narrativa. Os principais conceitos extraídos do livro são os de estrutura, que trabalha o desenvolvimento da ação em termos de valor; o *design* da história, que engloba o incidente incitante, as complicações progressivas, a crise, o clímax e a resolução; além dos conceitos relativos à construção do protagonista.

Segundo McKee (2001) a estrutura é a seleção de eventos da história da vida das personagens, composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, visando expressar um ponto de vista específico. Para o autor, um evento afeta ou é causado por pessoas, criando uma mudança significativa na situação de vida de uma personagem que é expressa e experimentada em termos de valor.

Para uma mudança ser significativa você precisa expressá-la em termos de valor. O mesmo vale para a reação do público. Por valores não quero dizer virtudes, ou os tacanhos e moralizantes “valores familiares”. Na verdade, valores da estória referem-se ao mais amplo sentido da palavra. Valores são a alma do contador de estórias. É fundamentalmente nossa a arte de expressar ao mundo uma percepção dos valores. (MCKEE, 2006, p.45)

Portanto, para o autor, os valores da história são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo, ou vice-versa a cada momento. As qualidades binárias de experiência que revertem sua carga podem ser morais, como, por exemplo, bom e mau; éticos, como certo e errado; ou simplesmente carregados de valor, como esperança e desespero. As progressões são criadas justamente quando se move a narração entre essas cargas positivas e negativas dos valores em questão na história, através do balanceamento de uma ideia e uma contra ideia.

Com base nesse conceito, o roteiro do curta-metragem de animação foi desenvolvido de maneira a progredir de acordo com a alternância entre valores no decorrer das diferentes cenas. Inicialmente, durante as três primeiras cenas, nas quais ocorre a exposição do contexto através da apresentação tanto do ambiente quanto do protagonista, o valor é negativo, uma vez que a personagem se encontra infeliz em uma cidade que, a seu ver, é considerada cinza, fria e pouco receptiva, assim como o ambiente em que trabalha.

A quarta cena, dentro do cubículo, introduz o elemento conhecido como incidente incitante, responsável por desarranjar radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista.

Portanto, o incidente incitante primeiro deixa a vida do protagonista fora de equilíbrio, e então incita nele o desejo de restaurar esse equilíbrio. Dessa necessidade – muitas vezes rapidamente, às vezes com deliberação – o protagonista tira um Objeto de Desejo: algo físico, ou situacional, ou relativo à atitude que ele sente que falta ou precisa para colocar o navio da vida em uma quilha equilibrada. Finalmente, o incidente incitante induz o protagonista a uma busca ativa por esse objeto ou meta. E para muitas histórias e gêneros, isso é o suficiente: um evento altera a condição do protagonista, despertando um desejo consciente por algo que ele sente que vai acertar as coisas, e então ele vai atrás disso. (MCKEE, 2006, p.186)

Ao tocar uma caixinha de música misteriosamente recebida por ele em seu escritório, o protagonista, Maximilliam Roit, subitamente desaparece de seu cubículo no “mundo A”, transportando-se à realidade paralela denominada “mundo B”. Inicia-se a jornada nesse mundo na cena cinco, que também demarca o começo de outro conceito explicado por McKee (2001), o de complicações progressivas, no qual uma narrativa não deve voltar para ações de menor qualidade ou magnitude, mas mover-se progressivamente para frente, em direção a uma ação final além da qual o público não consiga imaginar outra.

O segundo elemento do design em cinco partes são as complicações progressivas: o grande corpo da história entre o incidente incitante e a Crise/Clímax do último ato. Complicar significa deixar a vida das personagens difícil. Complicar progressivamente significa gerar mais e mais conflito ao que eles encaram forças do

antagonismo cada vez mais fortes, criando uma sucessão de eventos que passe por pontos sem volta. (MCKEE, 2006, p.200)

Max fica perdido e atormentado ao explorar esse novo ambiente, mantendo o valor negativo. No entanto, quando entra na abóbada e se maravilha com a descoberta do que há dentro das pequenas garrafas brilhantes, o valor se torna positivo. Na sequência, com sua entrada no ambiente vazio da cena oito, no qual é forçado a enfrentar um vendaval e lembranças traumáticas de seu passado, a narrativa é jogada mais uma vez para o valor negativo. Uma reação de sua parte, porém, que culmina no silêncio de seu tormento, fecha a mesma cena com um valor positivo.

Na cena seguinte, que se passa no ambiente formado pelo abismo e penhasco, o valor retorna para o negativo, uma vez que o reencontro de Max e Sophia, sua ex-namorada, trás a tona outras lembranças que atormentam o protagonista. A transição ao valor positivo no meio da cena é atingida pela travessia realizada por ele, junto do abraço do casal. É esse mesmo momento, que mais uma vez transforma o valor em negativo, despertando em Max uma lembrança bastante dolorosa. Por fim, ele fecha o valor da cena positivamente, ao fazer uma escolha que o beneficia.

A entrada no último ambiente de sua jornada no “mundo B” logo desencadeia outra virada para o valor negativo, no momento de maior tensão, em que o protagonista é sufocado por sua roupa. Esse pode ser assinalado também como o início da crise, definido por McKee (2001) como o momento em que o protagonista, face-a-face com as forças do antagonismo mais poderosas de sua vida, deve tomar uma decisão de fazer uma ou outra ação em uma última tentativa para alcançar seu objeto de desejo.

Crise é a terceira parte do design em cinco partes. Ela significa decisão. Personagens tomam decisões espontâneas cada vez que abrem suas bocas para dizer “isso” e não “aquilo”. A cada cena elas tomam uma decisão, de fazer uma ação ao invés de outra. Mas Crise com C maiúsculo é a decisão suprema. O ideograma chinês para Crise significa dois conceitos: Perigo/Oportunidade – “perigo” porque uma decisão errada nesse momento faz com que nós percamos para sempre o que queremos; “oportunidade” porque a escolha certa permite-nos alcançar nosso desejo. (MCKEE, 2006, p.288)

A jornada do protagonista o carregou através de complicações progressivas, até que todas as ações para alcançar seu desejo se esgotaram, exceto uma. Ele agora se encontra no fim da linha. Sua próxima ação é a última. Essa ação que ele escolhe tomar torna-se o evento consumado da história, causando um clímax da história positivo, negativo ou ironicamente positivo/negativo. É, enfim, na quarta parte da estrutura em cinco partes, o “Clímax da

Estória”, que ocorre uma revolução nos valores, indo do positivo ao negativo, ou vice-versa, com ou sem ironia, no qual um valor mudado em sua carga máxima é absoluto e irreversível. Segundo McKee (2001), o significado dessa mudança move o coração do público.

Através das carimbadas feitas por Max para produzir um desenho, com as quais ele abraça sua verdadeira essência, e sua consequente libertação, a cena é concluída com um valor positivo, absoluto e irreversível. Tal valor se mantém ao longo da resolução da narrativa, a quinta parte da estrutura em cinco partes, já de volta ao “mundo A”. Observando-se a estrutura do curta é possível notar a alternância dos valores inicial e final, visto que a narrativa começa negativamente e termina positivamente, indicando a mudança e a progressão da narrativa como um todo, produzindo significado.

Quanto à construção de personagens, o autor Robert McKee (2001) explica que qualquer coisa que possa ter vontade própria e que tenha capacidade de desejar, agir e sofrer consequências pode ser um protagonista. Independentemente de como esse seja caracterizado é importante atribuí-los certas características próprias desse tipo de personagem.

O protagonista deve ter um desejo consciente, uma necessidade ou meta, um “Objeto de Desejo”, do qual ele deve estar ciente. Ele sabe o que quer, e para muitas personagens um desejo simples, claro e consciente já é o bastante. No entanto, pode haver também um desejo inconsciente autocontraditório e apesar de esse protagonista mais complexo não estar ciente de sua necessidade subconsciente, o público sente, percebendo neles uma contradição interna. No caso de Maximilliam, seu desejo consciente imediato é sair da realidade paralela que lhe é estranha e assustadora em certos aspectos, para retornar a estabilidade de sua vida. No entanto, no decorrer de sua jornada pelo “mundo B”, é possível perceber que sua rotina talvez não seja exatamente aquilo que o personagem queria para sua vida. Seu desejo inconsciente é justamente ir ao encontro daquilo que o parece assombrar nesse outro universo, que é nada mais que voltar a ser artista e reestabelecer a conexão que perdeu com sua ex-namorada.

É preciso que ele tenha força de vontade, pois o protagonista em particular é um ser voluntarioso. A quantidade exata dessa força não pode ser medida, mas deve ser poderosa o suficiente para sustentar o desejo ao longo do conflito e fazer a personagem agir para criar mudanças significativas e irreversíveis. Em nenhum momento Max chega a desistir de seus desejos, tanto o consciente quanto o inconsciente, o que no fim resulta na conquista de ambos, que apesar de contraditórios, acabam por se complementar.

O protagonista deve ter ao menos uma chance de alcançar seu desejo, além da força de vontade e a capacidade de buscar o objeto de seu desejo consciente e/ou inconscientemente até o fim da linha, no limite humano estabelecido pelo ambiente e pelo gênero. A chance de Max

alcançar seu desejo é personificada na imagem de sua versão ideal, que o guia por caminhos e situações que ele deve enfrentar para realizar o que quer. Não segui-lo também era uma possibilidade, mas não foi a escolha feita pelo personagem.

Possuir capacidade para buscar o “Objeto de Desejo” convincentemente é mais uma característica do protagonista, que necessita uma combinação crível de qualidades no equilíbrio certo para isso. Segundo McKee (2001), ele pode falhar, mas os desejos da personagem devem ser realistas o suficiente em relação a sua força de vontade e capacidades, para que o público acredite que ele possa fazer o que eles veem-no fazendo e que ele tenha uma chance de chegar lá. Faz parte da natureza do “mundo B” oferecer apenas desafios que possam ser superados pelos indivíduos que ali entram, se esse apresentarem a determinação necessária. Nesse sentido, o sucesso de Max sempre dependeu inteiramente dele mesmo, uma vez que ele possuía a habilidade necessária para superar os obstáculos que encontrou.

Por fim, ser empático é também uma de suas características, pois ao reconhecer certa humanidade compartilhada dentro do protagonista, o público súbita e instintivamente quer que ele alcance o que deseja, seja lá o que for. Deve haver algo sobre ele que atinja a audiência. Esse reconhecimento é calcado exatamente no tema explorado pelo curta, que consiste na busca de sonhos, ideias e desejos reprimidos ao longo da vida dos indivíduos. Assim como Max, é bastante provável que o espectador tenha em si esse mesmo anseio.

1.1.2 Filosofia de Spinoza

Como base teórica para a criação do universo da história, utilizaram-se os conceitos filosóficos do pensador racionalista Baruch de Spinoza, nascido em 24 de novembro de 1632, na cidade de Amsterdã, na Holanda. O sistema filosófico criado por Spinoza (2009) é considerado um dos mais belos da história. Aparentemente anacrônico, seu pensamento traz, na verdade, conclusões que se identificam com os tempos modernos. Ele desenvolveu sua filosofia baseado numa profunda crença de que Deus e o universo são uma coisa só e, apesar disso, acabou sendo abominado pelas religiões que o excomungaram e o trataram como herege.

Para entender melhor alguns dos pensamentos de Spinoza (2009) utilizados na criação do projeto, partiu-se do princípio de que os seres humanos ocupam lugares e lugares os ocupam. Desde que nascem, vestem personagens com a intenção de poder “viver” no cotidiano, dentro de uma cultura teatral que a todo tempo os convida a ocupar lugares que necessitam de fantasias. No entanto, a repressão de certas emoções, visando o cultivo do convívio social,

muitas vezes impossibilita experimentar o mundo vivo da natureza, que pulsa constantemente dentro e fora de todos.

O homem é capaz de construir um sistema de organização social complexo, mas a sua inteligência para sintonizar com a natureza está despotencializada. Spinoza (2009) trás a concepção de natureza como Deus, rompendo com pensamento tradicional transcendental que coloca Deus como onipotente, onipresente e como criador de tudo. Ele compreende Deus como Natureza, como força ativa, aquilo que produz tudo que existe. Deus/Natureza, que Spinoza (2009) chama de Natura-naturante é uma força ativa porque produz e não é constrangido por forças externas, é livre na sua expressão espontânea. Partindo dessa concepção, ele começa a pensar se o homem é livre, considerando liberdade como atividade, como produção sem constrangimento. Ele afirma que é livre o ser que ao agir efetua sua natureza, e aquele que não o consegue realizar por conta de forças que vem de fora, está fadado à servidão.

Observa-se que apesar de todo constrangimento ainda existe uma natureza pulsante. O corpo é constrangido desde a gestação, no parto, na escola e no trabalho, e ainda assim é capaz de produzir. Acredita-se que mesmo com tantas forças externas que constroem o ser, existe uma inclinação do ser humano para a busca dessa liberdade, a busca da possibilidade de criar seu próprio personagem, podendo colocar e tirar as máscaras que quiserem, atuando com liberdade e criatividade.

Para Spinoza (2009), a liberdade apenas se dá quando forças que vierem de dentro constituírem a vida dos indivíduos e forem produzidas por eles mesmos. A liberdade alcançada pela consumação de sua própria natureza somente é possível através da compreensão das forças externas, consolidando uma identidade existente entre a mente dos seres humanos e o conjunto de todas as coisas que o rodeiam, sendo que tal identidade apenas acontecerá quando os indivíduos conhecerem a si mesmos e também à natureza.

Levando em consideração a ideia de que o indivíduo que não compreende a natureza da vida está fadado a passar sua existência cercado de fantasmas e constantemente oprimido, foi concebido um universo fictício em que se haveria a possibilidade de viajar a uma realidade paralela, na qual seria possível vivenciar experiências pessoais e particulares que fariam com que os seres humanos descobrissem ou reencontrassem a sua essência. Através da compreensão pessoal sobre o papel de cada um no universo, seu poder de influência sobre o mesmo e a maneira de torná-lo realidade, haveria uma mudança no sentimento e na percepção sobre o mundo ao redor. Dessa maneira, os indivíduos que passam por tal experiência dentro da realidade paralela criada na narrativa são reajustados em relação aos seus comportamentos anteriores, sendo essa a situação da qual se deriva o título do projeto.

A temática que inspirou a narrativa foi escolhida por conta da observação de um problema crescente caracterizado pelo desinteresse de muitas pessoas pela vida, pela falta ou pela repressão de vontades ocasionadas por fatores diversos, internos e externos, mas principalmente por conta de seus próprios medos, impedindo-as de enfrentar situações que às deixam infelizes. A escolha de Spinoza (2009) para fundamentar a criação deveu-se justamente ao seu pensamento de que tudo na vida humana é passivo de transformação e desgaste, e de que todas as coisas que ocorrem ao homem são “bens” ou “males” à medida que este se deixa impressionar ou estimular por elas. Coisas e acontecimentos são “interpretados” pela alma humana de acordo com seus valores e desejos. Dessa forma, apenas diante de uma nova maneira de viver, onde se compreendesse essa realidade, o homem seria capaz de livrar-se de uma tremenda carga de desejos, não de todos, mas do excesso dos supérfluos, que o prendem à matéria efêmera, para que ele passasse a se utilizar dela não como um fim, mas como um meio de se atingir objetivos mais elevados, humanistas e universais.

1.1.3 Transmídia e convergência midiática

O projeto ajusta-se ao conceito de cultura da convergência trazido por Henry Jenkins (2008), que explora os novos meios de comunicação e expõe as transformações culturais que estão ocorrendo à medida que esses meios convergem. As novas tecnologias permitem que vários gêneros midiáticos migrem para a *web* e que os custos de sua produção e distribuição sejam cada vez menores, permitindo que qualquer um crie, archive, edite e redistribua conteúdo. Nesse novo paradigma da convergência, novas e antigas mídias interagem de forma cada vez mais complexa, permitindo que o mesmo conteúdo transite por vários canais, mas com diferentes pontos de recepção. Assim, e com base no conceito de narrativa transmidiática também apresentado por Jenkins (2008), a equipe procurou investir sua produção em novas e antigas mídias que se relacionam entre si.

uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativas transmidiáticas, 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, 2008, p.135)

Para diversos teóricos, a origem da narrativa transmidiática está em uma experiência musical desenvolvida pelo compositor, percussionista e poeta Stuart Saunders Smith, em 1975. A proposta do pesquisador foi a mescla de diversos instrumentos na construção de uma nova narrativa musical. Em 1993, a professora da *University of Southern California*, Marsha Kinder, publicou o livro “*Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*”, criando o conceito *transmedia intertextuality* para definir um super-sistema de comunicação que promove uma intertextualidade transmídia. Já Henry Jenkins, em 2001, apresenta o conceito *transmedia storytelling*, definido como a capacidade de explorar uma mesma narrativa por meio de diferentes mídias, garantindo que o consumidor consiga não apenas compreender a história, mas imergir no universo criado por meio do conteúdo produzido, independentemente do ponto no qual ele se conecta à narrativa. Ainda segundo o autor, “nenhuma obra em particular reproduz todos os elementos, mas cada uma deve usar os elementos suficientes para que reconheçamos, à primeira vista, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional.” (JENKINS, 2008, p.161).

As narrativas transmidiáticas, segundo Jenkins (2008), asseguram uma experiência mais rica e provocam maior envolvimento do público, que interage com o conteúdo nas diferentes plataformas de mídias. Dois projetos que fizeram uso da narrativa transmidiática com o propósito de ampliar seu potencial de consumo foram *Matrix* (1999)² e *Lost* (2004)³. A narrativa de *Matrix* (1999) se passa no futuro, onde Thomas Anderson (Keanu Reeves), um jovem programador de computadores, descobre *Matrix*, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas, criando a ilusão de um mundo real, enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia. Seus criadores, os irmãos Wachowski desenvolveram um projeto de mídias cruzadas, que permitiu que os espectadores explorassem, interagissem e imergissem no universo criado. Como afirma Jenkins (2008), consumir a franquia de *Matrix* (1999) é uma experiência complexa, que requer um caráter exploratório e observador aos desvios e interconexões entre as cenas, diálogos, personagens, cenários, objetos de cena, traços, desenhos, narrativas e estéticas, que podem formar um só *link* de acesso a experiências mais profundas. E a partir deste envolvimento, o usuário espectador obtém abertura necessária para se tornar autor de conteúdos alternativos relacionados a elementos da história principal.

² *Matrix* é um longa-metragem de ficção, lançado em 1999, produzido pela *Warner Bros* e dirigido pelos irmãos Andy e Lana Wachowski. O filme é seguido por *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, ambos lançados em 2003.

³ *Lost* é uma produção televisiva de ficção seriada produzida pela rede ABC, nos Estados Unidos, de 2004 a 2010 e criada por J. J. Abrams, Jeffrey Lieber e Damon Lindelof.

Após o sucesso do lançamento de *Matrix* em 1999, foram disponibilizados na *web* a história em quadrinhos *Matrix Comics*. Em 2003, após o lançamento de *Matrix Reloaded*, foi lançada a animação *The Animatrix*, sucedida pelo jogo *Enter the Matrix* e o último filme da trilogia, *Matrix Revolutions*. Por fim, em 2004 foi lançado o jogo online *The Matrix Online*. Todos os produtos possuem pontos de entrelaçamento entre si, que conectam a narrativa transmídia como um todo. A animação *The Second Renaissance* incluída no *Animatrix* conta a história do surgimento da civilização robô e define o palco para o ato final de *The Matrix Revolutions*. O videogame *Enter The Matrix* narra o que acontece com Osíris, a nave pilotada pelo personagem Jada Pinkett Smith, em *The Matrix Reloaded*. *Kid's Story* introduz Kid, garoto que cumprimenta o personagem Neo em *Matrix Reloaded*. A animação “O Vôo Final de Osíris”, exibida nos cinemas antes das sessões do filme “O Apanhador de Sonhos” (2003), termina com uma carta depositada em uma caixa de correio. No videogame *Enter The Matrix*, o jogador recebe a missão de buscar uma carta em uma caixa de correios dentro da *Matrix*.

A série *Lost* (2004) também teve grande repercussão, conquistando a fidelidade de milhares de fãs. A história se passa em uma ilha aparentemente deserta do Pacífico, onde passam a viver um grupo de sobreviventes da queda de um avião que realizava um voo transoceânico de Sidney para Los Angeles. Com a evolução da trama, os personagens percebem estar numa ilha cheia de mistérios, e diversos acontecimentos transformam aquele lugar em um universo particular. O seriado aborda assuntos característicos do indivíduo pós-moderno, como a globalização e as mudanças de identidade conforme o tempo e o espaço em que os personagens se inserem. Este é também, um importante fator de identificação entre a série, suas tramas e personagens, com os espectadores, que ao se envolverem emocionalmente são estimulados a buscar mais informações e produtos relacionados à narrativa.

Buscando fornecer uma experiência de consumo audiovisual diferenciada ao espectador, os produtores da série investiram fortemente na criação de materiais complementares à narrativa não linear de *Lost* (2004). Como afirma Arlindo Machado (2011), estes materiais representam um outro tipo de não linearidade e acrescentam dados à evolução da narrativa televisiva. A ABC produziu paralelamente à série, por exemplo, os chamados *mobisódios*, episódios que preenchem lacunas importantes da história central e foram distribuídos para visualização em celulares – disponibilizados posteriormente no *site* da rede.

A estrutura transmidiática de *Lost* (2004) se estendeu de tal modo que pode cercar o público por quase todos os meios de comunicação. Sua base inicial foi a televisão, mas além dos *mobisódios*, foram produzidos jogos de realidade alternativa, os ARG, como *Lost Experience* e *Find 815*, disponibilizados na *web*, e o *Dharma Initiative Recruiting Project*, que

divulgava um possível recrutamento para a Fundação *Dharma*, empresa pertencente à narrativa, com agendamento de horário e local para entrevistas reais. Com o mesmo ideal de conexão entre realidade e ficção, também foi criado o *site* da empresa *Oceanic Airlines*, companhia à qual pertencia o avião do voo 815.

Tomando como base as conexões estabelecidas entre as narrativas de *Matrix* (1999), *Lost* (2004) e seus respectivos produtos, que fornecem um novo significado à obra como um todo, o Projeto Ajuste buscou agregar uma explicação e um novo sentido a cada um de seus produtos, desenvolvidos com base em fragmentos da narrativa central da história em quadrinhos. O livro eletrônico faz uma listagem de caixinhas de música de diversos modelos, tamanhos, sons e formatos. Dentre elas, está presente a caixinha de música recebida pelo personagem Max na história em quadrinhos. As ilustrações dos marcadores de página são os cenários visitados por Max e, no verso de cada uma delas, estão tiras cujas narrativas ilustram o processo de engarrafamento de ideias e sonhos reprimidos encontrados por Max durante sua passagem pelo universo fantasioso da HQ. O conteúdo das garrafas também é explorado pelo aplicativo para dispositivos móveis Lumni, que engarrafa os sonhos e planos de cada um, até que sejam realizados.

Essa transposição de um universo ficcional para outras mídias ilustra o fenômeno de convergência midiática, que segundo Jenkins (2008), caracteriza-se pelo fluxo de conteúdos em múltiplas plataformas de mídia e pelo comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que partem em busca das novas experiências de entretenimento. Criam-se, portanto, novas formas de interação, novos tipos de visibilidade e novas redes de difusão de informação, abordados por Jenkins (2008) como uma transformação cultural, à medida que os consumidores são incentivados a procurar novas formas de se comunicar e passam a assumir o controle das mídias.

Se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos. (JENKINS, 2008, p. 45)

A atuação do consumidor é uma das peças chave da convergência, por isso os produtos devem ser planejados para que respondam às suas necessidades. Caso contrário, os consumidores se afastam e deixam de investir no produto, o que revela a forte relação econômica estabelecida entre produtor e consumidor. Embora a equipe tenha consciência sobre o caráter mercadológico de uma produção transmidiática, Ajuste é um projeto de caráter

experimental que não se aplica a esse contexto. No entanto, tomando como base os conceitos propostos por Jenkins (2008), o projeto foi desenvolvido com o potencial de se inserir no mercado, com produção de conteúdo e estética de qualidade.

1.2 ESTÉTICOS

Para a concepção estética do projeto, foram tomados como referência produtos audiovisuais cujas cores, texturas e imagens se relacionam com o universo da narrativa e interagem em harmonia entre si, capazes de transmitir sensações e envolver seu consumidor. Para a construção narrativa-visual do curta-metragem, no sentido de explorar uma história voltada para o público *young adult*, foram tomados como base os filmes de animação do cineasta Tim Burton, que explora atmosferas irreais para envolver o espectador em uma aura de sonho e crença.

Figura 1: Imagens do filme “O Estranho Mundo de Jack”, de Tim Burton



Fonte: Omelete⁴

⁴ Disponíveis em <<http://omelete.uol.com.br/images/galerias/O-Estranho-Mundo-de-Jack/O-Estranho-Mundo-de-Jack-01.jpg>> e <<http://omelete.uol.com.br/images/galerias/O-Estranho-Mundo-de-Jack/O-Estranho-Mundo-de-Jack-03.jpg>>. Acesso em novembro de 2013.

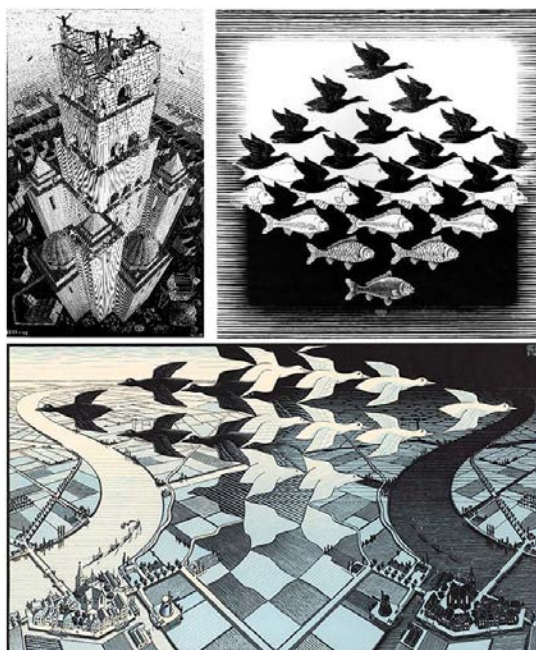
Figura 2: Imagens do filme “Alice no país das maravilhas” (2010), de Tim Burton



Fonte: Adoro Cinema⁵

Dando origem a criação de cenários fantasiosos da narrativa, também foram utilizadas como referência as obras do artista gráfico holandês Maurits Cornelis Escher, conhecido por sua capacidade de gerar imagens com efeitos de ilusões de óptica, através de xilogravuras e litografias que tendem a representar construções impossíveis, preenchimento regular do plano, explorações do infinito e padrões geométricos entrecruzados que se transformam gradualmente para formas completamente diferentes.

Figura 3: Obras de Maurits Cornelis Escher



Fonte: MCESCHER⁶

⁵ Disponíveis em:

<<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-132663/fotos/detalhe/?cmediafile=19912187>>

< <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-132663/fotos/detalhe/?cmediafile=19912148>>

Acesso em novembro de 2013

Outros elementos narrativos que serviram como base para a construção estética do universo do projeto foram o coelho do livro “Alice no País das Maravilhas” (2010) e o espelho de “Alice do Outro Lado do Espelho” (2010), de Lewis Carroll; a sala precisa de “Harry Potter e a Ordem da Fênix” (2006/2007), de J. K. Rowling; o uso de universos paralelos do filme “A Origem” (2010), de Christopher Nolan e “O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus” (2009), de Terry Gilliam.

Definidos os padrões estéticos do projeto como um todo, foi criada sua identidade visual, que contrasta símbolos e cores, fazendo alusão ao contraste entre dois mundos pertencentes ao seu universo narrativo. Assim, cores escuras, sombrias e misteriosas, e imagens de seres fantasiosos compõem a identidade visual de Ajuste. O colaborador Alberto Ribeiro produziu a marca do projeto, criando uma logomarca que transmite ao público a sensação de desajuste: ao mesmo tempo em que o logotipo é sólido e formal, unem-se a ele imagens referentes aos seres mágicos do universo idealizado.

Posterior à criação da identidade visual do projeto, cada um dos outros produtos foi desenvolvido segundo referências estéticas particulares, que ainda assim relacionam-se entre si. A princípio, os traços, cores e estilos das ilustrações do curta-metragem e sua posterior adaptação para a HQ, tomaram como base as ilustrações de “*Mad Men: The Illustrated World*” (2010), de Dyna Moe (Fig. 4), que tem traços, cores e sombras bem definidas.

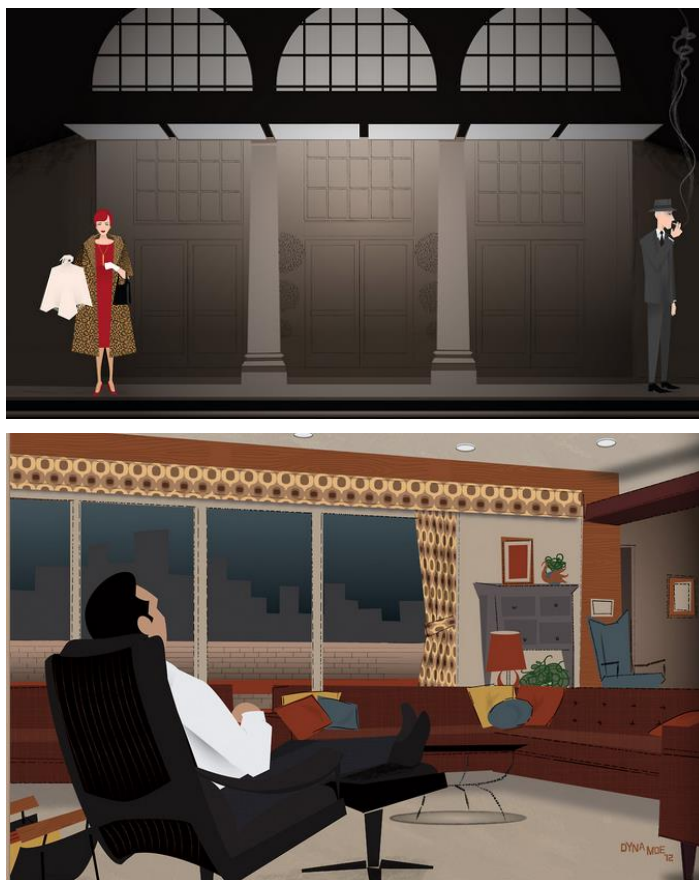
⁶ Disponíveis em:

<<http://www.mcescher.com/gallery/most-popular/tower-of-babel/>>

<<http://www.mcescher.com/gallery/most-popular/day-and-night/>>

<<http://www.mcescher.com/gallery/most-popular/sky-and-water-i/>>

Acesso em novembro de 2013

Figura 4: Ilustrações de *Mad Men*

Fonte: tumblr de Dyna Moe⁷

No entanto, a equipe optou por uma estética mais fluida, que trabalhasse com poucas cores e com a mistura de suas tonalidades, como os *sketchs* produzidos pela Pixar, na produção de seus *storyboards*.

Figura 5: Imagens do *storyboard* da Pixar

Fonte: Planeta Disney; *Pixar Times*; *All Things Pixar*; *Kids TV Movies*⁸

⁷ Disponível em <<http://madmenillustrated.tumblr.com/>>. Acesso em maio de 2013.

Já o estilo de recorte e técnicas, que seriam adotados para a produção do curta-metragem em animação 2D, fariam referência aos créditos finais do filme “Desventuras em Série” (2004), de Brad Silberling e da abertura animada do filme “Oz Mágico e Poderoso” (2013), de Sam Raimi. Já os movimentos, trocas de plano e enquadramento fariam referência a vinheta do *reality show* do SBT “Menino de Ouro. Um Conto de Fadas no País do Futebol” (2013) e da *webserie* “Dexter: *Early Cuts*” (2013)

Estabelecida a estética do curta-metragem, foram selecionadas imagens mais específicas que faziam referência a construção física dos cenários e personagens. Definidas as imagens, foram produzidas pranchas de cenário, objetos de cena e personagem, que serviram de base para a construção dos *concepts*. Além das imagens, foi criada uma paleta de cores para cada cenário, baseadas na identidade visual do projeto.

Mesmo com a adaptação do curta-metragem para uma história em quadrinhos, também foram utilizados os mesmos referenciais estéticos para sua produção, que tomou como base os *concepts* de cenário e personagem já produzidos. Já o *e-book*, intitulado “Enciclopédia de Caixinhas de Músicas” foi inspirado em coletâneas e livros tradicionais de enciclopédias, composto de um visual simples, elegante e informativo: *background* claro e levemente texturizado, fontes básicas e de fácil leitura e imagens gerais de caixas de música. A capa do *e-book* faz referência visual a obra de Henry Jenkins (2008), “Cultura da Convergência”, uma das principais referências teóricas do projeto. Os marcadores, por sua vez, também se utilizaram dos *concepts* de cenários para compor e destacar seu visual. As tiras seguem um padrão estético tradicional, com traços simples e poucos elementos por enquadramento. Também foram trabalhados os tons de cinza para diferenciar um elemento do outro e dar seu acabamento final. Por fim, o aplicativo Lumni também se utiliza de uma das imagens dos *concepts* de cenário como plano de fundo, sobre a qual foram aplicados filtros e efeitos de sombreamento. Os desenhos foram desenvolvidos com uma estética simples e minimalista e finalizados com transparências e pontos de luz. Além de seu visual atrativo, Lumni mantém uma relação conceitual e estética com os demais produtos.

⁸ Disponíveis em:

<<http://www.planetadisney.com.br/universidade-monstros-veja-segunda-arte-conceitual-do-animado/>>

<<http://pixartimes.com/2011/04/21/step-by-step-scene-progression-in-cars-2/>>

<<http://allthingspixar.tumblr.com/post/40956950/wall-e-progression-from-storyboard-to-final-shot>>

<<http://kidstvmovies.about.com/od/up/ig/Up---Production-Photos/Up-Storyboard--1-.htm>>

Acesso em maio de 2013.

2. METODOLOGIA

A aplicação prática dos conceitos e conhecimentos teóricos adquiridos, a fim de aprimorar, no decorrer do processo, tanto a execução prática da produção audiovisual quanto à própria pesquisa e o aprendizado, define a pesquisa-ação como metodologia do projeto, desenvolvido a partir de três etapas distintas: a de pré-produção, produção e pós-produção. A pesquisa-ação é reconhecida como um dos inúmeros tipos de investigação-ação, um termo genérico que se refere a qualquer processo que siga um ciclo, no qual se aprimora a prática pela oscilação sistemática entre agir no campo da prática e investigar a respeito dela. Conforme afirma o pesquisador David Tripp “planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais, no decorrer do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação” (TRIPP, 2005, p.446)

Como uma das formas de investigação-ação, sucintamente definida como toda tentativa continuada, sistemática e empiricamente fundamentada de aprimorar a prática, a pesquisa-ação requer ação tanto nas áreas da prática quanto da pesquisa, de modo que, em maior ou menor medida, terá características tanto da prática rotineira quanto da pesquisa científica. Dessa forma, todas as características qualitativas da pesquisa-ação não fogem do espírito científico, assim como o qualitativo e o diálogo não são anticientíficos.

O ciclo da pesquisa-ação inclui todas as atividades desenvolvidas no decorrer do processo, que foi dividido em três fases principais: pré-produção, produção e pós-produção. Na pré-produção a equipe desenvolveu o conceito do projeto; produziu o roteiro do curta-metragem e sua posterior adaptação para uma história em quadrinho; definiu e elaborou o conteúdo dos produtos transmidiáticos derivados da narrativa da história em quadrinho, entre eles um livro eletrônico, um aplicativo para celular e marcadores de páginas; pesquisou referenciais teóricos e estéticos que serviram como base para o desenvolvimento do projeto; criou um cronograma de produção; arrecadou verba para os gastos da produção, através de contribuições mensais dos membros do grupo; estudou estilos musicais para elaboração da identidade da trilha sonora original do curta-metragem; procurou possíveis compositores para criação da trilha; definiu as técnicas de animação que seriam utilizadas na produção do curta-metragem; e elaborou o *storyboard* do curta-metragem. Na etapa de produção, as ilustrações do curta-metragem e sua trilha sonora original começaram a ser desenvolvidas; a história em quadrinho e os produtos transmidiáticos foram produzidos para posteriormente serem finalizados e divulgados na pós-produção.

A pesquisa-ação é, portanto, um processo corrente, no qual o que se alcança em cada etapa fornece o ponto de partida para a etapa seguinte, contribuindo também para o estudo de alternativas e soluções para os problemas e falhas identificados. Dessa forma, todas as atividades desenvolvidas foram seguidas de uma análise crítica e submetidas a um estudo de verificação, a fim de detectar e avaliar os problemas, as falhas e os pontos passíveis de aprimoramento. Uma vez detectado um problema, foram implantadas possíveis alternativas, dando início ao processo de intervenção, que caracteriza a pesquisa-ação como um processo participativo e reflexivo.

3. CRONOGRAMA

	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV
Pesquisa e busca de referenciais teóricos e estéticos	X	X	X	X								
Reuniões semanais com orientador		X	X	X		X	X	X	X	X	X	
Administração da verba do projeto				X	X	X	X	X	X	X	X	X
Concepção da história e roteiro do curta-metragem	X	X	X	X								
Definição dos produtos transmidiáticos			X									
Último tratamento do roteiro do curta				X								
Protocolo do pré-projeto				X								
Montagem de paletas de cores para produção de cenário e personagens do curta-metragem				X								
Montagem de pranchas de referência para produção das ilustrações do curta				X								
<i>Storyboard</i> do curta-metragem				X	X	X						
Trilha sonora do curta-metragem					X	X						
Planilha de som do curta-metragem						X						
Adaptação do roteiro do curta-metragem para história em quadrinhos							X					
Produção da história em quadrinhos								X	X	X	X	
Roteiros das tiras dos marcadores							X					
Ilustração das tiras									X	X		

4. PRODUÇÃO EXECUTIVA

A produção executiva foi responsável pela captação de recursos, administração e distribuição da verba do projeto entre as etapas de pré-produção, produção, pós-produção e distribuição. O projeto contava com um capital inicial de 692 reais e, ao longo de sua execução, cada membro da equipe também contribuiu com um valor mensal. De junho a setembro foram estipuladas mensalidades no valor de 30 reais e de outubro a janeiro o valor foi alterado para 50 reais. No decorrer do processo foram feitos os orçamentos de materiais e serviços de acordo com os cronogramas de cada etapa de produção, e a cobrança das mensalidades pagas pela equipe.

Os maiores gastos do projeto foram com o pagamento dos serviços prestados pelos colaboradores Lucas, Letícia e Vinícius, responsáveis por parte das ilustrações do curta-metragem, e Alexandre, responsável pela arte e finalização da HQ. A equipe também optou por desembolsar parte da verba para presentear outros dois colaboradores, Carolina e Alberto, que realizaram um ótimo trabalho mesmo sem pagamento pré-estabelecido. O restante dos gastos do projeto foi com a impressão e corte dos marcadores de página, impressão e encadernação da HQ e impressão do projeto final.

A seguir, as Tabela 1 e 2 mostram a entrada e saída de verba:

Tabela 1: Gastos do projeto

MÊS	O QUE	VALOR
agosto	pagamento Letícia	R\$ 200,00
agosto	pagamento Lucas	R\$ 200,00
agosto	pagamento Vinicius	R\$ 200,00
janeiro	pagamento Alexandre	R\$ 700,00
outubro	mesa digital Carolina	R\$ 230,78
outubro	livro Alberto	R\$ 33,28
outubro	pagamento simbólico Alberto	R\$ 300,00
dezembro	teste impressão marcadores	R\$ 10,00
janeiro	impressão e corte marcadores	R\$ 98,00
janeiro	impressão e encadernação HQ	R\$ 220,00
janeiro	impressão projeto final	R\$ 90,00
TOTAL SAÍDA		R\$ 2.382,06

Fonte: elaborada por Maria Luiza Leopassi

Tabela 2: Verba do projeto

MÊS	O QUE	VALOR
junho	capital inicial	R\$ 692,00
junho	mensalidade R\$30/integrante	R\$ 150,00
julho	mensalidade R\$30/integrante	R\$ 150,00
agosto	mensalidade R\$30/integrante	R\$ 150,00
setembro	mensalidade R\$30/integrante	R\$ 150,00
outubro	mensalidade R\$50/integrante	R\$ 250,00
novembro	mensalidade R\$50/integrante	R\$ 250,00
dezembro	mensalidade R\$50/integrante	R\$ 250,00
janeiro	mensalidade R\$50/integrante	R\$ 250,00
fevereiro	mensalidade R\$50/integrante	R\$ 250,00
TOTAL ENTRADA		R\$ 2.542,00

Fonte: elaborada por Maria Luiza Leopassi

5. EQUIPE

A equipe foi dividida de acordo com as funções e produtos do projeto, como direção geral, assistência de direção, direção de arte, produção executiva, produção do *e-book*, produção dos marcadores de páginas, produção do aplicativo, produção do *site* e produção da história em quadrinhos.

A direção geral foi responsável por planejar a produção do projeto e guiar a equipe para a execução dos produtos. É função do diretor acompanhar todo o processo de produção e tomar decisões em nome de sua equipe quando necessário. O diretor geral foi auxiliado por um assistente de direção que discutiu ideias e soluções para executar o projeto da melhor maneira possível, além de ficar atento a prazos e cronogramas a serem cumpridos.

O departamento de direção de arte criou toda a composição visual do projeto. Entre seus deveres estavam pesquisas técnicas e estéticas do curta-metragem que seria produzido inicialmente; busca de referências de cenários, personagens e cores; criação de identidade visual e logomarca; e referências estéticas da história em quadrinhos.

O produtor executivo administrou a verba do projeto, criando planejamentos de gastos, e realizando pesquisas de orçamento.

Durante a concepção da narrativa do projeto, parte da equipe ficou responsável pela criação e roteirização da história, enquanto outra parte realizava pesquisas de produtos transmidiáticos. Posteriormente, a equipe também foi dividida de acordo com a produção dos produtos do projeto: história em quadrinhos, *e-book*, aplicativo para dispositivos móveis, marcadores de página e *site*.

Para a produção da história em quadrinhos foi adaptado o roteiro do curta metragem, utilizando uma linguagem mais específica e adequada para o novo formato de mídia. As ilustrações e finalização foram realizadas por um colaborador.

A produção do *e-book* foi dividida entre dois integrantes da equipe, sendo um responsável pela pesquisa de caixinhas de música e pela roteirização, e o outro pela produção e finalização do livro digital. Um membro do grupo também ficou responsável pelo aplicativo para dispositivos móveis, criando e roteirizando seu funcionamento e concebendo a parte estética do produto. Já os marcadores de páginas foram roteirizados por dois integrantes da equipe, e em seguida ilustrados por mais um terceiro integrante. Por fim, o *site*, onde se reúnem todos os produtos do projeto, foi produzido por dois membros do grupo, que criaram o roteiro e a estrutura de conteúdo, e o desenvolveram.

6. O UNIVERSO

Quando a equipe se decidiu pela produção de um curta-metragem de animação como produto central do projeto transmídia, ainda não havia nenhuma narrativa ou sequer uma ideia em mente para a elaboração do universo da história. O único parâmetro estabelecido era o de que se buscava uma narrativa que não fosse de cunho infantil, e sim voltada para o público *Young Adult* (YA), entre 15 e 29 anos. Durante a primeira reunião de orientação do grupo, no mês de abril, realizou-se um *brainstorm* do qual surgiu a ideia de que a narrativa se passaria entre dois planos ou mundos diferentes, e que a passagem de um para outro seria realizada através de algum tipo de portal. Durante a reunião, falou-se em referências de filmes e livros que se utilizassem desse modelo de narrativa, como “Meia Noite em Paris” (2011), “Alice no País das Maravilhas” (2010), “O Mundo Imaginário do Dr. Parnassus” (2009), “As Crônicas de Nárnia” (2005), “A Origem” (2010), entre alguns outros.

Na semana seguinte, três membros da equipe se reuniram para realizar outro *brainstorm*, dessa vez para encontrar uma narrativa que se encaixasse nos parâmetros previamente estabelecidos. Na busca de temas que afligissem o universo da vida adulta, encontrou-se a questão da frustração relacionada à incapacidade de o ser-humano se tornar aquilo que gostaria de ser, devido aos obstáculos de graus e naturezas distintas impostos pela vida.

Nessa reunião definiram-se as características dos dois diferentes planos, batizados de “mundo A” e “mundo B”, assim como o portal, nesse caso melhor definido como um objeto disparador, utilizado para a transição entre eles. O “mundo A” foi concebido como sendo a realidade do protagonista, um universo essencialmente metropolitano, reto e acinzentado, regido por rotinas diárias monótonas e opressivas. Já o “mundo B” foi idealizado como um universo paralelo e surreal que comportaria toda a imaginação, as emoções e os sentimentos reprimidos e renegados pelas pessoas no “mundo A”. O “mundo B” emitiria uma música diferente para cada indivíduo existente na outra dimensão, e essa, ao ter sua melodia sincronizada com a música do objeto disparador, uma caixinha de música, transportaria determinada pessoa de um mundo para o outro. Uma vez lá, viver-se-iam experiências únicas e particulares, com o enfrentamento de lembranças, traumas e medos pessoais. Encerrada a passagem por esse universo paralelo, essas pessoas retornariam “reajustadas” e munidas de coragem para tornarem-se o que gostariam de ser de verdade. Além disso, cada “reajustado” teria como missão enviar outra pessoa para o “mundo B”, deixando para ela uma nova caixinha de música.

7. IDENTIDADE VISUAL

Neste capítulo será abordado o desenvolvimento da identidade visual criada para o universo do projeto Ajuste, posteriormente utilizada na caracterização de cada produto transmídia.

7.1 PRÉ-PRODUÇÃO

A identidade visual do projeto foi pensada pela equipe de maneira a transmitir de forma entrelaçada a concepção dos dois mundos que constituem a narrativa. Realizou-se uma pesquisa de fontes, com o único parâmetro de que essas deveriam conter traços majoritariamente retos, representando os limites e a inflexibilidade do “mundo A”. Nesse processo encontrou-se a fonte *kayetan*, encontrada para *download* como *Ana Katrina Tan*, para a escrita do nome.

Figura 6: Fonte *Ana Katrina Tan*



Fonte: Dafont⁹

Nesse processo de busca, encontrou-se uma fonte que, apesar de não agradar por ser um pouco juvenil e excessivamente poluída, deu uma ideia de composição para a logomarca.

⁹ Disponível em <<http://www.dafont.com/pt/kayetan.font>>

Figura 7: Referência para a composição da logomarca



Fonte: Dafont

Sugriu-se ao *designer* Alberto Ribeiro, responsável pela produção da identidade visual, utilizar como referência a primeira fonte e mesclá-la com algo parecido com o fundo da fonte *Vtks Revolt*, fazendo traços rabiscados somados a traços semelhantes aos detalhes de dentro da fonte *kayetan*, com a extremidade de alguns traços brilhando, como nos desenhos dos seres de dentro das garrafas.

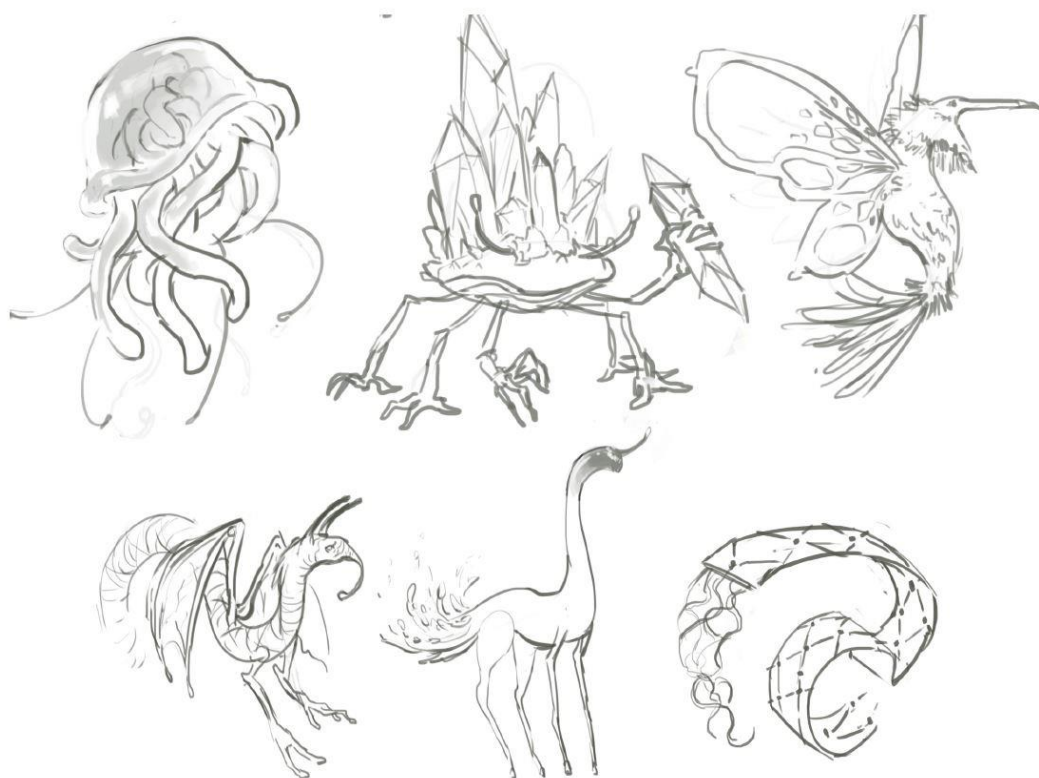
Figura 8: Fonte *kayetan* e ilustração da garrafa do “mundo B”



Fonte: ilustração de Alberto Ribeiro

A ideia ainda era substituir os raios e asas da fonte *Vkts Revolt* por algumas partes dos seres que o próprio Alberto já havia desenhado, utilizando as cores da imagem da garrafa, em um tom esverdeado, ligeiramente escuro, sombrio e misterioso.

Figura 9: Seres misteriosos do mundo B



Fonte: ilustrações de Alberto Ribeiro

7.2 PRODUÇÃO

Durante o período de produção o *designer* entrou em contato com a equipe algumas vezes para atualizar o progresso do projeto, chegando a enviar um rascunho da logomarca (Fig. 10) já com algumas sugestões que ele mesmo havia pensado, como a não utilização dos traços da fonte *kayetan*, para evitar o excesso de informação visual, além do desnivelamento das letras do título, passando uma ideia de movimento em busca de ajuste. Uma vez aprovado o rascunho, prosseguiu-se para a pós-produção da identidade.

Figura 10: Rascunho da logomarca



Fonte: rascunho de Alberto Ribeiro

7.3 PÓS-PRODUÇÃO

Ao fim da segunda semana, com a colorização e finalização já prontas, o resultado agradou bastante à equipe, uma vez que a proposta havia sido compreendida e executada de forma muito interessante. O *designer* produziu ainda um guia de uso com instruções para a utilização da logomarca em versões e produtos diferentes.

Figura 11: Versão final da logomarca



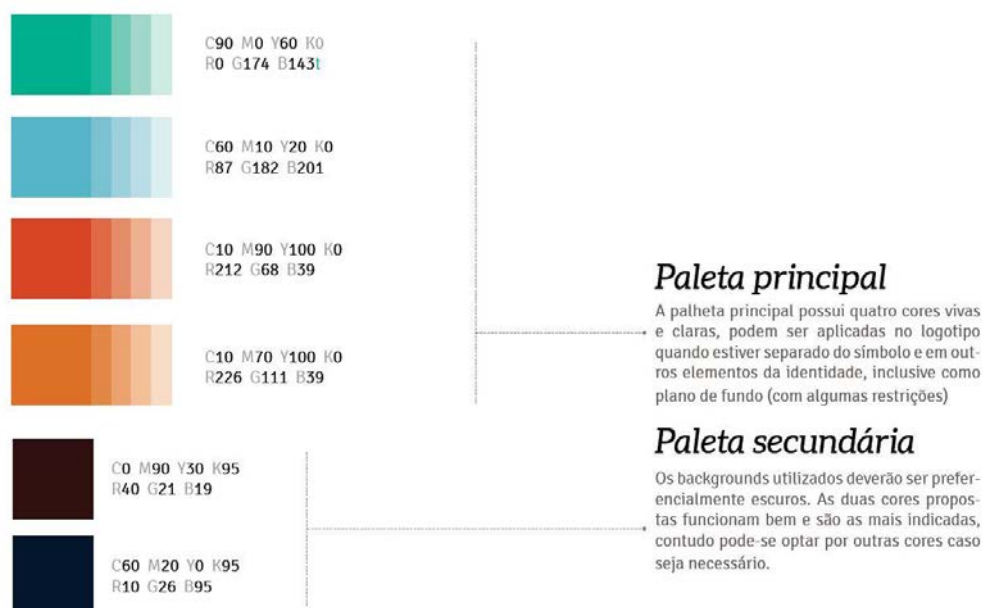
Fonte: criada por Alberto Ribeiro

Figura 12: Guia de uso da logomarca – página 1



Fonte: criado por Alberto Ribeiro

Figura 13: Guia de uso da logomarca – página 2



Fonte: criado por Alberto Ribeiro

Figura 14: Guia de uso da logomarca – página 3



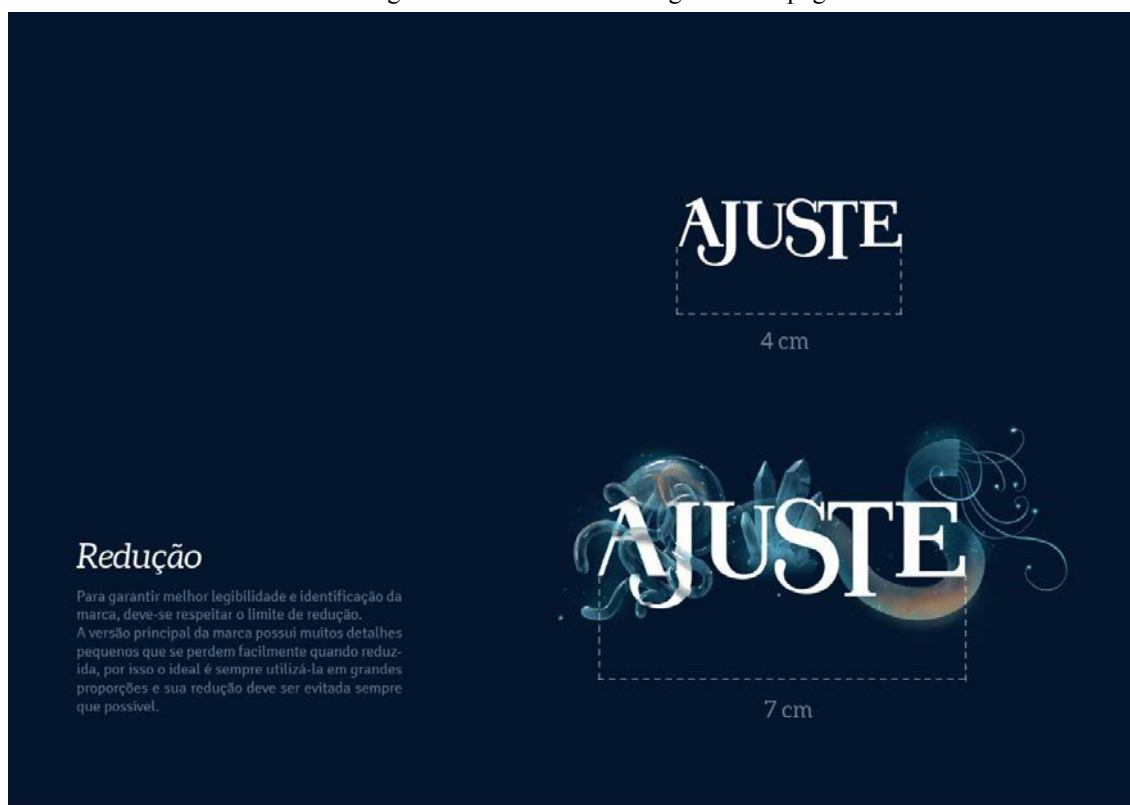
Versões

A marca tem duas versões, a principal contendo logotipo e símbolo, é restrita para usos em fundo escuro sua redução é mais limitada e deve respeitar um limite pré estabelecido para garantir legibilidade. Seu uso é preferencial em meios digitais, para aplicações impressas a versão sem símbolo é mais indicada, além disso ela aceita uma redução maior.

A versão principal não pode ter suas cores modificadas, sendo essencial que conteúdo textual esteja sempre em branco, garantindo maior contraste com o fundo. Já a versão secundária aceita variações de cor dentro da paleta cromática definida anteriormente.

Fonte: criado por Alberto Ribeiro

Figura 15: Guia de uso da logomarca – página 4



Fonte: criado por Alberto Ribeiro

Figura 16: Guia de uso da logomarca – página 5



Fonte: criado por Alberto Ribeiro

Figura 17: Guia de uso da logomarca – página 6

Aplicação, versão secundária

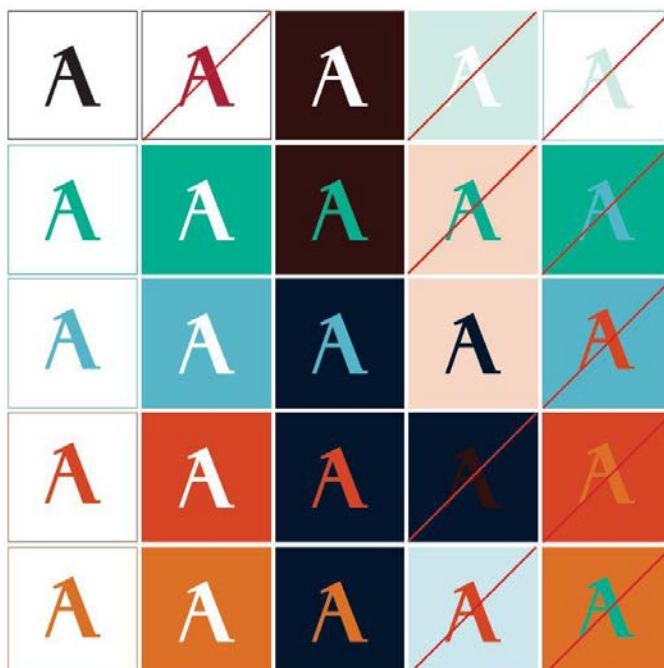
Ao lado há alguns exemplos de aplicações possíveis e também exemplos de aplicações incorretas para a versão secundária da marca.

Em fundos brancos, o logotipo pode ser aplicado em qualquer uma das cores presentes na paleta cromática principal.

Em fundos cujas cores são as mesmas da paleta principal, apenas a versão em branco pode ser utilizada.

Para fundos escuros, qualquer uma das cores da paleta principal é permitida, mas deve-se prestar atenção no o nível de contraste, se este prejudicar a legibilidade, deve ser evitado.

Em fundos claros, apenas a versão em preto puro deve ser utilizada.



Fonte: criado por Alberto Ribeiro

Figura 18: Guia de uso da logomarca – página 7

Área de proteção

A área de proteção impede que outros elementos como textos e imagens, interfiram na visibilidade e compreensão da marca.

Esse limite também indica, por exemplo o quão próximo a marca pode estar da borda da página e ainda ser confortável para a visão.



Fonte: criado por Alberto Ribeiro

8. CURTA-METRAGEM

Neste capítulo serão abordadas as etapas de produção do curta-metragem, originalmente o produto central do projeto Ajuste.

8.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Este tópico abordará a etapa que envolveu a concepção da ideia, a criação do roteiro, os *concepts* de cenário e personagens como referência para a produção de ilustrações e a confecção do *storyboard* do curta-metragem.

8.1.1 Concepção da ideia

Após a criação do universo em que se passa a narrativa, a equipe começou elaborar a história do curta metragem. O primeiro passo foi a escolha do protagonista, um contador frustrado de 27 anos, batizado de Maximilliam, que abandonara sua vontade de ser pintor por sofrer rejeições contínuas tanto de pessoas próximas a ele quanto do mercado de trabalho. Definiu-se que sua experiência no “mundo B” seria dividida em três momentos de enfrentamento de traumas e lembranças de origens diferentes, com dificuldade crescente até o clímax da história. Considerou-se ainda que seria interessante se a personagem seguisse uma imagem idealizada de si mesmo como pintor, que ficou conhecida internamente pela equipe como “Max Realizado” ou “Max Ideal”, responsável por guiar o protagonista de maneira similar ao coelho de Alice no País das Maravilhas (2010). Após uma semana de intervalo, os mesmos três membros da equipe voltaram a se reunir para continuar o desenvolvimento da ideia. Foi decidido que o protagonista deveria enfrentar tanto obstáculos externos quanto internos durante a sua jornada pelo “mundo B”, sendo que os primeiros fariam, de alguma forma, referência aos últimos. Primeiramente, foi preciso escolher os traumas que haviam levado Maximilliam a desistir de sua carreira de pintor. Definiu-se que o mais antigo estaria relacionado à falta de reconhecimento que levou ao seu desestímulo, sendo essa falta representada por lembranças tanto da indiferença de seu pai quanto aos seus primeiros desenhos em uma idade muito tenra, assim como de pessoas que rejeitaram ou acharam graça de suas pinturas durante sua fase de crescimento e desenvolvimento artístico.

Tais lembranças são trazidas à tona a partir do momento em que Max se depara, no “mundo B”, com sua antiga mesa de desenho cheia de materiais de arte. Ao entrar em contato

com um pincel, sua vontade suprimida é exteriorizada na forma de um vendaval que espalha dezenas de seus antigos desenhos e dificulta seu deslocamento em direção à sua versão ideal. Incapaz de se locomover e atordoado pelos sons das lembranças, ele reage pela primeira vez em sua vida contra as forças que tentam reprimi-lo através de um grito que silencia tudo, cortando o vendaval e as lembranças. Apesar de pequeno, este foi considerado o primeiro obstáculo superado pelo protagonista, a sua passividade ou “falta de voz”, através da realização de um gesto de enfrentamento contra o que o mundo não desejava que ele fosse.

Para o segundo trauma, foi escolhida a lembrança de uma grande frustração amorosa, na qual Max foi traído por sua namorada, Sophia. Apesar de não ficarem esclarecidas as razões por trás do ocorrido, o fato de ela o ter feito com um executivo fez com que o protagonista considerasse parte do motivo o fato de sua profissão, comparada à do rival, não ser o suficiente para suprir as necessidades de sua companheira. Dessa maneira, a traição, além de aflorar sua insegurança, serviu como a última gota para a continuidade de sua vida como pintor. A partir desse momento, seus pincéis foram abandonados e trocados por tabelas de contabilidade em um escritório, talvez não como um ponto final para o dano emocional causado, mas como uma tentativa inconsciente de tornar-se o tipo de pessoa pelo qual foi trocado.

A situação escolhida para representar a superação desse trauma interno em forma de um obstáculo externo foi a travessia de um abismo físico entre ele e Sophia dentro do “mundo B”. No início desta sequência, Sophia encontra-se no topo de um penhasco isolado, envolvido por um grande abismo circular à sua volta. Como discutido anteriormente, esse obstáculo físico faz referência diretamente à distância emocional e psicológica criada entre o casal. Paralisado pelo reencontro com a imagem de sua ex-namorada e pela distância intransponível entre eles, Max se assusta ao perceber que sua versão ideal se atira deliberadamente dentro do vão negro a sua frente. Correndo para a beirada do abismo, ele acompanha o súbito retorno do Max Ideal, que a princípio parece estar voando, mas que na verdade emerge em direção ao céu deslizando por um traço de tinta feito no ar com um pincel.

Com movimentos amplos e bem coordenados, a versão ideal de Max segue fazendo traços coloridos no ar e deslizando por cima deles, cruzando o abismo em direção à imagem de Sophia. Essa visão faz com que Max tente atravessar o espaço da mesma forma. Inicialmente incrédulo e inseguro, ele começa desenhando um tijolo e testando sua solidez. Ao perceber que existe a possibilidade de cruzar o abismo utilizando-se de um desenho, ele segue esboçando um caminho com seu pincel. Traços tortos e enrijecidos ganham fluidez à medida que um Max retraído passa a trazer a tona desenvoltura e confiança, criando no ar uma passarela cada vez mais elaborada.

A ideia por trás da criação dessa sequência era fazer com que Max não somente enfrentasse uma prova maior que a anterior, mas também construir sua evolução pessoal de maneira a encaminhá-lo para a resolução. Primeiramente utilizando-se da arte para transpor o obstáculo da distância, o que representa o retorno à sua essência, necessário para a resolução de um grande problema em sua vida. O feito representado por sua chegada ao penhasco através de um desenho consolida a superação do trauma relacionado à repressão de seu lado artístico, além de provar a Max que a arte é um caminho para alcançar Sophia, coisa da qual ele mesmo duvidava.

A segunda situação que lhe é imposta nesse momento ocorre quando, ao chegar até Sophia, é forçado escolher entre seguir o caminho tomado por sua versão ideal, simbolicamente representado por um percurso direcionado para cima, ou acompanhar a imagem de sua ex-namorada por um percurso direcionado para baixo. Ao perseguir sua versão ideal, representando uma escolha de si mesmo em detrimento de algo que continuaria a arrastá-lo para baixo, Max enfim inicia sua última prova dentro do “mundo B”.

Sem avistar a imagem ideal de si mesmo, ele se depara com outro espaço vazio, no qual apenas encontra seu cubículo de escritório. Aproximando-se, ele observa os materiais em sua mesa e se senta, reflexivo. Neste momento suas roupas, que até então se encontravam desarrumadas e sujas, por conta dos percalços em sua jornada, subitamente ficam limpas e retornam a sua posição original, apertando-o de forma anormal. Max começa a ser sufocado por sua gravata, em uma representação física de como esse trabalho o faz sentir emocionalmente. Apesar de todos os esforços para se libertar, ele percebe que está prestes a ser derrotado. Como último artifício, ele passa a carimbar freneticamente o verso de uma folha de tabelas, o que, ao olhar do espectador, parece ser sua rendição àquele ofício que tanto o fazia mal.

O resultado final, no entanto, é um desenho feito pela justaposição das carimbadas, o que representa sua libertação através do uso da arte. Mais uma vez, essa ação reforça a trajetória da evolução interior de Max. O primeiro obstáculo o fez lutar contra a repressão e a falta de voz, seguido de um segundo obstáculo que exigiu a resolução de dois traumas emocionais através da confiança em sua essência artística, culminando no último, mas não menos importante desafio, que demandou o combate à sua passividade em relação a suas escolhas, além de representar sua completa entrega a sua natureza.

Uma vez completa sua jornada, o protagonista desaparece do “mundo B” e retorna ao “mundo A” reajustado. Na resolução, suas diferentes vestimentas e também sua expressão, buscam demonstrar que após essa experiência houve uma mudança em seu comportamento. A

cena de conclusão, na qual ele se encontra em uma agência de correios, indica uma continuação do fluxo de mudanças, na medida em que Max afetará a vida de outra pessoa, através do envio da caixinha de música.

A história trazida por esse roteiro buscou expressar a vontade da equipe de abordar um tema que afligisse o início da vida adulta, retratando de forma fantasiosa o dilema relacionado aos obstáculos impostos pela vida, que muitas vezes acabam por reprimir sonhos, ideias ou desejos da essência pessoal dos seres-humanos, com a intenção de gerar uma reflexão por parte dos espectadores.

8.1.2 Storyline

Um rapaz viaja a um universo paralelo para enfrentar seus traumas e recuperar a coragem necessária para ser o que sempre quis.

8.1.3 Sinopse

Maximilliam é um contador frustrado que, em um dia atípico, encontra em seu escritório uma misteriosa caixinha de música. Ao tocá-la, ele é transportado para um universo paralelo, no qual persegue constantemente a imagem materializada da versão ideal de si mesmo. Em sua travessia pelo desconhecido universo, Max é guiado para situações inesperadas e se vê forçado a enfrentar memórias, medos e traumas.

8.1.4 Argumento

Opressão, tempo, dinheiro, pressão e cobranças. Esses valores são apresentados por um narrador para caracterizar uma sociedade fria, que há muito apagou as chamas de dentro de alguns indivíduos. Maximilian, um contador de 27 anos é um deles. As coisas começam a mudar em determinada manhã quando, na entrada do escritório, Max, então perturbado por uma música alta e incessante, vê seu reflexo em um vidro, mas a imagem é de uma pessoa diferente, ainda que bastante parecida fisicamente. Ele estranha, esfrega os olhos e a imagem passa a refletir a si mesmo normalmente. Ele segue até seu cubículo, ainda perturbado pela música alta que somente ele escuta.

Sobre sua mesa cheia de papéis ele encontra um pacote do correio e o abre, revelando uma caixinha de música pequena, movida à manivela. Max se senta e começa a girá-la, e a melodia que sai da caixinha é a mesma da música alta que o está perturbando, mas em um

ritmo mais lento. Ele começa a girar a manivela cada vez mais rapidamente, até que as duas melodias se sincronizam. Quando isso acontece, ele desaparece do cubículo. Ninguém ao redor no escritório nota que ele sumiu.

Max se materializa em outro mundo, em meio a um infinito vazio em todas as direções. A única saída visível é um alçapão sob seus pés. Ao abri-lo, a superfície gira bruscamente e o arremessa sobre a areia da costa de uma praia. Centenas de pequenas garrafas, com um brilho dentro, flutuam no mar em direção à costa. Max caminha até uma construção abobadada mais a frente de onde se encontra, e dentro dela ele descobre milhares das pequenas garrafas enfileiradas em torno da abóbada e da parede circular.

Deslumbrado, ele nota que o brilho no interior das garrafas são ideias e sonhos reprimidos e enviados do outro mundo. Ele brinca com uma das ideias até avistar sua versão ideal, o reflexo que ele havia visto anteriormente no espelho. Ele o segue para fora da construção e vaga por outro ambiente, até se deparar com sua antiga mesa de artes cheia de materiais de pintura. Ele pega um pincel e uma voz grita “NÃO!”. Max solta o pincel e tudo fica quieto. Ele pega o pincel de novo e dessa vez não o solta. Começa um vendaval e várias vozes gritam “NÃO!”. Os objetos e a arte dele voam e um de seus antigos desenhos gruda nele.

Ele olha para o desenho e o reconhece como sendo o mesmo que mostrou para seus pais em uma ocasião passada, na qual eles o desqualificaram. As vozes continuam a gritar “NÃO! NÃO! NÃO!”. Max anda contra a ventania, seguindo a outra imagem de si mesmo, que se distancia. Quadros, papéis e lembranças voam a sua volta e ele se protege com os braços, tentando tirá-los de sua frente para não perder de vista seu eu ideal. Sufocado pelas vozes e lembranças, ele grita. Tudo fica estático no ar. Silêncio. As coisas caem lentamente enquanto Max continua seguindo sua outra versão, já bem à frente. Ele guarda seu pincel no bolso.

Subitamente ele para, uma expressão de choque estampada no rosto. Ele vê uma moça parada em um pico rochoso inacessível, no meio de um vale circular profundo. Sua expressão de choque leva a uma memória na qual ele vê sua namorada beijando um executivo na rua. Ele vira as costas e vai embora, desiludido. Começa a garoar. Ele passa em frente a uma porta com um anúncio de emprego, larga a mala com seu material de artes na rua e entra pela porta. A chuva arrasta a tinta da ponta de um pincel pelo chão.

De volta de sua lembrança, Max encara a namorada no pico rochoso, quando de repente vê sua outra versão pulando para dentro do abismo e se assusta. Ao chegar mais perto, ele vê seu eu ideal ressurgindo, deslizando por traços coloridos que ele mesmo desenha no ar com o pincel, indo em direção à namorada. Max olha cético para o abismo, sem acreditar ser possível

atravessá-lo pelos desenhos. Ainda assim, ele resolve desenhar um tijolo e testar. Funciona, mas seu desenho é duro e rústico, enferrujado pela falta de prática constante.

Ele continua a desenhar tijolo por tijolo, e aos poucos seu traço vai ficando mais solto e ele mais confiante. Em determinado ponto, já no meio do caminho, Max vê que sua versão ideal chegou ao pico rochoso. Ele encontra a namorada, lhe dá um beijo na mão, mas a deixa lá e segue outro caminho, inclinado para cima. Max olha inconformado, sem entender. Sempre desenhando, ele termina seu longo caminho até lá.

Ao encontrar sua ex-namorada, ele a abraça, mas logo é perturbado pela lembrança do amante. Max se solta do abraço delicadamente. A moça pega sua mão e o puxa para um lado. Ele olha sua outra versão indo embora para o lado oposto. Max hesita. A moça o puxa novamente para o seu caminho, que segue para baixo. Ele também beija sua mão e a deixa, seguindo seu outro eu. Max o segue até que ele desaparece. Quando se dá conta ele está em um ambiente completamente vazio e monocromático. Somente seu cubículo de escritório está no centro do vazio. Ele se aproxima da mesa. Hesita. Senta.

Ao fazer isso, Max é envolvido bruscamente por sua própria vestimenta de executivo, que até o momento estava suja e bagunçada, e começa a ser sufocado pela própria gravata. Desesperado, sem conseguir se soltar, ele mexe nos papéis de sua mesa. Não encontra nada que possa ajudá-lo. Em um último ato desesperado, ele pega uma entre inúmeras folhas cheias de números e tabelas, a vira, e começa a carimbar seu verso violentamente inúmeras vezes. Vencido pela gravata, ele tomba com a cadeira e fica no chão.

Mas agora sua roupa não é mais a de executivo, e sim uma versão intermediária entre o modelo anterior e a roupa do seu eu ideal. Uma lufada de ar empurra a folha para cima, que paira flutuando lentamente sob o olhar Max. O verso da folha revela que os carimbos feitos por ele formam um belo desenho. Ainda deitado, Max sorri. E desaparece.

É mais um dia cinzento no mundo real. Uma caixinha de música é colocada dentro de um envelope de correspondência. Max, restaurado, lacra o pacote. O balconista do correio puxa a caixa. Caminhando pela calçada, Max é destacado de dezenas de outras pessoas por estar mais colorido. Em uma visão ampla da cidade, centenas de pontinhos coloridos circulam entre milhares de outros acinzentados.

8.1.5 Roteiro

AJUSTE

Escrito por

Shelsea Hüscher

Ideia por

Caroline Rye Yamasaki
Cláudio Avancini
Shelsea Hüscher

FADE IN:

EXT. CIDADE - DIA

O ponteiro dos segundos de um grande relógio redondo no topo de um edifício completa sua volta até as 7:00. Entre os tiques do ponteiro, uma MELODIA SUAVE começa a tocar. BARULHOS DE CIDADE revelam lentamente o cenário de uma metrópole.

Sequência de cenas:

Passos apressados em uma rua cheia; bolsas e valises; filas; trânsito; pessoas com roupas sociais entrando e saindo em massa de vagões de metrô, subindo e descendo escadarias; BIPES de máquinas debitando cartões; caixas eletrônicos cuspidos notas de dinheiro; prédios de todos os tamanhos. Uma cidade cinza, reta, visualmente opressiva.

NARRADOR (V.O.)

Viver. É a coisa mais rara do mundo. A maioria das pessoas apenas existe. Existe e trabalha. Compra. Joga fora. A maioria das pessoas existe, sem sentido. Sem sentir. Existe e oprime. Existe e cobra, tudo, a todo instante. A maioria das pessoas não vive. E existe para trabalhar, cobrar, comprar e jogar fora, sem sentir, os sonhos. E reprimir, sem sentido, as emoções. As ideias. A imaginação. É a coisa mais rara do mundo sentir a música. E viver.

INT. EDIFÍCIO EMPRESARIAL - DIA

A MELODIA continua tocando. As portas de um elevador se abrem. Um grupo de pessoas em trajes sociais saem em direção ao corredor estreito. Entre elas está MAXIMILLIAM, (27), ruivo, magro, descabelado, em trajes sociais.

Ele caminha desanimado pelo corredor e para em frente a uma das abas de vidro escuro da porta antes de passar. Ele ajeita o cabelo com uma das mãos enquanto segura uma valise na outra. Franzindo os olhos, Max passa a mão no cabelo cada vez mais devagar, até parar.

Ele encara um reflexo que não é o dele no momento, e sim uma outra versão de si mesmo, com roupas, cabelo e postura diferentes. O reflexo sorri. Max pisca. Ao olhar novamente, o reflexo é a sua imagem exata. Ele esfrega os olhos. A imagem permanece a mesma, refletindo a ele mesmo. Max hesita e passa pela porta.

INT. SALÃO DIVIDIDO EM CUBÍCULOS DE ESCRITÓRIO - DIA

Com a MELODIA ainda tocando, Max caminha em direção ao seu cubículo escondido entre dezenas de outros. Telefones TOCAM, impressoras trabalham freneticamente, pessoas digitam, carimbam e grampeiam rapidamente, sem interrupção. Ninguém nota sua presença.

Os SONS DE ESCRITÓRIO ficam gradualmente abafados a medida que ele se aproxima de seu cubículo e a MELODIA tocada fica mais alta. Ele olha ao redor, perturbado.

INT. CUBÍCULO DE ESCRITÓRIO DO MAX - DIA

Ele entra em seu escritório. A MELODIA permanece alta. Há um pacote de correio em cima de sua mesa. Sentando-se na cadeira, ele puxa o pacote e o abre. De dentro ele puxa uma pequena caixinha de música retangular com uma manivela.

Max analisa a caixinha perto do rosto. Ele sacode o envelope de correio para ver se há algo mais dentro dele, mas não há nada. Ele observa a caixinha por mais alguns instantes e por fim a encosta no canto de sua mesa.

Max puxa um papel cheio de tabelas, apoia os cotovelos na mesa e começa a ler com a cabeça apoiada entre as mãos. A MELODIA tocando é muito alta. Ele tampa os ouvidos com as mãos e as afasta. Tampa e afasta de novo. Três, quatro vezes. A MELODIA continua tão alta quanto antes.

Ele desiste do papel. Olha em volta. Tudo funciona normalmente. Max inspira profundamente, visivelmente abalado. Ele pega de volta a caixinha de música e a encara. Ele gira a pequena manivela, lentamente. Uma MELODIA SUAVE sai da caixinha, destoando da MELODIA ALTA que ressoa.

Ele continua girando na mesma velocidade, inseguro. Passados alguns segundos ele percebe que a MELODIA DA CAIXINHA é a mesma da MELODIA ALTA que está ouvindo, mas em velocidade mais lenta. Ele começa a girar a manivela cada vez mais rápido, até que as melodias enfim se sincronizam.

Nesse instante Max desaparece de seu cubículo, que fica vazio entre as dezenas de outros ocupados. Os funcionários ao redor continuam trabalhando sem interrupção.

EXT. MUNDO B - INFINITO VAZIO - DIA

Um BAQUE. Max está estatelado com o rosto no chão. Ele se levanta lentamente e olha ao redor, ajeitando a roupa. Não há nada senão um infinito vazio em todas as direções. Nenhum lugar ou objeto ao alcance da vista. Uma brisa suave sacode seu cabelo bagunçado.

Ele olha para baixo. Sob seus pés há uma porta quadrada de alçapão. Ele se afasta um pouco para trás e se ajoelha ao lado dela. Passando a mão por cima do quadrado, ele encontra uma cordinha e a puxa para abrir a porta.

Está emperrada. Max puxa novamente com um tranco. A porta do alçapão se escancara e o chão gira bruscamente 180 graus. Max é lançado em queda livre.

EXT. MUNDO B - PRAIA - DIA

Max aterrissa de costas sobre a areia de uma praia. Ele abre os olhos com dificuldade, piscando. Centenas de pequenas garrafas com brilho dentro estão boiando no mar, chegando à costa. Muitas outras estão enfiadas na areia. Há uma grande construção abobadada na costa, alguns metros a sua frente. Max se levanta com dificuldade e anda em direção à construção.

INT. MUNDO B - CONSTRUÇÃO ABOBADADA - DIA

Max entra na construção e se depara com milhares das pequenas garrafas dispostas enfileiradas no interior da abóbada, cobrindo o teto e a parede circular. Cada uma delas emana um brilho de seu interior. Ele chega perto para observar.

Pequenas figuras de formas, traços, cores e em graus de detalhamento diversos estão engarrafadas. Algumas são pequenos seres ou lugares, outras são figuras reconhecidamente imaginárias no outro mundo: um unicórnio, um dragão.

Todas estão incompletas, e um brilho emana das extremidades dos traços interrompidos. Max encara as garrafas com a boca aberta, deslumbrado. Ele pega uma das garrafas e saca a pequena rolha. Os traços de um ser de cabeça de ave, corpo de penas rabiscadas e tentáculos sai lentamente até estar totalmente do lado de fora, flutuando. Max sorri e brinca com a figura ainda em traços.

Ele avista novamente sua outra versão perto de uma das saídas da construção e volta a segui-la, deixando para trás a figura em traços, ainda flutuando. Sua outra versão desaparece mais uma vez.

EXT. MUNDO B - AMBIENTE VAZIO - NOITE

Max caminha por outro ambiente, vazio e pouco iluminado. Ele se depara com uma mesa de madeira, cheia de pincéis e lápis variados, latas de tintas de diversas cores e folhas soltas de papel desenhadas e em branco.

Uma inscrição com seu nome gravada em uma caneta nanquim e a assinatura de seu nome na parte de baixo de alguns desenhos revelam que a mesa pertenceu a ele. Hesitante, ele se aproxima e pega um pincel.

VOZ (V.O.)

NÃO!

Max solta o pincel, assustado. Ele olha ao redor, procurando a origem da voz. Nada. Ele volta a atenção para a mesa. Respirando

fundo, ele pega o pincel mais uma vez, agora sem soltá-lo. Um vendaval começa. Folhas com desenhos e pinturas voam bruscamente.

VOZES (V.O.)
NÃO! NÃO! NÃO!

Max continua segurando com força o pincel em meio à ventania. Um papel bate em seu rosto e fica grudado. Ele puxa o papel e estica as extremidades com as mãos em frente aos olhos. É um desenho.

FLASHBACK:

INT. SALA DE ESTAR - CASA DO MAX - NOITE

Um Max mais jovem mostra um desenho para seus pais, sentados no sofá. Eles olham o garoto de relance rapidamente e continuam lendo seus respectivos jornais. Ele se afasta, cabisbaixo, encarando o papel.

FADE TO:

EXT. MUNDO B - AMBIENTE VAZIO - NOITE

Max encara o desenho em meio ao vendaval. Antigas telas pintadas e folhas com desenhos voam ao seu redor. RISADAS DESDENHOSAS cortam o ar. Uma imagem translúcida de uma dupla de jovens apontando para a pintura de Max em um cavalete passa voando em meio aos objetos.

Max anda com dificuldade em meio à ventania. Outra imagem translúcida passa a seu lado, na qual um homem carrancudo fecha a porta atrás dele com um ESTRONDO, fazendo desenhos saltarem para fora da pasta que Max carrega em baixo do braço.

Sua versão confiante reaparece ao longe, seguindo para fora da ventania. Max volta a segui-la, protegendo-se das telas e papéis com os braços. Vozes voltam a gritar "NÃO!" e o vento o empurra de um lado para o outro com cada vez mais força, sufocando-o. Incapaz de dar outro passo, ele grita.

MAX
AAAAAAAAAAAAAHHHHHH!

Todos os objetos congelam onde estão. O vento cessa. Silêncio absoluto. Max inspira profundamente. Ele dá um passo a frente e os objetos começam a cair lentamente a sua volta. Ele segue em direção a sua outra versão, guardando o pincel no bolso.

EXT. MUNDO B - PENHASCO - DIA

Ele caminha até avistar um penhasco solitário rodeado por um abismo. Há alguém no topo do penhasco. Max aperta os olhos e se aproxima cada vez mais. Até estacar subitamente com a expressão em choque.

FLASHBACK:

EXT. RUA - DIA

Max está parado em uma calçada, olhando para algum ponto adiante, a expressão em choque. Pessoas passam por ele em ambas as direções. Ele permanece estático. Alguns metros a sua frente ele observa uma moça trocando beijos apaixonados com um executivo.

Depois de vários segundos ele finalmente se vira e anda na direção oposta ao casal. Uma garoa fina cai. Ele caminha cabisbaixo, carregando uma sacola cheia de materiais de pintura. Com lágrimas nos olhos, ele puxa a aliança do dedo e a aperta na mão.

Max passa em frente a uma porta que contém um anúncio de emprego em um escritório. Desanimado, ele olha para o anúncio e para de andar. Ele hesita por alguns segundos. A garoa engrossa e se transforma em chuva.

Ele solta a sacola no chão e entra pela porta. Materiais de pintura se espalham pelo chão. A água da chuva arrasta restos de tinta da ponta de pincéis, tingindo a rua.

FADE TO:

EXT. MUNDO B - PENHASCO - DIA

Max olha para o penhasco. Sua namorada está lá. Ele se aproxima lentamente. Um movimento rápido adiante chama sua atenção. Sua outra versão pula no abismo. Max se assusta e corre até a beirada do terreno para olhar o imenso buraco.

A outra versão ressurgue em um impulso para o alto, deslizando em um traço colorido pintado no ar. Max observa espantado. O outro Max faz um movimento amplo com o braço e traça outra linha colorida no ar, pulando e deslizando de uma para outra.

Ele repete o movimento, traçando linhas coloridas em diversas posições, passando de uma para outra, avançando em direção a namorada no penhasco. Max analisa o espaço entre o abismo e o penhasco. Ele puxa o pincel do bolso e se abaixa.

Inseguro, ele desenha um pequeno tijolo de traços duros encostado na borda do terreno. Ele bate com a mão no tijolo, que permanece fixo onde está. Ele desenha outro, e depois outro, até esboçar um caminho.

A cada tijolo desenhado seus traços se soltam e Max fica mais confiante. Na metade do caminho até o penhasco, ele olha para a frente e vê sua outra versão aterrissar suavemente ao lado da namorada. Ele para de desenhar, apreensivo, e observa.

A namorada sorri, receptiva, flertando. O outro Max se aproxima dela, sorrindo. Ele pega em sua mão, a levanta até a altura do rosto e dá um beijo nela. Depois a solta suavemente e se afasta, seguindo um caminho em degraus suspenso no ar, próximo ao penhasco e inclinado para cima.

A namorada se entristece. Ajoelhado no meio caminho suspenso no abismo, Max observa inconformado. Ele se inclina para frente e

desenha novos traços ferozmente. Pouco tempo depois ele termina seu desenho e salta para o piso do penhasco.

A namorada o recebe de braços abertos. Ele sorri. Eles se abraçam. Ela mergulha os dedos em seu cabelo e o afaga. Uma lembrança invade a mente de Max.

FLASHBACK:

EXT. RUA - DIA

A namorada mergulha os dedos no cabelo do amante e o afaga.

VOLTA PARA:

EXT. MUNDO B - PENHASCO -DIA

A expressão de Max fica séria. Ele se solta delicadamente e olha para trás. Sua outra versão se afasta caminho a cima. Max sente um puxão em sua mão. A namorada tenta conduzi-lo para um caminho na direção oposta, inclinado para baixo. Ele faz força para permanecer no lugar.

A namorada para de sorrir, mas continua tensionando o puxão em seu braço. Ela coloca uma aliança em seu dedo. Max olha para ela e depois para trás novamente. A outra versão está bem distante em degraus elevados caminho acima.

Max afrouxa o puxão se aproximando da namorada. Ela volta a sorrir e se vira para seguir o caminho junto a ele, mas então seu braço é tensionado novamente e ela é segurada no lugar.

Max ergue sua mão até a altura do rosto e dá um beijo nela. A namorada o olha sem entender. Ele solta sua mão delicadamente, fechando-a com a aliança dentro, e se afasta. A namorada o assiste ir embora pelo caminho suspenso, correndo degraus acima.

EXT. MUNDO B - AMBIENTE DESERTO - DIA

Max corre, tentando alcançar sua outra versão. Mas ele já está muito a frente, e quando Max termina de subir ele se encontra sozinho em outro ambiente deserto e monocromático. Apenas seu cubículo de escritório está no meio do vazio.

Max se aproxima lentamente. O silêncio é completo e apenas seus passos ECOAM no espaço amplo. Ele para ao lado do cubículo e observa os materiais na bancada da mesa. Reflexivo, ele puxa a cadeira e se senta.

Nesse instante sua roupa de executivo, já desarrumada e suja, fica limpa e engomada. A camisa volta para dentro da calça, os botões do terno se fecham e o nó da gravata se refaz, apertando seu pescoço. Envolvido bruscamente pela vestimenta, ele se assusta e fica rígido.

O nó da gravata continua subindo e apertando o pescoço de Max. Ele tenta afrouxá-lo com as mãos, sem sucesso. O nó aperta ainda mais.

Sufocando, Max revira as folhas em cima de sua mesa, em busca de algo que possa ajudá-lo. Não há nada. Seus olhos lacrimejam.

Ele pega uma entre as muitas folhas impressas com tabelas e milhares de dígitos e a vira ao contrário. Depois pega um carimbo e bate no verso da folha repetidas vezes. Com movimentos cada vez mais amplos e frenéticos, ele carimba a folha até que enfim é vencido pelo nó da gravata e sufoca.

Sua cadeira tomba para trás. Ele cai no chão com um BAQUE SURDO.

Mas sua roupa não é mais a de executivo. Agora é uma versão estilizada, bem próxima da roupa que vestia sua outra versão. Uma lufada de ar leva a folha para o alto.

Deitado no chão, Max observa a folha flutuar e descer lentamente. Contra uma fonte de luz forte vinda de cima, a folha revela seu verso para ele. Os carimbos formaram um complexo e belo desenho. Max sorri e desaparece. A folha encosta no chão com o desenho virado para cima.

INT. AGÊNCIA DE CORREIOS - DIA

Uma caixinha de música é colocada dentro de um envelope endereçado e lacrada. O pacote é puxado do balcão por um par de mãos. Max, com a aparência e a postura confiante ostentada por sua outra versão, agora sua atual versão, sorri para o funcionário do balcão e segue para fora da agência de correios.

EXT. RUA - DIA

Outra MELODIA SUAVE, diferente das anteriores, começa a tocar.

Caminhando entre dezenas de pessoas acinzentadas circulando pela calçada, Max é destacado por estar mais colorido.

NARRADOR (V.O.)

Músicas ressoam para todos. O desafio está em escutá-las. A raridade está em viver.

A imagem focada na calçada se afasta e fica cada vez mais ampla. Ruas, quadras, bairros, parques, prédios, pontes, uma cidade inteira. Milhares de pontos acinzentados circulam. Entre eles, espalhados, se movem também centenas de pontos coloridos.

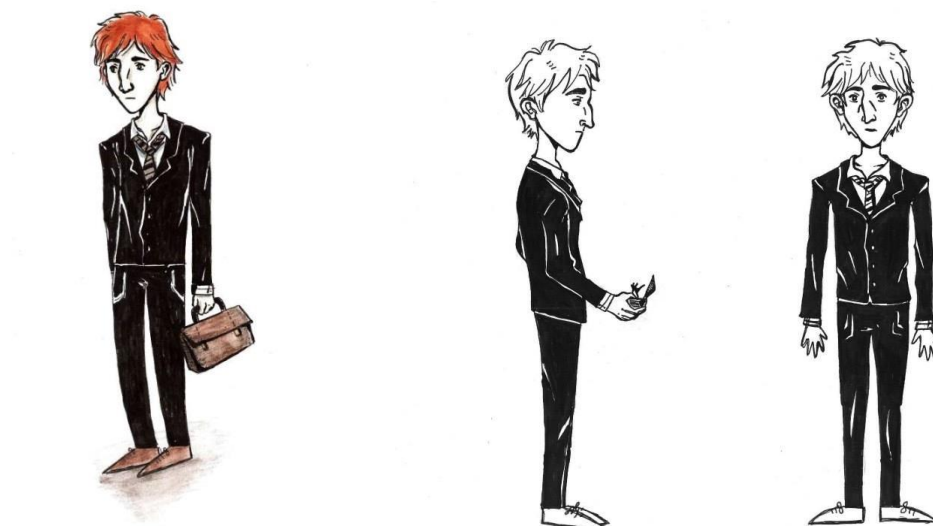
8.1.6 Concepts de personagens

Após a finalização do argumento da história, houve uma preocupação com a criação dos *concepts* de personagens, nos quais foram definidas características físicas e psicológicas dos mesmos, tanto para auxiliar no desenvolvimento do roteiro, evitando construções equivocadas

da história, quanto para transmitir de forma clara para os ilustradores qual era a identidade visual de cada personagem como imaginada pela equipe. Com isso em vista, chegou-se a conclusão que seria necessário definir quatro diferentes versões do protagonista, uma vez que a história foi construída basicamente sobre momentos distintos de sua vida. Além disso, ainda definiram-se as características de sua namorada, Sophia, tanto no “mundo A” quanto no “mundo B”, e de seu amante, o executivo.

- Max (contador): Magro, ruivo, alto, olhos verdes, sem barba, sobrancelhas marcantes, nariz grande; terno preto, gravata fina preta, camisa branca, calça preta, cinto, sapato, sem acessórios. Desanimado, passivo, inseguro e solitário.

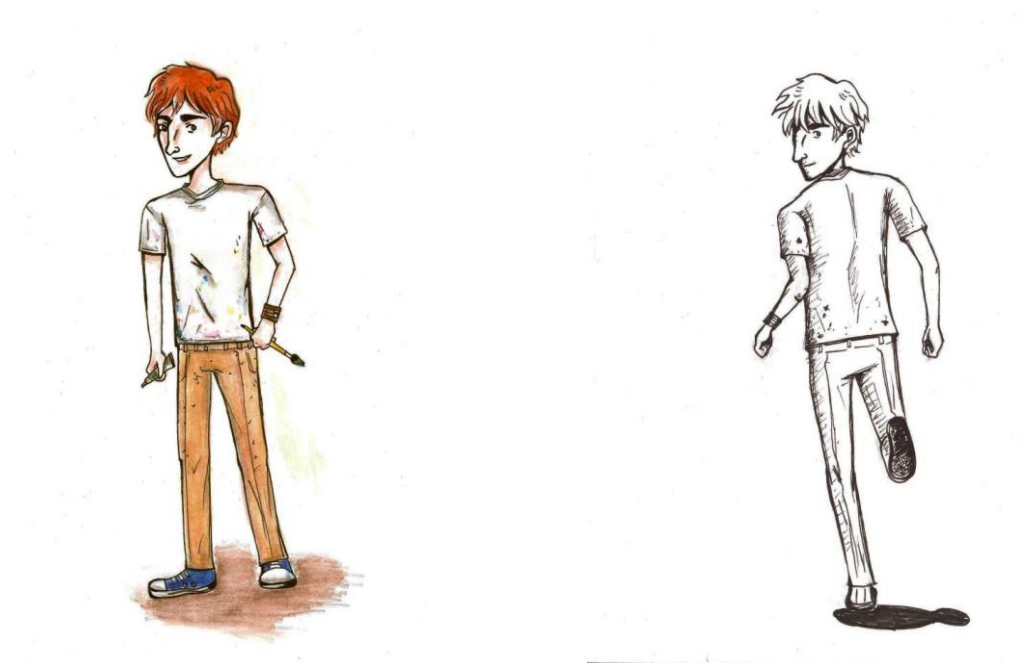
Figura 19: *Concepts* Max Contador



Fonte: ilustrações de Carolina Ito

- Max (ideal): calça sarja, pulseira grossa marrom, camiseta branca com marcas de tinta, *all star* azul, cabelo bagunçado. Confiante, feliz e despojado.

Figura 20: *Concepts* Max ideal



Fonte: ilustrações de Carolina Ito

- Max (transformado): calça jeans, *all star* azul, camiseta branca, camisa xadrez verde, pulseira grossa marrom, cabelo bagunçado. Demonstra um ar mais leve que sua versão como contador.

Figura 21: *Concept* Max transformado



Fonte: ilustração de Carolina Ito

- Max (criança): cabelo ruivo tígela, magro, cabeça grande, macacão jeans claro, camiseta branca, *all star* azul, sardas. Possui um ar ingênuo e puro.

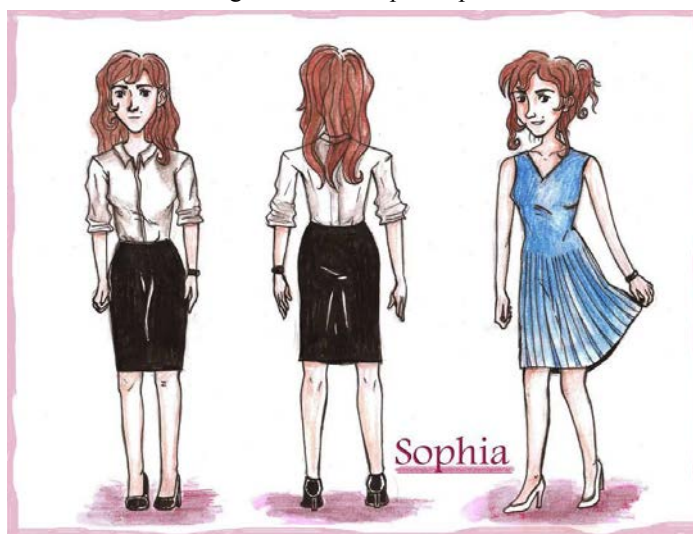
Figura 22: Concept Max criança



Figura X: ilustração de Carolina Ito

- Sophia (mundo A): cabelo comprido, castanho e ondulado; traços delicados, olhos claros, nariz fino, magra, branca; saia escura de cintura alta, camisa branca de manga comprida, scarpin preto, relógio pequeno, aliança.
- Sophia (mundo B): vestido casual claro, na altura do joelho; salto alto, relógio e aliança.

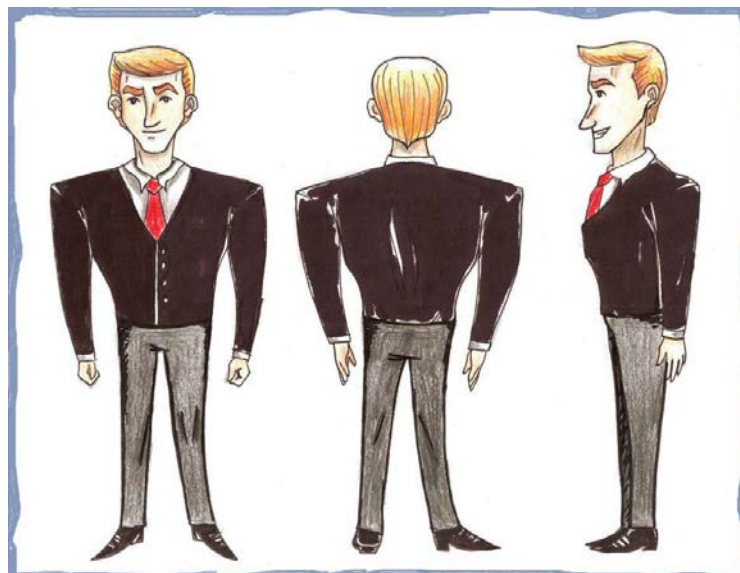
Figura 23: Concepts Sophia



Fonte: ilustrações de Carolina Ito

- Executivo: Moreno, cabelo arrumado, encorpado, alto, sobrancelhas marcantes, “ar de galã”, terno escuro, camisa branca, gravata vermelha, relógio.

Figura 24: *Concepts* Executivo



Fonte: ilustrações de Carolina Ito

Para ajudar os ilustradores com a compreensão dos *concepts*, foram desenvolvidas pranchas com as características descritas acima e ilustrações de referência, que foram enviadas para a responsável pela criação dessa etapa, Carolina Ito.

Figura 25: Prancha Max (parte 1)



Fonte: produzida por Caroline Rye

Figura 26: Prancha Max (parte 2)



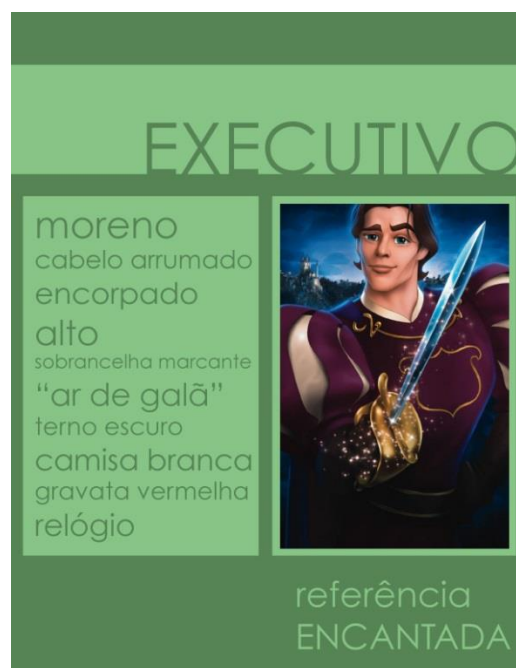
Fonte: produzida por Caroline Rye

Figura 27: Prancha Sophia



Fonte: produzida por Caroline Rye

Figura 28: Prancha Executivo



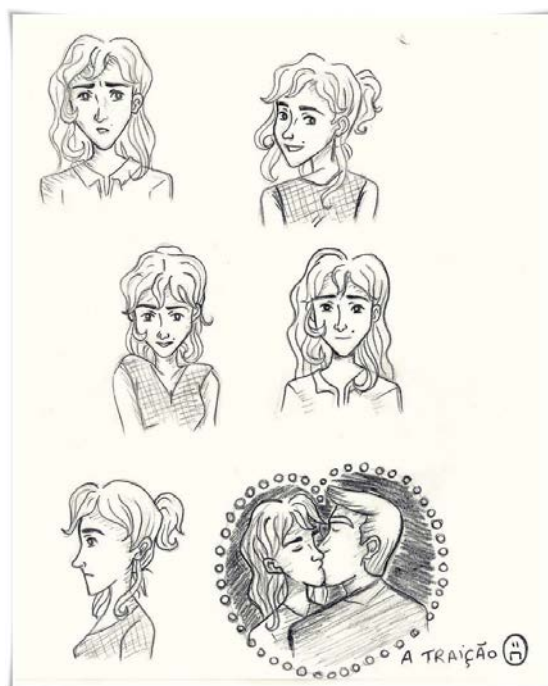
Fonte: produzida por Caroline Rye

Ao longo das duas semanas seguintes ao envio das pranchas, a ilustradora entregou rascunhos e as versões finais dos *concepts* dos personagens pedidos, e os resultados atingiram as expectativas da equipe.

Figura 29: *Concept* posições Max

Fonte: ilustrações de Carolina Ito

Figura 30: *Concept* posições Sophia



Fonte: ilustrações de Carolina Ito

Figura 31: *Concepts* personagens figurantes



Fonte: ilustrações de Carolina Ito

8.1.7 Concepts de cenário

Após a finalização do roteiro, realizou-se uma decupagem de direção de arte, na qual foram identificados onze diferentes cenários compondo a história. Assim como com os personagens, houve uma preocupação por parte da equipe em estabelecer as identidades visuais

de cada um deles e também no curta como um conjunto. Para isso, foram selecionadas paletas de cores individuais, e como regra geral decidiu-se pela diferenciação entre os dois mundos através da predominância de tons acinzentados para a realidade do “mundo A” e pela abundância de cores no “mundo B”.

Também foram considerados alguns objetos de cena relevantes para a contextualização de certas situações e personagens, como, por exemplo, a caixinha de música que transporta Max para o “mundo B”, e as garrafas de vidro preenchidas com ideias dentro da abóbada na praia.

Novamente, com o intuito de facilitar a compreensão, foram criadas pranchas com descrições e imagens de referência, tanto para os cenários quanto para os objetos de cena, sendo posteriormente enviadas para os ilustradores.

Figura 32: Prancha cidade e escritório “mundo A”



Fonte: produzidas por Shelsea Hüsche e Maria Luiza Leopassi

Figura 33: Prancha objetos e cubículo do Max “mundo A”



Fonte: produzidas por Shelsea Hüsche e Maria Luiza Leopassi

Figura 34: Prancha agência de correios e rua “mundo A”



Fonte: produzidas por Shelsea Hüsche e Maria Luiza Leopassi

Figura 35: Prancha construção abobadada e penhasco “mundo B”



Fonte: produzidas por Shelsea Hüsche e Maria Luiza Leopassi

Figura 36: Prancha ambiente deserto e escritório “mundo B”



Fonte: produzidas por Shelsea Hüsche e Maria Luiza Leopassi

Foi firmada uma colaboração com três designers da cidade de São Paulo, que receberam as pranchas no início da última semana de junho, prometendo o retorno dos *concepts* em um prazo de duas a três semanas. No entanto, apesar das constantes cobranças do grupo, após três semanas foram entregues apenas dois frames, que não correspondiam ao material que foi solicitado, forçando o grupo a tomar uma decisão por conta dos prazos apertados.

Cancelando a primeira colaboração, a equipe buscou novas parcerias, dessa vez com alunos da Unesp, encontrando um pouco de dificuldade por conta greve, já que muitos alunos não se encontravam na cidade. Por fim, conseguiu-se a ajuda de dois alunos do quarto ano de design, Alberto Ribeiro e Roni Guiotoko. O prazo da entrega dos *concepts* foi estipulado em três semanas, e os resultados foram bastante distintos entre o trabalho dos dois ilustradores. Enquanto um atendeu às expectativas do grupo, compreendendo a essência do que foi imaginado, o outro ficou muito mais simples do que o esperado.

Figura 39: *Concept* rua “mundo A”



Fonte: ilustração de Alberto Ribeiro

Figura 40: *Concept* penhasco “Mundo B” – versão 1



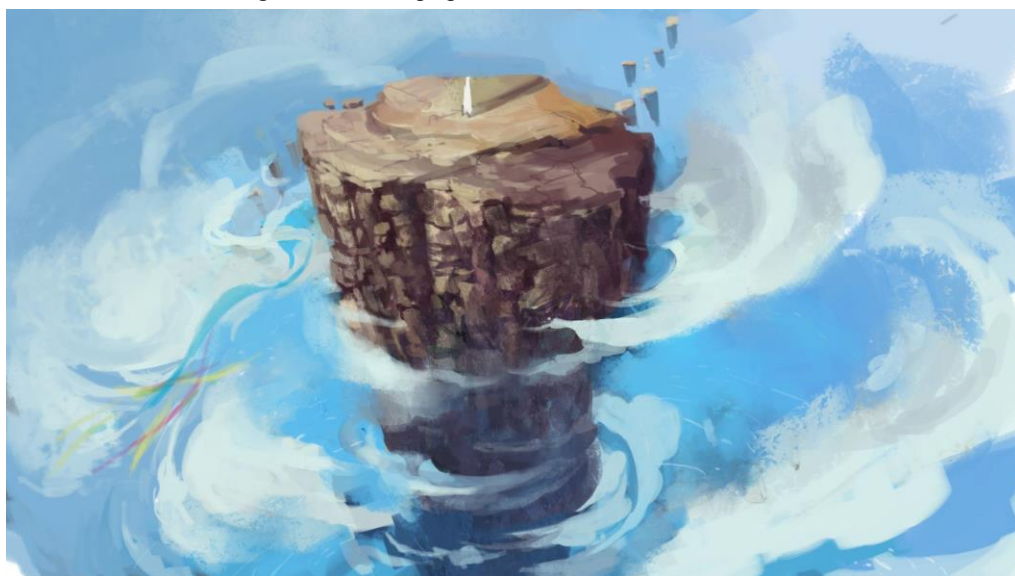
Fonte: ilustrações de Alberto Ribeiro

Figura 41: *Concept* penhasco “Mundo B” – versão 3



Fonte: ilustrações de Alberto Ribeiro

Figura 42: *Concept* penhasco “Mundo B” – versão 2



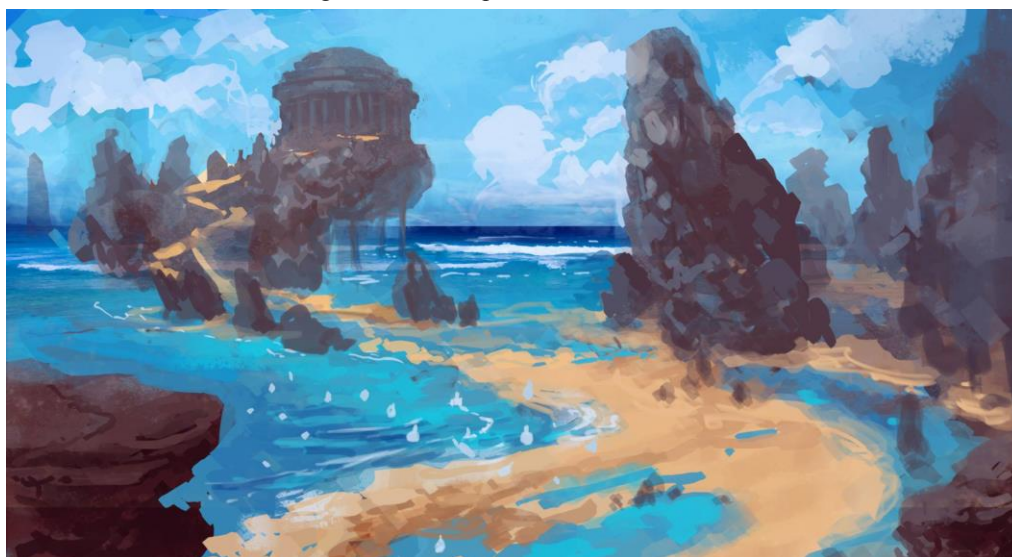
Fonte: ilustração de Alberto Ribeiro

Figura 43: *Concept* abóboda “Mundo B”



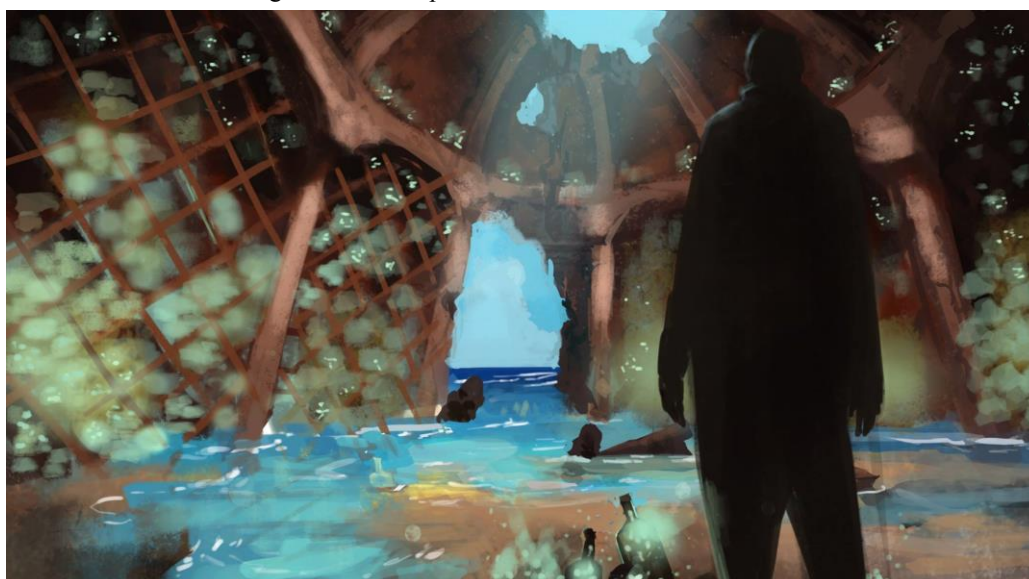
Fonte: ilustração de Alberto Ribeiro

Figura 44: *Concept* abóboda “Mundo B”



Fonte: ilustração de Alberto Ribeiro

Figura 45: *Concept* interior da abóboda “Mundo B”



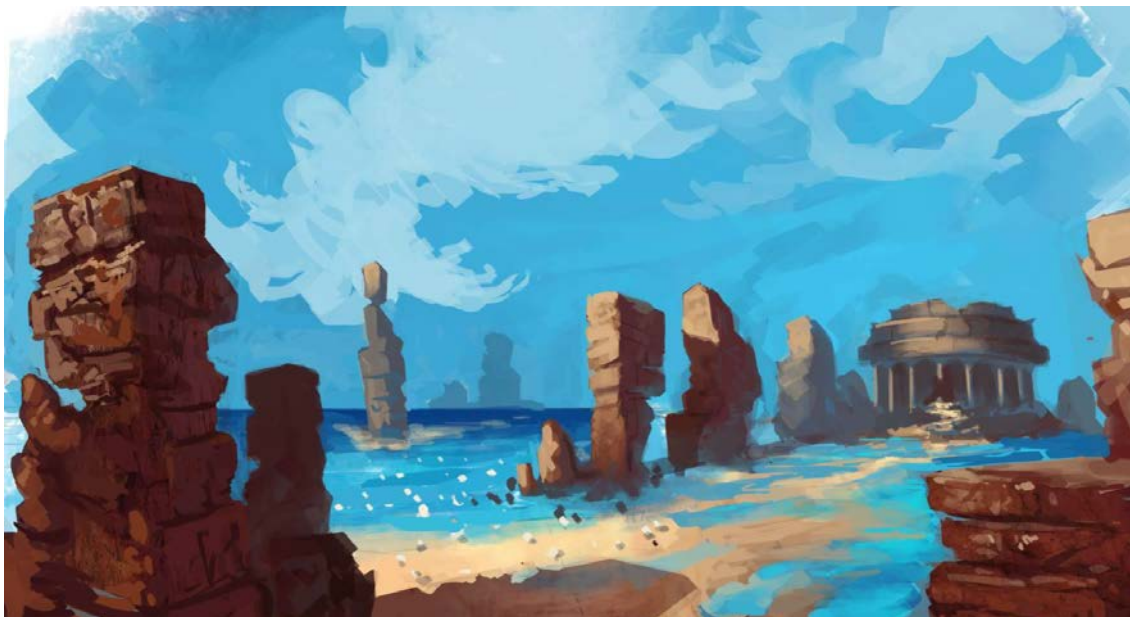
Fonte: ilustração de Alberto Ribeiro

Figura 46: *Concept* garrafa e criaturas “Mundo B”



Fonte: ilustrações de Alberto Ribeiro

Figura 47: *Concept* praia “Mundo B”



Fonte: ilustração de Alberto Ribeiro

Figura 48: *Concept* agência de correios “Mundo A”

AGENCIA DE CORREIOS - MUNDO A



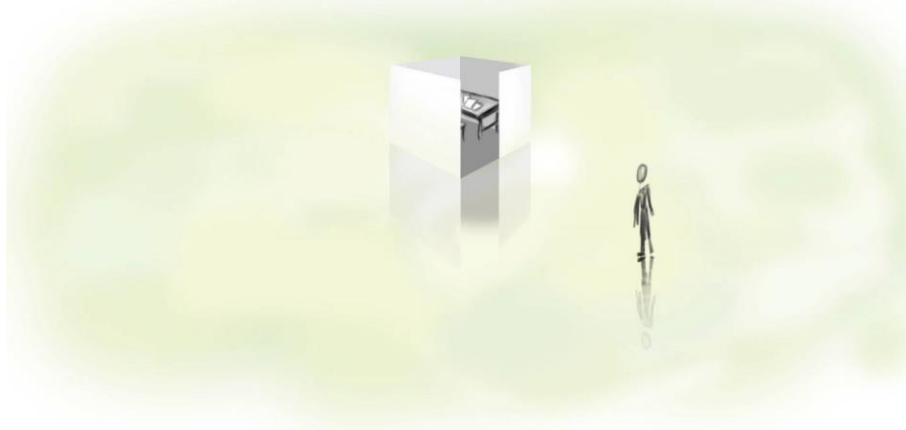
Fonte: ilustração de Roni Guitoko

Figura 49: *Concepts* ambiente deserto, infinito vazio e ambiente vazio “Mundo B”

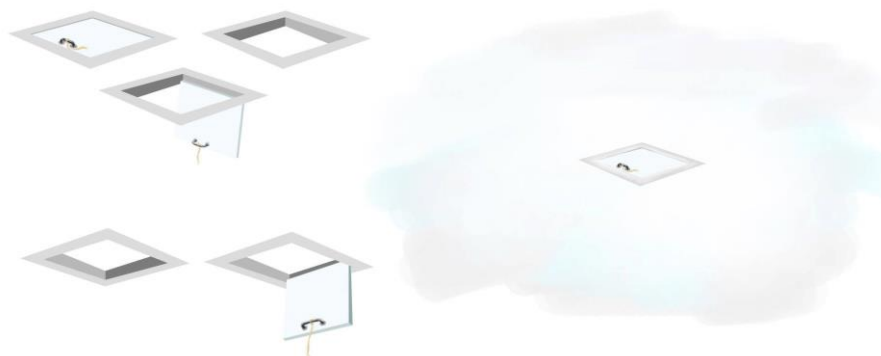
AMBIENTE DESERTO - MUNDO B



CHÃO
↓
ESPELHADO



INFINITO VAZIO - MUNDO B



AMBIENTE VAZIO - MUNDO B

MESA →



FRONTAL



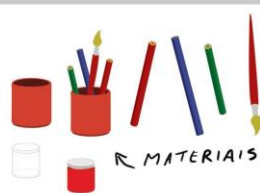
LATERAL



TRASEIRA



CANETA
DO
MAX



GERAL



Fonte: ilustração de Roni Guitoko

8.1.8 Storyboard

Iniciou-se a produção do *storyboard* após a finalização do roteiro no mês de maio. Como base para a escolha de planos e enquadramentos, utilizou-se o livro “A Narrativa Visual: Criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais”, do autor Bruce Block (2010). Uma vez que um caráter muito importante da narrativa do curta-metragem é a transição entre dois mundos bastante distintos, foi necessário desenvolver um e outro de forma visualmente diferente e perceptível pelos espectadores. Para isso, foi trabalhado um elemento essencial à narrativa visual, o espaço.

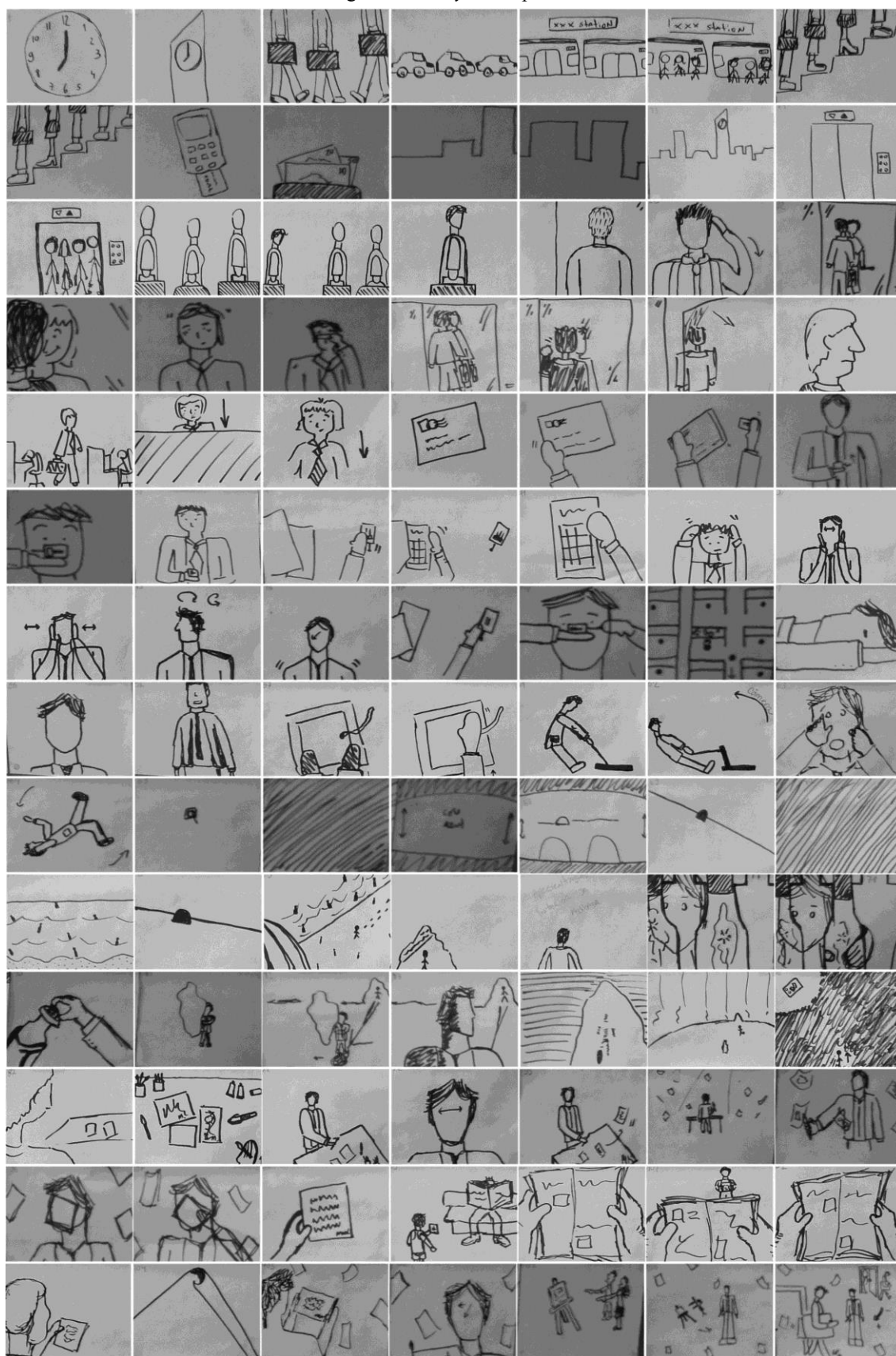
A primeira decisão feita em relação à elaboração do espaço, que se trata de um componente visual complexo, foi a respeito da profundidade de campo. Escolheu-se a utilização do espaço plano para a representação do “mundo A”, e espaço profundo para a representação do “mundo B”.

O espaço plano enfatiza a qualidade bidimensional da superfície da tela. Isso cria um tipo completamente diferente de espaço visual. Ao se criar esse tipo de espaço, a perspectiva, as linhas convergentes e o ponto de fuga devem ser eliminados. Os planos devem ser frontais, e não longitudinais. Segundo Bruce Block (2010), para enfatizar a bidimensionalidade da tela, todos os objetos de tamanho semelhante devem permanecer do mesmo tamanho e devem ser colocados no mesmo plano frontal. Essas características foram adotadas na concepção da primeira parte do *storyboard* que procurou ilustrar um ambiente contido e tedioso, de certa forma não oferecendo perspectiva alguma para a vida do protagonista.

Já para retratar o “mundo B”, um lugar responsável por fazer as pessoas que ali entram vivenciarem experiências fantásticas, foram utilizadas as características do espaço profundo. Este se constitui na ilusão de um mundo tridimensional em uma superfície de tela bidimensional. É possível proporcionar ao público a experiência visual de uma imagem com altura, largura e profundidade, embora essa seja ilusória. Ainda segundo o autor, tal sensação é transmitida a partir da utilização de perspectiva, planos longitudinais, pontos de fuga, e posicionamento de câmera.

A produção do *storyboard* ocorreu em torno de quatro semanas, e os desenhos foram realizados manualmente, com cada ilustração feita sobre um *post it*, sendo posteriormente organizadas lado a lado em um quadro.

Figura 50: Storyboard parte 1



Fonte: produzido por Shelsea Hüscher, Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

Figura 51: Storyboard parte 2



Fonte: produzido por Shelsea Hüsck, Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

Figura 52: *Storyboard* parte 3

Fonte: produzido por Shelsea Hüscher, Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

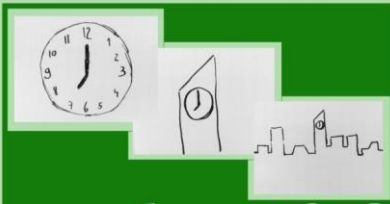
8.2 PRODUÇÃO

Este tópico abordará a etapa que envolveu a produção das ilustrações para o curta-metragem e os problemas encontrados durante sua execução.

8.2.1 Ilustrações

Paralelamente a produção dos *concepts*, foram criadas pranchas com indicações para a produção das ilustrações finais, destinadas a animação. Assim como nas pranchas anteriores, a ideia era garantir a compreensão daquilo que foi imaginado pela equipe por parte dos colaboradores. As informações que constavam em cada uma delas eram fotos do *storyboard* de acordo com os *takes*, descrição da cena, descrição da ilustração através da visão e do plano, os movimentos planejados para a animação e o que deveria estar separado em *layers*.

Figura 53: Prancha cena 1 *take 1,2,3 e 4*

 CENA 1 TAKE 1,2e3 EXT. CIDADE - DIA o ponteiro dos segundos de um grande relógio redondo no topo de um edifício completa sua volta até as 7:00. ILUSTRAÇÃO: cidade.com muitos prédios.. detalhe do relógio redondo no topo de um alto edifício, completando 7h. VISÃO: frontal PLANO: geral (o close do relógio será feito por nós a partir do plano geral da cidade) MOVIMENTO: ponteiros EM LAYERS: ponteiros do relógio	 CENA 1 TAKE 4 EXT. CIDADE - DIA passos apressados em uma rua cheia, bolsas e valises. ILUSTRAÇÃO: diversas pessoas ilustradas do ombro/peitoral pra baixo) de trajes sociais e carregando bolsas e valises VISÃO: lateral PLANO: conjunto MOVIMENTO: pessoas (braço em 2 partes + pernas em 2 partes) EM LAYERS: pessoas, pernas, braços e valises
--	---

Fonte: produzidas por Caroline Rye

8.2.2 Problemas

Por volta da metade de junho, a equipe contava com a colaboração de nove ilustradores, sendo eles oito *designers* e uma jornalista. Como nem todos moravam ou estudavam na mesma cidade, decidiu-se dividi-los em grupos por etapas e cidades diferentes. Os três *designers* que residiam em São Paulo ficaram responsáveis pela elaboração dos *concepts* de cenário e posteriormente pela realização das ilustrações do “mundo B”. Enquanto isso, em Bauru, a jornalista Carolina Ito focou responsável pelos *concepts* de personagem junto com o *designer* Roni Guiotoko. Outro trio de *designers* em Bauru ficou responsável pelas ilustrações do “mundo A”. Já o designer Alberto Ribeiro estava encarregado da finalização visando garantir a uniformidade de todas as ilustrações.

Os primeiros imprevistos começaram a surgir logo no início do mês de julho, quando os designers de São Paulo atrasaram a entrega dos *concepts* de cenário, como citado anteriormente. Apesar de a equipe consultar o andamento do projeto semanalmente, os designers constantemente alegavam que já haviam começado os desenhos, mas que não haviam tido tempo de digitalizá-los para o envio e aprovação. Durante o decorrer dessas três semanas a apreensão tornou-se crescente entre os membros do grupo. Uma vez que os *concepts* de personagens haviam sido entregues com muita rapidez já no mês de junho, esperava-se que o andamento dos *concepts* de cenário seguissem o mesmo ritmo.

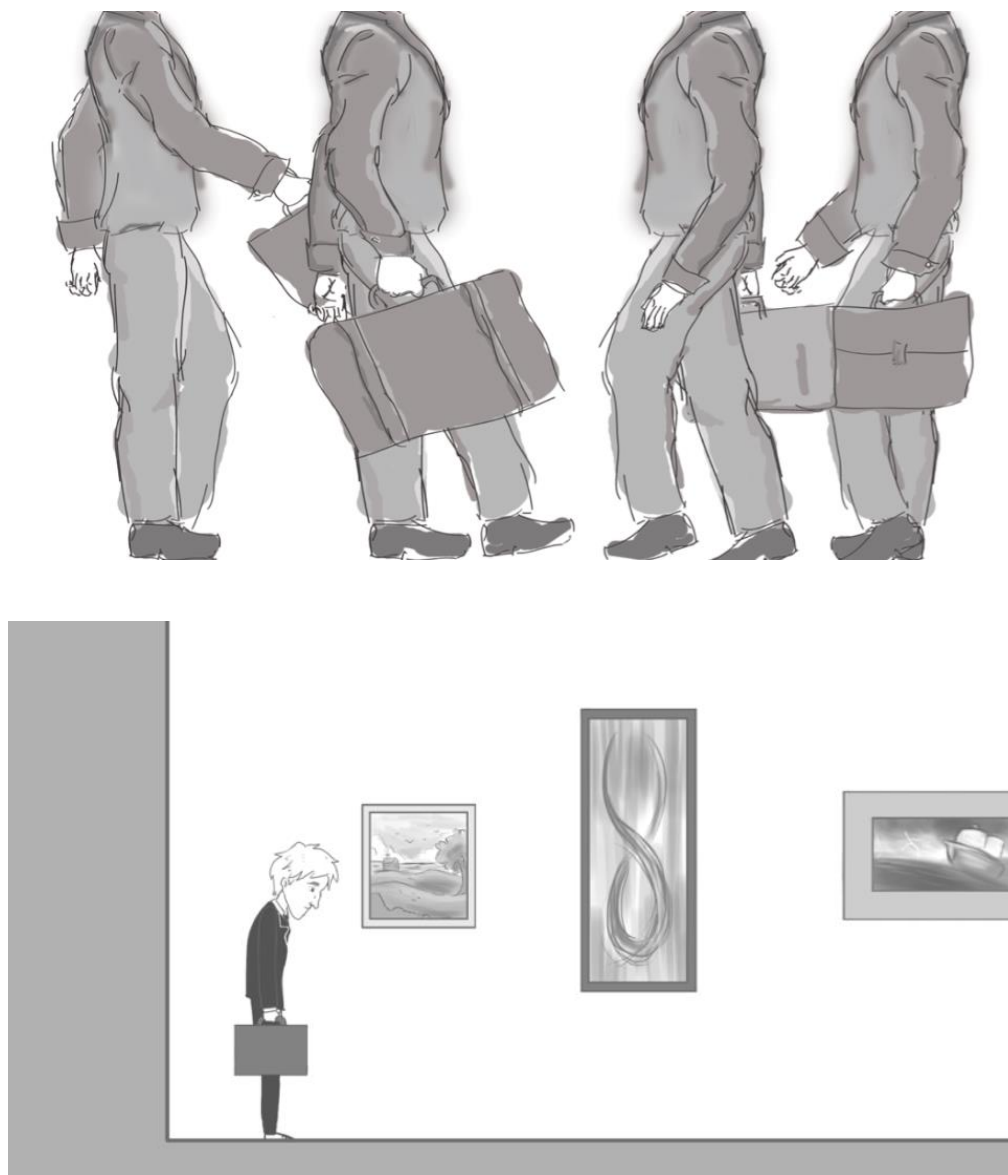
No final do mês de julho, a equipe decidiu que, por conta de um prazo cada vez mais apertado, não seria possível continuar essa parceria, remanejando a equipe, através da designação de Roni e Alberto para assumirem a função de desenvolvimento dos *concepts*. Apesar disso, o projeto encontrava-se mais de três semanas atrasado, pois sem esses primeiros desenhos não havia a possibilidade de se iniciar a produção das ilustrações da animação.

A perda dos três designers de São Paulo ocasionou um grave problema não apenas para o desenvolvimento inicial, mas também para a continuidade do projeto, já que se contava com eles para a realização das ilustrações do “mundo B”, que configuravam a maior parte do curta-metragem. Outra defasagem foi a ausência de alguém no cargo de finalizador.

Na tentativa de se adaptar ao novo cronograma, cada vez mais apertado, realizou-se uma reunião com os três designers responsáveis pelas ilustrações do “mundo A”, para discutir a possibilidade de pular a etapa do *concept* de cenário referente a esse mundo, já que sua composição era relativamente mais simples, com poucos cenários e traços retos, além de já contar com as fotos de referência, *storyboard* e *concept* de personagem. O grupo de ilustradores concordou com a proposta, recebendo as pranchas já no final do mês de junho.

Os problemas começaram quando já havia se passado um mês inteiro sem nenhuma ilustração ainda entregue, apesar das constantes cobranças do grupo, inclusive a respeito de uma resposta sobre a compreensão das pranchas. Foi estipulado um prazo final de entrega até a metade do mês de agosto, desta vez respeitada. Porém, para a surpresa da equipe, os desenhos recebidos destoavam imensamente uns dos outros, tanto em relação aos traços e a pintura, quanto ao próprio formato do rosto da personagem, impossibilitando a sua utilização na construção de uma animação. Apesar da solicitação de alterações, através do envio de um documento com comparações e explicações, as ilustrações retornaram com poucas mudanças.

Figura 54: Ilustrações “mundo A”





Fonte: produzidas pelos colaboradores Lucas, Leticia e Vinicius

A decepção sentida pela entrega dessas ilustrações foi balanceada pela entrega dos *concepts* de cenário, recuperando o animo da equipe. Entretanto, o problema da falta de ilustradores para o “mundo B” ainda não havia sido solucionado. Foi então que surgiu a tentativa de reunir os dois melhores designers até o momento, Lucas e Alberto, para produzirem essas ilustrações. Por conta do pouco tempo disponível e pela incompatibilidade de agenda, eles foram forçados a recusar a proposta.

Já no começo de setembro, sem tempo hábil e sem pessoas disponíveis para ajudar a realizar o projeto como havia sido concebido, a equipe percebeu que não seria possível continuar a seguir esse caminho, pois ainda era necessário considerar o tempo que seria

dispensado a própria animação das ilustrações, além da sonorização e finalização. Foi então que se decidiu fazer apenas um *teaser* com o material que já havia sido recebido. Pouco tempo depois, no entanto, percebeu-se que essa escolha não fazia sentido, uma vez que o material produzido até então não atendia as expectativas da equipe, com o agravante de focar-se apenas no “mundo A”, deixando de conversar com o resto do projeto transmídia, que enfatiza o “mundo B”.

Como uma solução viável para aproveitar o roteiro, ainda visando a execução de um produto central, surgiu a ideia de transformar a proposta do curta-metragem em uma história em quadrinhos. Entrou-se em contato com um rapaz da cidade de Ribeirão Preto, que se mostrou disposto a fazer a nova versão. A equipe ficou então responsável por adaptar o roteiro para uma nova linguagem, que se enquadrasse nessa nova mídia. Essa adaptação é tratada com mais detalhes no tópico 9.

8.3 PÓS-PRODUÇÃO

Por conta de todos os problemas citados acima, não foi possível realizar a produção do curta-metragem e consequentemente, foi inexistente a etapa de pós-produção relativa à animação.

9. TRILHA SONORA DO CURTA-METRAGEM

Uma das primeiras escolhas da equipe foi que o curta-metragem deveria contar com uma trilha-sonora original, tanto para atender melhor às necessidades específicas da narrativa, quanto para facilitar a posterior inscrição do vídeo em festivais. Outro fator muito importante que foi levado em consideração foi a ausência de falas dos personagens, destacando a importância da trilha para ajudar a estabelecer emoções e sustentar a narrativa através de diferentes nuances, tomando o cuidado para não provocar uma sensação de monotonia.

Como nenhum dos integrantes do grupo possuía conhecimento musical suficiente para compor as músicas, realizou-se uma busca por alguém que pudesse colaborar com a criação da trilha. O professor de música Irandi Daroz concordou em contribuir com a composição, recebendo em troca a edição de um vídeo para a apresentação de seu mestrado.

Idealmente, a trilha deveria ser composta após a finalização da animação das ilustrações, para que se pudesse adequar o ritmo e suas variações às imagens, mas por conta dos prazos apertados, o início de sua produção se deu simultaneamente às outras etapas. Para evitar um completo descompasso entre o áudio e a imagem por conta da mencionada separação da produção, realizou-se uma reunião com o professor, na qual foi entregue e explicado a ele o roteiro do curta com diversas marcações por cena, indicando as variações de emoção entre uma e outra através de sinalizações como positivo e negativo e de palavras-chave sobre o “tom” de determinado momento, como “decepção”, “tristeza” e “deslumbramento”, por exemplo.

A sugestão foi que se desenvolvessem pequenos trechos de música que contivessem variações de sensações de acordo com a história, de maneira descontínua, mas ainda assim fazendo parte de um todo. Essa separação entre os trechos tinha como intenção facilitar tanto a abordagem criativa quanto a posterior edição.

A primeira versão da trilha foi recebida no início do mês de julho em oito arquivos diferentes, entre eles uma música tema, seis variações e uma releitura alterada do minuetto em sol de Bach. Segundo o professor, a música característica do protagonista e suas variações carregava uma identidade distanciada do “senso comum” expresso na melodia de Bach, destinada a caracterizar o segundo personagem cuja jornada tem início no final da animação.

Apesar de se considerar a proposta interessante, houve um grande distanciamento em relação às composições enviadas por ele e aquilo que se esperava receber. Ainda que a adaptação do minuetto e a faixa de variação número quatro agradassem e se adequassem à proposta, todo o resto pareceu demasiadamente alegre e infantil para caber à narrativa,

possuindo ritmo rápido em relação à cadência dos acontecimentos e remetendo levemente à sonoridade de *cartoons* e *videogames*.

Um *e-mail* foi enviado ao professor para explicar-lhe o que se havia pensado a respeito dessa primeira versão, ressaltando o fato de que, apesar de o curta contar uma história no formato de animação, a narrativa era essencialmente reflexiva e de cunho jovem adulto, com uma carga mais pesada do que a de uma animação infantil. Enviaram-se, juntamente às observações, quatro faixas musicais instrumentais como referência sobre a atmosfera buscada para uma segunda versão da trilha. Entre elas estavam “*Chocolat Main Titles Piano*”, “*Comes and Goes (In Waves) (Greg Laswell) Piano Cover*”, “*Greg Laswell – Off I Go (Piano Cover)*” e “*The Letter That Never Came – Lemony Snicket Soundtrack – Piano Cover*”.

No mês de agosto o professor entregou um CD gravado com antigas composições suas que ele considerava mais reflexivas, com o intuito de descobrir se elas encaixavam-se ao que era desejado pela produção. Apesar da melhora em relação à amostra anterior, o estilo das novas faixas ainda encontrava-se distante do ideal. Foi nesse mesmo período, porém, que a equipe decidiu-se por cancelar a execução da animação e transformá-la em uma história em quadrinhos, tornando desnecessária a continuidade da produção de uma trilha sonora.

10. SONORIZAÇÃO DO CURTA-METRAGEM

Para a sonorização do curta-metragem elaborou-se uma Tabela contendo informações como quadros e suas descrições, o som presente em cada um deles e os desenhos que os representam. Para facilitar sua visualização no momento da produção, cada um dos sons foi separado em categorias e cores, entre elas: ambiente, na cor laranja; objetos na cor verde; vestuário na cor azul; ações na cor roxa; veículos na cor amarela e trilha sonora na cor salmão, de modo a facilitar a visualização do todo no momento da produção. Até o cancelamento da animação realizara-se a distribuição de informações da primeira parte da narrativa, que faz referência ao “mundo A”.

Tabela 3: Esquema para sonorização curta-metragem

CENA 1			
QUADROS	DESCRIÇÃO	SOM	DESENHOS
0	Tela escura, sem imagens, apenas créditos surgindo	Cidade [ar, veículos, vozes, passos, businas, sirene passando, cão] Som de relógio [tictac], misturado aos demais ruídos	
1	Relógio	Diminui som da Cidade [ar, veículos, vozes, passos, businas, sirene passando, cão] Aumenta o som do relógio [tic tac] - se sobrepõe aos demais ruídos Quando o relógio bate 7h, começa a TRILHA, suavemente	
2	Relógio – plano aberto	Som da cidade continua baixo Ar/vento Diminui o som do relógio, até cessar no final do quadro Trilha	
3	Passos	Aumenta som da cidade [veículos passando, businas] Celulares tocando Som de roupas roçando Aumenta som de passos e vozes/murmurinhos Trilha	
4	Carros	Aumenta som da cidade Carros, motos, ônibus passando Escapamento/ motor – carro ligado, porém parado Freio suave Trilha	
5 e 6	Metrô	Cessa som da cidade Som ambiente [ar] Sinal sonoro antes de as portas se abrirem Portas de metrô se abrindo Celulares Roupas roçando Passos Vozes Metrô passando Freios de metrô [metal] Trilha - diminui suavemente	 

7 e 8	Escada rolante	Ambiente Interno [ar, pessoas murmurando]	 
		Zumbido contínuo (escada rolante)	
		Bolsas/ zíper se abrindo (suave, ao fundo)	
		Roupas roçando [pouco]	
		Vozes [pouco]	
		Trilha - aumenta suavemente	
9	Máquina de cartão	Ambiente [ar]	
		Botão	
		Cartão sendo inserido	
		Impressão do papel	
		Aviso sonoro (bip)	
		Sacolas de papel roçando	
		Vozes	
		Trilha	
10	Gaveta de caixa abrindo	Ambiente [ar]	
		Papel roçando	
		Carteira abrindo	
		Vozes	
		Trilha	
11 e 12	Cidade Plano aberto	Som da cidade misturados num ruído harmônico	 
		Trilha	
13	Cidade Plano Geral	Diminui som da cidade	
		Aumenta som de ar/vento	
		Trilha	

14	Elevador	Cessa som da cidade	
		Som de ar/ambiente	
		Portas se abrindo	
		Cessa Trilha/ ou musica abafada	
15	Elevador Abrindo	Ambiente [ar]	
		Sinal de elevador	
		Volta Trilha	
16	Pessoas andando	Ambiente [ar]	
		roupas roçando	
		Passos em ritmos parecidos, apressados	
		Trilha	
17	Pessoas andando. Max fica para trás	Ambiente [ar]	
		Roupas roçando	
		Passos do Max mais lentos	
		Fade out de passos apressados	
		Trilha	
18	Max andando sozinho	Ambiente [ar]	
		Roupas roçando	
		Passos (eco)	
		Respiração	
		Suspiro	
		Trilha	
19	Max para	Ar/ ambiente	
		Ambiente silencioso, sem vozes	
		Cessam os passos	
		Eco do último passo	
		Pausa Trilha	

20	Max coçando a cabeça	Ar/ambiente Roupas roçando Som do Max coçando o cabelo Piscar de olhos Respiração Pausa Trilha	
21	Reflexo no vidro	Ar/ ambiente Gemido de dúvida ["ahn?"] Respiração Pausa Trilha	
22	Reflexo sorri para Max	Gemido de susto Pausa Trilha	
23	Max pisca	Piscar de olhos Respiração Pausa Trilha	
24	Max esfrega os olhos	Pele roçando Roupa roçando Respiração Pausa Trilha	
25	Max olhando vidro	Gemido ("não foi nada. Devo estar louco") Volta Trilha	
26	Max toca na porta	Toque no vidro Trilha	

27	Max empurra a porta	Fade in - Escritório [Vozes, telefones, teclados, passos, carimbos, impressoras] Som de porta se abrindo (suave. Porta de vidro, não de madeira) Passos do max Trilha	
28	Close, Max andando	Escritório Passos do Max Respiração Trilha	
29	Max anda entre as cabines do escritório	Escritório - Aumenta e diminui, conforme os passos de max Respiração Trilha	
30 e 31	Max chega à sua cabine e se senta	Cessa som de passos Diminui - Escritório Roupa roçando Som do Max se sentando na cadeira Cadeira sendo levemente arrastada, quando Max se senta Trilha	
32	Envelope	Escritório Trilha	
33	Max pegando o envelope	Escritório Pacote roçando na mesa Roupa roçando Trilha	
34	Max abrindo o envelope	envelope sendo rasgado roupa roçando Trilha	

35	Max olhando a caixinha	Escritório Respiração Trilha	
36	Max levantando a caixinha para perto do rosto	Escritório Envelope roçando na mesa Roupa roçando Respiração Trilha	
37	Max abaixando a caixinha	Som de escritório ao fundo Roupa roçando Respiração Trilha	
38	Max coloca a caixa na mesa	Escritório Caixinha batendo na mesa Caixinha roçando na mesa Roupa roçando Respiração Trilha	
39	Max aproxima a mão de um papel	Escritório Papel roçando na mesa Roupa roçando Respiração	
40	Max puxa um papel	Escritório Papel roçando na mesa Respiração Trilha	

41, 42, 43	Max tampando os ouvidos	Cessa - Escritório Música sendo abafada e voltando ao normal por várias vezes, conforme Max tampa os ouvidos	  
44	Max balança a cabeça	Cessa - Escritório Cadeira se mexendo, de acordo com os movimentos de Max Roupa roçando Trilha	
45	Max olhando para a caixinha	Cessa - Escritório Suspiro irritado Trilha	
46	Max pega a caixinha	Cessa - Escritório Caixa roçando na mesa Roupa roçando Respiração Trilha	
47	Max começa a girar a manivela da caixinha	Cessa - Escritório Manivela rodando/ metal - movimento ganha velocidade aos poucos Roupa roçando Respiração Trilha + Música da caixinha	
48	Max está prestes a sumir. Pessoa passando	Volta - Escritório Passos Música da caixinha e da trilha "Puf" quando Max desaparece	
49	Max desaparece	Breve silêncio Fade in - som de escritório Fade out - imagem tela Trilha	

11. HISTÓRIA EM QUADRINHOS

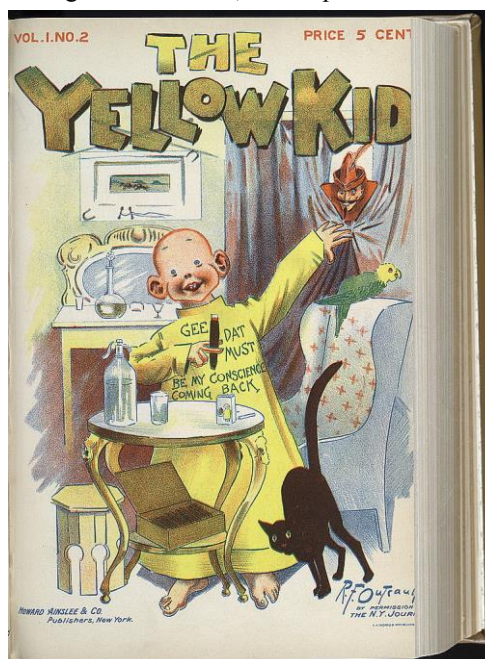
Neste capítulo serão abordadas as etapas de produção da história em quadrinhos, que surgiu como alternativa de produto central do projeto Ajuste no lugar do curta-metragem.

11.1 PRÉ-PRODUÇÃO

No mês de setembro, por conta de diversos contratempos que inviabilizaram a produção do curta-metragem, a equipe encontrou a alternativa de adaptar seu roteiro para um novo meio. Aproveitando-se de todo material já produzido, deu-se início a criação e produção de uma história em quadrinhos. As histórias em quadrinhos, ou HQs, são definidas, segundo McCloud (2005), como um grupo de imagens dispostas em sequência para indicar passagem de tempo. As HQs possuem uma linguagem baseada em símbolos visuais pré-estabelecidos, utilizam-se de balões de fala ou legendas como representação da linguagem oral e fazem uso de onomatopeias. Os tamanhos e formatos dos requadros, também chamados de quadrinhos, influenciam na velocidade e na interpretação da leitura, assim como o enquadramento de cada cena. Também são utilizadas as chamadas linhas cinéticas, que são traços indicadores de movimento que podem auxiliar o entendimento sobre o que o personagem faz ou sente. Outra característica marcante é a presença de elipses, imagens omitidas no desenho mas completadas mentalmente pela imaginação leitor, e que não prejudicam seu entendimento.

Os primeiros quadrinhos foram publicados em jornais a partir de 1895, nos Estados Unidos, e o primeiro personagem a fazer sucesso foi *Yellow Kid*, de Richard Outcault (Fig. 60). No entanto, muitos estudiosos dão o crédito ao cartunista italiano Angelo Agostini, que, radicado no Brasil, escreveu *As Aventuras de Nhô Quim*, em 1869.

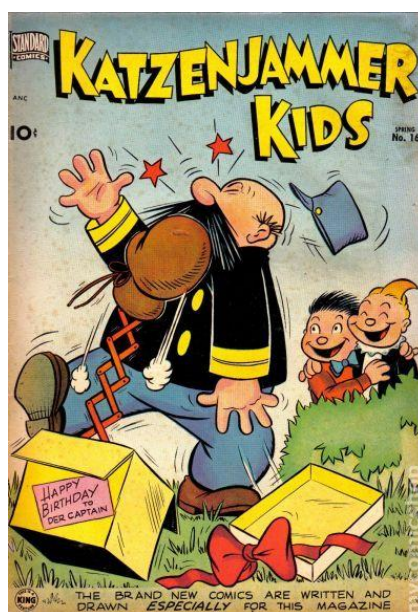
Figura 55: Personagem *Yellow Kid*, criado por Richard Outcault



Fonte: Mundo HQ¹⁰

Alguns anos depois, nos Estados Unidos, *Katzenjammer Kids* foi a primeira criação que se apropriou das características atuais dos quadrinhos: balões de diálogo, elenco permanente e divisão das cenas por quadros.

Figura 56: Primeira criação que se apropriou das características atuais dos quadrinhos.



Fonte: My Comic Shop¹¹

¹⁰ Disponível em <<http://www.mundohq.com.br/site/detalhes.php?tipo=3&id=59>> Acesso em setembro de 2013.

¹¹ Disponível em <<http://www.mycomicshop.com/search?TID=352571>> Acessado em setembro de 2013.

No início do século XX surgiram cartunistas no mundo todo e os quadrinhos já se tornavam um elemento indispensável nos jornais diários. Com o lançamento do primeiro quadrinho voltado para o público adulto, Krazy Kat, de George Herriman, o sucesso das histórias levou a produção de quadrinhos exclusivamente para revistas. E a partir da Segunda Guerra Mundial, muitos personagens, sobretudo os heróis, passaram a se envolver em tramas de guerra e violência. Surgiram então, personagens célebres, como *Capitão Marvel*, *Tocha Humana* e *Capitão América*. Mas foi só na década de 60 que o mercado de heróis se consolidou. Surgiram, então, personagens como *Homem-Aranha*, *Quarteto Fantástico*, *Thor* e o *Surfista Prateado*.

Para enfrentar a forte concorrência dos heróis americanos, foram transpostos para os quadrinhos nacionais aventuras de heróis de novelas juvenis radiofônicas, como *O Vingador*, de P. Amaral e Fernando Silva, e *Jerônimo - o herói do Sertão*, de Moisés Weltman e Edmundo Rodrigues. A partir da década de 60, multiplicaram-se as publicações e os personagens brasileiros; Maurício de Sousa é o maior nome dos quadrinhos nacionais e *A Turma da Mônica* é o maior sucesso do ramo no país.

Figura 57: Quadrinhos “A Turma da Mônica”, de Maurício de Sousa



Fonte: Uol e Paulo Gibi¹²

¹² Disponíveis em: <<http://meusjogosdemeninas.uol.com.br/blog/50-anos-de-turma-da-monica/>> e <<http://paulogibi.blogspot.com.br/2012/03/os-gibis-da-turma-da-monica-marco2012.html>> Acessado em novembro de 2013.

Nas últimas décadas do século XX, os heróis americanos se firmaram e ganharam mais revistas, e no fim da década de 90, a editora *Image Comics* criou o maior sucesso editorial do fim do século: *Spawn*, de Todd McFarlane.

Figura 58: Quadrinho *Spawn*, de Todd McFarlane



Fonte: Blog iniciativa global¹³

A partir da década de 80 o mercado brasileiro se expande e os grandes jornais brasileiros passam a inserir trabalhos de autores nacionais, antes exclusivamente americanos. Dentre eles, destacam-se Miguel Paiva (Radical Chic), Glauco (Geraldão), Laerte (Piratas do Tietê), Angeli (Chiclete com Banana), Fernando Gonsales (Níquel Náusea) e Luís Fernando Veríssimo (As Cobras).

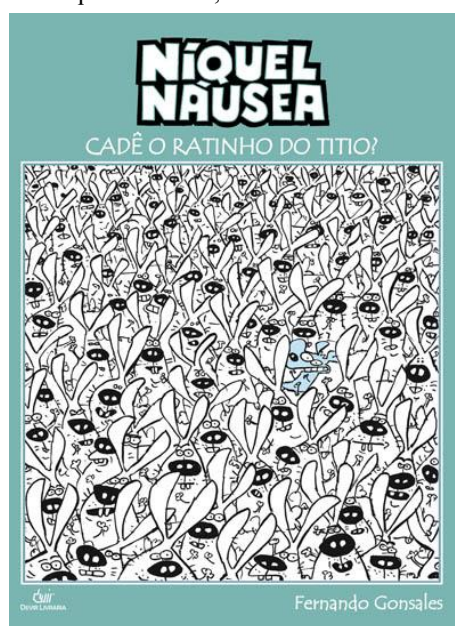
¹³ Disponível em <<http://bloginiciativaglobal.blogspot.com.br/2011/01/hq-preview-spawn-200.html>> Acessado em novembro de 2013.

Figura 59: “As Cobras, Luís Fernando Veríssimo



Fonte: Blog de Sabrina e Taratitaragua¹⁴

Figura 60: “Níquel Náusea”, de Fernando Gonsales



Fonte: G Blog¹⁵

Atualmente, como afirma McCloud (2006), as novas tecnologias da informação e da comunicação permitem, ainda, a expansão do mercado de quadrinhos para a *web*, que envolvem criações cada vez mais criativas, com interatividade, hipertexto, animação e sons, recursos estes, característicos apenas das mídias digitais. No entanto, o projeto Ajuste optou

¹⁴ Disponíveis em:

<<http://sabinadesenhista.blogspot.com.br/2011/05/as-cobras-luis-fernando-verissimo.html>> e

<<http://taratitaragua.blogspot.com.br/2010/10/livros-e-revistas-de-humor-as-cobras-do.html>>

Acesso em novembro de 2013

¹⁵ Disponível em <<http://www.jblog.com.br/quadrinhos.php?itemid=29055>> Acessado em dez. 2013

pela criação de uma história em quadrinhos tradicional, no formato de uma revista. Alexandre Augusto, conhecido de um dos membros da equipe, demonstrou interesse em produzir as ilustrações e a equipe entrou em contato para negociação de preço, prazo e envio do roteiro. Em seguida, Alexandre enviou um rascunho dos personagens, para que a equipe pudesse avaliar se os traços estavam de acordo com a estética desejada.

Figura 61: Rascunho dos personagens da HQ



Fonte: Rascunhos de Alexandre Augusto

Uma vez aprovado o estilo dos desenhos, foi necessário adaptar o roteiro do curta-metragem para o de uma HQ. As mudanças implicaram na mudança de linguagem, na inserção de onomatopeias, *captions* e novos quadros.

ROTEIRO HQ AJUSTE

EXT. SÃO PAULO – DIA

- Cidade

TEXTO: São Paulo, sexta-feira.

- Prédio/janela de apartamento

ONOMATOPEIA: BIP BIP

INT. CASA DE MAX – DIA

- Max com a mão em cima do despertador (desligando-o) que toca as 6:00. Está na cama, muito sonolento. Na cabeceira, junto com o despertador, há livros e frascos de remédios.

TEXTO: Mais um dia...

- Max, sentado, tomando um café forte com algumas torradas.

TEXTO: Um café amargo...

- Vestido para trabalhar, Max pega as cartas que estão em frente a porta de seu apartamento, e guarda em sua valise.

TEXTO 1A: Cartas na porta...

TEXTO 1B: Pessoas distantes tentando se conectar.

EXT. CIDADE – DIA

- Max andando na rua, indo para o trabalho. Passos de pessoas apressadas se cruzam. Bolsas e valises. Trânsito.

TEXTO: Rotinas diferentes se cruzam em passos apressados.

- Max dentro de um vagão de metrô lotado.

TEXTO: Pessoas próximas, mas desconectadas.

INT. EDIFÍCIO EMPRESARIAL – DIA

- Max dentro do elevador, junto com colegas de trabalho.

TEXTO: Pessoas trocam olhares e comentários vazios...

FALA DE UM COLEGA PARA OUTRO: "Acho que vai chover hoje"

- Ainda dentro do elevador, todos parados, esperando chegar em seus andares.

TEXTO: Nada diferente do que acontece toda a semana. Tirando essa música que não sai da minha cabeça...

- Há um pacote de correio em cima de sua mesa, escrito "Maximilliam Roit" e o nome da empresa de caixinha de música "Bengt".

TEXTO: O que é isso?

- Max abre o pacote. De dentro ele puxa uma pequena caixinha de música retangular com uma manivela. Mas analisa a caixinha perto do rosto.

TEXTO: Uma caixinha de música? Quem me mandou isso?

- Ele sacode o envelope de correio para ver se há algo mais dentro dele, mas não há nada. Ele observa a caixinha por mais alguns instantes e por fim a encosta no canto de sua mesa.

FALA DE MAX: "Ah, dane-se!"

- Max tira de sua valise as correspondências que carregou ao sair de casa, e olha uma por uma, rapidamente.

TEXTO: Conta... Conta... Instituto de Artes....

- Max olhando o envelope do Instituto de Artes. (mostrar o envelope com o título "Instituto de Artes M. Cornelis Escher")

FALA DE MAX: "..."

- Max joga o envelope (fechado) no lixo.

- Max puxa um papel cheio de tabelas, apoia os cotovelos na mesa e começa a ler com a cabeça apoiada entre as mãos.

TEXTO: Outra empresa à beira da falência.

- Max analisa o documento.

- Max continua ouvindo uma melodia. Começa a ficar irritado.

TEXTO: Que saco! De onde vem essa música?

- Tampa os ouvidos com as mãos e afasta. Tampa e afasta novamente. Três, quatro vezes.

TEXTO: Será que eu estou ficando louco mesmo?

- Max toma outro remédio para dor de cabeça.

- Ele desiste do papel. Olha em volta. Tudo funciona normalmente. Max inspira profundamente, visivelmente abalado.

- Ele pega de volta a caixinha de música e a encara. Ele gira a pequena manivela, lentamente.

TEXTO: Por que alguém me mandaria isso?

SINALIZAÇÃO DE MELODIA: algumas pequenas notas musicais saindo da caixinha.

- Ele continua girando na mesma velocidade, inseguro. Passados alguns segundos ele percebe que a melodia da caixinha é a mesma da melodia alta que está ouvindo.

TEXTO: É a mesma melodia da minha cabeça!!!

FALA DE MAX: "UH!!!"

- Ele começa a girar a manivela cada vez mais rápido, até que as melodias enfim se sincronizam.

SINALIZAÇÃO DA MELODIA: Várias notas musicais saindo da caixinha.

- Nesse instante, Max desaparece de seu cubículo, que fica vazio entre as dezenas de outros ocupados. Os funcionários ao redor continuam trabalhando sem interrupção.

SUGESTÃO: Uma página inteira com o escritório visto de cima. Todos trabalhando normalmente, e o cubículo de Max vazio.

EXT. MUNDO B – INFINITO VAZIO/PRAIA - DIA

- Max está estatelado com o rosto no chão. Ele se levanta lentamente e olha ao redor, ajeitando a roupa.

FALA DE MAX: "UGH"

- Não há nada senão um infinito vazio em todas as direções. Nenhum lugar ou objeto ao alcance da vista. Uma brisa suave sacode seu cabelo bagunçado.

TEXTO: Meu Deus! Onde estou?

- Ele olha para baixo. Sob seus pés ele sente a areia e água do mar.

SUGESTÃO: Visão subjetiva de Max olhando seus próprios pés mergulhados na água.

- Ele olha para frente. Max vê a praia: areia, algumas rochas e centenas de pequenas garrafas com brilho dentro que boiam no mar, e que chegam à costa.

FALA DE MAX: "O que está acontecendo???"

- Max avista uma pessoa (Max ideal) em meio a algumas rochas. Max sai correndo atrás de ajuda.

FALA DE MAX: "EI! EI!!!"

- Max tropeça em uma rocha e bate a cabeça em uma pedra, abrindo um pequeno corte na lateral de sua testa. (Importante: esta cicatriz acompanha Max durante toda sua jornada!)

ONOMATOPEIA: TUM

- Max abre os olhos com dificuldade, piscando. Há uma grande construção abobadada na costa, alguns metros a sua frente. Max se levanta com dificuldade e anda em direção à construção.

INT. MUNDO B – CONSTRUÇÃO ABOBADADA – DIA

- Max entra na construção e se depara com milhares das pequenas garrafas dispostas enfileiradas no interior da abóboda, cobrindo o teto e a parede circular. Cada uma delas emana um brilho de seu interior.

FALA DE MAX: "Nossa..."

- Ele chega perto para observar. Pequenas figuras de formas, traços, cores e em graus de detalhamento diversos estão engarrafadas. Algumas são pequenos seres ou lugares, outras são figuras reconhecidamente imaginárias no outro mundo: um unicórnio, um dragão.

TEXTO: O que são essas coisas? Eu nunca ví nada tão lindo!

- Todas estão incompletas, e um brilho emana das extremidades dos traços interrompidos. Max encara as garrafas com a boca aberta, deslumbrado.

- Ele pega uma das garrafas e saca a pequena rolha.

TEXTO: Será que eu posso...?

SINALIZAÇÃO DA ROLHA: PLOC

- Os traços de um ser de cabeça de ave, corpo de penas rabiscadas e tentáculos sai lentamente até estar totalmente do lado de fora, flutuando. Max sorri e brinca com a figura ainda em traços.

TEXTO: Seja lá o que for... São incríveis!

FALA DE MAX: "AH!"

- Max avista uma sombra (Max ideal) perto de uma das saídas da construção.

FALA DE MAX: "Ahn?"

- Max olha para trás, de onde veio a sombra.

FALA DE MAX: "QUEM ESTÁ AÍ???"

- Max corre em sua direção a saída, deixando para trás a figura em traços, ainda flutuando.

FALA DE MAX: "EI!!!"

- Max corre em direção à sua outra versão. Ao sair da construção abobadada percebe que está em um ambiente externo dividido entre o "claro e escuro", do lado da praia há o sol e do outro uma escuridão iluminada pela lua.

TEXTO: Será que algo tão sem sentido poderia ser real?

SUGESTÃO: Uma página com plano geral do ambiente (claro e escuro) com Max e Max ideal correndo.

REFERÊNCIA DA TRANSIÇÃO DE AMBIENTE: 1

EXT. MUNDO B – AMBIENTE VAZIO ESCURO – NOITE

- Max caminha por outro ambiente, vazio e pouco iluminado.

FALA DE MAX: "Ei!!! Cadê você??? Eu preciso de ajuda!!!"

- Ele se depara com uma mesa de madeira, cheia de pinceis e lápis variados, latas de tintas de diversas cores e folhas soltas de papel desenhadas e em branco.

TEXTO: Uma mesa de desenho....

- Uma inscrição com seu nome gravada em uma caneta de nanquim e a assinatura de seu nome na parte de baixo de alguns desenhos revelam que a mesa pertenceu a ele.

TEXTO: A minha mesa de desenho!

- Hesitante, ele se aproxima e pega um pincel. Nesse momento uma rajada forte de vento passa por Max.

SINALIZAÇÃO DO VENTO: VUSHH

- Max solta o pincel, assustado.

FALA DE MAX: "UOU!"

SINALIZAÇÃO DO PINCEL CAINDO NA MESA: TEC TEC TEC

- Ele olha ao redor. Max volta a atenção para a mesa. Respirando fundo, ele pega o pincel mais uma vez, agora sem solta-lo. Um vendaval começa. Folhas com desenhos e pinturas voam bruscamente.

SINALIZAÇÃO DO VENDAVAL: VUSHH, VUSHHHH, VUSHHHH

- Max continua segurando com força o pincel em meio à ventania. Um papel bate em seu rosto e fica grudado.

FALA DE MAX: "Mas que..."

- Ele puxa o papel e estica as extremidades com as mãos em frente aos olhos. É um desenho.

TEXTO: Eu me lembro disso...

FLASHBACK: INT. SALA DE ESTAR – CASA DO MAX – NOITE

- Um Max mais jovem mostra um desenho para seu pai, sentado no sofá.

FALA DE MAX CRIANÇA: "Olha, papai, o que eu fiz!"

- Ele olha o garoto de relance rapidamente e continua lendo seu jornal. Max se afasta, cabisbaixo, encarando o papel.

VOLTA DO FLASHBACK: EXT. MUNDO B – AMBIENTE VAZIO – NOITE

- Max encara o desenho em meio ao vendaval. Antigas telas pintadas e folhas com desenhos voam ao seu redor. Risadas desdenhosas cortam o ar. Uma imagem

translúcida de uma dupla de jovens apontando para a pintura de Max em um cavalete passa voando em meio aos objetos.

SINALIZAÇÃO DE RISADAS: HA HA HA HA

SUGESTÃO: Sequência de cena em apenas um quadro de meia página.

REFERÊNCIA DE "IMAGEM TRANSLÚCIDA": 2

- Max anda com dificuldade em meio à ventania. Outra imagem translúcida passa ao seu lado, na qual um homem carrancudo fecha as portas atrás dele, fazendo desenhos saltarem para fora da pasta que Max carrega embaixo do braço.

SINALIZAÇÃO DE PORTA BATENDO: TUMMM

SUGESTÃO: Sequência de cena ocupando a outra metade da página, em apenas um quadro.

- Sua versão confiante reaparece ao longe, e se encaram.

FALA DE MAX: "Mas... Como..."

SUGESTÃO: Quatro quadros compridos que ocupam uma página inteira, com cena estilo "duelo de faroeste".

Quadro 1: Max diz: "Mas... Como..."

Quadro 2: Max e Max ideal frente a frente, no meio da ventania, ambos com pinceis.

Quadro 3: Close em Max ideal com um riso de canto.

Quadro 4: Max diz "..."

REFERÊNCIA DE POSIÇÃO DE QUADROS: 3

- Max ideal segue para fora da ventania, e Max o chama.

FALA DE MAX: "Espera!!!"

SUGESTÃO: Max ideal visto de frente, com um riso de canto, e Max no fundo, chamando-o.

- Max corre atrás de Max ideal, protegendo-se das telas e papéis com os braços. O vento o empurra de um lado para o outro com cada vez mais força, sufocando-o. Incapaz de dar outro passo, ele grita.

FALA DE MAX: "AAAAAAHHHHHHHHH!!!"

SUGESTÃO: Um quadro ocupando uma página inteira.

- Todos os objetos congelam onde estão. O vento cessa. Silêncio absoluto.

TEXTO: Ufa... Silêncio.

- Max inspira profundamente. Ele dá um passo à frente e os objetos começam a cair lentamente a sua volta. Ele segue em direção a sua outra versão, guardando o pincel no bolso.

REFERÊNCIA DE IMAGEM: 4

EXT. MUNDO B – PENHASCO – DIA

- Max caminha até avistar um penhasco solitário rodeado por um abismo. Há alguém no topo do penhasco. Max aperta os olhos e se aproxima cada vez mais. Até estacar subitamente com a expressão em choque.

FALA DE MAX: "Sophia...."

SUGESTÃO DE TRANSIÇÃO PARA FLASHBACK: Focar nos olhos assustados de Max ao ver Sophia. O quadro seguinte já é o flashback, onde os mesmos olhos assustados de Max vêem Sophia com um executivo.

FLASHBACK: EXT. RUA - DIA

- Max está parado em uma calçada, olhando para algum ponto adiante, a expressão em choque. Pessoas passam por ele em ambas as direções. Ele permanece estático. Alguns metros a sua frente ele observa uma moça trocando beijos apaixonados com um executivo.

OBSERVAÇÃO: Este Max, do passado, veste uma camiseta e calça básica. Carrega uma bolsa com material de pintura)

- Depois de vários segundos ele finalmente se vira e anda na direção oposta ao casal. Uma garoa fina cai. Ele caminha cabisbaixo, carregando uma sacola cheia de materiais de pintura. Com lágrimas nos olhos, ele puxa a aliança do dedo e a aperta na mão.

Max passa em frente a uma porta que contém um anúncio de emprego em um escritório. Desanimado, ele olha para o anúncio e para de andar. Ele hesita por alguns segundos. A garoa engrossa e se transforma em chuva.

Ele solta a sacola no chão e entra pela porta. Materiais de pintura se espalham pelo chão. A água da chuva arrasta restos de tinta da ponta de pinceis, tingindo a rua.

VOLTA DO FLASHBACK: EXT. MUNDO B - PENHASCO - DIA

- Max olha para o penhasco. Sua namorada está lá. Ele se aproxima lentamente. Um movimento rápido adiante chama sua atenção. Sua outra versão pula no abismo.

FALA DE MAX: "NÃO!"

FALA DE MAX IDEAL: "Uhul!"

- Max se assusta e corre até a beirada do terreno para olhar o imenso buraco. A outra versão ressurgue em um impulso para o alto, deslizando em um traço colorido pintado no ar.

FALA DE MAX: "Uou!"

- Max observa espantado. O outro Max faz um movimento amplo com os braços e traça outra linha colorida no ar, pulando e deslizando de uma para outra. Ele repete o movimento, traçando linhas coloridas em diversas posições, passando de uma para outra, avançando em direção a namorada no penhasco.

TEXTO: Minhas maiores paixões.

FALA DE MAX: "Agora faz sentido..."

- Max analisa o espaço entre o abismo e o penhasco. Ele puxa o pincel do bolso e se abaixa. Inseguro, ele desenha um pequeno tijolo de traços duros encostado na borda do terreno. Ele bate com a mão no tijolo, que permanece fixo onde está. Ele desenha outro, e depois outro, até esboçar um caminho.

A cada tijolo desenhado seus traços se soltam e Max fica mais confiante. Na metade do caminho até o penhasco, ele olha para a frente e vê sua outra versão aterrissar suavemente ao lado da namorada. Ele para de desenhar, apreensivo, e observa.

- A namorada sorri, receptiva, flertando. O outro Max se aproxima dela, sorrindo. Ele pega em sua mão, a levanta até a altura do rosto e dá um beijo nela.

FALA DE MAX IDEAL: "Sophia!"

SOPHIA SORRI.

FALA DE SOPHIA: "Max..."

- Depois a solta suavemente e se afasta, seguindo um caminho em degraus suspenso no ar, próximo ao penhasco e inclinado para cima. A namorada se entristece. Ajoelhado no meio caminho suspenso no abismo, Max observa inconformado.

TEXTO: Se ele sou eu, por que ele faria isso?

FALA DE MAX: "Ahn?!"

- Ele se inclina para frente e desenha novos traços ferozmente. Pouco tempo depois ele termina seu desenho e salta para o piso do penhasco.

- A namorada o recebe de braços abertos. Ele sorri. Eles se abraçam.

TEXTO: Por que alguém fugiria de um abraço desse?

- Ela mergulha os dedos em seu cabelo e o afaga. Uma lembrança invade a mente de Max.

FLASHBACK: EXT. RUA - DIA

A namorada mergulha os dedos no cabelo do amante e o afaga.

OBSERVAÇÃO: Abraço muito parecido ao dado em Max no penhasco.

EXT. MUNDO B - PENHASCO - DIA

Ao perceber a semelhança do abraço, a expressão de Max fica séria. Ele se solta delicadamente e olha para trás. Sua outra versão se afasta caminho a cima.

- Max sente um puxão em sua mão.

FALA DE MAX: "Uh"

- A namorada tenta conduzi-lo para um caminho na direção oposta, inclinado para baixo.

FALA DE SOPHIA: "Vamos?"

- Ele faz força para permanecer no lugar.

FALA DE SOPHIA: "Vamos!"

- A namorada para de sorrir, mas continua tensionando o puxão em seu braço. Ela coloca uma aliança em seu dedo. Max olha para ela e depois para trás novamente. A outra versão está bem distante em degraus elevados caminho acima.

- Max afrouxe o puxão se aproximando da namorada. Ela volta a sorrir e se vira para seguir o caminho junto a ele, mas então seu braço é tensionado novamente e ela é segurada no lugar.

- Max ergue sua mão até a altura do rosto e dá um beijo nela. A namorada o olha sem entender. Ele solta sua mão delicadamente, fechando-a com a aliança dentro, e se afasta.

TEXTO: Eu te amo, mas...

FALA DE MAX: "Sophia, eu não posso."

- A namorada o assiste ir embora pelo caminho suspenso, correndo degraus acima.

EXT. MUNDO B – AMBIENTE DESERTO – DIA

- Max sobe as escadas, tentando alcançar sua outra versão.

FALA DE MAX: "Volta aqui!!! Eu preciso conversar com você!!!" ... "Por favor!!!"

- Mas ele já está muito a frente, e quando Max termina de subir ele se encontra sozinho em outro ambiente deserto e monocromático.

TEXTO: Droga!!! Pra onde ele foi?

- Apenas seu cubículo de escritório está no meio do vazio. Max se aproxima lentamente. O silêncio é completo e apenas seus passos ecoam no espaço amplo.

SINALIZAÇÃO DE PASSOS: Tok, tok

- Ele para ao lado do cubículo e observa os materiais na bancada da mesa.

TEXTO: Eu odeio tudo isso.

FALA DE MAX: "Então, por que eu cheguei até aqui?"

- Reflexivo, ele puxa a cadeira e se senta.

FALA DE MAX: "Eu perdi tanto tempo..."

- Nesse instante sua roupa de executivo, já desarrumada e suja, fica limpa e engomada. A camisa volta para dentro da calça, os botões do terno se fecham e o

nó da gravata se refaz, apertando seu pescoço. Envolvido bruscamente pela vestimenta, ele se assusta e fica rígido.

TEXTO: Não! Não! Não!

- O nó da gravata continua subindo e apertando o pescoço de Max. Ele tenta afrouxá-lo com as mãos, sem sucesso. O nó aperta ainda mais.

SINALIZAÇÃO DO DESESPERO DE MAX: Ahhh-h, argh, urgh, glup

- Sufocando, Max revira as folhas em cima de sua mesa, em busca de algo que possa ajudá-lo. Não há nada. Seus olhos lacrimejam.

- Ele pega uma entre as muitas folhas impressas com tabelas e milhares de dígitos e a vira ao contrário. Depois pega um carimbo e bate no verso da folha repetidas vezes.

FALA DE MAX: "Mas nada pode mudar quem eu sou!"

- Com movimentos cada vez mais amplos e frenéticos, ele carimba a folha até que enfim é vencido pelo nó da gravata e sufoca.

TEXTO: Isso não pode acabar assim!

FALA DE MAX: "Argh!!!"

- Sua cadeira tomba para trás. Ele cai no chão com um baque surdo.

SINALIZAÇÃO DA CADEIRA NO CHÃO: TUMMM

- Mas sua roupa não é mais a de executivo. Agora é uma versão estilizada, bem próxima da roupa que vestia sua outra versão. Uma lufada de ar leva a folha para o alto.

Deitado no chão, Max observa a folha flutuar e descer lentamente. Contra uma fonte de luz forte vinda de cima, a folha revela seu verso para ele. Os carimbos formaram um complexo e belo desenho.

Max sorri e desaparece.

A folha encosta no chão com o desenho virado para cima.

EXT. SÃO PAULO - RUA - DIA

- O reflexo de Max está estampado em uma vitrine de uma galeria de arte. Suas obras estão expostas. Max sorri e sai caminhando entre dezenas de pessoas circulando pela calçada. A imagem da calçada se afasta e fica cada vez mais ampla. Ruas, quadras, bairros, parques, prédios, pontes, uma cidade inteira.

Depois do roteiro da HQ também foram enviados ao desenhista referências de outras HQs, acrescidas de materiais referentes aos cenários e personagens produzidos anteriormente, no processo de pré-produção do curta-metragem.

Figura 62: Transição de ambiente claro e escuro, referência ao “Mundo B



Fonte: Media.co¹⁶

Figura 63: Representação de imagens translúcidas



Fonte: HQ Good Neighbors, de Holly Black¹⁷

¹⁶ Disponível em <<http://m-media.co.uk/2012/10/18/review-the-lovely-bones-2009/>> Acesso em setembro de 2013.

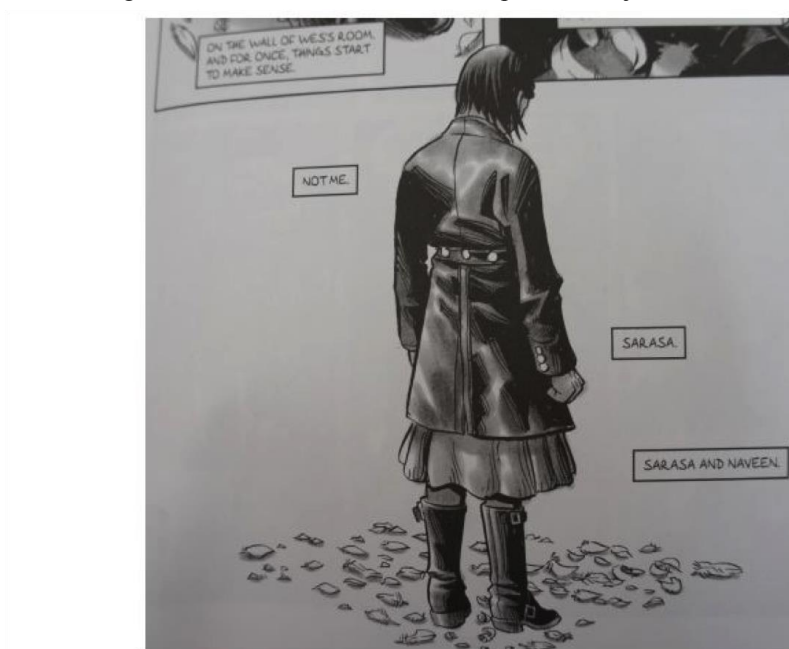
¹⁷ Disponível em <<http://magazine3k.com/comics/english/140326/the-good-neighbors-vol-1-3-2008-2010-complete.html>> Acesso em julho de 2013

Figura 64: Sequência de quadros largos ocupando uma página



Fonte: HQ Good Neighbors, de Holly Black

Figura 65: Referência a cena de Max parado e objetos caindo no chão



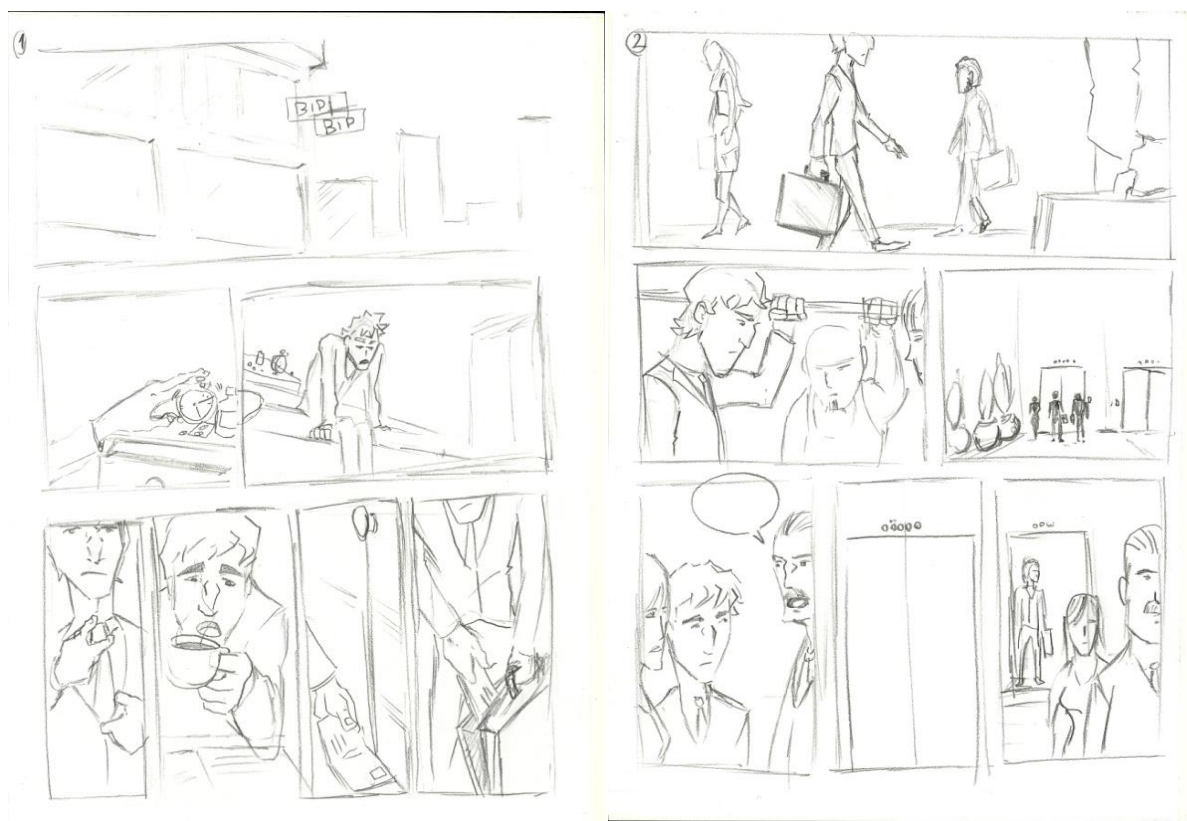
Fonte: HQ Good Neighbors, de Holly Black

11.2 PRODUÇÃO

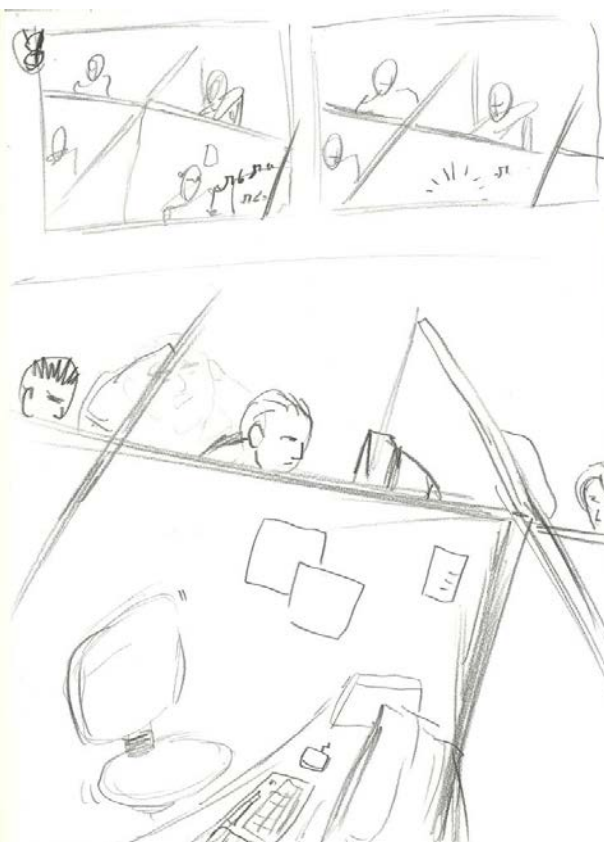
Durante a produção da história em quadrinhos, o colaborador responsável pelas ilustrações, Alexandre Augusto, enviou por *e-mail* esboços de seus desenhos. Após as ilustrações serem aprovadas pela equipe, Alexandre passou para a etapa de finalização.

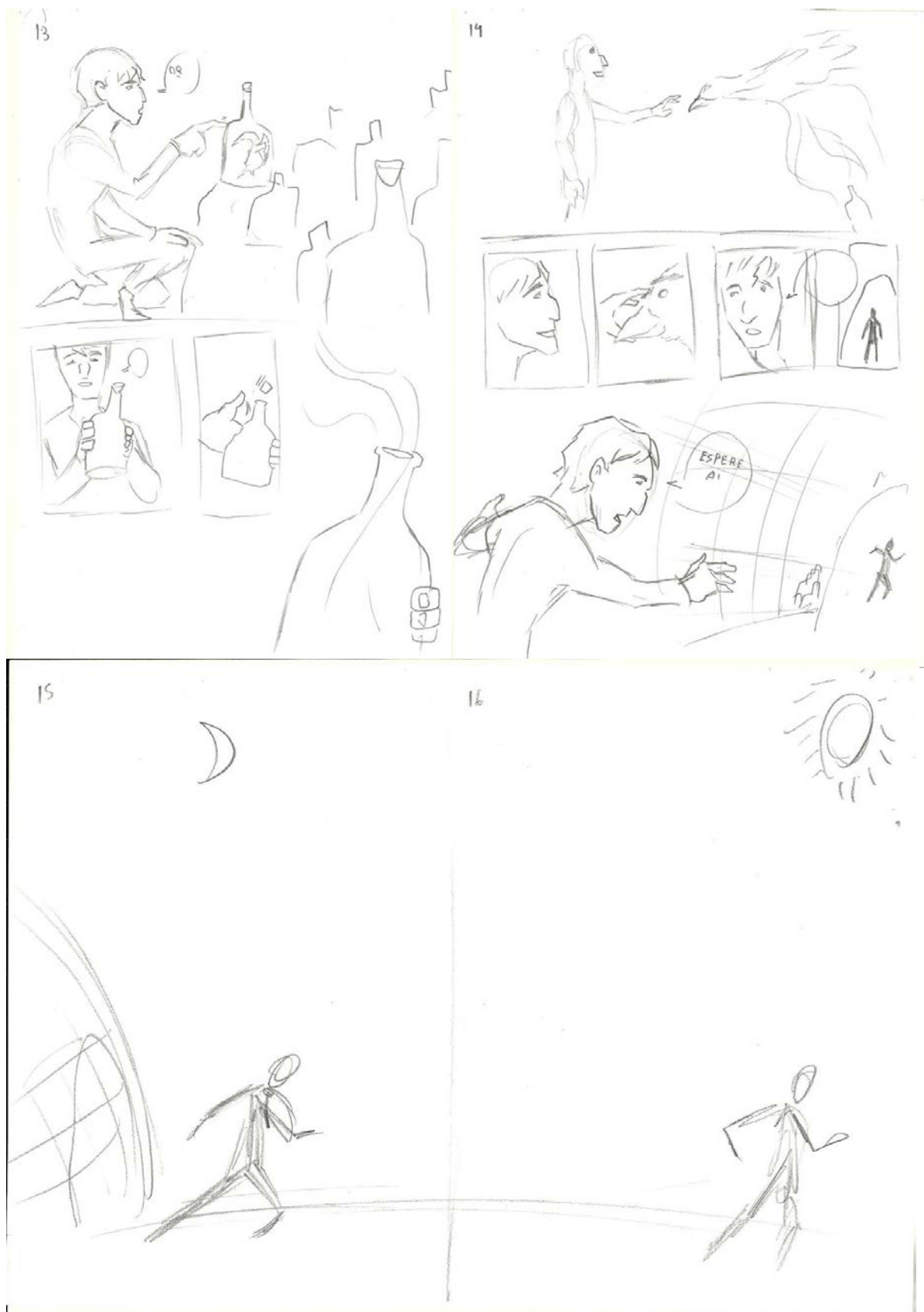
11.2.1 Esboços

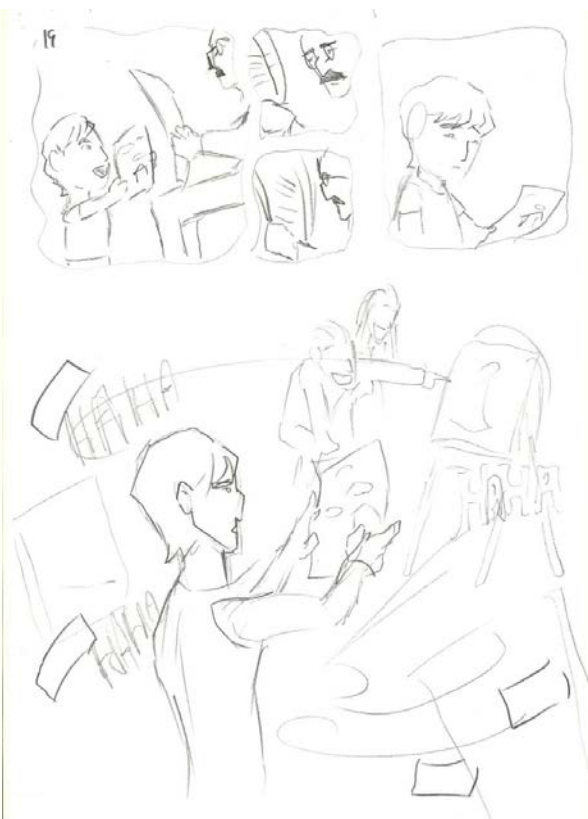
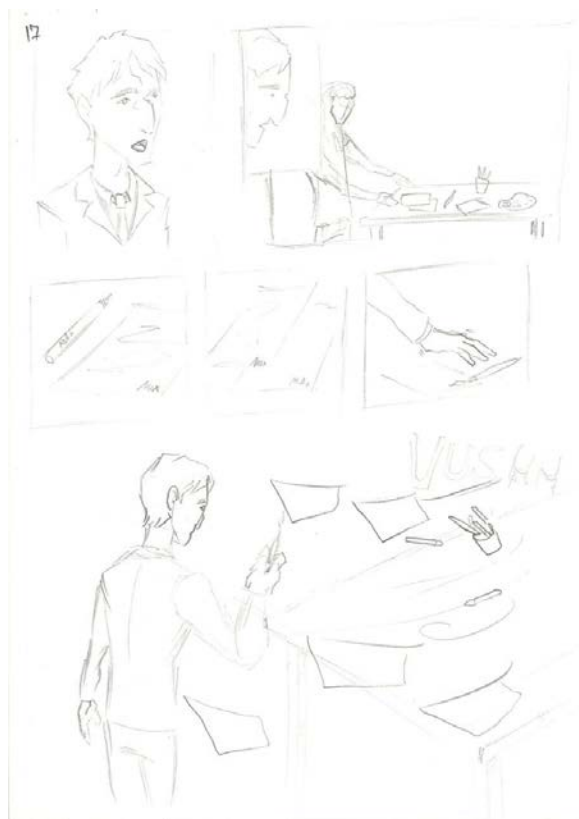
Em sequência, estão dispostos os esboços apresentados por Alexandre, para que a equipe aprovasse.

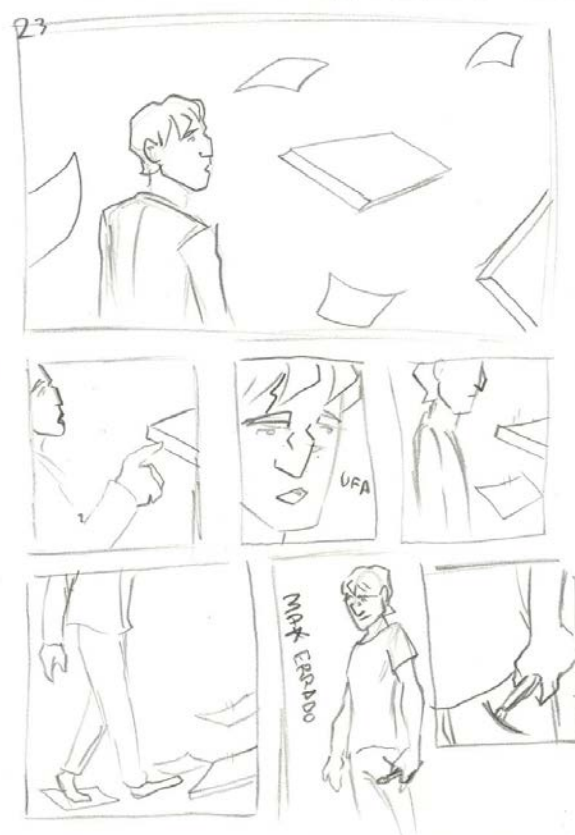


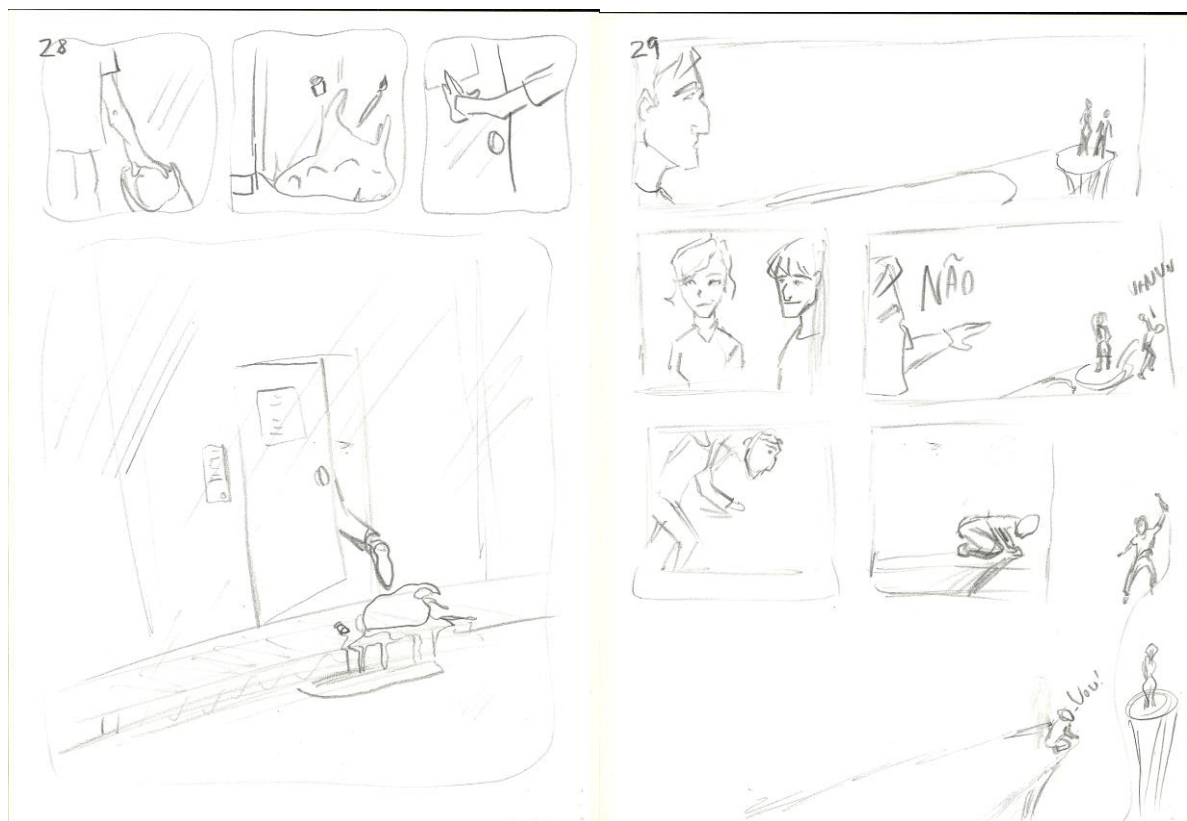


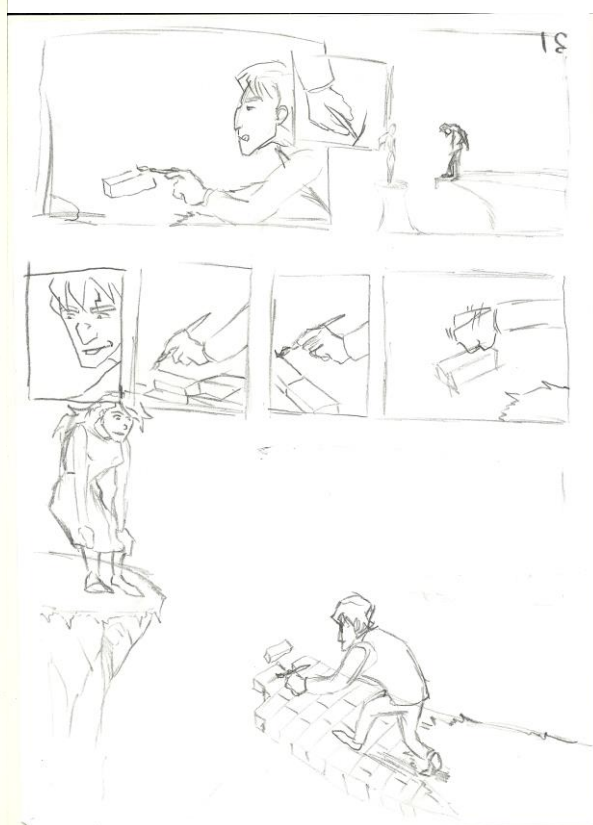


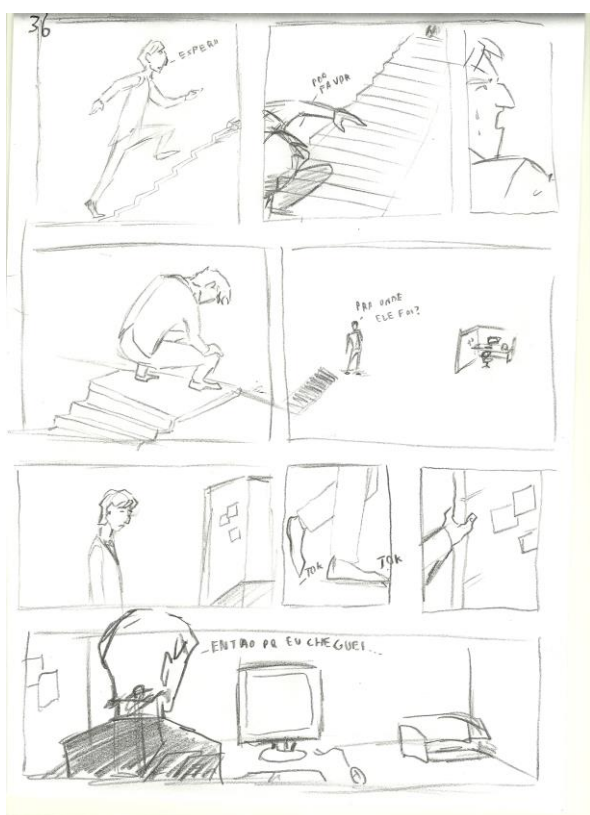


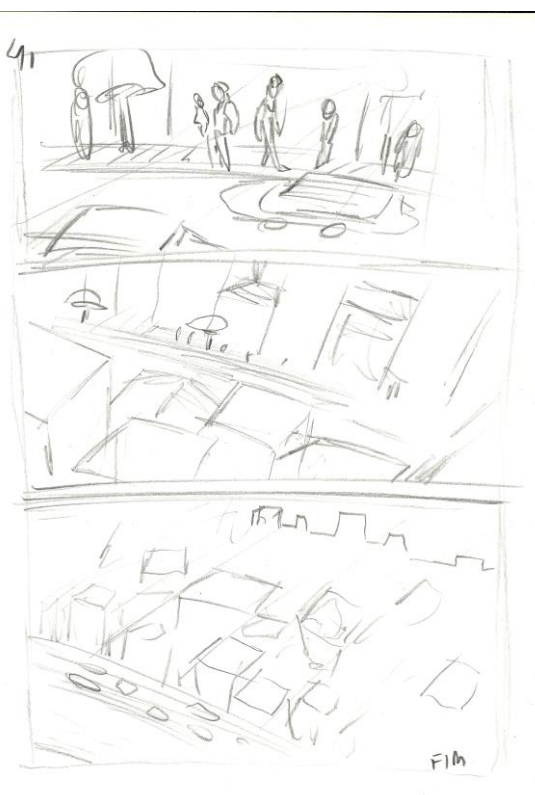
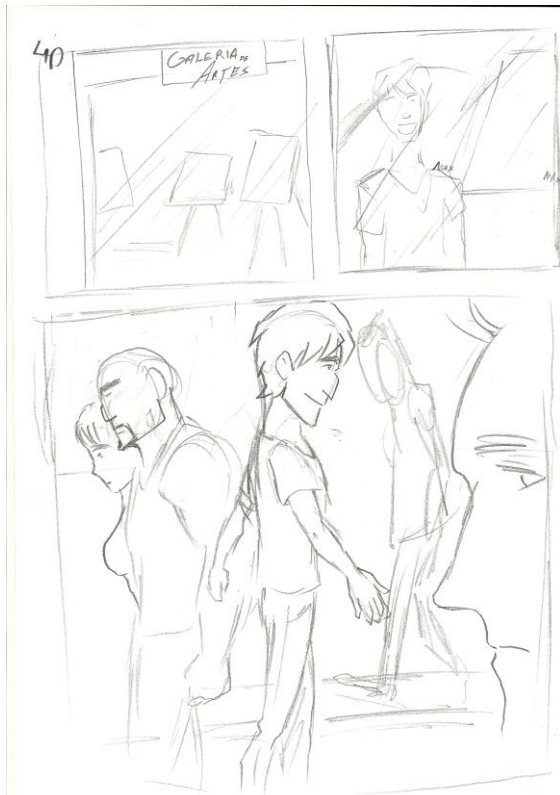
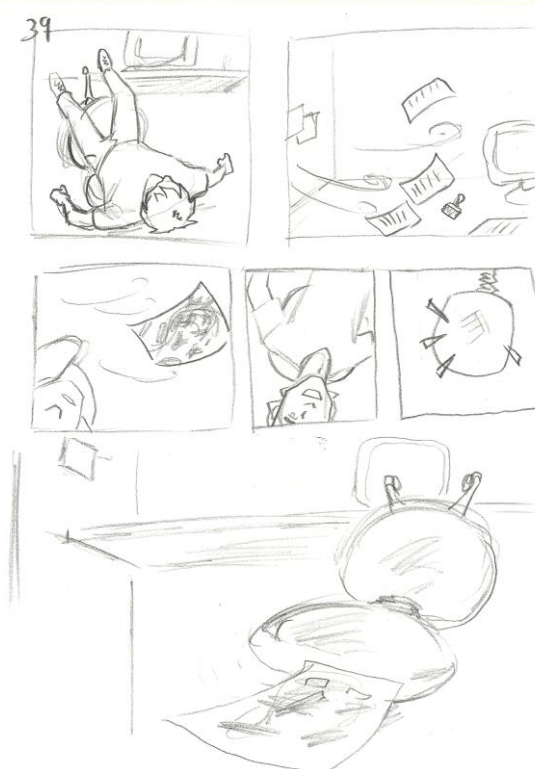












Antes de finalizar suas ilustrações, Alexandre enviou três opções de cor: preto e branco, escala de cinza e colorido. A equipe optou pela versão colorida.

11.3 PÓS-PRODUÇÃO

Finalizadas as ilustrações da história em quadrinhos, foram inseridas a capa e os créditos ao final do produto. Foram impressas 10 unidades coloridas da HQ, em papel couche 170g brilhante, com capa em papel couch 300g e encadernado no estilo *hot melt* no tamanho 18 cm x 27 cm.

12. LIVRO ELETRÔNICO

Neste capítulo serão abordadas as etapas de produção do livro eletrônico, um dos produtos que compõem o projeto transmídia.

12.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Este tópico abordará a etapa que envolveu a concepção da ideia e a criação do roteiro do livro eletrônico.

12.1.1 Concepção da ideia

A palavra *e-book* é uma abreviação de "*eletronic book*" ou "livro eletrônico", em uma tradução literal. *E-books* são livros que ao invés de escritos no papel, estão no formato digital. O *e-book* pode ser lido na tela de um computador, de um *laptop*, ou de aparelhos chamados *e-book Reader*, e podem, ainda, ser impressos em papel comum, por meio de uma impressora. Os dois padrões de *e-books* mais conhecidos são o *Adobe Reader*, da empresa ADOBE e o *Microsoft Reader*, da *Microsoft*. O livro digital vem emergindo como fenômeno cultural e alcançando popularidade enquanto artefato de consumo. Através das redes e sistemas eletrônicos de informação, o livro em formato digital dissemina o conhecimento de maneira rápida, tornando-se mais adequado às demandas do cenário contemporâneo.

No início do projeto surgiu a ideia de produzir um livro com conteúdo que complementasse a história principal da animação. Após algumas discussões foi decidido explorar a caixinha de música que o personagem Max recebe pelo correio, já que esse é objeto responsável por levá-lo do “mundo A” para o “mundo B”. O livro se tornou uma espécie de catálogo de caixinhas de músicas, sendo que uma delas é a caixinha de Max. Para a criação do catálogo foi feita uma pesquisa em diversos sites de fabricantes de caixinhas de música, como *Ulbricht*, *Smart Art* e *Reuge*, a fim de encontrar diferentes modelos e informações como características físicas, melodias, movimentos de rotação, número de notas e modo de utilizá-las. Após essa pesquisa foram selecionadas 33 modelos de caixinhas de diferentes fabricantes para compor o catálogo.

A decisão de fazer um livro digital e não mais um livro impresso se deu pelo fato de que, dessa maneira, haveria possibilidade de colocar as melodias de cada caixinha junto com suas informações, que poderiam ser ouvidas com um clique sobre a tela. Outra vantagem do

livro em formato digital é a sua portabilidade, já que ele pode ser lido em qualquer equipamento eletrônico e ser baixado da *web*, possibilitando uma maneira mais simples de compor e disponibilizar um livro para o leitor.

A crescente demanda de consumo por livros digitais também estimulou a equipe a tomar essa decisão. Em 2010, a *Amazon* vendeu mais livros para o *Kindle* (leitor digital da empresa) que os livros impressos. A relação foi de 115 livros eletrônicos comercializados para 100 físicos. Segundo relatório da *The Association of American Publishers* (AAP), as vendas de *e-books* representaram 8,32% do mercado de livros nos estados Unidos em 2010. Junto com o mercado de livros digitais, cresce o número de usuários de *e-books* em *readers* e *tablets*. Em 2010, foram vendidos 12,8 milhões de leitores digitais, e ainda, segundo o analista Mark Abramsky, em 2014 o número de usuários de *tablets* poderá chegar a 400 milhões.

12.1.2 Roteiro

Introdução

"As pessoas se assemelham muito a caixinhas de músicas... Algumas têm muitos adornos, mas por dentro estão vazias... Outras quase não têm adornos, mas, por dentro, Encerram grandes tesouros. Outras, quando as abrimos, nos mostram um Interior tão complicado que nos perdemos entre seus Labirintos... E há aquelas que são tão transparentes que na Primeira olhada já sabemos como vão atuar sempre. Sempre me ocorreu que as pessoas são como Caixinhas de músicas... Que só as conhecemos, e conseguimos amá-las ao ouvir sua música interior. Porque essa música tem alguma coisa de mágica e reflete a beleza de sua alma."

01: Boston Black

Caixinha de música em madeira nobre na cor preta

Movimento CH 3,72 com sinos

72 notas, três melodias, um cilindro

Dimensões: 230x137x244 mm

Como utilizar: puxe o botão no topo da caixinha para iniciar a melodia e empurre-o de volta para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *March of the toy soldiers* (P. I. Tchaïkovsky); *Sleeping beauty* (P. I. Tchaïkovsky); *Waltz of the flowers* (P. I. Tchaïkovsky)

02: Athena Candle

Caixinha de música e castiçal, com figuras tingidas em preto e bordo.

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 172x172x75 mm

Como utilizar: puxe o botão no topo da caixinha para tocar a melodia e empurre-o de volta para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodia: *The phantom of the opera* (A. L. Webber)

03: Baroco

Caixinha de música em preto e branco

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro

Dimensões: 308x186x98 mm

Como utilizar: pressione o botão "Play" para iniciar a melodia, ela vai parar automaticamente no final da canção. Gire a chave localizada na caixinha no sentido anti-horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *The Magic Flute* (W. A. Mozart); *Canon* (J. Pachelbel); *The Wall* (Pink Floyd)

04: Athena letter

Caixinha de música com porta-retratos e porta-cartas. Moldura com figuras tingidas em preto e bordo

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 172x153x184 mm

Como utilizar: puxe o botão no topo da caixinha para tocar a melodia e empurre-o de volta para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodia: *The four seasons* (A. Vivaldi)

05: Satori

Caixinha de música em formato de semente, feita de mogno maciço e envernizada. Satori é um termo japonês que significa "iluminação" e "ver em sua verdadeira natureza".

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 183x113x57 mm

Como utilizar: puxe o botão abaixo da caixinha para tocar a melodia e empurre-o de volta para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodia: *Edelweiss* (R. Rodgers)

06: Orient – Express

Nessa caixinha, os detalhes são feitos de madrepérolas e as borboletas e sinos se movimentam em seu interior enquanto a melodia toca.

Movimento CH 3,72 com sinos

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 256x142x252 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *March of the toy soldiers* (P. I. Tchaïkovsky); *Sleeping beauty* (P. I. Tchaïkovsky); *Waltz of the flowers* (P. I. Tchaïkovsky)

07: Raya

Caixinha de música em carvalho maciço na cor chocolate

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 200x110x75 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *Ave Maria* (CH. Gounod); *Polonaise* (F. Chopin); *Hungarian Dance no. 1* (J. Brahms)

08: Bengt

Caixinha de música transparente

Movimento CH 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro

Dimensões 100x80x45

Como utilizar: gire a manivela sentido horário. A velocidade da melodia varia conforme o movimento da manivela.

Melodia: *Lyric Waltz* (D. Chostakovitch)

09: Teddy

Caixinha de música em madeira com desenho de ursos

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 150x150x65 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *Guten abend, gute nacht* (J. Brahms)

10: Soprano

Caixinha de música em madeira com desenhos de instrumentos musicais

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 275x177x73 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *Lyric Waltz* (D. Chostakovitch); *Solveig's song* (E. Grieg); *Hungarian Dance* (J. Brahms)

11: Avenue Polo

Caixinha de música com desenho de uma partida de polo, que serve como porta canetas.

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 230x155x65 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *Strangers in the night* (F. Sinatra)

12: Wagner

Caixinha de música de madeira real e jacarandá. Edição limitada de 99 peças que presta homenagem aos 200 ° aniversário do nascimento de Richard Wagner

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro

Dimensões: 282x170x90 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *Die Meistersinger von nürnberg* (R. Wagner); *Die Walküre* (R. Wagner); *Tannhäuser* (R. Wagner)

13: La Poya

Essa caixinha de música pode ser pendurada na parede, como um quadro. Ela é feita de madeira, metal e luzes de Led, que acendem e apagam de acordo com a música.

Dimensões: 400x400x128 mm

Como utilizar: coloque o botão liga/desliga na posição 1. Puxando para a esquerda o botão em forma de cone, a música e as luzes começam a funcionar. Puxando para a direita a música e as luzes desligam.

Melodias: *March of the toy soldiers* (P. I. Tchaïkovsky); *Sleeping beauty* (P. I. Tchaïkovsky); *Waltz of the flowers* (P. I. Tchaïkovsky)

14: Nomad Black

Caixa de música em “*Hemlock*”, tingida com a cor preta. *Hemlock* é uma madeira nobre sutilmente perfumada.

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 144x136x70mm

Como utilizar:

Deslize a parte superior para abrir a caixinha. A melodia pode ser tocada com ela aberta ou fechada, basta puxar o botão que fica embaixo da caixinha.

Melodia: *Solveig's song* (E. Grieg)

15: Bari

Caixinha de música com desenhos de borboletas, libélulas e lírios.

Movimento Cartel Inter CH 32,144 com sinos e tambores

144 notas, 32 melodias, 8 cilindros

Caixa: 940x516x246 mm

Tabela: 1073x626x846 mm

Edição limitada de 12 peças

Como utilizar: a caixinha possui dois botões: "Play-Stop" para iniciar e parar as músicas e "Change-Repeat" para mudar ou repetir as músicas.

16: Thirty Six

Caixinha de música transparente

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 100x80x45 mm

Como utilizar: puxe o botão embaixo da caixinha para começar a música. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodia: *Edelweiss* (R. Rodgers)

17: Cocoon

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 164x125x50 mm

Cocoon foi feita para quem gosta de objetos com formas suaves e arredondadas. Os movimentos da máquina podem ser vistos através do plástico. Esta caixinha de música pode ser facilmente personalizada com logotipo de empresas, por exemplo.

Como utilizar: puxe o botão embaixo da caixinha para começar a música. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodia: *Edelweiss* (R. Rodgers)

18: Winch

Essa caixinha de música tem design inspirado em barcos, com base feita de madeira fina.

Movimento Cartel 4,144

144 notas, quatro melodias, um cilindro.

Dimensões: 560x220x120 mm

Como utilizar: deslize a alavanca de cima para iniciar a melodia, ela vai parar no final da música.

Melodias: *The four seasons* (A. Vivaldi); *Hungarian rhapsody* (F. Liszt); *La Traviata* (G. Verdi); *Carmen* (G. Bizet)

19: Flora

Caixinha de música e porta-joias com desenho floral

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 215x215x60 mm

Como utilizar: para iniciar a melodia, abra a tampa. Para pará-la, feche a tampa.

Melodia: *Waltz of the flowers* (P. I. Tchaïkovsky)

20: Trianon

Caixinha de música feita com madeiras nobres e estampa floral

Movimento Cartel 4,144

144 notas, quatro melodias, um cilindro.

Dimensões: 585x350x215 mm

Como utilizar: a caixinha possui dois botões: "Play-Stop" para iniciar e parar as melodias e "Change-Repeat" para mudar ou repetir as músicas.

Melodias: *Polonaise* (F. Chopin); *6th Symphony* (L. V. Beethoven); *Turkish March* (W. A. Mozart); *Waltz of the flowers* (P. I. Tchaïkovsky)

21: Slightly Windy

Essa caixinha de música busca transcrever a beleza da natureza através do movimento do vento e da música. Os galhos de trigo balançam junto com a melodia.

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

12 galhos dourados do trigo

Dimensões: 206x160x620 mm

Como utilizar: deslize a alavanca na parte superior da caixinha para iniciar a melodia, ela vai parar sozinha no final da música.

Melodias: *March of the toy soldiers* (P. I. tchaïkovsky); *Waltz of the flowers* (P. I. tchaïkovsky); *Dance of the sugar plum fairy* (P. I. tchaïkovsky)

22: Oud

Caixinha de música inspirada em um “Oud”, instrumento de cordas em forma de pera utilizado em países do Oriente Médio e do Norte da África.

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 649x293x195 mm

Como utilizar: deslize a alavanca na parte superior da caixinha para iniciar a melodia, ela vai parar sozinha no final da música.

Melodias: *Guantanamera* (J. Fernández diaz); *Chan chan* (C. Segundo); *Quizás, quizás, quizás* (Q. Farrés)

23: Greenwich

Caixinha de música feita de madeira e inspirada no universo marítimo.

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 280x280x87 mm

Como utilizar: deslize a alavanca na parte superior da caixinha para iniciar a melodia, ela vai parar sozinha no final da música.

Melodias: *The wall* (Pink Floyd); *Smoke on the water* (Deep Purple); *Imagine* (J. Lennon)

24: Arche

O arco de vidro deu um toque de sofisticação para a caixinha de música.

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 660x150x70 mm

Como utilizar: deslize a alavanca na parte superior da caixinha para iniciar a melodia, ela vai parar sozinha no final da música.

Melodias: *Hungarian dance no.1* (J. Brahms); *Hungarian dance no.19* (J. Brahms); *Hungarian dance no.5* (J. Brahms)

25: Winch Sport

Essa caixinha de música tem design inspirado em barcos, com base feita de madeira fina.

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 288x120x104 mm

Como utilizar: deslize a alavanca na parte superior da caixinha para iniciar a melodia, ela vai parar sozinha no final da música.

Melodias: *The magic flute* (Glockenspiel) (W.A. Mozart); *Petite musique de nuit* (W.A. Mozart); *Turkish march* (W.A. Mozart)

26: Francastel Baccarat

Caixinha de música com colunas de aço inoxidável e uma placa de cristal gravada a mão.

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro

Dimensões: 235x130x68 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodia: *Clair de Lune* (C. Debussy)

27: Swinging Heart

Caixinha de música que serve como porta-joias no formato de coração

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 230x230x76 mm

Como utilizar: para iniciar a melodia, abra a tampa. Para pará-la, feche a tampa

Melodias: *Edelweiss* (R. Rodgers)

28: Noria

Caixinha de música em madeira nobre

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 260x165x89 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: Ave Maria (CH. Gounod); Ave Maria (F. Schubert); *Jesu, joy of man's desiring* (J.S. Bach)

29: Avenue Dragon

Caixinha de música com desenho de dragão em bronze, que também serve como porta-canetas.

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 383x165x68 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodia: *The last emperor*

30: Stelina

Caixinha de música em miniatura feita em prata

Movimento 1,17

17 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensão: 32x28x18 mm

Como utilizar: puxe o botão embaixo da caixinha para começar a música. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodia: *The four seasons* (A. Vivaldi)

31: Mandala

Caixinha de música em madeira nobre com desenho de mandala.

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 276x180x114 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *Love me tender* (E. Presley); *Strangers in the night* (F. Sinatra); *My funny valentine* (N. Simone)

32: Avenue for Open

Caixinha de música com temática grega, que também serve como porta-canetas.

Movimento 1,36

36 notas, uma melodia, um cilindro.

Dimensões: 230x155x65 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodia: *Edelweiss* (R. Rodgers)

33: Verdi

Caixinha de música em madeira com desenhos em bronze. Edição limitada de 99 peças que presta homenagem ao 200 ° aniversário do nascimento de Giuseppe Verdi.

Movimento CH 3,72

72 notas, três melodias, um cilindro.

Dimensões: 260x178x83 mm

Como utilizar: deslize o botão na parte frontal da caixinha à direita para iniciar a melodia, deslize-o de volta para a esquerda para encerrar. Gire a chave localizada na caixinha no sentido horário para voltar à música desde o início.

Melodias: *Oberto, conte di san bonifacio* (3 partes) (G. Verdi)

12.2 PRODUÇÃO

Com o roteiro produzido, foi possível criar um banco de imagens das caixinhas e melodias. O *e-book* foi produzido no programa *indesign*, onde é possível inserir textos, imagens, melodias e botões, que permitiram ao leitor a possibilidade de tocar na imagem e ouvir a melodia de caixinha de música.

12.3 PÓS-PRODUÇÃO

Com o *e-book* montado, o produto foi exportado em formato FLASH (SWV) e hospedado no *site* do projeto.

13. MARCADORES DE PÁGINA

Neste capítulo serão abordadas as etapas de produção dos marcadores de página, produtos que compõem o projeto transmídia.

13.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Este tópico abordará a etapa que envolveu a concepção da ideia e a criação dos roteiros das tiras que ilustram o verso dos marcadores.

13.1.1 Concepção da Ideia

A ideia de confeccionar marcadores de páginas como um dos produtos do projeto transmídia derivou do planejamento de uma ideia anterior, que consistia em criar tiras com referências à narrativa do curta-metragem. Por conta da indisponibilidade de tempo para produzir uma quantidade suficiente de tiras para um livro, a opção de inserir tiras avulsas em algum outro meio pareceu ser mais adequada. A escolha dos marcadores de página se mostrou uma boa solução no sentido de oferecer, em sua própria forma física, um espaço interessante para a disposição das tiras. Além disso, a facilidade de distribuição e o preço de confecção do produto foram outros atrativos.

A princípio, os marcadores de páginas eram definidos simplesmente como objetos (tiras de cetim, cordões ou papéis) que cumpriam a função determinada pelo seu próprio nome: marcar as páginas conforme o desenrolar da leitura. Com o passar do tempo, percebeu-se que os marcadores de papel poderiam ser um suporte interessante para abrigar imagens criativas, que resultariam em uma experiência ainda mais agradável aos leitores. Assim, surgiu também a ideia de se aproveitar desse meio para a divulgação de marcas, produtos, serviços, campanhas, ideias e arte. Hoje, existem marcadores de página dos mais diversos tamanhos, formatos, cores e materiais, e muitas pessoas fazem coleção deste produto, que certamente é um acessório importante para qualquer amante de leitura.

Figura 66: Marcadores criativos e atrativos



Fonte: Bacanudo e Sacramento press¹⁸

A estrutura e estética de cada marcador do projeto eram pensadas a fim de provocar maior interesse e curiosidade naqueles que tiverem contato com o produto. Por isso, em preto e branco e em um dos versos do marcador está uma tirinha, e no outro, considerada a frente do marcador, está uma ilustração colorida, referente à narrativa da HQ. As ilustrações coloridas são alguns dos *concepts* de cenário criados para a produção do curta-metragem, que puderam ser aproveitados já que a narrativa da HQ se manteve a mesma e o roteiro original foi adaptado para o novo meio.

O conteúdo das tiras faz referência a um dos pontos marcantes da narrativa da HQ, que consiste na descoberta de uma abóbada cheia de objetos e criaturas misteriosas engarrafadas. A ideia por trás das histórias de cada tira é ilustrar o que teria dentro das garrafas, através de situações que demonstram o processo de engarrafamento em si. Dessa forma, pessoas que tiverem contato com os dois materiais podem realizar a associação entre um e outro, compreendendo um pedaço de informação que não havia sido suficientemente explorado pelo produto principal.

A princípio, os marcadores seriam instrumentos de divulgação do projeto. No entanto, seriam os únicos produtos a serem divulgados e produzidos em maior escala, já que os outros seriam produzidos apenas para amostragem. Ademais, sem a intenção de medir seu consumo ou divulgar seus produtos comercialmente, o projeto foi criado apenas para ilustrar o conceito de transmídia, demonstrando o processo de produção e a estratégia utilizada na criação de cada

¹⁸ Disponível em:

< <http://bacanudo.com.br/marcadores-de-pagina-faca-o-seu/> > e

< <http://sacramentopress.com/2011/05/09/worldwide-debut-of-disney-fine-arts-pixar-collection/pixar-storyline-jpg/> > Acessado em novembro de 2013

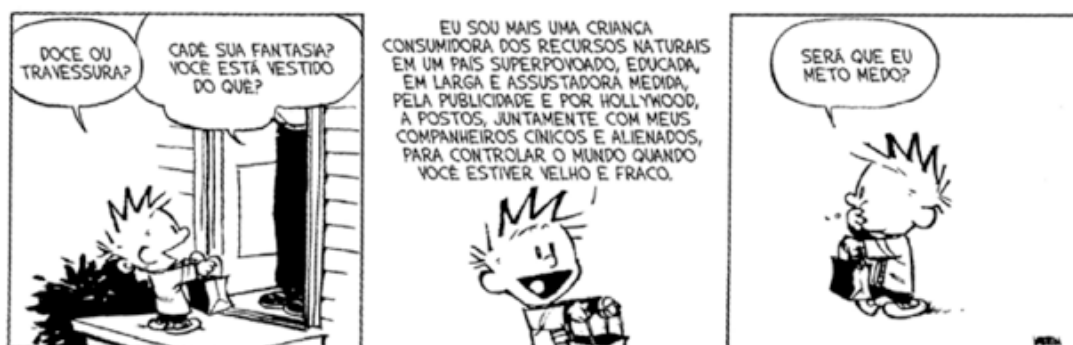
produto. Pensando nisso, e descartando a possibilidade de distribuí-los em grande número, os marcadores também foram produzidos para amostragem.

13.1.2 Tiras

A tirinha, também conhecida como tira diária, pode de ser definida como uma sequência narrativa humorística e satírica de três a cinco quadros, que utiliza a linguagem verbal e não-verbal para transmitir, em sua grande maioria, uma mensagem de caráter opinativo. Através da utilização de metáforas, as tiras fazem a representação do cotidiano e são capazes de burlar censuras e se firmar como um gênero jornalístico que apresenta as mesmas propriedades de uma crônica, artigo, editorial ou charge, com uma proposta muitas vezes provocativa, irônica, e com pluralidade de sentidos. Inicialmente em preto e branco, e hoje mais comumente coloridas, as tiras ganharam popularidade e massificação a partir da década de 1930, impulsionadas pelas publicações regulares em jornais impressos, que se utilizavam de sua linguagem simples e visualmente atrativa como estratégia para alcançar maior número de leitores, consolidando a ampliação de seu público para além do círculo restrito de letrados, como afirma Magalhães (2006).

Muitas tirinhas fizeram sucesso mundial, como *Peanuts*, de Chales Schuls, criadas em 1995 e publicadas por quase cinquenta anos; *Mafalda*, do argentino Quino, de 1964; *Garfield*, criada por Jim Davis em 1978; e *Calvin & Haroldo*, de Bill Watterson, em 1895. Estas tirinhas foram publicadas em jornais do mundo todo e são importantes referências para os novos desenhistas.

Figura 67: Metáforas de Calvin & Haroldo



Fonte: WATTERSON, 2007, p.130

Figura 68: Peanuts, se Charles Schuls

Fonte: Peanuts.com¹⁹

No Brasil, as primeiras produções de tirinhas veiculadas em jornal foram as histórias do cão Bidu, de Maurício de Sousa, em 1959, na Folha de S. Paulo. Depois do sucesso das tirinhas de Bidu, Maurício desenvolveu os personagens Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali, que ganharam autonomia em revistas próprias. Além de Maurício, surgiram outros grandes nomes como Ziraldo, Angeli, Laerte e Glauco, atualmente os mais populares do Brasil.

Figura 69: Tira de Laerte

Fonte: Projeto Ankaa²⁰

Figura 70: Tira de Agneli



Fonte: Projeto Ankaa

¹⁹ Disponível em <<http://www.peanuts.com/comics/>> Acesso em novembro de 2013

²⁰ Disponível em <<http://projetoankaa.wordpress.com/2009/07/24/especial-quadrinhos-3-de-4-parte-a-tiras-nacionais-laerte-angeli-mauricio-de-sousa/>> Acesso em novembro de 2013

Figura 71: Tira de Ziraldo



Fonte: Universo de Tirinhas²¹

Mesmo com estilos próprios e de nacionalidades variadas, as tirinhas possuem, além de um padrão estrutural – que inclui quadros, balões, onomatopeias, simplicidade de traços e cenários –, uma característica comum: a existência de um personagem fixo, o qual é colocado diante de inúmeras situações que transmitem uma mensagem ao leitor. Como afirma Nicolau (2007), as tirinhas são:

(...) uma piada curta de um, dois, três ou até quatro quadrinhos, e geralmente envolvem personagens fixos: um personagem principal em torno do qual gravitam outros. Mesmo que se trate de personagens de épocas remotas, países diferentes ou ainda animais, representam o que há de universal na condição humana. (NICOLAU, 2007, p.25)

Pensando nisso, as tiras do projeto Ajuste têm um elemento chave que une todas elas a um mesmo ideal. Não se trata de uma pessoa ou um animal, mas de garrafas cujos conteúdos representam sonhos e desejos reprimidos pelas pessoas. É por meio delas, que as tiras fazem uma crítica à falta de motivação e esforço das pessoas para alcançarem seus objetivos; à sua facilidade de reprimir seus próprios sonhos e os de outras pessoas; e a perda da fantasia infantil.

Atualmente, as tiras mantêm esse caráter crítico, irônico e satírico com o qual foram criadas, mas é muito importante destacar as transformações sofridas por este gênero narrativo nos últimos anos. Com o advento das mídias digitais, as tirinhas, assim como as histórias em quadrinhos, têm encontrado na *web*, principalmente nos *blogs*, um novo espaço de veiculação, mais amplo e mais barato que os meios convencionais, sem a necessidade de vínculos com grandes grupos de distribuição e capaz de atingir um número muito maior de leitores, que representam um público diferente dos jornais e revistas, e se dispõem a interagir e divulgar estes produtos. O desenhista André Dahmer, autor das tirinhas Malvados, exemplifica a presença de quadrinhos irônicos, extremamente críticos, e engraçados na *web*.

²¹ Disponível em <http://universodetirinhas.blogspot.com.br/2012/09/ziraldo-2-parte-maluquices.html> Acesso em novembro de 2013.

Figura 72: Tiras da série Malvados, de André Dahmer

Fonte: Malvados²²

Figura 73: Tira de André Dahmer (2013)

Fonte: Catraca Livre²³

A *web* permitiu, ainda, o surgimento de uma nova geração de produtores: os próprios consumidores, que incluem até mesmo aqueles que não tinham um contato efetivo com as tirinhas de jornais. As tiras também contam com redes sociais para sua divulgação e compartilhamento, o que reforça o imediatismo característico deste gênero. Outro elemento

²² Disponível em <<http://www.malvados.com.br/>> Acesso em dezembro de 2012.

²³ Disponível em <<http://catracalivre.com.br/geral/escola-livre/indicacao/tirinhas-de-andre-dahmer-satirizam-a-vida-online/>> Acesso dezembro de 2012.

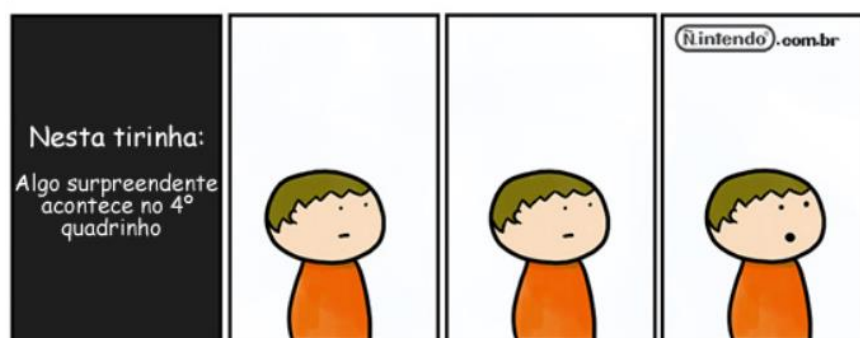
característico de criação digital de tirinhas é a valorização do texto em detrimento do fator estético.

Figura 74: Tirinha voltada para o caráter cômico



Fonte: Tirinhas online²⁴

Figura 75: Tirinha voltada para o caráter cômico



Fonte: Não Entendo²⁵

Figura 76: Tirinhas de caráter crítico



Fonte: Recados face²⁶

²⁴ Disponível em <<http://tirinhas-on-line.blogspot.com.br/>> Acesso em dezembro de 2013.

²⁵ Disponível em <<http://www.naoentendo.com.br/fotos/nesta-tirinha-dot-dot-dot>> Acesso em dezembro de 2013.

²⁶ Disponível em <<http://www.recadosface.com/gifs-animados/tirinhas.html>> Acesso em dezembro de 2013.

O projeto Ajuste tomou como base os estudos realizados e optou pela criação de tiras tradicionais, produzidas no papel, visualmente atrativas e de carácter crítico. Assim, foram criadas 8 tiras cujos roteiros, decupados quadro a quadro, serviram como base para a criação e produção das ilustrações. A primeira tira criada foi batizada de “Unicórnio”, e conta a história de uma garotinha que deseja visitar a ala dos unicórnios no zoológico. No entanto, sua irmã mais velha acaba quebrando sua expectativa ao afirmar que tais animais não existem. Nesse momento o bicho é engarrafado, simbolizando a perda da fantasia infantil.

Unicórnio

1º quadro: duas irmãs estão em um zoológico. Elas estão observando a área dos veados. A menina mais nova diz: “Agora quero ver os unicórnios!”

2º quadro: a irmã mais velha com uma cara de superior diz: “Não existem unicórnios.” A irmã mais nova está com uma cara triste.

3º quadro: uma garrafinha contendo um unicórnio triste dentro dela.

A segunda tira, batizada de “Ideia”, mostra um rapaz que acaba perdendo uma ideia por preguiça de anotá-la antes de dormir. Ao acordar no dia seguinte, não se lembra do que havia pensado e a lâmpada que representa seu pensamento está engarrafada, representando a falta de esforço para realizar ideias enquanto ainda estão apenas no plano mental.

Ideia

1º quadro: plano fechado mostrando um rapaz que está deitado na cama com uma lâmpada acesa em cima da sua cabeça (representando uma ideia).

2º quadro: o plano abre e mostra o rapaz olhando com cara de preguiça para um bloquinho de notas em uma escrivaninha longe da cama. Ele pensa (balãozinho) “Vou lembrar pela manhã”.

3º quadro: o rapaz está de pé ao lado da cama, mas sem a lâmpada sobre sua cabeça.

4º quadro: uma garrafinha com uma lâmpada acesa dentro dela.

A terceira tira, nomeada “Chuveiro”, retrata um homem cantando alegremente no chuveiro, quando eventualmente é repreendido por um vizinho. Suas notas musicais são então engarrafadas, simbolizando a inibição realizada pelas próprias pessoas umas sobre as outras.

Chuveiro

1º quadro: um homem gordinho, no chuveiro, ensaboado e cantando (notinhas musicais). Uma janelinha atrás dele.

2º quadro: um balão saindo da janelinha escrito “Shhhhh!!”. O homem com a boca fechada e a expressão triste.

3º quadro: notinhas musicais engarrafadas.

A quarta tira, batizada de “Castelinho”, mostra uma menininha construindo um castelo de areia na praia, que é subitamente destruído por uma onda. A representação elaborada do castelinho de sua imaginação é engarrafada, representando a destruição de ideias por obstáculos providos pelo mundo em que vivemos.

Castelinho

1º quadro: uma menininha em torno de 5 anos, vestida em roupa de banho infantil (biquininho ou maiô), montando um castelinho na areia. Uma onda grande se aproxima atrás.

2º quadro: a menininha de pé, com água na altura do calcanhar, olhando o castelinho de areia semidestruído pela onda.

3º quadro: um castelinho mais elaborado que o de areia (como se fosse o da imaginação da criança) engarrafado.

A quinta tira, de nome “Grafite”, ilustra um grafiteiro terminando sua arte em uma parede, que posteriormente é coberta com tinta branca por um pintor. Sua arte é então engarrafada e suprimida da mesma forma representada na história anterior.

Grafite

1º quadro: um grafiteiro está terminando sua pintura em um muro.

2º quadro: um pintor passa um rolo com tinta branca sobre o grafite.

3º quadro: em uma garrafa está o desenho que ele fez. A arte dele está engarrafada.

A sexta tira, nomeada “O Beijo”, conta a história de um casal que está se despedindo após um encontro. Nenhum dos dois tem coragem para realizar o último gesto romântico da noite, e eles acabam se despedindo sem tomar nenhuma atitude. O beijo desejado pelo rapaz tem como destino o engarrafamento, simbolizando a repressão de desejos cometida pelas próprias pessoas contra si mesmas.

O Beijo

1º quadro: um casal está em frente à porta da casa da menina. Os dois estão se olhando e o menino fala: “então tá...”

2º quadro: os dois se olham embaraçadamente (bochechas rosadas). O rapaz está com a boca entre aberta como se quisesse falar alguma coisa, mas não tem coragem.

3º quadro: a porta está se fechando e o rapaz está sozinho na frente da casa com uma cara desapontada.

4º quadro: em uma garrafa está presa a imagem dos dois se beijando.

A sétima tira, nomeada de "O Mergulho", mostra um rapaz viajando animado em direção à praia, em um jipe carregado de equipamentos de mergulho. Ao chegar na orla, no entanto, encontra um aviso de que a praia é imprópria para banho. Seu grande momento de diversão, o mergulho, é então engarrafado, simbolizando a repressão de desejos por conta de fatores externos e inesperados.

O Mergulho

1º quadro: um rapaz está empolgado tirando do seu jipe alguns equipamentos de mergulho (pé de pato, snorkel). Ao fundo está uma praia paradisíaca.

2º quadro: o rapaz está com uma cara triste ao lado de uma placa que diz: Proibido banho nesta área – praia poluída.

3º quadro: em uma garrafa está a imagem do rapaz mergulhando com alguns peixes

A oitava tira foi batizada de “Destino das Ideias”, e mostra uma garotinha questionando seu pai sobre o destino das ideias esquecidas. O pai, sem saber o que responder, diz à filha que elas simplesmente desaparecem. Surge então uma imagem repleta de garrafinhas com ideias aprisionadas, as mesmas das tiras anteriores, representando de forma explícita o conceito sobre as garrafas e o seu conteúdo.

Destino das Ideias

1º quadro: uma menina de mais ou menos 5 anos faz uma pergunta para o pai que está sentado em uma poltrona lendo jornal: “Pai, pra onde vão as ideias que a gente esquece?”

2º quadro: o pai responde pra filha: “ué, não vão pra lugar nenhum, elas simplesmente desaparecem”.

3º quadro: uma estante cheia de garrafinhas com ideias aprisionadas. As garrafinhas dessa estante são as mesmas garrafinhas das outras tirinhas (unicórnio, notas musicais, lâmpada, grafite, castelo...)

13.2 PRODUÇÃO

Este tópico abordará a etapa que envolveu a ilustração das tiras e a montagem dos marcadores.

13.2.1 Ilustração das Tiras

Embora se assemelhem em alguns aspectos, as tiras e as histórias em quadrinhos se diferem especialmente no que diz respeito à percepção de espaço e tempo. Na história em quadrinho é possível ter uma consciência simultânea de passado, presente e futuro, já que sua narrativa é mais extensa, posteriormente diagramada em livros ou revistas. A tira, por sua vez, possui narrativa isolada de um todo, dividida em poucos quadros, com caráter imediatista e relacionada a elementos mais próximos do cotidiano. Nas histórias em quadrinhos, elementos visuais como formas, traços, cores, cenários e ambientações são características extremamente marcantes que garantem o enriquecimento de sua expressividade, enquanto nas tiras há uma quantidade muito menor de elementos, marcadores pela simplicidade de suas formas e cenários. O próprio enquadramento é um fator de divergência entre os dois gêneros. A história em quadrinho tem uma liberdade maior de posicionamento de personagens e cenários, e pode manipular a posição e o ângulo de visão do leitor dentro da cena. Já a tira possui planos simples e semelhantes em cada quadro, e sua expressividade é mais voltada para a sátira, ironia ou provocação dos textos e ações dos personagens.

Assim, segundo o padrão estético desse gênero, e tomando como base seu roteiro, as ilustrações das tiras começaram a ser produzidas. Também foram analisadas tiras bastante conhecidas de “Mafalda”, “Calvin e Haroldo” e “Snoopy” para identificar elementos característicos e particulares entre eles, que poderiam servir de inspiração para o projeto. Em seguida foram selecionadas figuras de crianças e adultos que serviram de referência para compor os personagens das tiras, e imagens que indicavam ações próximas daquelas que aconteceriam nas tiras (Fig. 77).

Figura 77: imagem que serviu como referência à tira “O Beijo”



Fonte: G1²⁷

As ilustrações começaram a ser feitas à mão para depois serem finalizadas com acabamento, contorno e preenchimento de alguns elementos em preto (Fig. 89). Depois de prontos, os desenhos seriam *scaneados* para serem finalizados no editor de imagens *Photoshop* e ajustados ao tamanho real dos marcadores. No entanto, durante esse processo, percebeu-se que o desenho à mão dificultaria qualquer tipo de alteração caso fosse necessário. Foi então que as ilustrações passaram a ser produzidas digitalmente no *software* de edição de imagens *Illustrator*, e os desenhos que já tinham sido rascunhados ou produzidos no papel, foram refeitos a partir de uma foto (Fig. 79).

Figura 78: contorno preto do desenho no papel

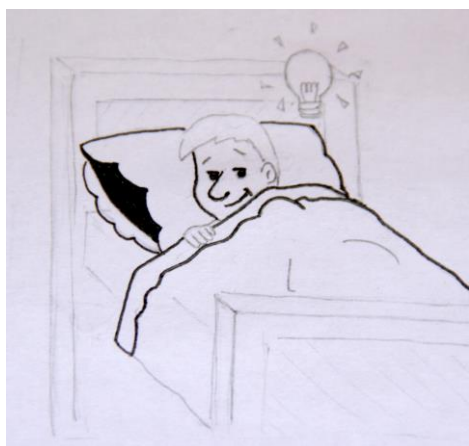


Figura 79: imagem sendo vetorizada no Illustrator

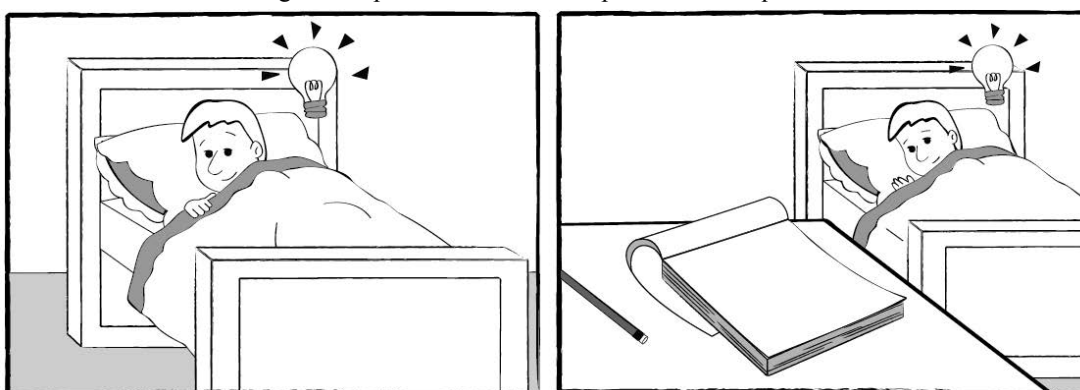


Fonte: ilustrações de Maria Luiza Leopassi

²⁷ Disponível em <<http://g1.globo.com/Noticias/Quadrinhos/0,,MUL881139-9662,00-MONICA+E+CEBOLINHA+SE+BEIJAM+EM+NOVA+FASE+DA+TURMA.html>> Acesso em dezembro de 2013.

A vantagem de produzir os desenhos no *Illustrator* é que as imagens são vetoriais²⁸ e podem ser diminuídas ou aumentadas sem perda de qualidade. Por isso, qualquer alteração de tamanho pôde ser feita mais rapidamente e facilmente, sem perder ou ter que refazer o desenho. Do mesmo modo, os cenários que se repetem em mais de um quadro não precisam ser desenhados de novo e sim copiados e ajustados a posição e tamanho ideais (Fig. 80). Outros acabamentos puderam ser melhor trabalhados, como o uso dos tons de cinza para destacar ou diferenciar um elemento do outro (Fig. 81).

Figura 80: parte do cenário se repete nos dois quadros



Fonte: ilustrações de Maria Luiza Leopassi

Figura 81: uso dos tons de cinza para dar acabamento aos desenhos



Fonte: ilustrações de Maria Luiza Leopassi

Com algumas modificações e adaptações segundo os roteiros das tiras, também foram utilizadas ilustrações vetorizadas do *site Freepik*, disponibilizadas de graça para serem usadas ou alteradas livre dos direitos autorais.

²⁸ Imagem vetorial é um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas de formas, isto é, utilizam vetores matemáticos para sua descrição. Esses vetores não perdem qualidade ao serem ampliados, já que as funções matemáticas adequam-se facilmente à escala.

Figura 82: adaptação de imagem pronta vetorizada



Fonte: à esquerda ilustração disponível no *site Freepik* e à direita ilustração de Maria Luiza Leopassi

Durante a produção dos desenhos, foram feitas algumas adaptações do roteiro para padronizar as tiras em 3 quadros. Portanto, os roteiros que tinham sido decupados com 4 quadros sofreram algumas mudanças para que pudessem ser desenhados em 3 quadros sem que seu significado fosse prejudicado.

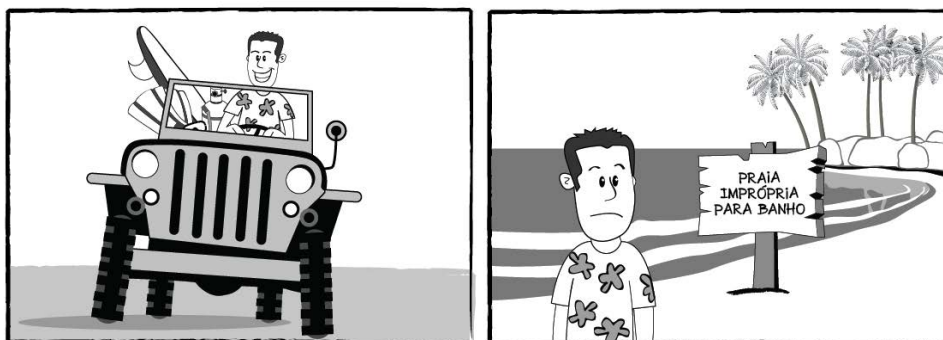
Figura 83: tira “O Beijo” decupado em 4 quadros com ilustrações adaptadas para 3 quadros.



Fonte: ilustrações de Maria Luiza Leopassi

Outras adaptações foram feitas em relação a ação dos personagens e o cenário em que se encontravam. Para facilitar as ilustrações e não exagerar na quantidade de elementos de cada quadro, os desenhos sofreram algumas adaptações, como foi o caso da tira nomeada “O Mergulho”. Ao invés de seguir o roteiro e desenhar no primeiro quadro “um rapaz empolgado tirando do seu jipe equipamentos de mergulho e ao fundo uma praia paradisíaca”, o personagem foi desenhado dirigindo seu jipe, com os equipamentos de mergulho aparentes, e apenas no segundo quadro a praia foi desenhada.

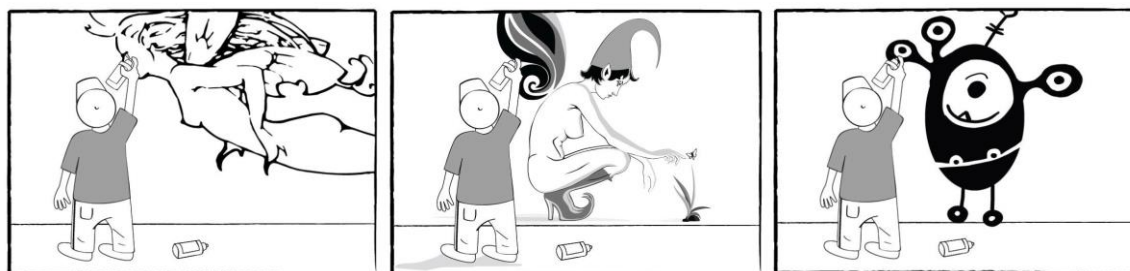
Figura 84: adaptação do roteiro da tira “O Mergulho”



Fonte: ilustrações de Maria Luiza Leopassi

No decorrer de todo processo, algumas ilustrações foram criadas, mas não foram utilizadas porque acabaram destoando de outros elementos (*Fig. 85*). Foram feitos vários testes, trocas e mudanças até que os desenhos estivessem completamente finalizados. A partir de então, os balões e as falas dos personagens foram inseridos e também sofreram mudanças que contribuíram para dar maior sentido à narrativa (*Fig. 86*).

Figura 85: das três ilustrações, as duas primeiras foram descartadas



Fonte: ilustrações de Maria Luiza Leopassi

Figura 86: alteração da fala das personagens para dar mais sentido à narrativa

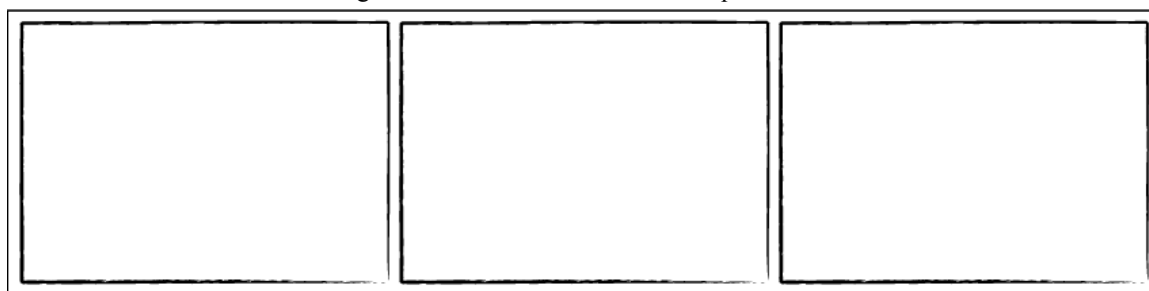


Fonte: ilustrações de Maria Luiza Leopassi

13.2.2 Montagem dos Marcadores

No processo de montagem dos marcadores de página, definiu-se primeiramente sua medida em 20cm x 5cm. Em seguida, e de maneira centralizada, foram dispostos três quadros em um dos versos do marcador (*Fig. 87*), onde foram inseridas as ilustrações das tiras já finalizadas.

Figura 87: marcador dividido em 3 quadrinhos



Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

Figura 88: marcador com tira “Chuveiro”



Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

Figura 89: marcador com tira “O Beijo”



Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

Figura 90: marcador com tira “Castelinho”



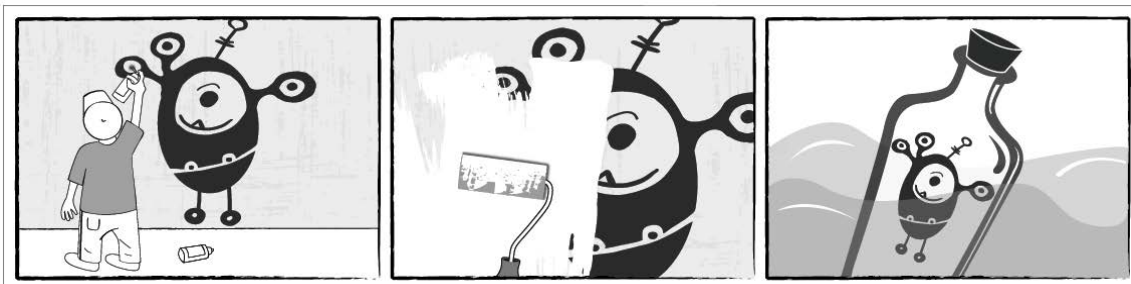
Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

Figura 91: marcador com tira “Ideia”



Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

Figura 92: marcador com tira “Grafite”



Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

Figura 93: marcador com tira “Destinos da Idéias”



Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

Figura 94: marcador com tira “O Mergulho”



Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

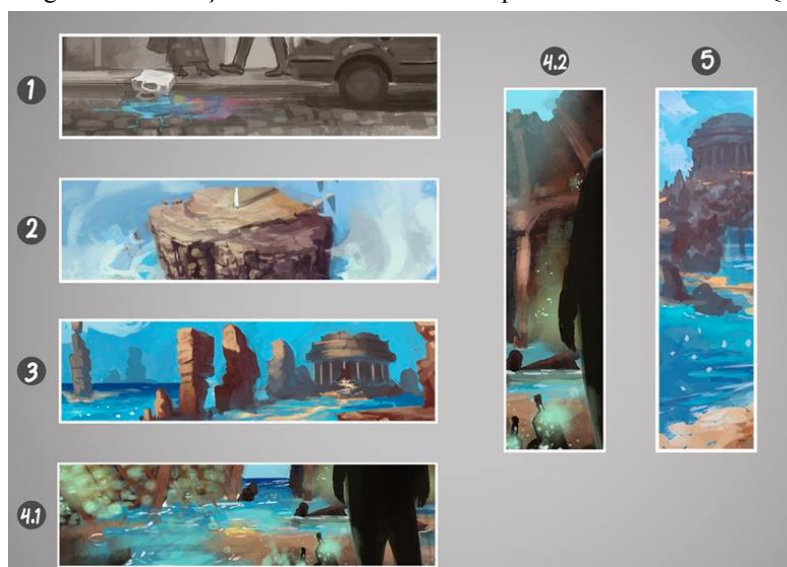
Figura 95: marcador com tira “Unicórnio”



Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

A frente do marcador foi composta com uma das ilustrações coloridas que, a princípio, fariam referência a mais de um elemento da narrativa da HQ, como a abóbada, o penhasco e a vida do personagem Max (Fig. 96). Mas, para gerar maior relação de identificação das tiras com as imagens, foram selecionadas apenas as imagens que remetem à abobada onde ficam as garrafinhas (Fig. 97)

Figura 96: ilustrações referentes a diferentes pontos da narrativa da HQ



Fonte: ilustrações de Alberto Ribeiro

Figura 97: Ilustrações referentes somente à abóbada



Fonte: ilustrações de Alberto Ribeiro

Para finalizar sua montagem, os créditos foram inseridos na lateral direita de seu verso:

Figura 98: Créditos na lateral direita do marcador



Fonte: produzido por Maria Luiza Leopassi

13.3 PÓS-PRODUÇÃO

Depois de finalizadas a arte e montagem dos marcadores, foi feito um teste de impressão para conferir a qualidade das cores, das imagens e o papel que seria utilizado. O primeiro teste realizado em papel colchê brilhante 250g foi aprovado e, em seguida, cotaram-se os preços para sua impressão e corte em maior escala. O orçamento acatado foi o da Dagra de

Bauru, gráfica especializada em impressão digital, e o preço foi cotado com base no número de modelos que seriam feitos, ou seja, sem que nenhuma das oito tiras se repetisse e cada uma das 4 ilustrações fosse utilizada duas vezes, foram criados 8 modelos de marcadores. A princípio seriam produzidas 62 unidades de cada modelo, totalizando 496 marcadores. Para essa quantidade a Dagra cotou o valor de 170 reais, incluindo a impressão e o corte. Esse número foi pensado para que os marcadores pudessem ser distribuídos como instrumentos de divulgação do projeto. No entanto, descartada essa possibilidade, foram produzidas apenas 25 unidades de cada modelo (200 marcadores), cotados na Dagra por 98 reais.

14. APLICATIVO

Neste capítulo serão abordadas as etapas de produção do aplicativo, um dos produtos que compõem o projeto transmídia.

14.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Este tópico abordará a etapa que envolveu a concepção da ideia, a criação da estrutura e o desenvolvimento da estética do aplicativo.

14.1.1 Concepção da Ideia

Atualmente, celulares, *tablets* e aparelhos eletrônicos de modo geral assumem um papel muito importante no cotidiano de jovens e adultos do mundo todo. Nos últimos anos, houve uma grande mudança de comportamento, quando as pessoas começaram a adequar suas atividades e rotinas às funcionalidades desses equipamentos, deixando de utilizar objetos como cadernos, agendas, mapas, blocos de nota, agendas telefônicas, calculadoras, e até mesmo livros. Pode-se dizer, ao mesmo tempo, que a tecnologia adaptou-se às necessidades de agilidade e dinamismo da nova geração. Hoje, um celular possui cada vez mais funções e atrativos, alguns provenientes dos padrões de fábrica, e inúmeros em formato de aplicativos adquiridos via internet, por meio de *download* pago ou gratuito.

Apesar de as lojas *online*, como *Google Play*²⁹, *App Store*³⁰ e *Softonic*³¹, os dividirem em diversas categorias, como entretenimento, jogos, estilo de vida, educação etc., Chad Mureta (2013) simplifica esta divisão, afirmando que existem apenas duas categorias básicas: entretenimento e produtividade. Segundo ele, os aplicativos de entretenimento, como jogos de ação, quebra-cabeças, simuladores, *quizzes*, e muitos outros, oferecem diversão, exigem pouco ou nenhum raciocínio dos usuários e normalmente são utilizados para passar o tempo ou quando se procura por distração. Entre os aplicativos mais populares nesta categoria estão *Candy Crush Saga*, *Subway Surfers*, Meu Tom Falante, *Pou*, Qual é a Música, *Angry Birds*, e muitos outros. Os aplicativos de produtividade, por sua vez, têm ganhado cada vez mais espaço no mercado, pois oferecem funções que de alguma forma auxiliam os usuários em suas atividades diárias, desde listas de compras a controle financeiro; controle de dieta; dicas sobre

²⁹ Disponível em: <https://play.google.com/store>

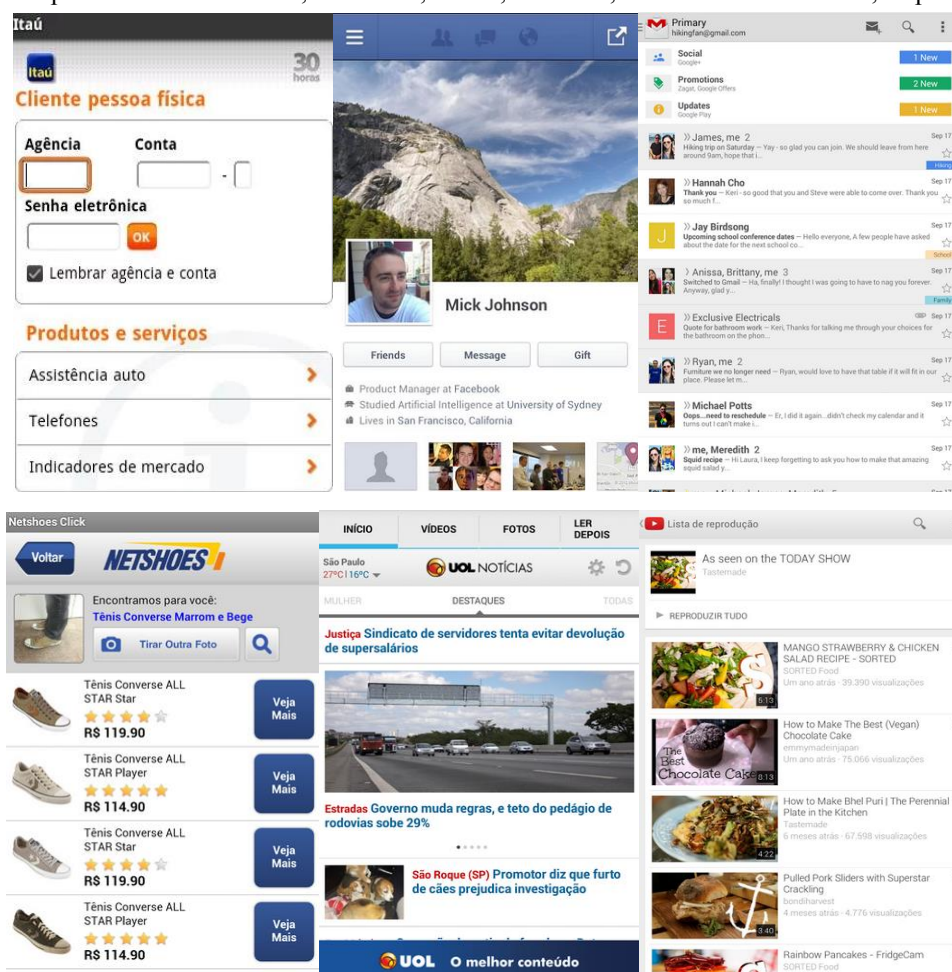
³⁰ Disponível em: <https://itunes.apple.com/br/genre/ios/id36?mt=8>

³¹ Disponível em : <http://www.softonic.com.br/>

turismo, lazer, saúde; redes sociais, como *Facebook*; *Instagram*; *Waze Social GPS*; bancos como Itaú, Bradesco, Banco do Brasil; *Skype*; *Outlook*; *Google Earth*, etc.

Tendo em vista este crescimento do consumo de aplicativos em dispositivos móveis nos últimos anos, empresas e marcas passaram a criar aplicativos que facilitassem o acesso ao seu produto ou serviço, buscando atender às demandas do estilo de vida móvel de seus clientes e aumentar sua visibilidade diante do público. Os aplicativos oferecem acesso ao conteúdo dos sites, porém com uma interface adaptada às telas e funções dos celulares e *tablets*, acrescentando outras funcionalidades e atrativos de acordo com a plataforma, como a criação de fotos e vídeos e a postagem direta em redes sociais. Estes aplicativos apoiam o negócio dessas empresas e atuam como ferramentas para o reconhecimento de sua marca. Banco Itaú, *Facebook*, *Gmail*, *Netshoes*, Uol Notícias e *Youtube* são alguns exemplos.

Figura 99: Aplicativo do Banco Itaú, *Facebook*, *Gmail*, *Netshoes*, Uol Notícias e *Youtube*, respectivamente



Fonte: *Google Play*

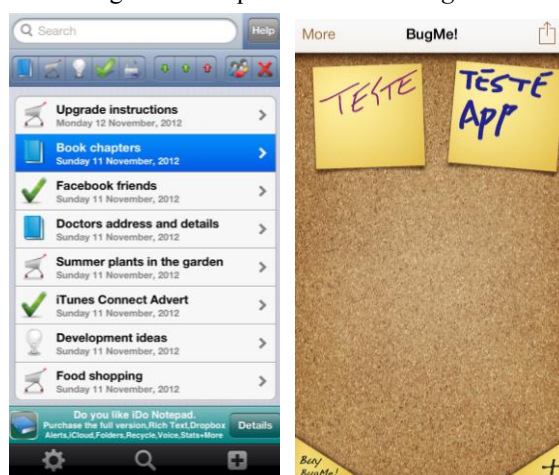
Desde o início do projeto de conclusão de curso, a equipe apostou na criação de um aplicativo para celular como produto transmídia. A princípio, o aplicativo produzido pela equipe seria uma versão do site do projeto adaptada às configurações de acesso via celular. Contudo, em uma reunião com o designer Bruno Castilho, de São Paulo, foi sugerido um novo formato de aplicativo que foi bem recebido pela equipe e posteriormente substituiu a ideia inicial. O novo produto, também voltado para celulares, corresponderia basicamente a um bloco de notas em que cada nota criada seria registrada em um pergaminho e corresponderia a um sonho, ideal, ou objetivo do usuário. O pergaminho seria preso em uma garrafa de vidro com uma rolha e somente “libertado” quando e se o usuário conseguisse realizar o que havia sido anotado. Foram feitas reuniões, e estabeleceram-se alguns tópicos com informações iniciais sobre o aplicativo para que a equipe pudesse checar a viabilidade e iniciar a produção.

- “O aplicativo será um bloco de notas, simples, intuitivo e didático, porém com um ideal diferenciado”;
- “As notas corresponderão aos sonhos, ideais, objetivos de curto ou longo prazo do usuário e serão registradas em pergaminhos”;
- “Os pergaminhos serão presos em garrafas tampadas por rolhas e somente ‘libertados’ se o usuário conseguir realizar seus objetivos”;
- “As garrafas permanecerão em uma estante, na tela inicial do aplicativo”;
- “O usuário poderá categorizar suas notas de acordo com a importância e reposicionar as garrafas na estante como preferir”;
- “Poderão ser estabelecidas datas para a realização dos eventos salvos em cada nota”;
- “O usuário poderá excluir uma nota, arrastando a garrafa para a área correspondente à função ‘Excluir’. O desenho deste ícone poderá ser uma lixeira, ou ondas do mar. A segunda opção atende ao ideário do aplicativo, mas depende das condições de produção do programador”;
- “O usuário poderá abrir uma garrafa, liberando seu sonho/ ideal/ objetivo”;
- “Os pergaminhos abertos permanecerão em outra estante, em uma tela secundária”.

Foi feita então uma pesquisa sobre a oferta de aplicativos que se assemelhassem à ideia do grupo para que fosse possível obter uma visão do mercado neste setor. Na *Google Play* e na *App Store* foram encontrados inúmeros aplicativos com as palavras-chave “bloco de notas” e “metas”. Com a função “bloco de notas”, foram encontrados aplicativos como *iDo* e *BugMe*

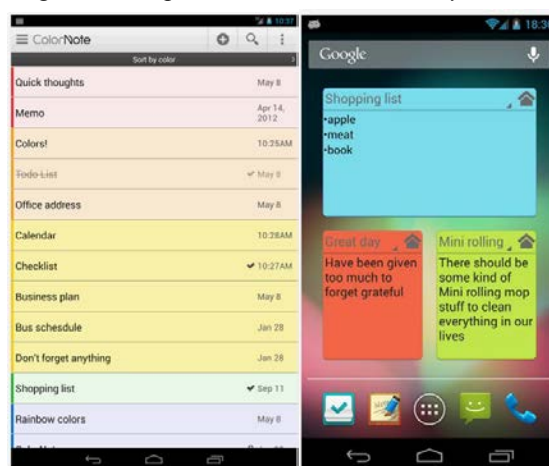
(*App Store*), que permitem a divisão das notas por categorias, no primeiro caso, ou simplesmente por cores, no segundo. Também foram encontrados *ColorNote* e *EasyNote* (*Google Play*), aplicativos que permitem a criação de *widgets*, isto é, janelas na página inicial do celular; *ListNote Pro Notepad* (*Google Play*) e *AudioNote* (*App Store*) se diferenciam por permitirem a criação de notas também por comandos de voz; e *SafeNote* (*Google Play*), um aplicativo que oferece a definição de senhas para proteger as notas criadas; entre outros.

Figura 100: Aplicativos *iDo* e *BugMe!*



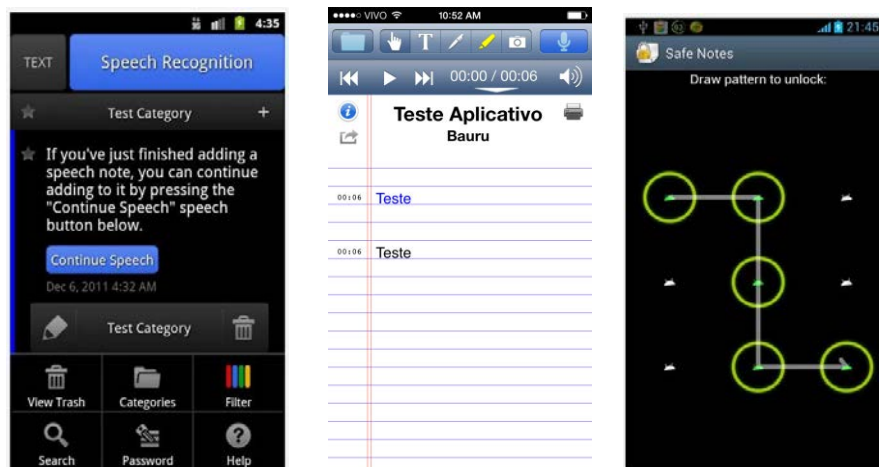
Fonte: *Apple Store*

Figura 101: Aplicativos *ColorNote* e *EasyNote*



Fonte: *Google Play*

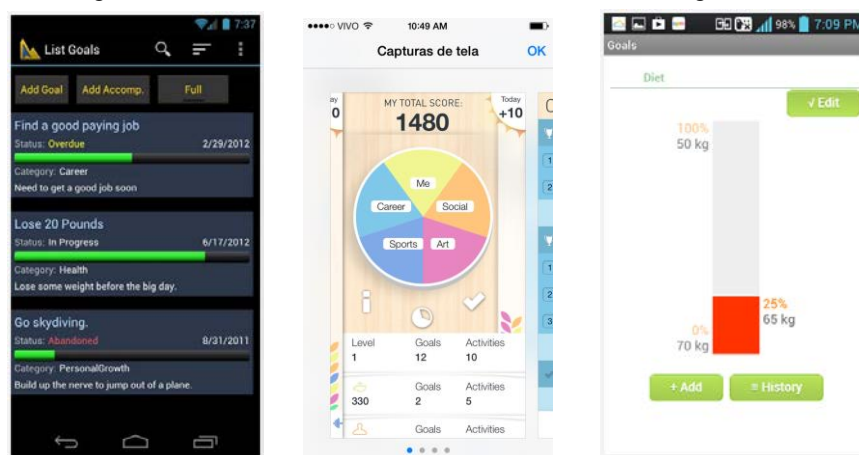
Figura 102: Aplicativos *ListNote Pro Notepad*, *AudioNote* e *SafeNote*, respectivamente



Fonte: Google Play e Apple Store

A palavra chave “metas” levou a aplicativos mais complexos, como *Reach Your Goal* (Google Play) e *Vida – Life and Goal Manager* (App Store), que permitem o registro de um número maior de informações a respeito da meta do usuário, criando até mesmo estatísticas para sua realização; e *Metas de Calibre* (Google Play), que faz uma contagem a partir de definições de dinheiro, peso ou tempo para gerar gráficos indicando porcentagens necessárias para a realização do objetivo.

Figura 103: Aplicativo *Reach Your Goal*, *Vida* e *Metas de Calibre*, respectivamente

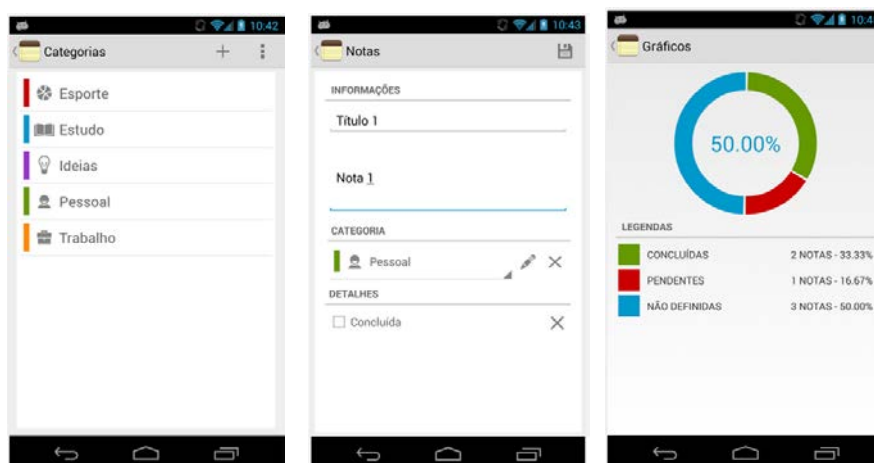


Fonte: Google Play e Apple Store

O aplicativo *Notas e Metas* (Google Play), por sua vez, foi uma importante referência para a equipe por ser uma mistura das duas funções anteriores, mesclando a simplicidade de um bloco de notas com a organização de um aplicativo de metas. Ele permite a personalização das

notas por cores e categorias, a criação de avisos e lembretes, gerando gráficos baseados nas notas criadas e nos objetivos realizados.

Figura 104: Aplicativo Notas e Metas



Fonte: Google Play

Tomando como base fragmentos isolados de cada modelo de aplicativo, deu-se início ao processo de produção. Para isso, a equipe entrou em contato com alguns alunos do curso de Ciências da Computação e Sistemas de Informação em busca de programadores. A maioria deles, porém, não estava disponível ou não atendia às necessidades da equipe. A empresa Junior de Computação, Jr. Com, também afirmou estar indisponível para atendimento de demanda até o final do ano de 2013 e início de 2014.

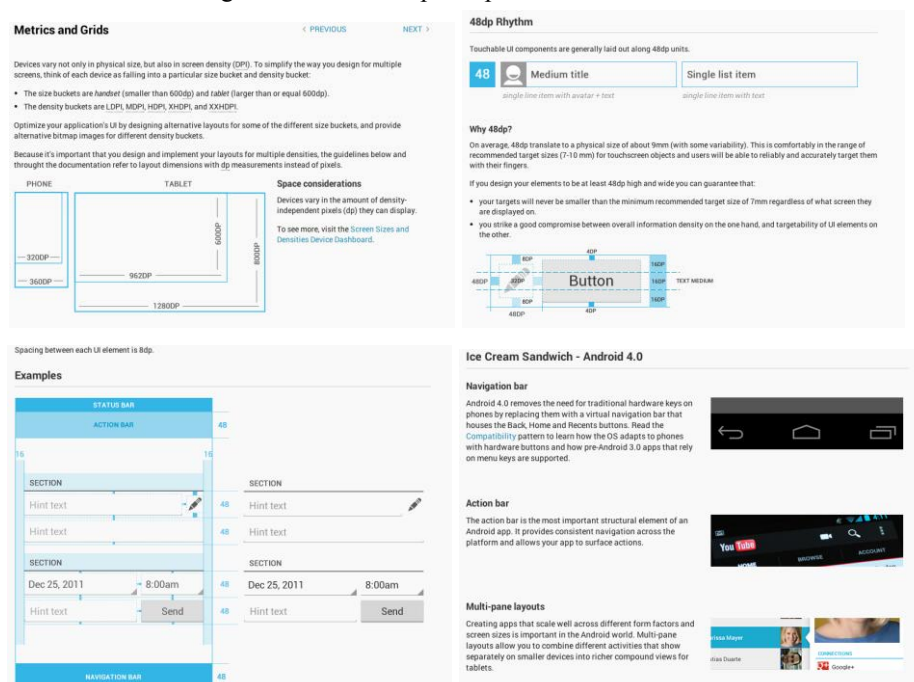
Foi feito contato com Gabriel Oliveira, aluno do curso de Ciências da Comunicação e membro do Laboratório de Tecnologia da Informação Aplicada da Unesp de Bauru (LTIA). Ele afirmou que o laboratório não poderia realizar a produção do aplicativo, mas que poderia seguir com o projeto por conta própria, como *freelance*. Devido a novos compromissos profissionais, porém, ele optou por abrir mão do projeto Ajuste, a fim de não prejudicar a equipe assumindo um compromisso sem a certeza de poder cumpri-lo. Foi feito então contato com o programador Fábio Cardoso, funcionário da Televisão Universitária da Unesp, TVU. Ele, porém, só estaria disponível no final do ano de 2013 para iniciar a produção do aplicativo. Devido ao período de greve da Universidade, entre junho e setembro de 2013, que aumentou o prazo para produção do projeto, foi viável fechar acordo com Fábio.

O desenvolvedor e a equipe, supondo que fosse possível publicar o aplicativo futuramente, optaram pela produção por meio do sistema operacional *Android*, que se mostrou mais vantajoso em relação ao sistema iOS, da *Apple*. Primeiro, devido ao fato de os

conhecimentos de Fábio sobre programação no sistema *Android* serem maiores do que no sistema iOS, mas também porque ele permite maior liberdade de distribuição de aplicativos. Desenvolvedores do mundo todo podem produzir e distribuir de forma paga ou gratuita, sendo a última mais significativa. Enquanto isso, o sistema iOS restringe a distribuição a empresas testadas e aprovadas. Outra vantagem é a variedade de aparelhos oferecidos no mercado. A *Apple* oferece até o momento oito modelos de *iPhone* (*iPhone*, *iPhone 3G*, *iPhone 3GS*, *iPhone 4*, *iPhone 4s*, *iPhone 5*, *iPhone 5c*, *iPhone 5s*³²), enquanto o sistema *Android* conta com inúmeros modelos de marcas diferentes, sendo Samsung a maior delas. Esta variedade de aparelhos proporciona preços acessíveis todas as classes sociais e aumenta muito o número de consumidores de aplicativos.

Por estes motivos, o sistema *Android* mostrou-se mais adequado às condições da equipe e do desenvolvedor. A partir disso, foi feita uma pesquisa no *site* da *Android*³³, durante os meses de setembro e outubro de 2013, para que pudesse se iniciar a produção do projeto do aplicativo, com especificações detalhadas. O *site* oferece orientações e exigências da *Android* para a criação de um aplicativo, como fonte padrão, ícones, formatos, tamanhos e proporções de telas e imagens, posicionamento dos elementos, movimentos a serem feitos pelo usuário, etc.

Figura 105: Padrões para aplicativos da *Android*



Fonte: *Android*

³² Disponível em: http://support.apple.com/kb/HT3939?viewlocale=pt_BR

³³ Disponível em: <http://developer.android.com/>

Além destas instruções sobre formatos e tamanhos, a empresa estabeleceu diversos princípios a serem seguidos pelos desenvolvedores na produção de um aplicativo, e a equipe buscou atender aos que mais se adequavam ao projeto.

“Encantar o usuário”: Satisfazê-lo de maneiras surpreendentes.

- Uma interface bonita, animações posicionadas cuidadosamente, ou efeitos sonoros bem colocados fornecem uma experiência mais agradável;
- Objetos reais são mais divertidos do que botões e menus, por isso é importante permitir que as pessoas toquem diretamente nos objetos e os manipulem. Isso diminui o esforço cognitivo necessário para realizar tarefas e torna a experiência mais emocionante e satisfatória;
- As pessoas gostam de adicionar toques pessoais aos seus aplicativos, pois isso as ajuda a se adequarem mais facilmente e as faz sentir que estão no controle. É importante fornecer opções bonitas como padrão, mas também se deve considerar a adição de customizações opcionais e divertidas;

“Simplificar a vida do usuário”: Evitar uma comunicação complicada.

- As pessoas tendem a ignorar sentenças muito longas, ou podem demorar a entender a mensagem emitida, por isso devem-se usar sempre frases curtas e com palavras simples e diretas;
- Muitas vezes, imagens transmitem e explicam ideias mais rapidamente do que frases. Elas chamam a atenção das pessoas e podem ser muito mais eficientes do que palavras;
- Devem ser criados ícones visualmente distintos para que o usuário consiga identificar facilmente sua funcionalidade;
- Mostrar muitas informações ao mesmo tempo pode deixar as pessoas sobrecarregadas e confusas. Basta mostrar as informações necessárias no momento, de acordo com as ações do usuário. Podem-se quebrar textos grandes em pedaços menores, escondendo opções desnecessárias e ensinando o usuário conforme ele navega pelo aplicativo;
- O usuário deve sempre saber onde está. O aplicativo deve possuir telas distintas entre si, ou com ícones, imagens, efeitos ou sons que as identifiquem. Também podem ser utilizadas transições que definam a relação entre as telas;

- Durante as tarefas executadas deve-se fornecer um *feedback* ao usuário, como barra de carregamento de página ou arquivo, vibração ao se tocar um objeto, movimento ou som no início e fim das barras de rolagem, etc.;
- Não se pode perder um arquivo, projeto, configurações, textos ou qualquer tipo de criação feita pelo usuário. Deve-se salvá-las e permitir que usuário tenha acesso a elas onde quer que esteja.

Após a listagem de itens da concepção da ideia do aplicativo, faltava decidir como ele seria batizado. A equipe encontrou grandes dificuldades no início e, entendendo que a titulação de um trabalho não é um processo imediato, foram feitas reuniões de *brainstorm* depois de os desenhos estruturais terem sido iniciados. O grupo pensou em algumas opções iniciais que remetesse ao formato e à ideia do aplicativo, como “*BottleNote*”, “*The Bottle Note*”, ou trocadilhos como “*B.lieve*”, “*B.live*”. Os membros concordaram, porém, em evitar termos em inglês, mas as traduções destes títulos para o português, “Bloco de Notas de Garrafas”, “Notas em Garrafas”, etc., não eram visual ou sonoramente agradável. Outras opções, pouco eficazes, foram “*A.note*” e “*Ideia*”. A equipe resolveu buscar palavras em latim que remetesse à ideia, luz, fogo ou brilho. Pensou-se então em *Focus* (fogo); *Idea* (ideia); *Scintilla* (faísca); *Lux* (luz, brilho); *Lumni* e *Lumen* (luz). Por meio de uma votação, a equipe decidiu pelo nome Lumni.

14.1.2 Estrutura

14.1.2.1 Primeiros desenhos

Tomando como base os conceitos acima, foram planejados cada tela, movimento e ação que o aplicativo permitiria fazer, bem como telas de informações e instruções de uso. Inicialmente, foram feitos os seguintes desenhos:

Figura 106: Tela inicial sem e com garrafas

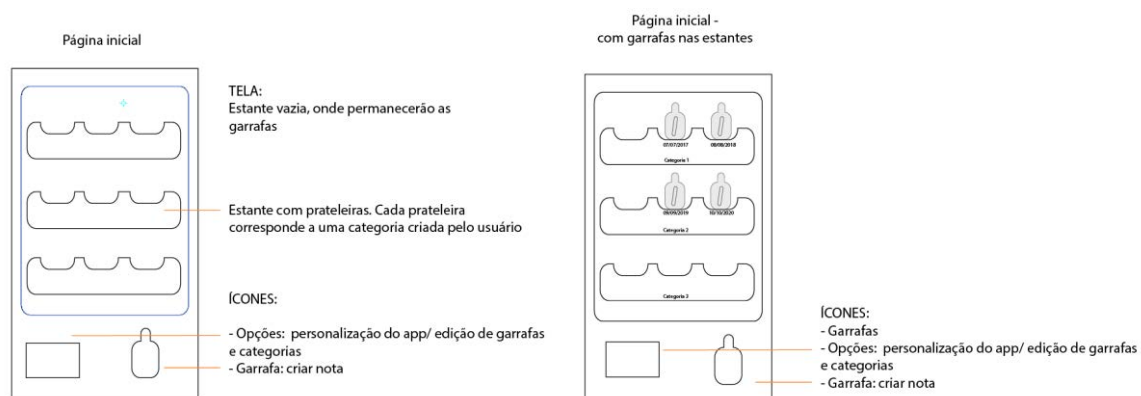


Figura 107: Transição entre tela inicial e tela secundária

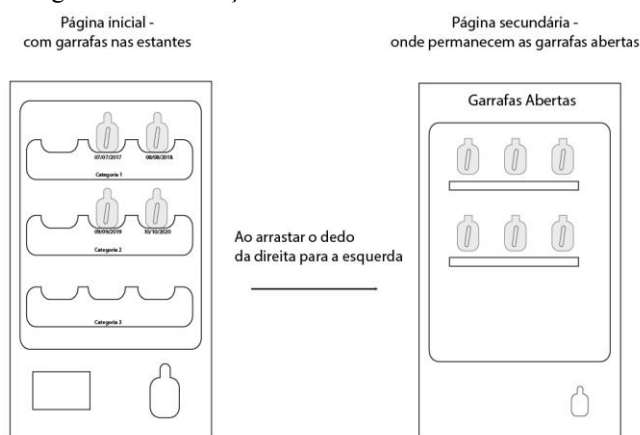


Figura 108: Tela de criação de nota

Ao clicar no ícone 'garrafa' - criar nota

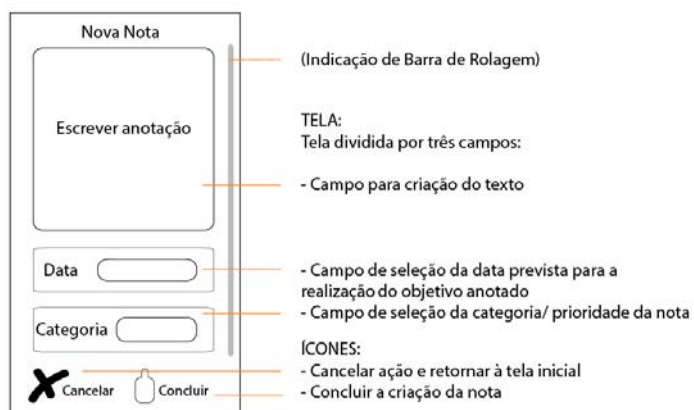


Figura 109: Tela de criação de nota com teclado ativo

Ao clicar na área para digitar o texto
("Escrever Anotação"), Data e Categoria

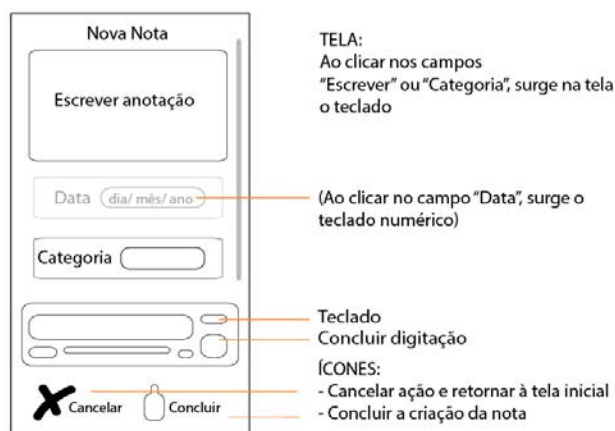


Figura 110: Tela de criação de nota com teclado numérico ativo

Ao clicar no campo "Data"

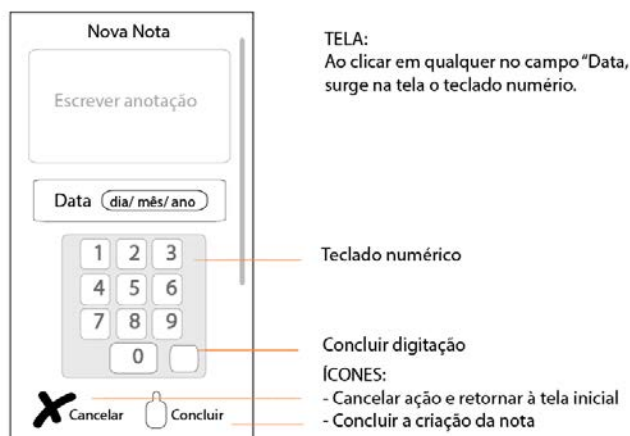


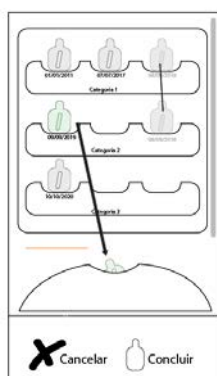
Figura 111: Janela de confirmação de ação

Ao clicar no ícone "Concluir"



Figura 112: Movimentação e exclusão de garrafas

Ao clicar e arrastar uma garrafa



TELA:

- Prateleiras com garrafas.
- Surgem no inferior da tela um "buraco" (ou duas camadas de ondas (dois planos))

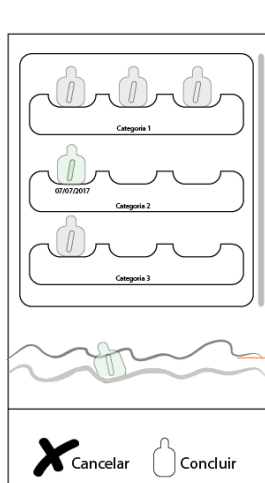
Ao clicar sobre uma garrafa e manter o ícone pressionado, é possível:

- Reposicionar a garrafa nas estantes;
- Excluir a garrafa, arrastando-a para o buraco/ ondas

ÍCONES:

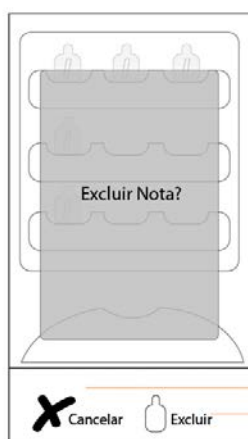
- Garrafas
- Cancelar
- Excluir

Figura 113: Opção de excluir garrafas com o ícone "ondas" e janela de confirmação de ação



Ondas

Ao "soltar" a garrafa no Buraco/Ondas



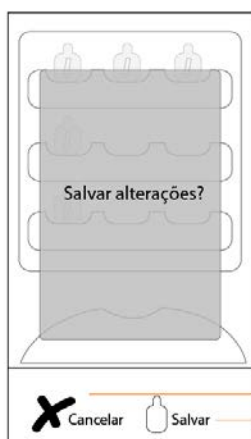
Ao "soltar" a garrafa, aparece o aviso "Excluir esta nota/garrafa?" e as opções de confirmação e cancelamento da ação

ÍCONES:

- Cancelar ação e retornar à tela anterior
- Excluir

Figura 114: Janela de confirmação de ação

Ao "soltar" a garrafa em uma prateleira



Ao "soltar" a garrafa, aparece o aviso "Salvar alterações?" e as opções de confirmação e cancelamento da ação

ÍCONES:

- Cancelar ação e retornar à tela anterior
- Concluir alterações

Figura 115: Janela de menu e opção “Abrir Garrafa” e janela de confirmação de ação



Figura 116: Tela secundária, com garrafas abertas

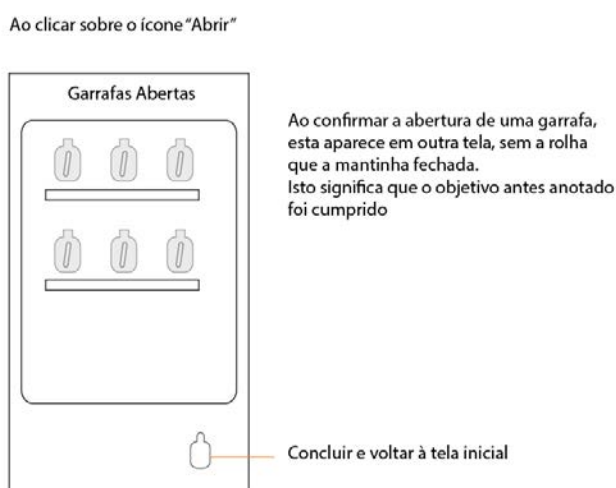


Figura 117: Criação e organização de categorias e janela de confirmação de ação

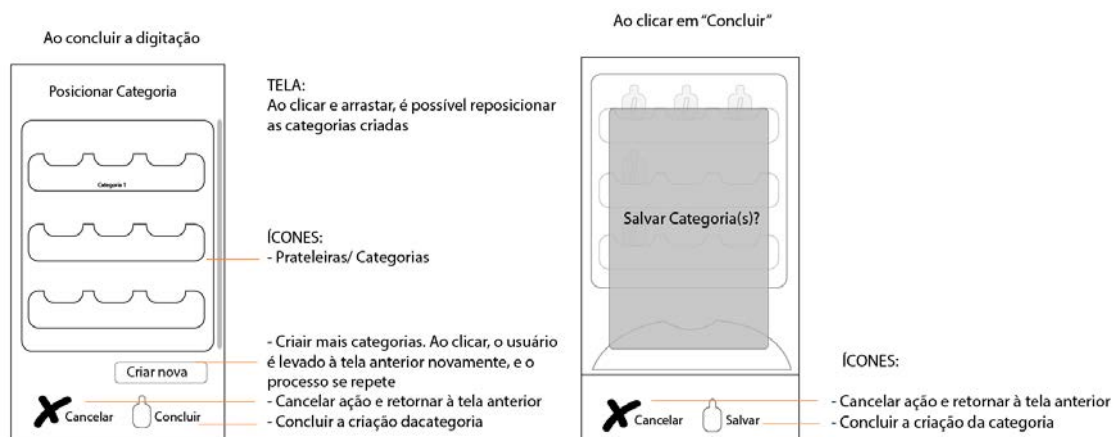
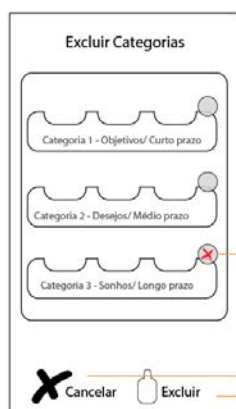


Figura 118: Tela “excluir categorias” e janela de confirmação de ação

Ao clicar no ícone “Excluir Categorias”

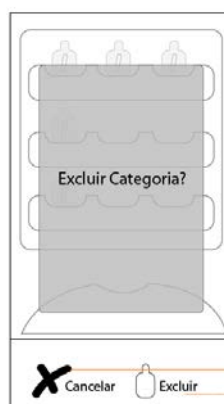


TELA:
No canto superior direito de cada prateleira surge um ícone. Ao clicar uma vez, surge uma marcação ("X"). Ao clicar pela segunda vez, a marcação desaparece. As prateleiras marcadas serão excluídas

ÍCONES:
- Campo de seleção dos itens a serem excluídos

- Cancelar ação e retornar à tela anterior
- Excluir prateleiras selecionadas

Ao clicar no ícone “Excluir”



ÍCONES:
- Cancelar ação e retornar à tela anterior
- Excluir categoria

Figura 119: Informações

Ao clicar no ícone “Sobre o App”



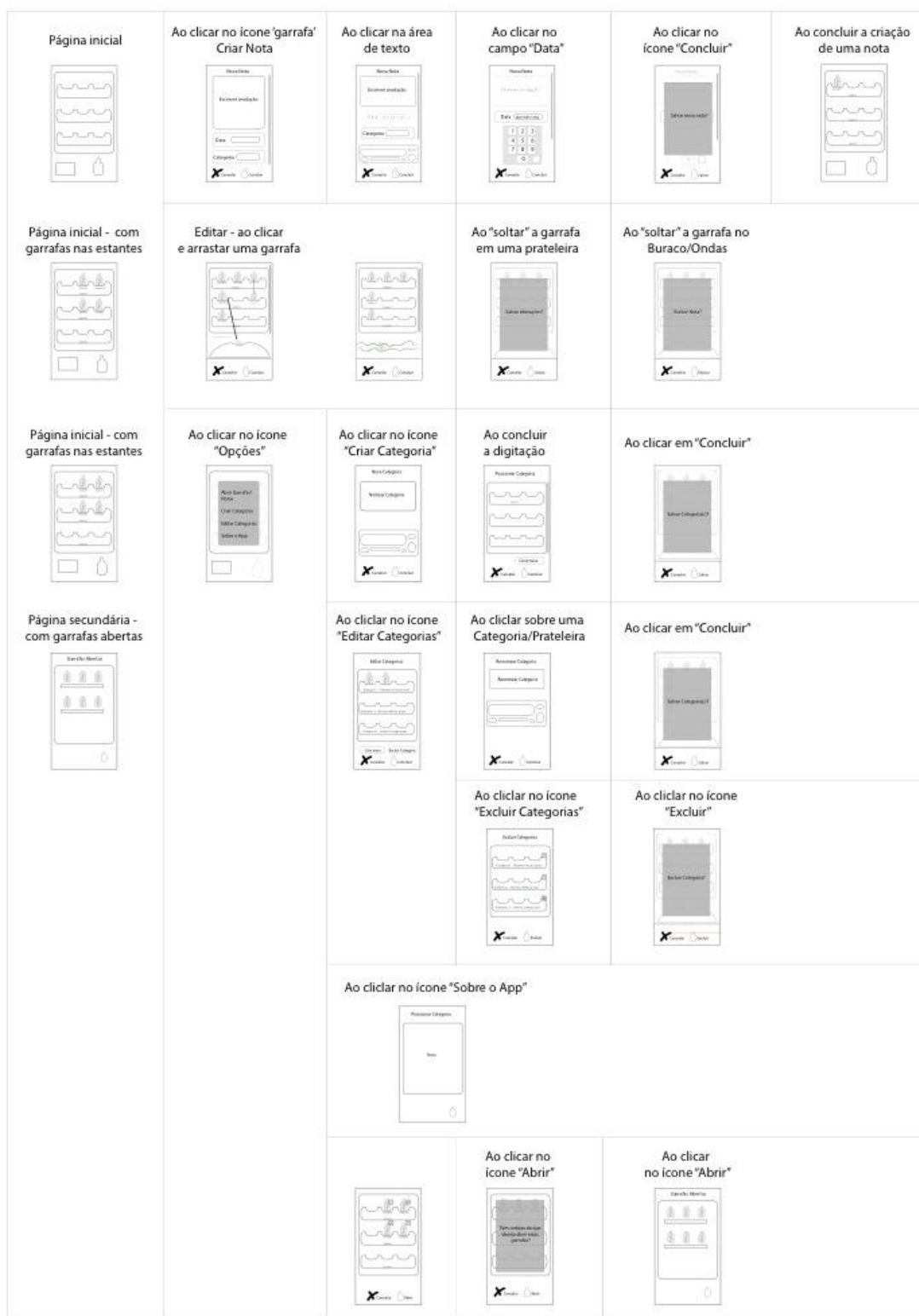
TELA:
Uma folha de papel antiga ocupa a tela. Nela, encontram-se informações sobre o uso do aplicativo e sua ideologia.

Concluir e voltar à tela inicial

Fonte: montagens de Tâmy Mitsueda

A partir da montagem das telas e do planejamento das ações que poderiam ser efetuadas, foi montada a primeira estrutura do aplicativo (Fig.120), em que cada coluna corresponde a uma ação e cada linha corresponde às telas que derivam da ação anterior:

Figura 120: Primeiro desenho de estrutura do Aplicativo



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

14.1.2.2 Alterações

O desenho foi levado ao desenvolvedor Fábio Cardoso, que sugeriu diversas mudanças que simplificariam o projeto e permitiram mais praticidade e agilidade ao usuário, sem prejudicar a qualidade do produto final. Além das sugestões, também houve alteração em medidas e formatos dos desenhos, e a adição de indicações numéricas em cada desenho do projeto, para facilitar o entendimento e respeitando os padrões da *Android*.

Foram feitas as seguintes alterações:

- Foi adicionada uma “barra de *status*” na região superior da tela, onde devem aparecer as informações do celular, como nível de bateria, hora, data, sinal, e outra barra, abaixo da barra de status, onde aparecem o nome do aplicativo ou da página aberta no momento e ícones de retorno, menu, conclusão de ação, etc.

Figura 121: Comparação entre telas da primeira (à esquerda) e da segunda (à direita) versão.



Fonte: montagens de Tâmy Mitsueda

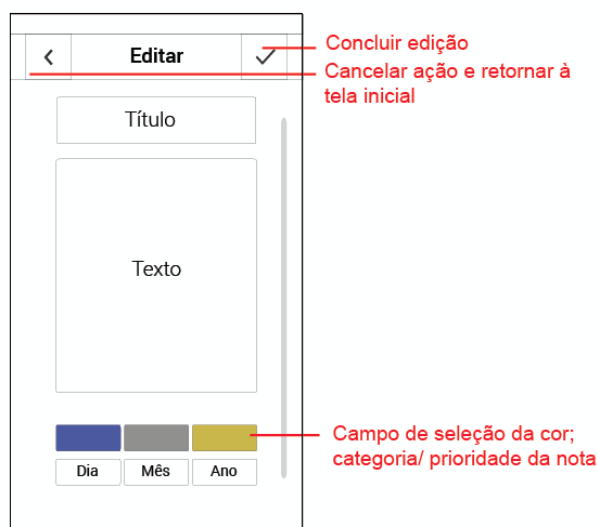
- Ao clicar no desenho da garrafa, no canto superior esquerdo, isto é, no ícone “Criar Nota”, o usuário será levado a uma nova tela na qual poderá criar o título, o conteúdo, a data e

a categoria de sua nota. As categorias que dividiam as prateleiras na versão anterior foram substituídas por opções de cor das garrafas, que definem sua relevância. As opções são Dourado, Prata e Azul, sendo o Dourado o de maior relevância e o Azul, menor. A substituição ocorreu, pois na versão anterior as categorias poderiam gerar problemas na organização das garrafas e prateleiras, podendo também confundir o usuário.

Figura 122: Substituição das configurações de categoria por cores



5.3 - Ao clicar na "janela de informações da garrafa" - Editar



Fonte: montagens de Tâ mily Mitsueda

A tela de Criação de uma nota é semelhante à tela de Edição. Elas diferenciam-se apenas pelo título na barra superior. Nestas telas, foi alterada também a forma de seleção da data da nota. O teclado numérico da primeira versão foi substituído por abas.

Figura 123: Substituição do teclado numérico (esquerda) por abas (direita)



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

- Na janela de menu da tela inicial foi adicionada uma breve lista com as seguintes opções: organizar garrafas pela cor; organizar tarefas pela data; apagar tudo e informações.

Figura 124: Comparação entre as janelas de menu da primeira e da segunda versão do aplicativo

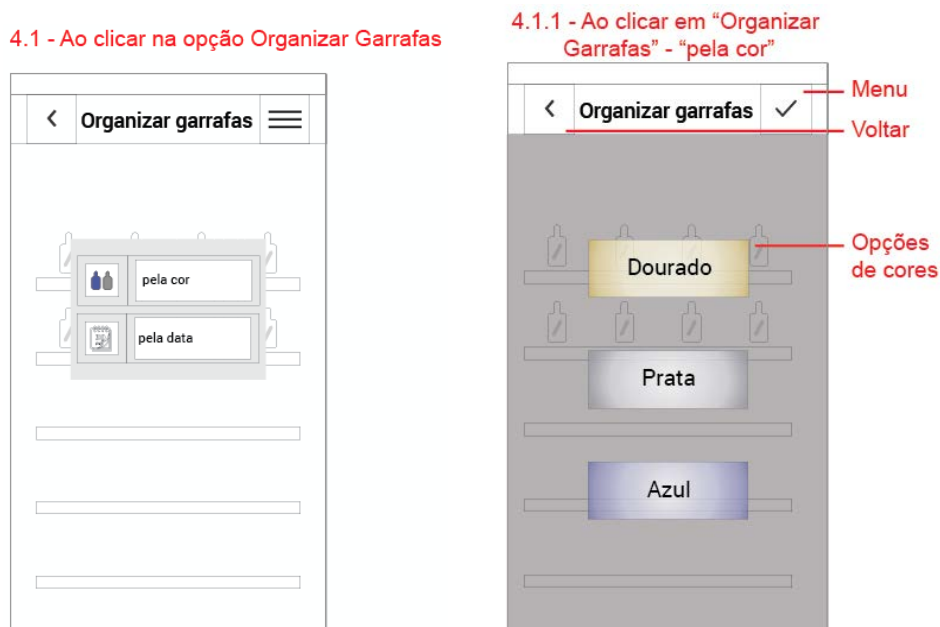


Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Ao selecionar a opção Organizar Garrafas, o usuário poderá alterar a posição das garrafas na estante de acordo com a cor ou com a data da nota. Ao selecionar a opção de organização por cor, o usuário será levado a uma tela em poderá arrastar verticalmente as cores

para as posições desejadas. Ao seleccionar a opção de organização por datas, as garrafas serão reposicionadas automaticamente.

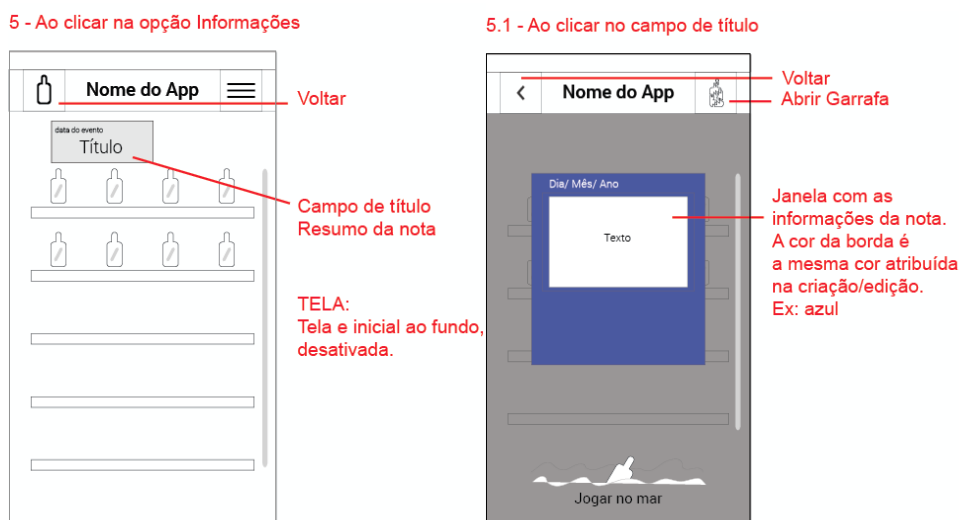
Figura 125: Opções de organização de garrafas



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

- Foi adicionada uma janela com o título e data da nota criada, que será ativada quando o usuário clicar sobre uma garrafa. Ao clicar novamente sobre a garrafa, a janela desaparecerá. Ao clicar sobre a janela, o usuário visualizará todo o conteúdo da nota, podendo editá-la ao clicar sobre o texto; abri-la ao clicar no ícone Abrir Garrafa, no canto superior direito; ou excluí-la ao clicar no ícone Jogar no Mar, na parte inferior da tela.

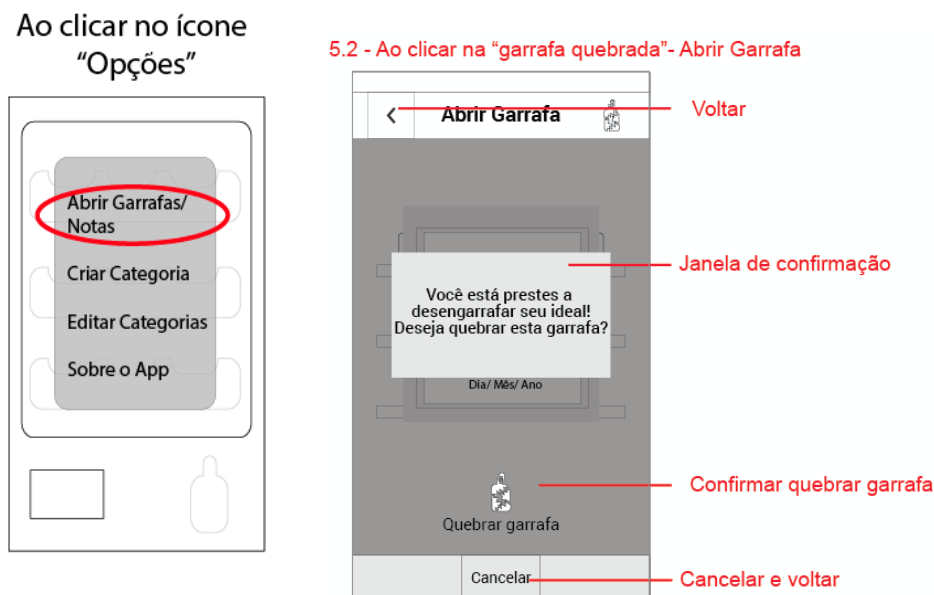
Figura 126: Visualização do conteúdo de uma nota



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Ao clicar no desenho da garrafa quebrada, que representa a opção Abrir Garrafa, o usuário visualizará uma janela de confirmação da ação. Na versão anterior do projeto, esta opção era disponível na janela de menu, e foi substituída de modo a simplificar o aplicativo como um todo.

Figura 127: Opção “Abrir Garrafa”

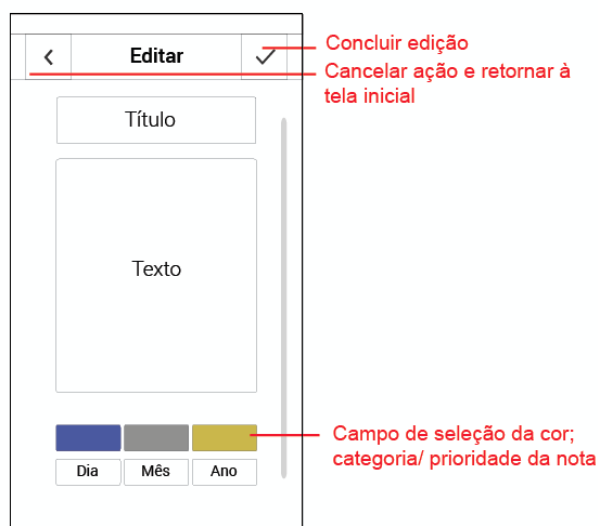


Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Ao clicar sobre a janela onde se encontra o texto completo da nota criada, o usuário poderá editar o conteúdo, bem como data e cor. A tela de Edição é semelhante à tela de Criação de notas.

Figura 128: Edição de notas

5.3 - Ao clicar na "janela de informações da garrafa" - Editar

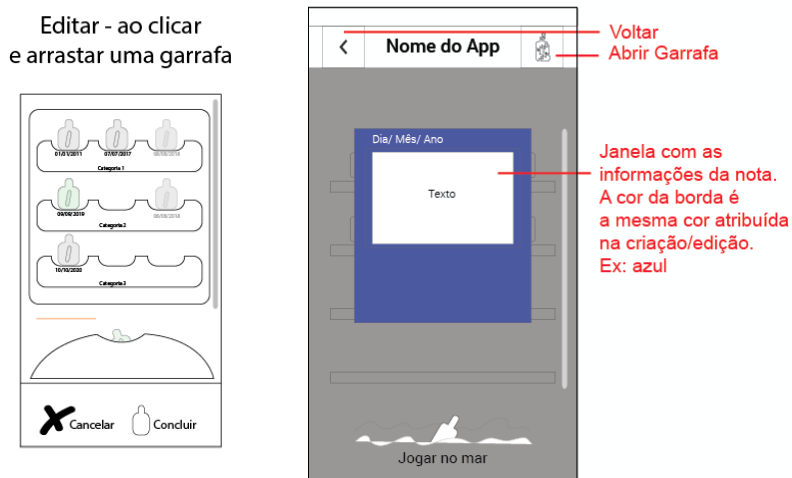


Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

O usuário também poderá excluir uma nota ao tocar no desenho das ondas na região inferior da tela de visualização (este desenho substituiu o desenho de um buraco da primeira versão). Em seguida, surgirá uma janela de confirmação da ação.

Figura 129: Excluir Notas

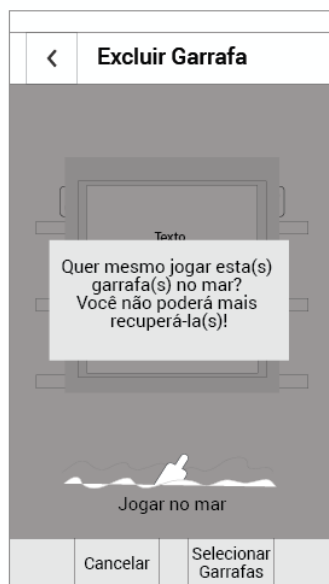
5.1 - Ao clicar no campo de título



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Figura 130: Janela de confirmação de ação

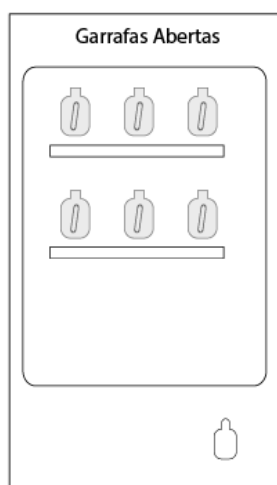
5.4 - Confirmação - Ao clicar em "Ondas"



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

- Na tela secundária, as garrafas abertas foram substituídas por pergaminhos.

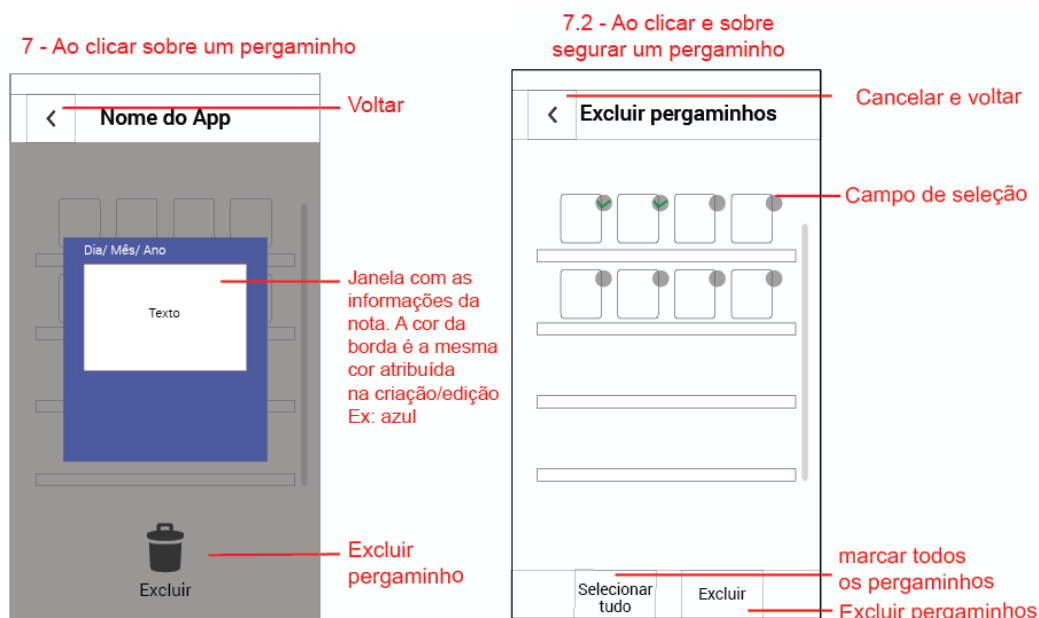
Figura 131: Comparação entre a tela secundária da primeira e da segunda versão do aplicativo

Página secundária -
com garrafas abertas1.2 - Estante com pergaminhos
(tela secundária)

Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

- Com apenas um toque sobre um pergaminho, o usuário poderá visualizar o conteúdo da nota sem, no entanto, poder editá-lo. Com um toque contínuo, o usuário poderá excluir um ou mais pergaminhos.

Figura 132: Visualizar e excluir pergaminhos

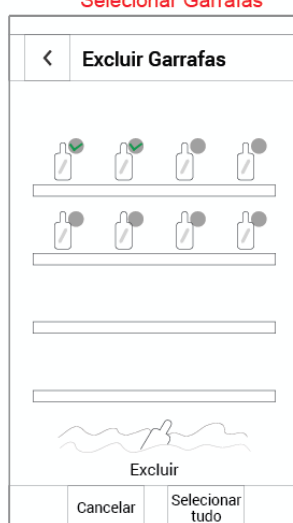


Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

- Na tela inicial, garrafas também poderão ser selecionadas e excluídas após um toque contínuo.

Figura 133: Seleção de uma ou mais garrafas

6 - Ao clicar e segurar sobre uma garrafa
Selecionar Garrafas



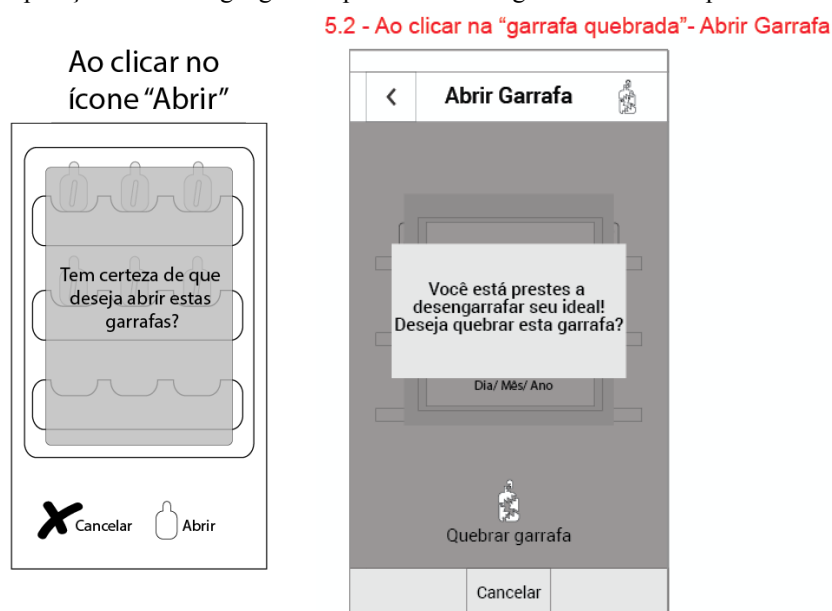
Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

- Visando adequar a linguagem do aplicativo com seu ideário, foram feitas alterações nas frases dos ícones, avisos e confirmações do aplicativo, pois isso atrairia ainda mais a atenção do usuário, além de aumentar a qualidade estética do projeto.

Figura 134: Comparação entre a linguagem da primeira e da segunda versão do aplicativo



Figura 135: Comparação entre a linguagem da primeira e da segunda versão do aplicativo



Fonte: montagens de Tâmy Mitsueda

- O desenvolvedor sugeriu ainda a diminuição da quantidade de janelas de confirmação do aplicativo, devido a questões de praticidade. Segundo ele, janelas de confirmação de ações, como “Salvar criação/ edição de nota”, não seriam necessárias. O

aplicativo salvará as informações automaticamente e, caso o usuário queira cancelar sua ação, ele poderá excluir, editar ou reposicionar as notas como quiser. As únicas janelas de confirmação realmente necessárias são as de “Excluir” e “Abrir garrafa(s)”.

Figura 136: Janelas a serem excluídas

Ao “soltar” a garrafa em uma prateleira

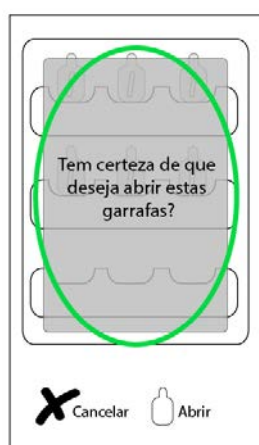


Ao clicar no ícone “Concluir”



Figura 137: Janelas que devem ser mantidas

Ao clicar no ícone “Abrir”



Ao “soltar” a garrafa no Buraco/Ondas

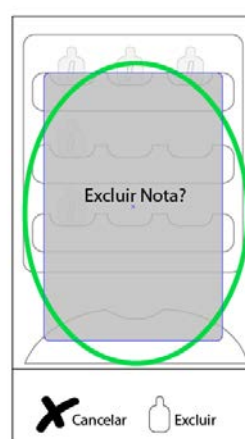
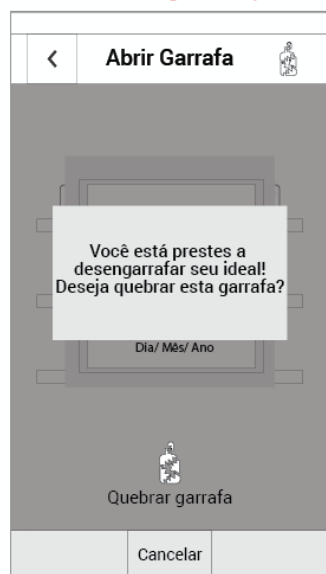
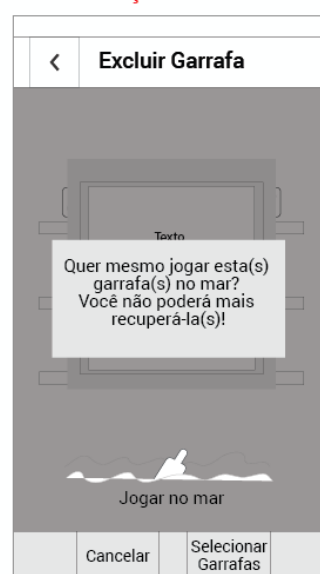


Figura 138: Janelas que foram mantidas e alteradas no segundo desenho do aplicativo

5.2 - Ao clicar na “garrafa quebrada”- Abrir Garrafa



5.4 - Confirmação - Ao clicar em “Ondas”



Fonte: montagens de Tâmy Mitsueda

Todas as alterações foram realizadas e um novo desenho foi formado:

Figura 139: Primeiro desenho de estrutura do aplicativo, com as indicações de alterações necessárias

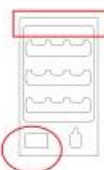
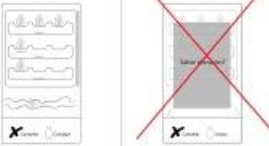
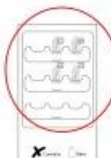
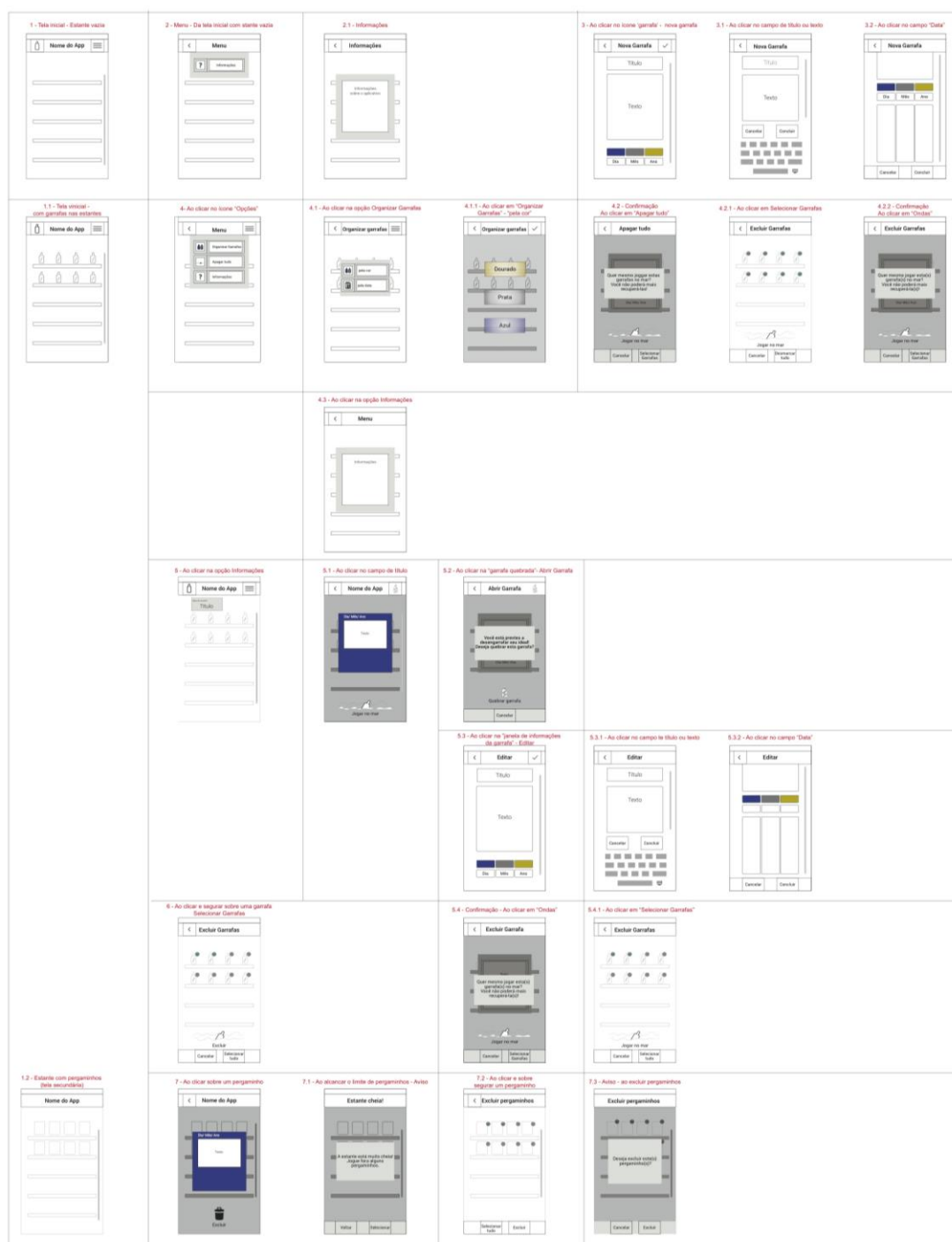
Página inicial 	Ao clicar no ícone 'garrafa' Criar Nota 	Ao clicar na área de texto 	Ao clicar no campo "Data" 	Ao clicar no ícone "Concluir" 	Ao concluir a criação de uma nota 
Página inicial - com garrafas nas estantes 	Editar - ao clicar e arrastar uma garrafa 	Ao "soltar" a garrafa em uma prateleira 	Ao "soltar" a garrafa no Buraco/Ondas 		
Página inicial - com garrafas nas estantes 	Ao clicar no ícone "Opções" 	Ao clicar no ícone "Criar Categoria" 	Ao concluir a digitação 	Ao clicar em "Concluir" 	
Página secundária - com garrafas abertas 		Ao clicar no ícone "Editar Categorias" 	Ao clicar sobre uma Categoria/Prateleira 	Ao clicar em "Concluir" 	
		Ao clicar no ícone "Excluir Categorias" 	Ao clicar no ícone "Excluir" 		
Ao clicar no ícone "Sobre o App" 					
	Ao clicar no ícone "Abrir" 	Ao clicar no ícone "Abrir" 	Ao clicar no ícone "Abrir" 		

Figura 140: Segundo desenho de estrutura do aplicativo, com alterações realizadas



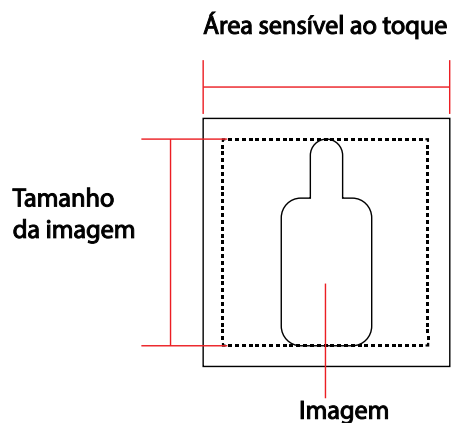
Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

14.1.2.3 Medidas

Todas as medidas tomaram como base os padrões estabelecidos pela *Android*, que utiliza as proporções de uma tela *Full HD*, 1920x1080 pixels. Um ícone corresponde a toda área que pode ser movida ou tocada na tela, e está associado a uma imagem. Seu limite deve ir

além do tamanho desta imagem e ter uma dimensão mínima de 60x60mm, que garanta a leitura do toque em uma tela de celular.

Figura 141: Limites de um ícone



Fonte: montagem de Tamily Mitsueda

Na barra superior, onde se encontram opções como “Abrir Garrafa”, “Menu”, “Voltar” e “Concluir”, as imagens possuem medida aproximada de 40x40mm, e o ícone, de 60x60mm, para que não excedam os limites desta barra. No entanto, para as imagens posicionadas nas demais regiões da tela, essas medidas podem ser variadas.

Figura 142: Medidas da tela inicial

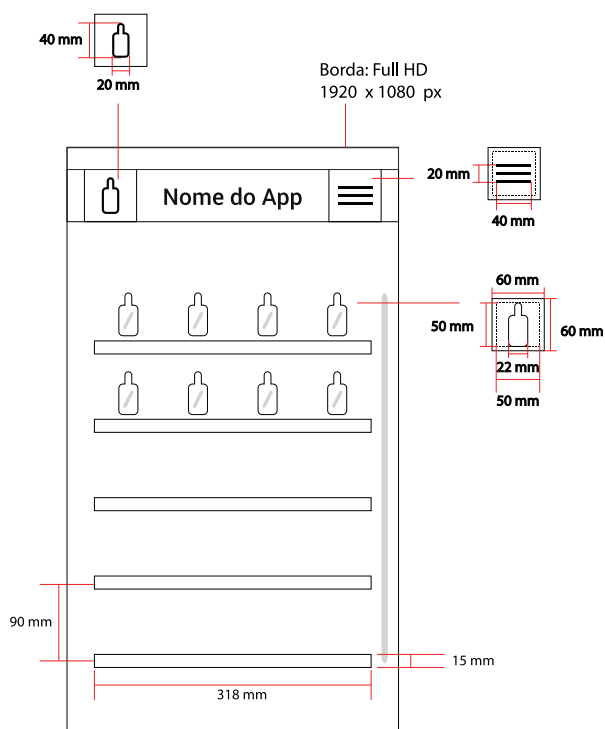


Figura 143: Medida da janela de título de uma garrafa

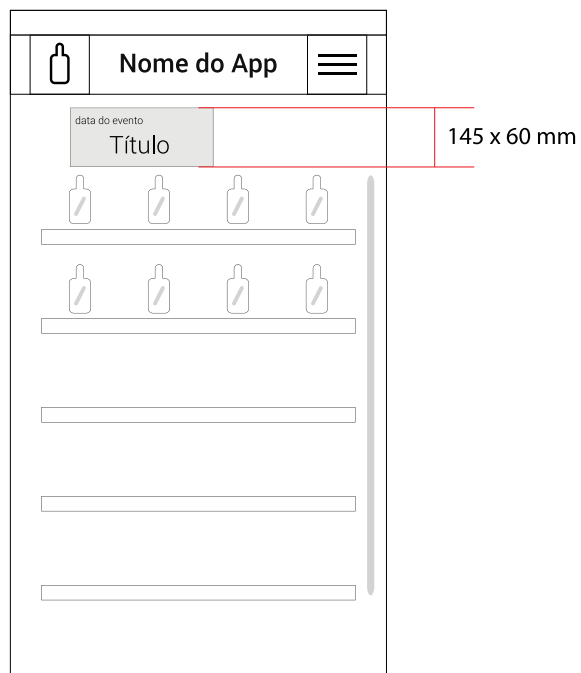


Figura 144: Medida da janela e dos ícone da tela de visualização de uma nota

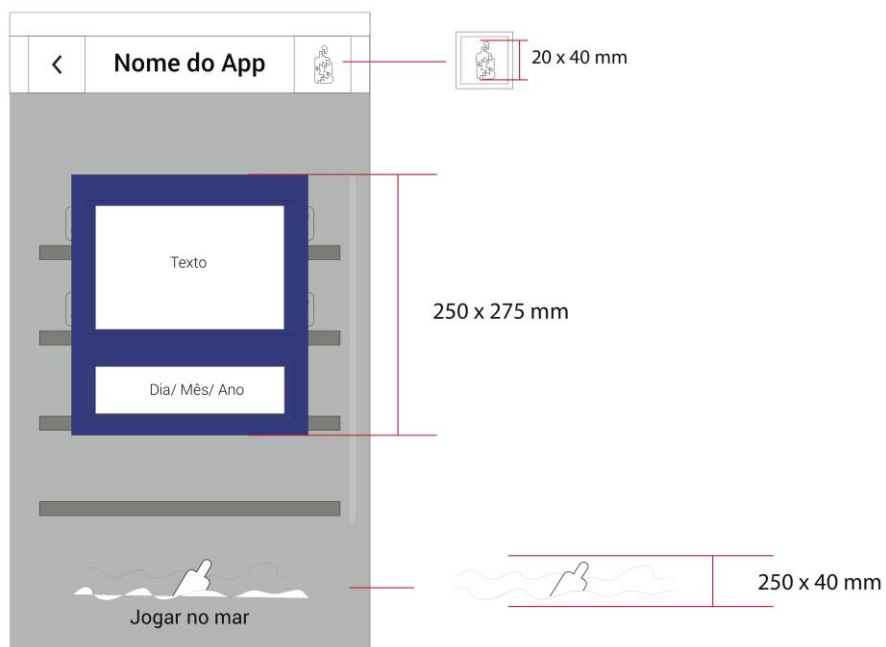


Figura 145: Medida do ícone dos pergaminhos

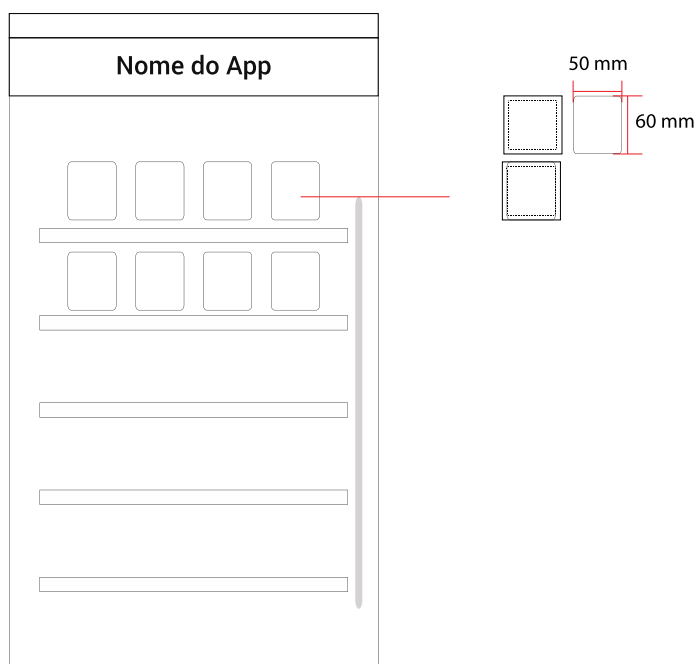


Figura 146: Medida da janela e do ícone da tela de visualização de uma nota aberta

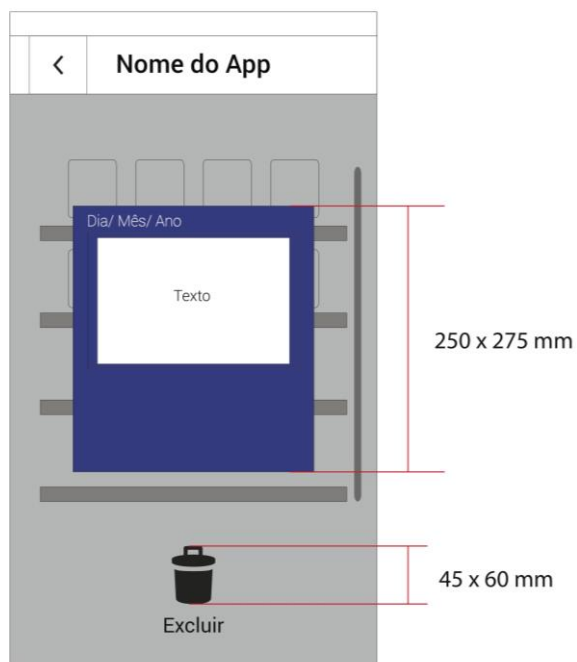


Figura 147: Medida dos ícones e figuras da janela de menu

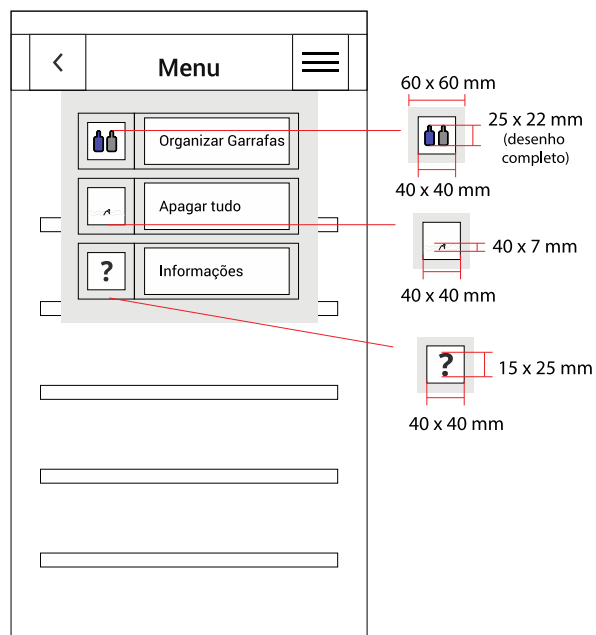


Figura 148: Medida dos ícones e figuras da segunda janela de menu

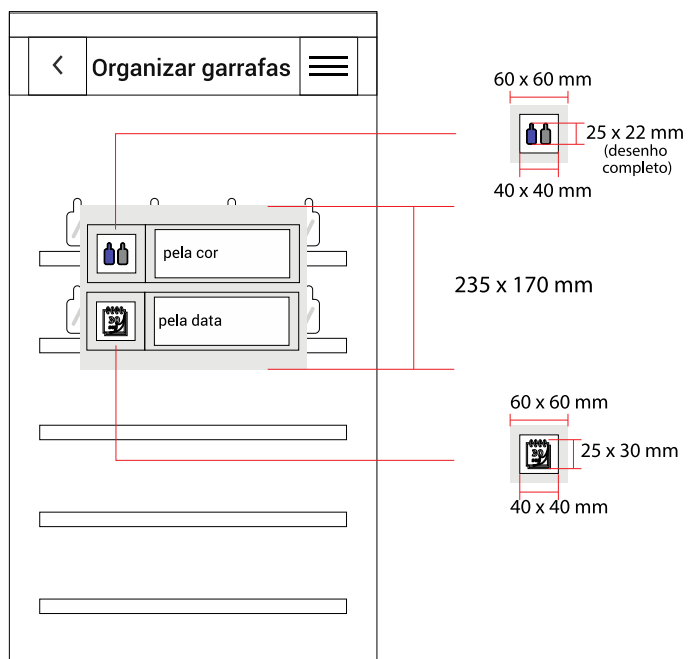


Figura 149: Medidas da janela de informações sobre o aplicativo

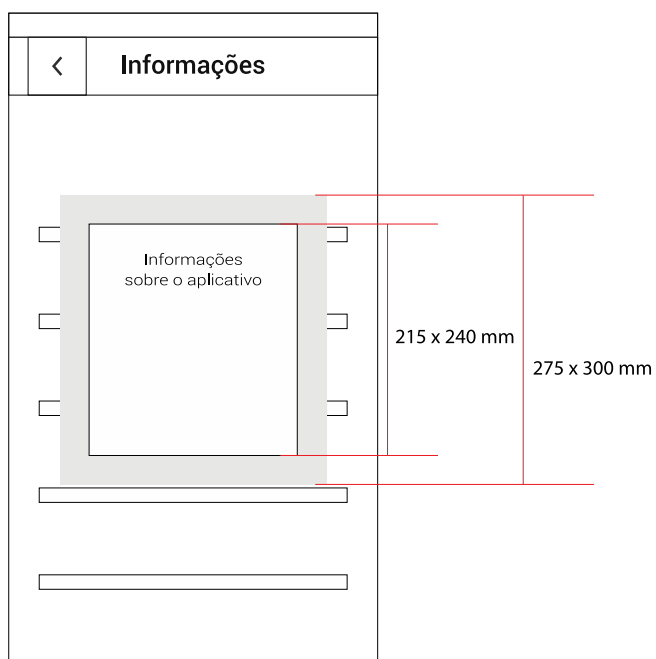


Figura 150: Medida dos ícones de edição de cor e data da tela de edição/ criação de nota

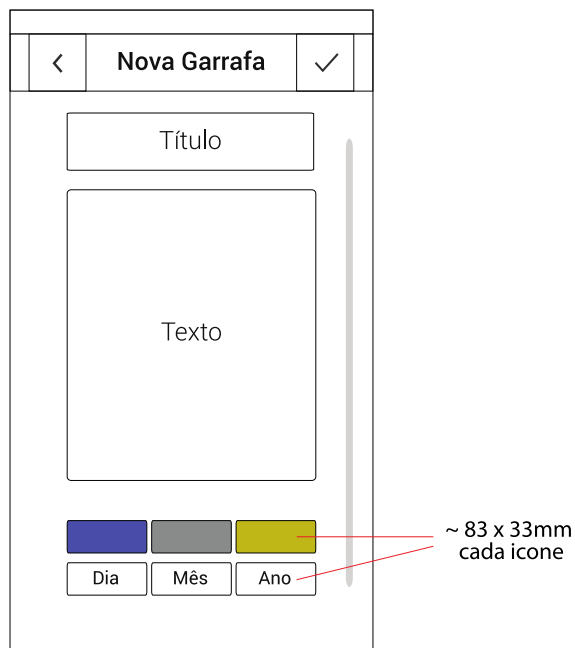


Figura 151: Medida dos ícones de edição de cor

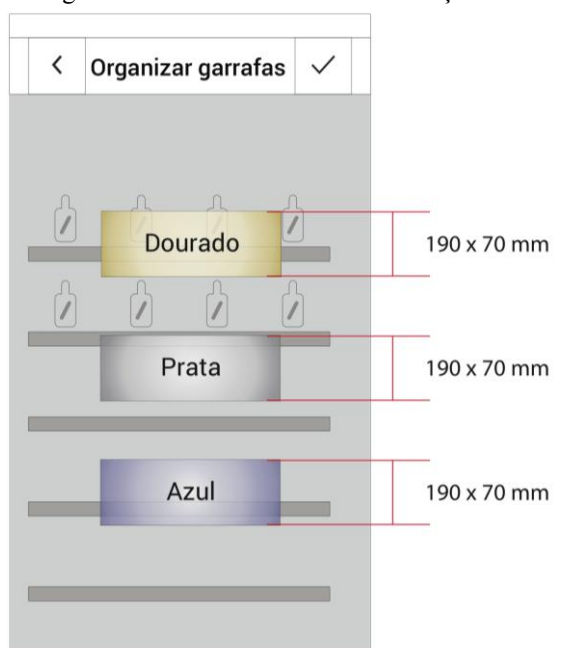
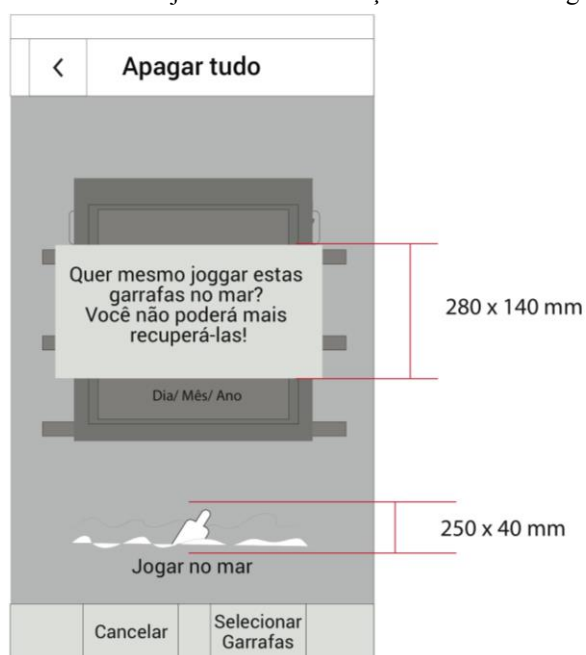


Figura 152: Medida da janela de confirmação e do ícone “Jogar no mar”

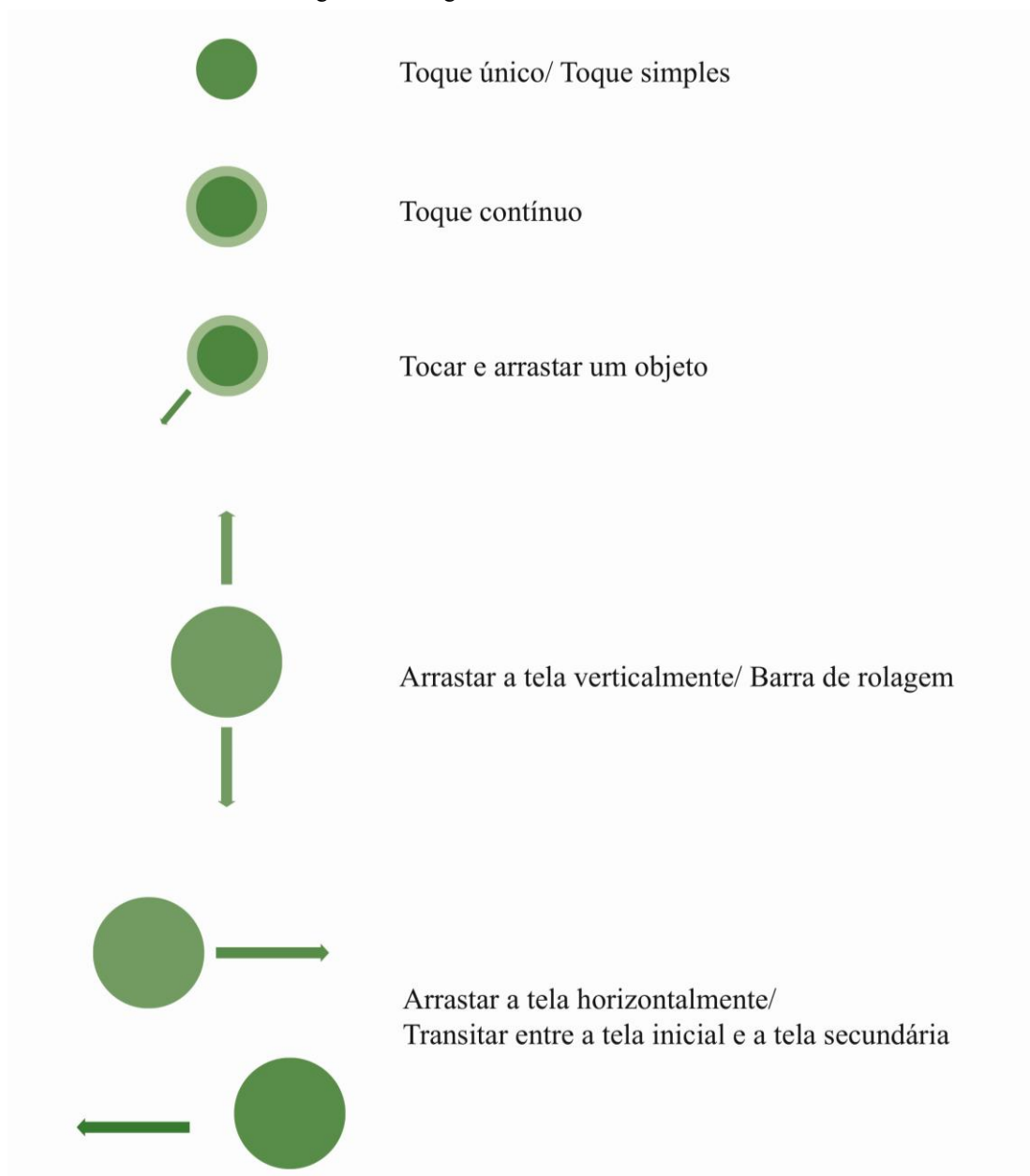


Fonte: montagens de Tâmy Mitsueda

14.1.2.4 Movimentos

Para indicações dos movimentos que o usuário poderá realizar no aplicativo, como dar um toque contínuo ou simples, arrastar a tela vertical ou horizontalmente, ou arrastar objetos, foram desenhados alguns símbolos:

Figura 153: Legenda de símbolos dos movimentos



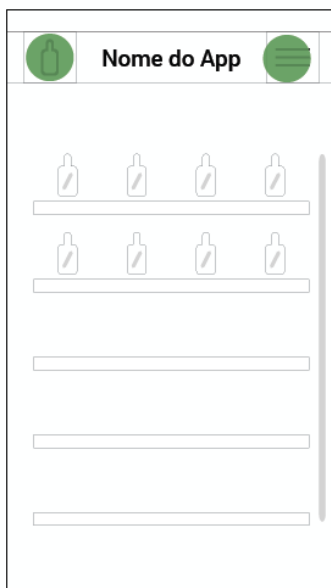
Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Tendo como base a legenda acima, foram feitos mais desenhos para indicar todas as opções de toques e movimentos permitidos no aplicativo.

- Com um “toque único”, o usuário poderá selecionar as opções de “criação de nova garrafa” e de “Menu” da tela inicial.

Figura 154: Toque único sobre os ícones da tela inicial

1.1 - Tela inicial - com garrafas nas estantes

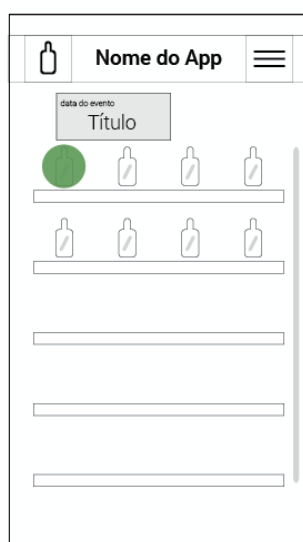


Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

- Com um “toque único” sobre uma garrafa, o usuário visualizará a janela com o título e data da nota criada.

Figura 155: Toque único sobre uma garrafa da estante

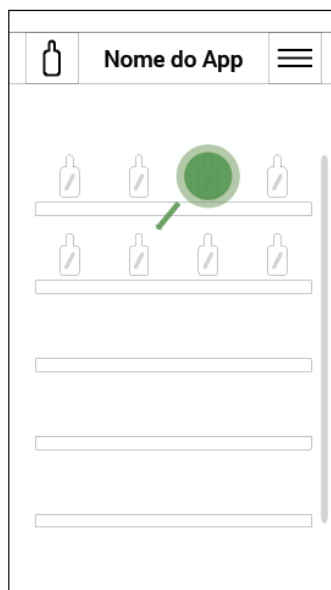
5 - Ao clicar na opção Informações



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

- Garrafas poderão ser reposicionadas diretamente na estante com o movimento de “tocar e arrastar objeto”. Ao ser movida uma garrafa, as demais se reposicionarão automaticamente.

Figura 156: Movimento de tocar e arrastar objeto

1.1 - Tela inicial - com garrafas nas estantes

Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

- Com o movimento de tocar e arrastar a tela para a esquerda e para a direita, o usuário transitará entre a tela inicial e a tela secundária. E em todas as telas será possível realizar o movimento de rolagem ao tocar e arrastar a tela verticalmente.

Figura 157: Movimento de transição entre a tela inicial e a tela secundária

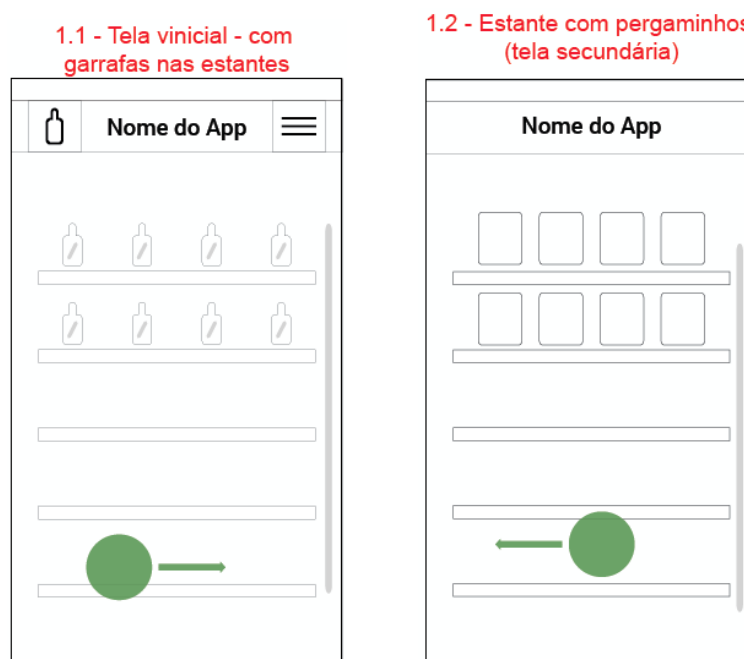
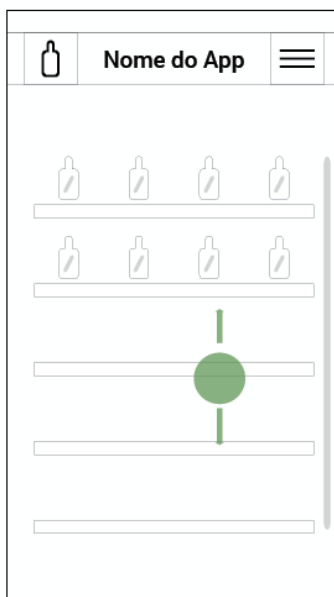


Figura 158: Movimento de rolagem vertical

1.1 - Tela inicial - com garrafas nas estantes

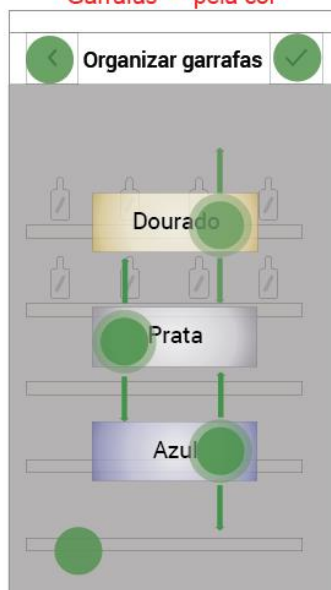


Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

- Na opção “Organizar Garrafas” do menu, o usuário poderá movimentar as cores para a posição desejada, com movimento “tocar arrastar objeto”.

Figura 159: Movimento de organização das categorias de garrafas

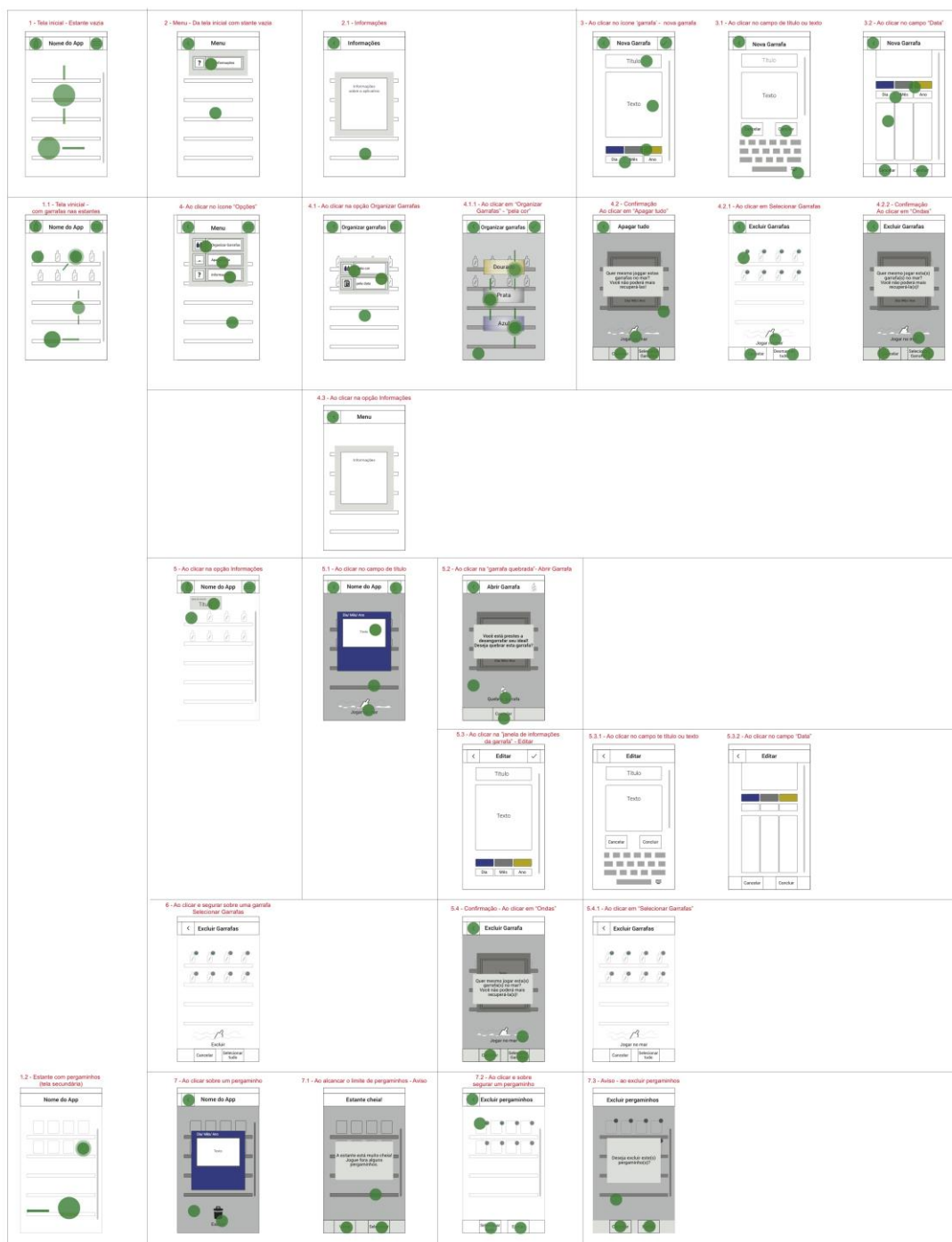
4.1.1 - Ao clicar em “Organizar Garrafas” - “pela cor”



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

As demais telas do aplicativo possuem apenas opção de “toque único”, como mostra a estrutura a seguir. Nela, as telas que não possuem os símbolos de movimentos e toques são as telas que se repetem na tabela.

Figura 160: Estrutura do segundo desenho com indicações de movimentos e toques



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

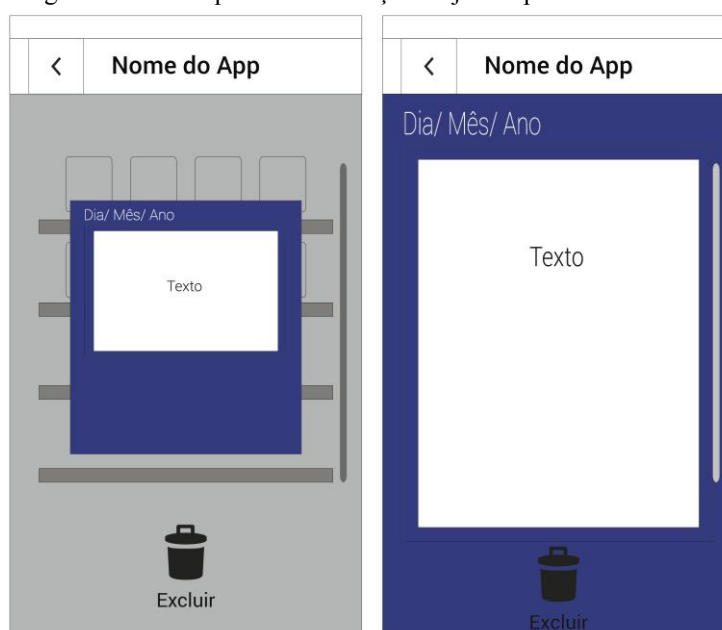
14.1.2.5 Alterações Finais

No decorrer da elaboração da estrutura e após mais algumas conversas com o desenvolvedor, surgiram novas ideias que tornariam o aplicativo mais atraente e mais prático.

Os desenhos, porém, não foram feitos, pois as alterações seriam realizadas durante a programação do aplicativo.

O desenvolvedor sugeriu novamente a diminuição da quantidade de janelas do aplicativo. Desta vez referiu-se não às janelas de confirmação, mas às janelas de visualização da nota, avisos, informações, e as demais janelas que pudessem ser substituídas por telas cheias. Segundo ele, pequenas janelas podem ter maiores dificuldades de processamento durante o funcionamento do aplicativo do que telas completas. Foi feito um desenho como um exemplo desta alteração.

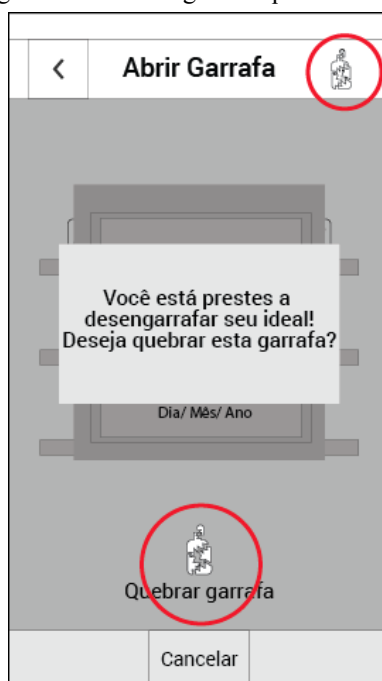
Figura 161: Exemplo de substituição de janela por telas cheias



Fonte: montagem de Tâmyly Mitsueda

Também foi sugerida a troca do ícone referente à função “Quebrar/ Abrir Garrafa”, o desenho de uma garrafa quebrada, por uma garrafa sendo destampada, ou uma garrafa vazia, pois o primeiro desenho poderia causar dificuldades de entendimento aos usuários.

Figura 162: Ícone “garrafa quebrada”



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

Outras alterações referiam-se à substituição das abas numéricas para definição de data da nota pela imagem de um calendário, e à adição de avisos, lembretes, para cada nota, sincronizando o aplicativo com as configurações de data e horário do celular. A viabilidade destas alterações seria verificada pelo desenvolvedor.

14.1.3 Estética

Na concepção estética, foi feita uma decupagem da estrutura para definir quais elementos precisariam ser desenhados. Em seguida, a equipe buscou diversas imagens como referência para os elementos do aplicativo separadamente. Foram feitas pranchas que indicavam o que deveria ou não ser tomado como base para a produção das ilustrações, bem como suas medidas. De modo geral, buscou-se por formas simples e uma estética minimalista, que se diferenciaria dos demais produtos do projeto e facilitaria a produção, tendo em vista as dificuldades que a equipe teve com o apoio de diversos designers.

A fonte utilizada para textos e ícones também foi indicada como padrão do *site Android*, a Roboto, e suas variações: *thin*, *light*, *regular*, *medium*, *bold* e *black*.

14.1.3.1 Garrafas

Primeiramente, pensou-se nas garrafas, que determinariam também as categorias das notas por meio da cor e tamanho (dourado/amarelo – grande; prata/cinza – médio; ou azul - pequeno). Posteriormente, apenas as diferenças de cor foram mantidas, pois se optou por um visual mais uniforme para as garrafas. Definiu-se que as garrafas seriam transparentes com pergaminhos em seu interior e tampadas por uma rolha, e as indicações de cor, aplicadas sutilmente, com tons suaves. Foi necessário produzir mais duas garrafas azuis de tamanho menor para ilustrar os ícones “Nova Garrafa/ Criar Nota” e “Abrir Garrafa”, uma semelhante à garrafa na estante e outra sendo destampada, respectivamente. Foram necessários, portanto, cinco desenhos de garrafas:

- 1 dourada/amarela; 1 prateada/cinza; e 1 azul. Todas com dimensão aproximada de 22x50mm.
- 1 azul aberta e 1 azul fechada, com dimensão aproximada de 20x40mm.

Figura 163: Prancha de referências de garrafas



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

14.1.3.2 Prateleiras

Procurou-se afastar o visual da estante de texturas de madeira, como foi visto em alguns aplicativos. Buscou-se por uma estante fina, com pouca ou nenhuma profundidade e, se necessário, com aplicação sutil de textura. Os desenhos foram feitos com a medida máxima de cada prateleira de 318x15mm. Para o fundo da estante, e do aplicativo, seriam feitos testes posteriormente.

Figura 164: Prancha de referências de estantes/prateleiras



Fonte: montagem de Tâmil Mitsueda

14.1.3.3 Pergaminhos

Definiu-se que os pergaminhos fechados, dentro de cada garrafa, seriam iguais para as três cores de garrafas. Para os pergaminhos abertos da tela de visualização, pesou-se em duas opções. A primeira era mantê-los iguais, e a segunda, utilizar variações de cores nas bordas ou em detalhes sutis do pergaminho, conforme sua categoria.

Figura 165: Prancha de referências de pergaminhos

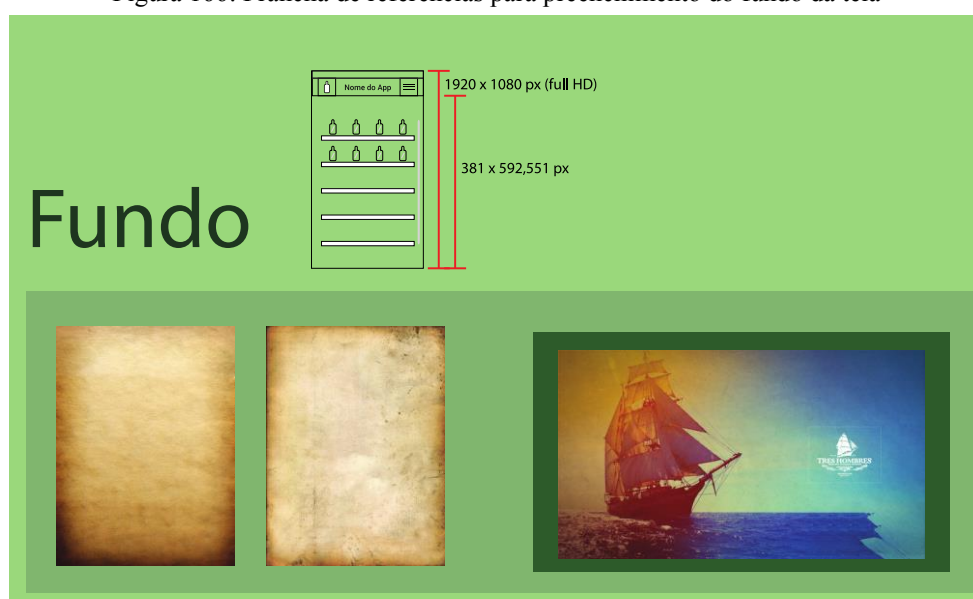


Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

14.1.3.4 Fundo de tela

Com medida aproximada de 381x592 mm, defendeu-se a ideia de utilizar imagens com texturas de fundo tanto na tela inicial, exceto textura de madeira, quanto nas demais. O fundo não precisaria ser igual em todas as telas, mas deveria manter uniformidade e harmonia. Foram sugeridas algumas imagens.

Figura 166: Prancha de referências para preenchimento do fundo da tela



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

14.2 PRODUÇÃO

Este tópico abordará a etapa que envolveu a execução dos desenhos, a elaboração dos textos de informação e a montagem das telas do aplicativo.

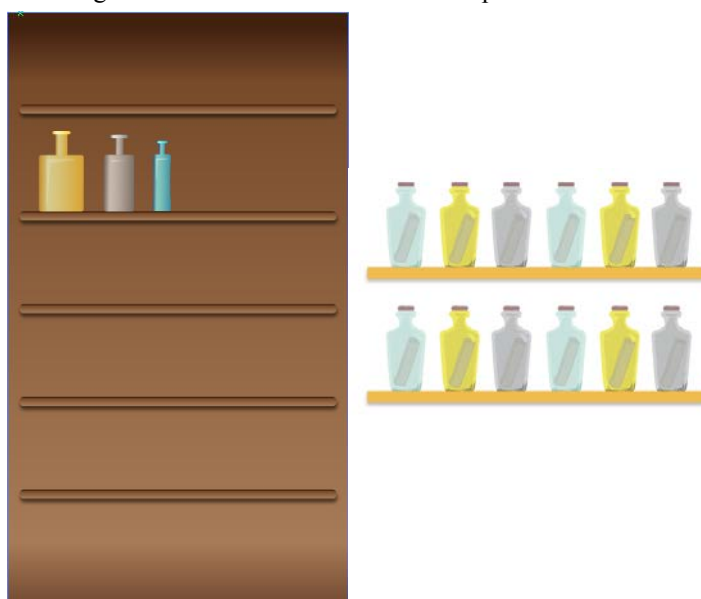
14.2.1 Desenhos

Com a estrutura do aplicativo montada e com as referências necessárias, deu-se início à produção dos ícones que seriam adicionados à montagem do aplicativo, como garrafas, pergaminhos, estante, etc. Para auxiliar nesta produção, a equipe pediu, em novembro de 2013, suporte ao designer André Turtelli Poles, funcionário da Televisão Universitária Unesp e amigo de um dos membros do grupo. Ele iniciou o desenvolvimento dos desenhos, mas a equipe deu continuidade até a finalização, contando sempre com seu suporte e opinião.

A princípio, foram utilizadas formas minimalistas, texturas sem exageros, poucos efeitos de sombra, e imagens coloridas, com tons alegres, como azul e amarelo claro. Durante o desenvolvimento, porém, houve uma mudança radical no estilo do aplicativo como um todo. Embora tivessem sido mantidas as formas minimalistas dos desenhos, os tons alegres foram substituídos basicamente por tons de marrom, com sombras em tons de cinza, transparências e filtros *blur*, que permitiram uma sensação de luminosidade.

Inicialmente, foram feitos os seguintes desenhos pelo designer:

Figura 167: Primeiros desenhos feitos por André Poles



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Em seguida, a equipe fez ajustes e diversos testes até chegar a uma versão final de cada desenho, iniciando-se pelas garrafas, às quais foram adicionadas camadas com efeito *blur*. As ilustrações obedeceram às medidas estabelecidas na pré-produção.

Figura 168: Desenvolvimento dos desenhos das garrafas



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Figura 169: Área de limite mínimo de tamanho do desenho



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

A estante sofreu poucas alterações. Sua cor foi escurecida e ela foi aplicado um efeito gradiente.

Figura 170: Alterações no desenho da estante



Fonte: montagem de Tâmil Mitsueda

Para os pergaminhos, foram testadas texturas com aparência de papel envelhecido. Esta ideia foi substituída por formas e texturas mais simples – com as quais foram produzidas três opções de telas (Figura 170 – pergaminhos coloridos – “Figura 171: Telas produzidas a partir da segunda opção de pergaminho”) – e em seguida foi retomada novamente, desta vez com gradiente de cores mais suaves e texturas com opacidade reduzida.

Figura 171: Primeira, segunda e terceira opção de pergaminho, respectivamente



Fonte: montagem de Tâmil Mitsueda

Figura 172: Telas produzidas a partir da segunda opção de pergaminho



Fonte: montagem de Tâmil Mitsueda

No desenvolvimento do desenho do mar, ícone que representaria a opção “Excluir Garrafa(s)” do aplicativo Lumni, também houve grande mudança, especialmente nas cores, antes baseadas em tons de azul e substituídas por variações de marrom claro/ bege. Para a segunda versão do mar, foram tidos como referência os créditos finais do filme *Desventuras em Série*³⁴.

Figura 173: Primeira opção de desenho do mar



Fonte: montagem de Tâmil Mitsueda

³⁴ SILBERLING, Brad. *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*. [Filme-vídeo]. Produção de Jim Van Wyck, direção de Brad Silberling. EUA, Alemanha, Paramount Pictures, 2004. 1 DVD, 108 min. color. son.

Figura 174: Referência para criação da segunda versão do desenho do mar



Fonte: Omelete

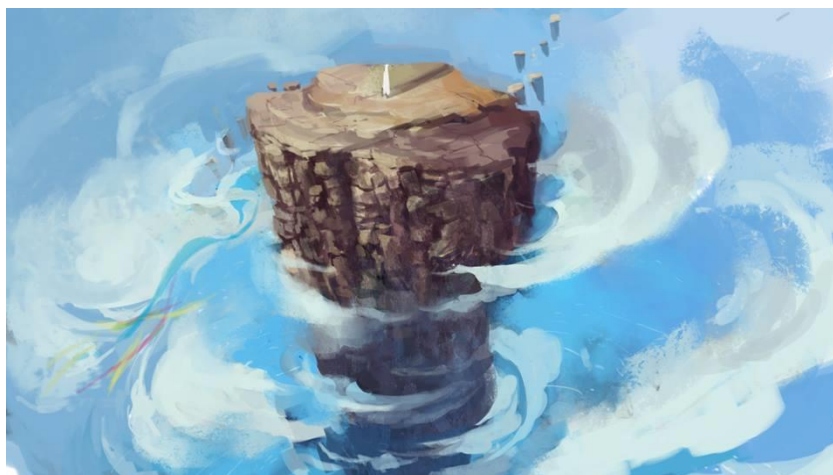
Figura 175: Segunda opção de desenho do mar



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

Como imagem de fundo de tela do aplicativo, foi utilizada uma das ilustrações produzidas nos *concepts* de cenário para o curta-metragem em animação do projeto Ajuste. Sobre ela, foram aplicados efeitos e filtros para que se chegasse a um resultado visualmente agradável e atraente.

Figura 176: Imagem utilizada para produção do fundo de tela do aplicativo



Fonte: ilustração de Alberto Ribeiro

Figura 177: Desenvolvimento de imagens para fundo de tela do aplicativo



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

Foram utilizadas, por fim, as duas últimas imagens da figura anterior. Para a logomarca do aplicativo Lumni, foi utilizada a fonte *Bangkit* regular, tamanho 186 pt, que já possui efeito gradiente, com opacidade reduzida, o que permite influência do fundo de tela em sua cor.

Figura 178: Logo do aplicativo Lumni



Fonte: Dafont

14.2.2 Texto de informações

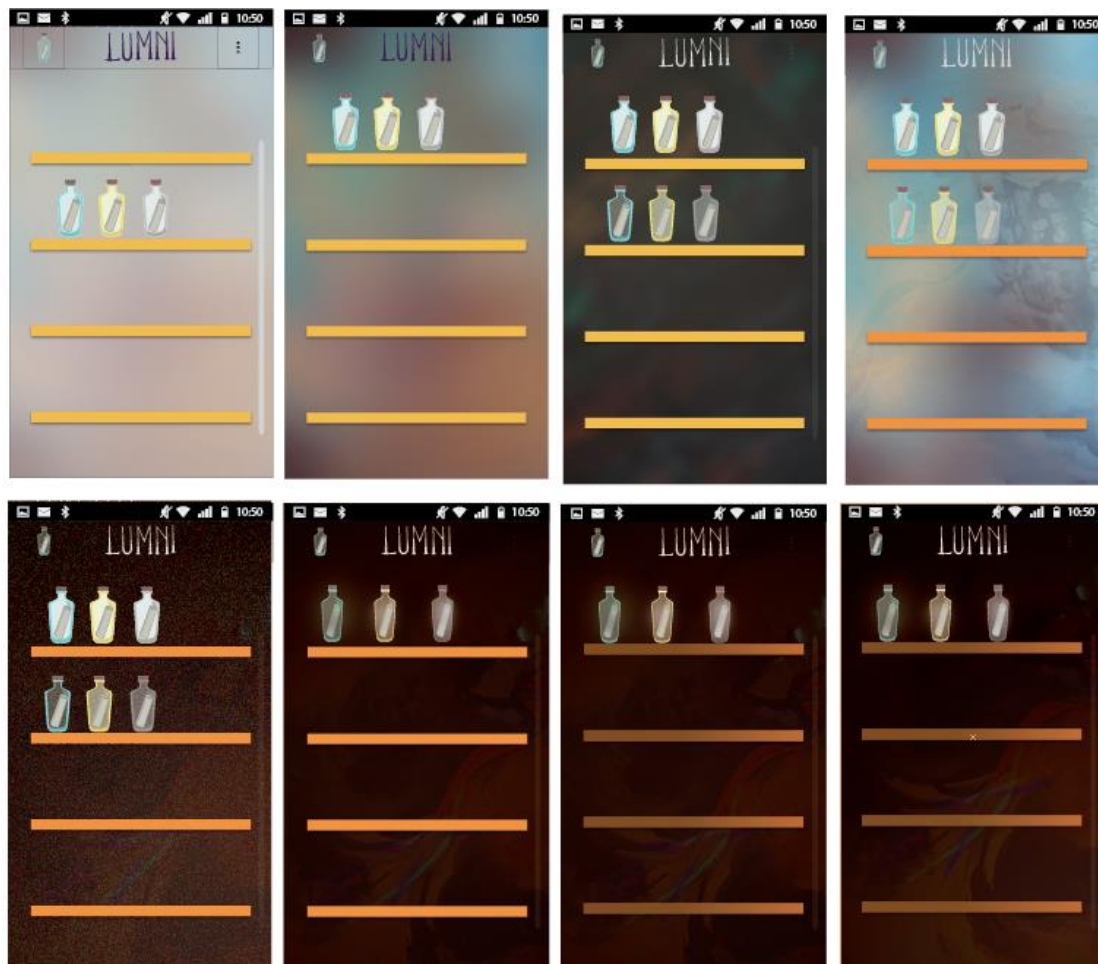
Pensando em transmitir aos usuários o ideal do aplicativo Lumni, foi elaborado um breve texto, o qual foi posicionado na tela de informações: “O aplicativo Lumni é um bloco de notas em que você pode registrar seus sonhos ou objetivos de curto ou longo prazo. É simples! Você pode criar uma nota, estabelecendo uma data para sua realização e selecionar uma cor para categorizar suas garrafas de acordo com a prioridade. Você também pode reorganizar suas garrafas arrastando-as para a o local desejado. Quando não quiser mais guardar seu sonho em uma garrafa e decidir realizá-lo, você poderá abri-la! Em uma outra tela, você encontrará uma segunda estante, onde os pergaminhos “libertados” serão guardados. Você poderá mantê-los lá, ou excluí-los quando desejar, afinal, seu sonho já foi realizado!”

14.2.3 Montagem das telas

A produção do aplicativo e sua disponibilização para celulares faziam parte dos planos da equipe desde o início, como citado anteriormente. No entanto, Fábio Cardoso também abandonou o projeto. No mês de dezembro de 2013, ainda sem ter produzido nada referente ao aplicativo Lumni, Fábio deixou o grupo sem muitas alternativas para a finalização deste produto. A equipe resolveu então realizar a montagem de todas as telas, conforme os desenhos de estrutura feitos na pré-produção, e a partir disso editar um vídeo, simulando o aplicativo em

funcionamento. Para isso, foram feitos testes que combinavam planos de fundo, objetos, cores e efeitos, até que se chegasse a um resultado satisfatório.

Figura 179: Desenvolvimento das telas e demais elementos

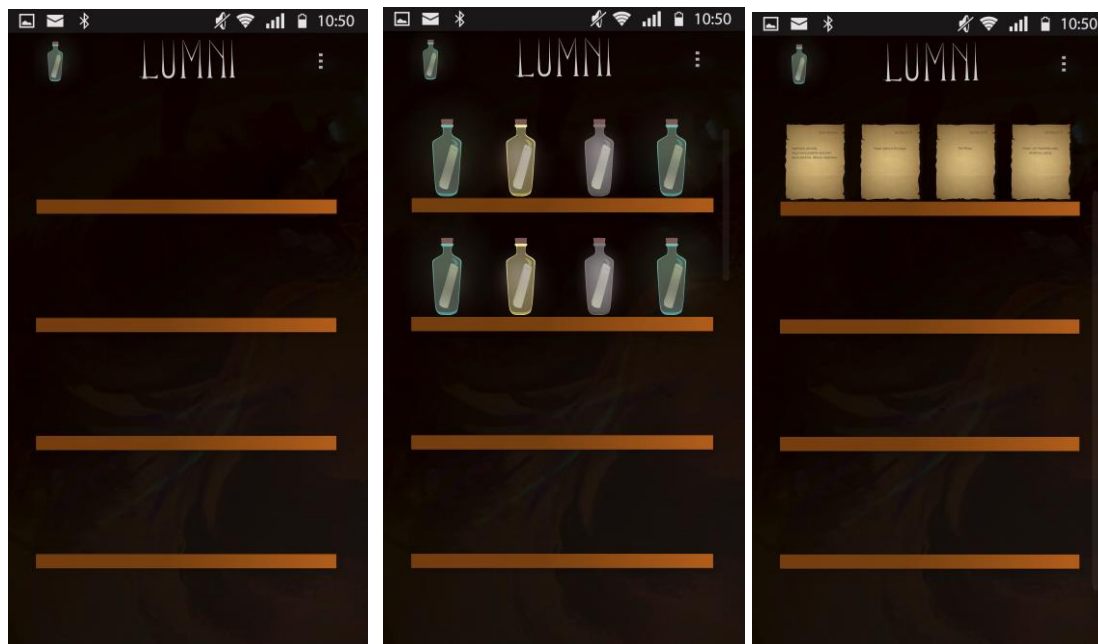


Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

O melhor resultado obtido foi a última imagem da figura anterior. Ao serem definidos os primeiros elementos visuais, assumiu-se uma identidade para aplicativo, e a montagem das telas pode ser iniciada.

1 – Tela inicial vazia; Tela inicial com garrafas; Tela secundária com pergaminhos, respectivamente:

Figura 180: Tela inicial e telas secundárias

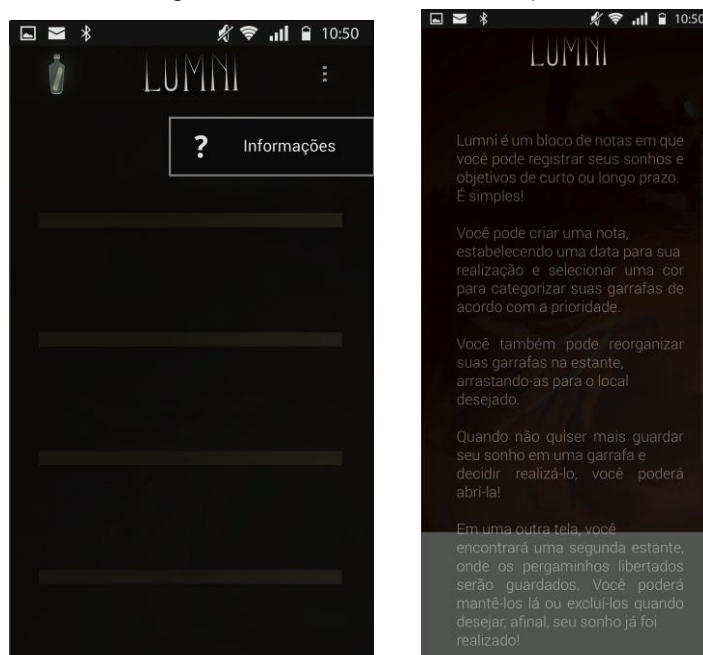


Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

2 – Menu e tela de informações, a partir da Tela inicial vazia:

Na tela de informações, o texto que ultrapassa os limites da borda da tela poderá ser visualizado por meio da utilização da barra de rolagem. Basta que o usuário arraste o dedo verticalmente, em qualquer região dentro do campo de texto.

Figura 181: Menu e tela de informações

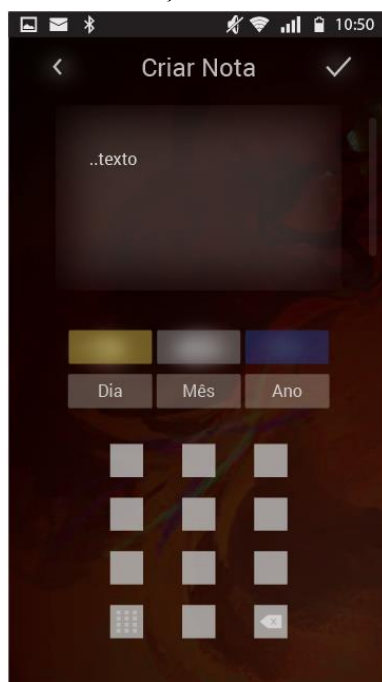


Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

3 – Tela de criação de nota sem teclado; com teclado alfanumérico; e com teclado numérico:

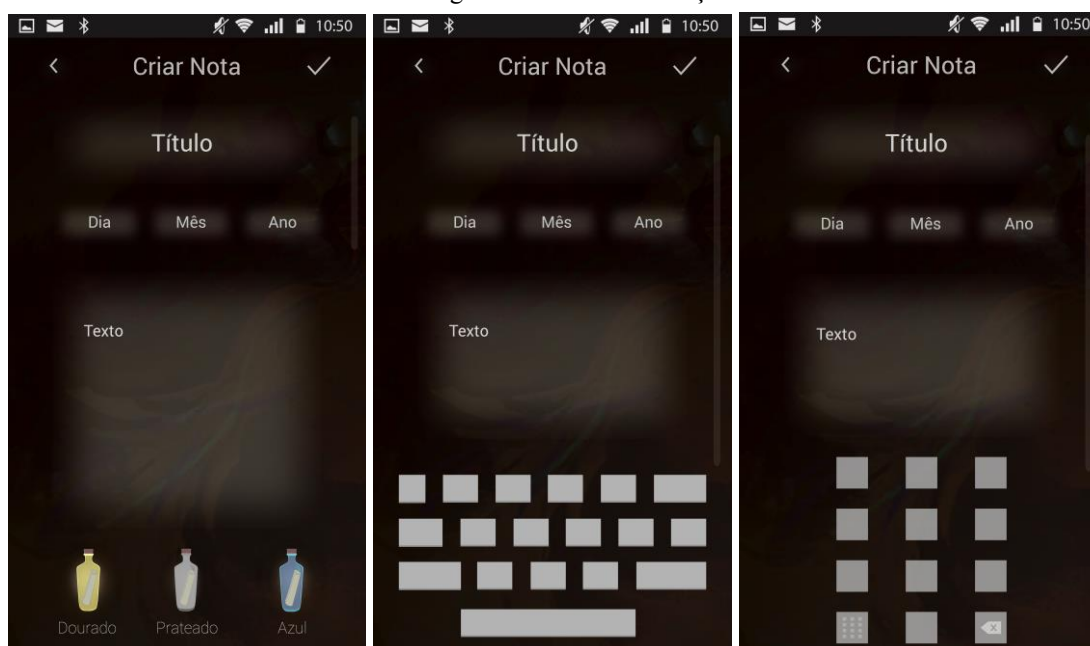
Foi utilizado um teclado numérico para a definição de datas. E os ícones de seleção de cores e categorias foram substituídos pelas próprias garrafas.

Figura 182: Tela de criação de nota. Tela não utilizada



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

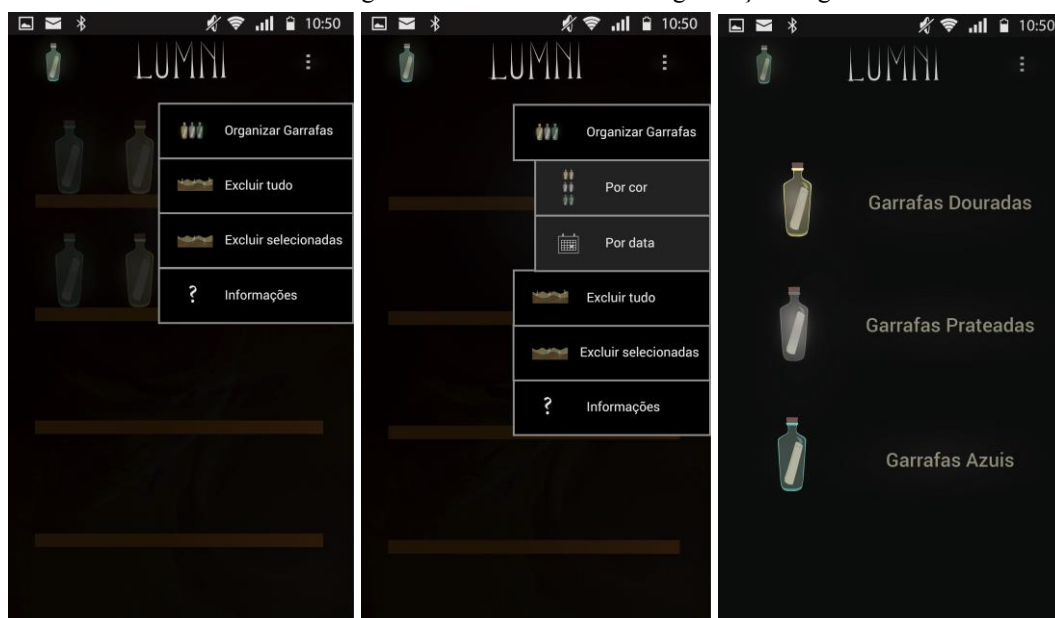
Figura 183: Telas de criação de nota



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

4 – Tela de menu completa; Tela com janela de subitens da opção “Organizar Garrafas”; Tela de organização de garrafas por cor:

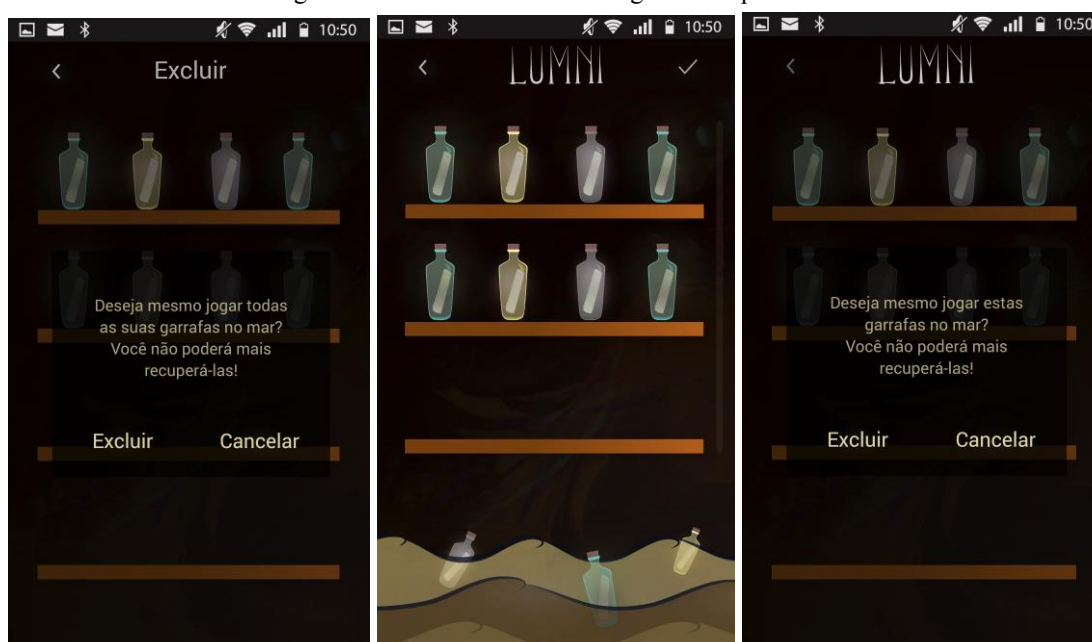
Figura 184: Telas de menu e organização de garrafas



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Tela de confirmação para excluir todas as garrafas (segunda opção do menu inicial); Tela de seleção de garrafas para serem excluídas (terceira opção do menu inicial); Tela de confirmação para excluir as garrafas selecionadas:

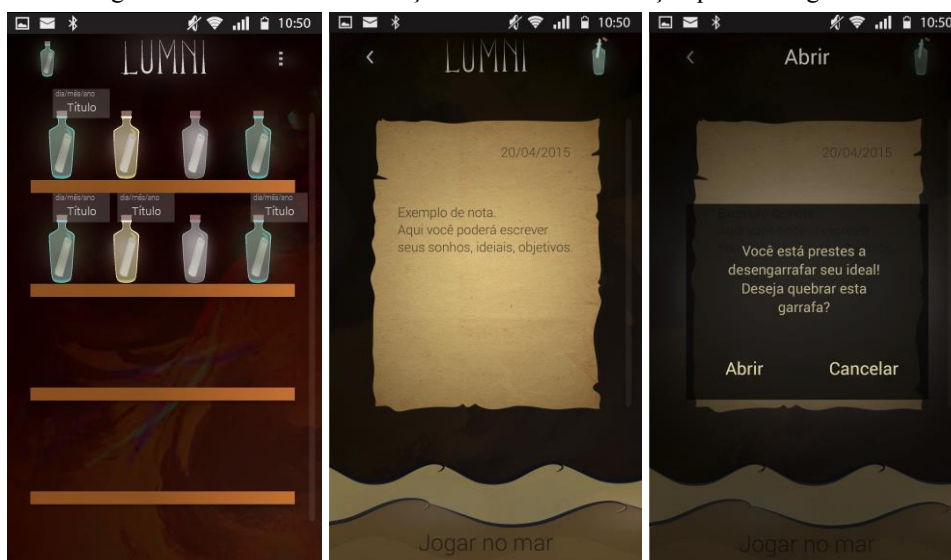
Figura 185: Telas de exclusão de garrafas a partir do menu inicial



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

5 – Tela de visualização do título e data de uma nota; Tela de visualização do conteúdo completo de uma nota; Tela de confirmação para abrir uma garrafa:

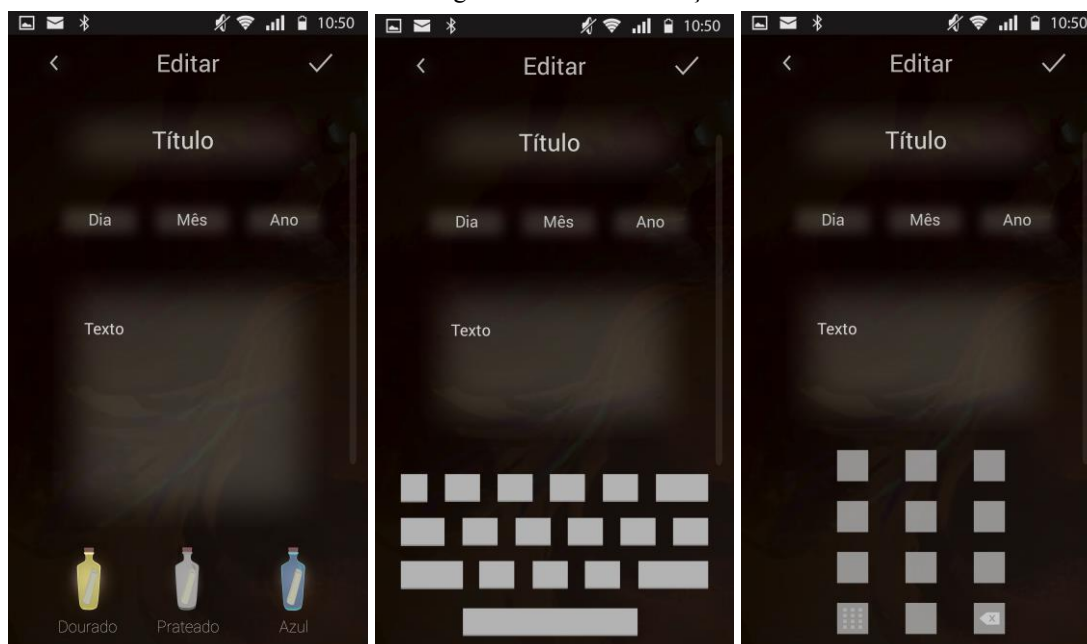
Figura 186: Telas de visualização de nota e confirmação para abrir garrafa



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Tela de edição de nota sem teclado; com teclado alfanumérico; e com teclado numérico:

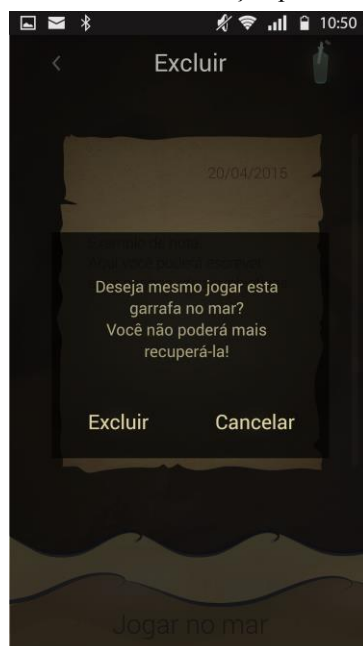
Figura 187: Telas de edição de nota



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Tela de confirmação para excluir uma nota que foi visualizada:

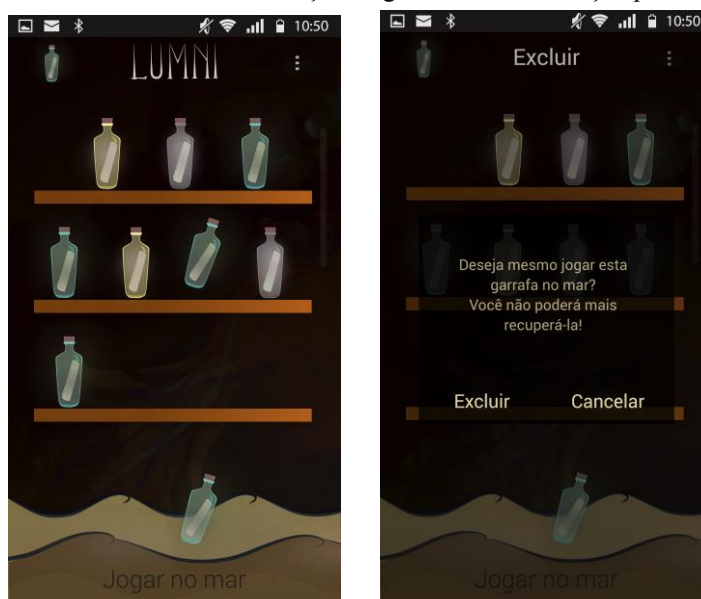
Figura 188: Tela de confirmação para excluir nota



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

6 – Tela inicial com movimentação de garrafas para reposicionar ou excluir; Tela de confirmação para excluir uma garrafa:

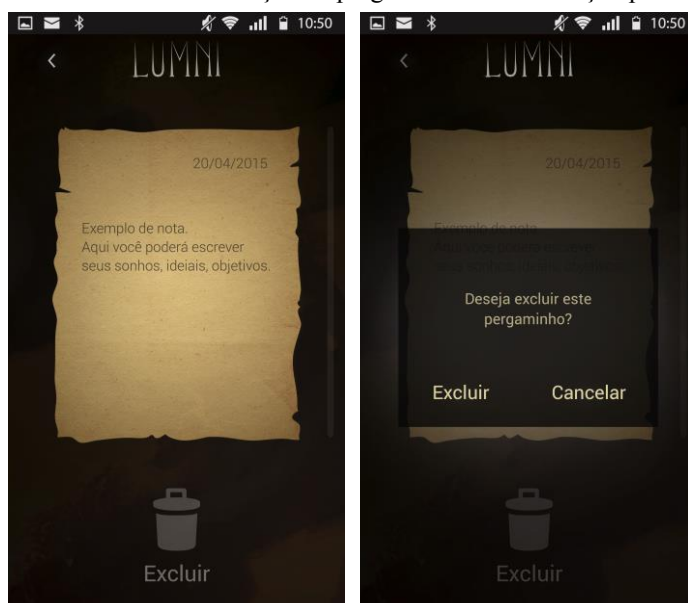
Figura 189: Telas de movimentação de garrafas e confirmação para excluir



Fonte: montagem de Tâ mily Mitsueda

7 – Tela de visualização de um pergaminho; Tela de confirmação para excluir pergaminho:

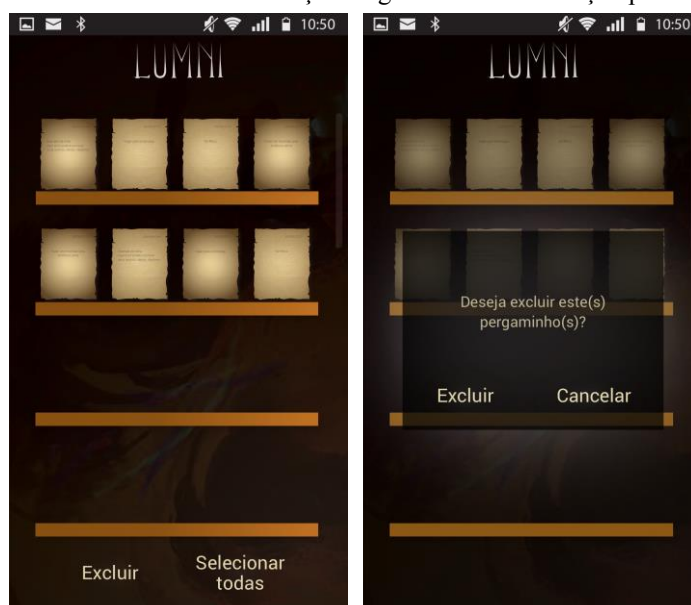
Figura 190: Tela de visualização de pergaminho e confirmação para excluir



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Tela de seleção de pergaminhos para serem excluídos; Tela de confirmação para excluir:

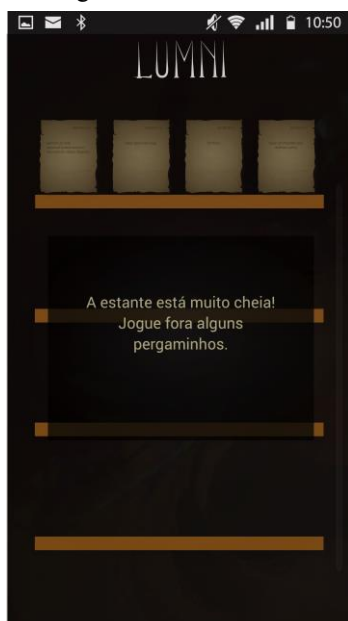
Figura 191: Telas de movimentação de garrafas e confirmação para excluir



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Tela de aviso de quantidade limite de pergaminhos atingida:

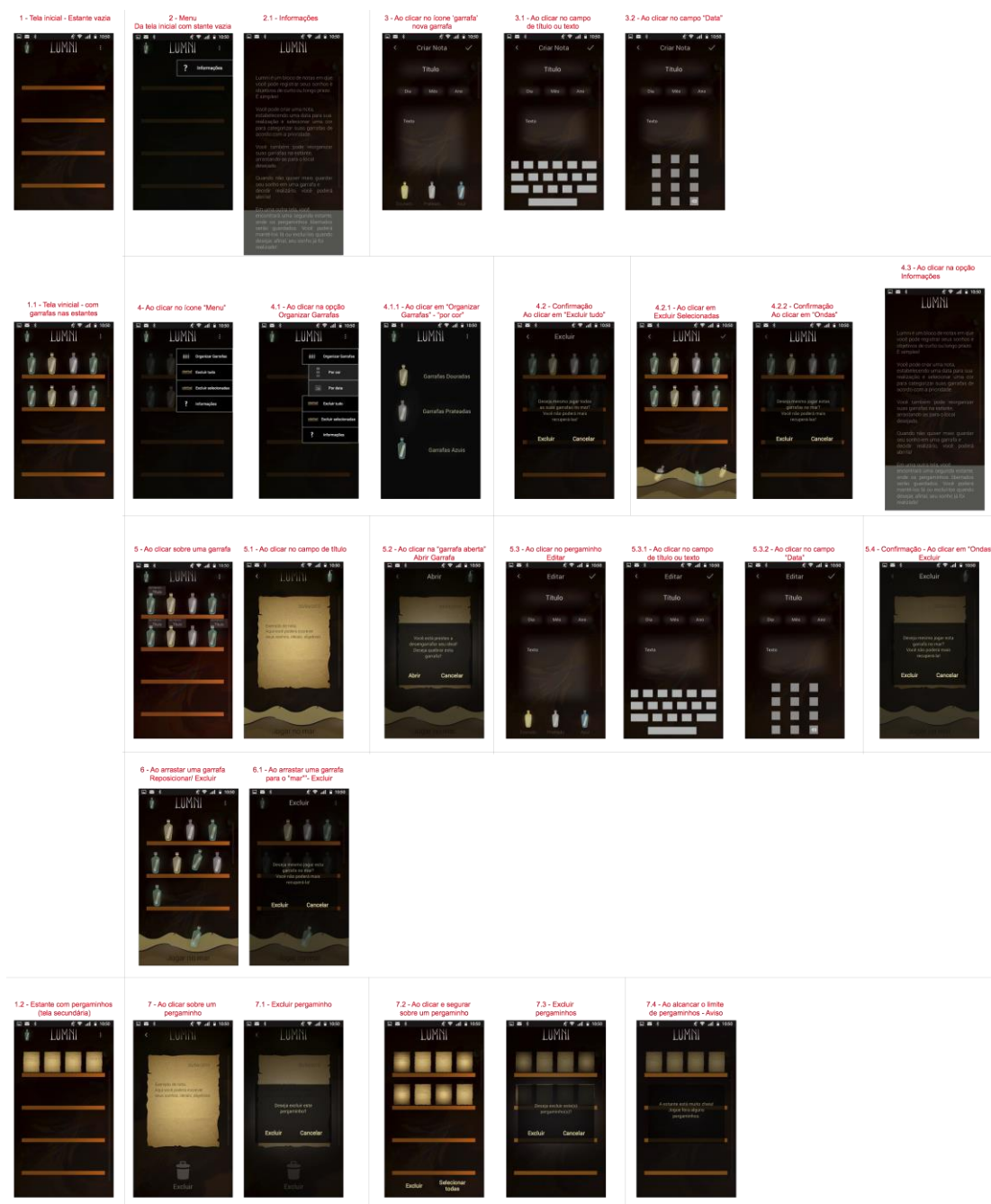
Figura 192: Telas aviso



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

Assim, foi montada a estrutura geral do aplicativo, com as telas prontas:

Figura 193: Estrutura final, com telas montadas



Fonte: montagem de Tâmy Mitsueda

14.3 PÓS-PRODUÇÃO

A partir das telas montadas por meio do *software Adobe Illustrator*, foi possível realizar a edição de um vídeo em animação, com o programa *Adobe After Effects*, compatível com o primeiro. Como esperado, foram necessárias pequenas alterações durante o processo, as quais, no entanto, não alteraram a estrutura geral do aplicativo.

15. SITE

Neste capítulo serão abordadas as etapas de produção do site ilustrativo que reúne informações sobre o desenvolvimento do projeto Ajuste.

15.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Este tópico abordará a etapa que envolveu a concepção da ideia, a criação da estrutura e o desenvolvimento da estética do site do projeto.

15.1.1 Concepção da ideia

A ideia de criar um *site* surgiu logo no início do projeto. A princípio, a intenção era fazer do *site* mais uma plataforma transmídia com conteúdo extra. No entanto, de caráter experimental e meramente ilustrativo, o projeto Ajuste não se insere no mercado, mas procura demonstrar as estratégias de criação e produção de conteúdo transmídia em diferentes plataformas de mídia. Sendo assim, não haveria necessidade de aumentar a quantidade de produtos criados, já que o projeto se foca no conteúdo desenvolvido e não na quantidade de produtos e no seu potencial de consumo.

Pensando nisso, a equipe descartou a possibilidade de criar mais um produto para investir na divulgação de seu trabalho acadêmico, optando pela criação de um *site* que unisse, em uma única plataforma, toda a sua produção. A intenção não é torná-lo parte do projeto transmídia, mas usá-lo para divulgar o trabalho de conclusão de curso da equipe. Não fosse o projeto experimental, a união de todos os produtos em uma mesma plataforma revelaria todas as ligações entre um produto e outro, descaracterizando o projeto como uma transmídia. Nesse caso, o papel do *site* foi justamente unir todo o trabalho da equipe para que ele fosse divulgado com foco acadêmico e um apelo estético maior.

15.1.2 Estrutura

A estrutura do *site* começou a ser pensada levando em consideração as informações que seriam apresentadas. A ideia era abordar um pouco sobre o projeto, o universo transmídia criado, os produtos desenvolvidos e a equipe envolvida. Ao longo do processo criativo foram feitas algumas alterações até que a estrutura final do *site* fosse estabelecida.

A página inicial, nomeada de “Ajuste”, foi pensada para conter apenas a logomarca animada e uma breve definição do projeto. Em seguida e, através do menu, a página daria acesso a um item que faria referência ao conceito de transmídia, primeiramente chamado de “Transmídia” e depois alterado para “Referências”. As páginas seguintes dariam acesso aos produtos desenvolvidos, no entanto, para contextualizar todos eles também foi criado o item “O Universo”, que caracteriza os mundos onde estão inseridos os produtos.

A página nomeada de “Produtos” é que daria acesso às subpáginas com as informações de cada produto: “HQ Ajuste”, “Marcadores de Página”, “Enciclopédia de Caixinhas de Música” e “Aplicativo Lumni”. No início, a história em quadrinhos, que é o produto central do projeto, teria uma página específica, mas também passou a integrar uma das subpáginas de “Produtos”. A subpágina “Marcadores de página”, daria informações gerais sobre os marcadores e informações mais específicas de cada tira criada. No entanto, ao invés de carregar o *site* com muita informação escrita, as imagens da frente e do verso dos marcadores tomaram o lugar do texto que descreveria as tiras.

O *site* seria concluído com a criação da página “Equipe”, que apresenta os membros e os colaboradores da equipe, e o papel desempenhado por cada um na produção do projeto. Mas surgiu, ainda, a ideia de criar a página “Extras”, que expõe imagens de algumas etapas do processo criativo do projeto.

Tabela 4: Estrutura final do site

Páginas	AJUSTE	O UNIVERSO	PRODUTOS	EXTRAS	EQUIPE
Subpáginas	Referências		HQ Ajuste		
			Marcadores de Página		
			Enciclopédia de Caixinhas de Música		
			Aplicativo Lumni		

Fonte: produzida por Maria Luiza Leopassi

15.1.3 Estética

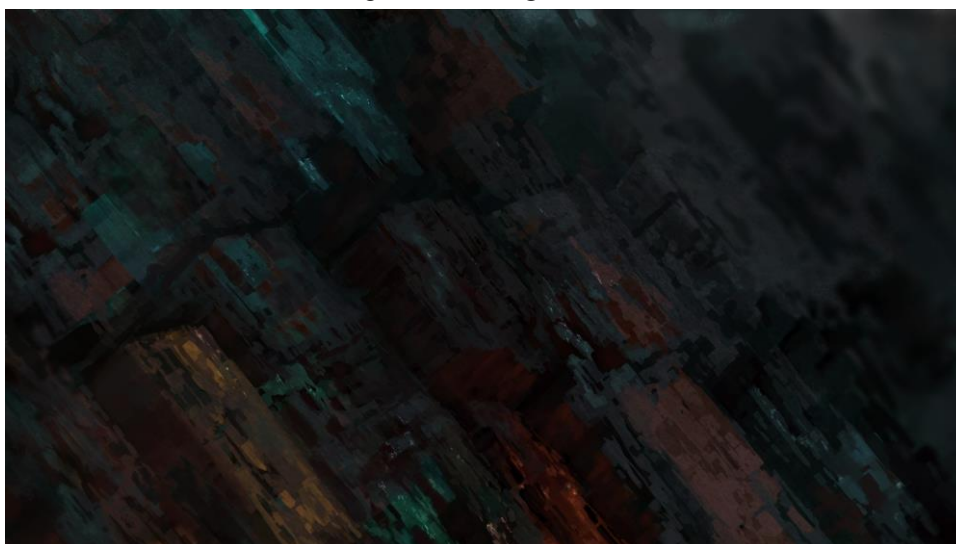
A estética do *site* faz referência a identidade visual do projeto. Os *backgrounds* criados para o *site* foram produzidos por Alberto Ribeiro, colaborador responsável pela criação da identidade visual e dos *concepts* de cenário do projeto. Foram produzidos dois *backgrounds* (Fig. x e y) que fazem referência ao mundo fantasioso que compõe o universo onde estão inseridos os produtos. As cores escuras funcionam bem e são as mais indicadas para serem utilizadas como pano de fundo da logomarca Ajuste.

Figura 194: *Background 1*



Fonte: produzido por Alberto Ribeiro

Figura 195: *Background 2*



Fonte: produzido por Alberto Ribeiro

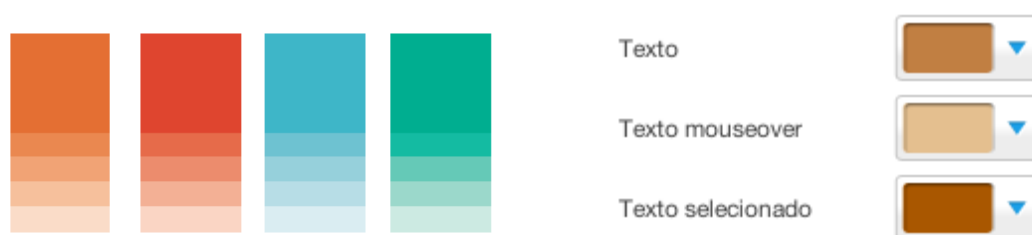
A primeira imagem foi a escolhida para compor o *background* do *site* e hospedar a logomarca do projeto (Fig. 195).

Figura 196: *Background* e logomarca do projeto

Fonte: ilustrações de Alberto Ribeiro

Para a cor do texto foi utilizado um cinza claro e para as cores do menu e dos títulos foram tomados como base as quatro cores vivas e claras da parte imagética da logomarca. Mas, dos testes realizados e, aproximando-se dos tons de laranja, foram selecionados tons mais próximos do marrom claro.

Figura 197: paleta da logomarca Ajuste e cores utilizadas nos títulos do menu



Fonte: paleta criada por Alberto Ribeiro

A opção foi utilizar poucas cores para não deixar o *site* visualmente carregado e com excesso de informação. Pelo mesmo motivo, os textos são mais enxutos e algumas imagens foram utilizadas para ilustrá-los.

Para os títulos das páginas foi utilizada a fonte *Fredericka The Great*, cujas letras parecem ter sido desenhadas à mão, remetendo ao estilo *sketch* das ilustrações da história em quadrinhos. Já os textos foram escritos com a fonte *Droid Serif*, simples e de fácil visualização e leitura.

A fim de valorizar a logomarca Ajuste e ampliar o interesse do internauta pelo próprio conteúdo do *site*, foi produzida uma animação que se encontra em sua página inicial. Foram animados os elementos da logomarca, revelando uma breve mensagem que define o projeto.

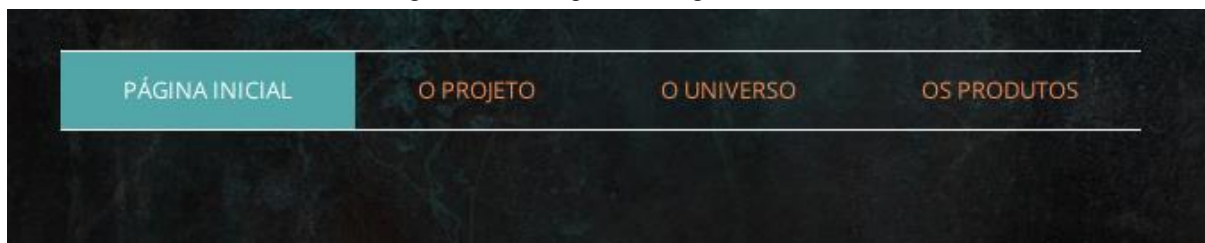
15.2 PRODUÇÃO

O *site* foi produzido por meio da versão gratuita do wix.com, uma plataforma *online* de criação e edição de *sites*, que permite aos usuários criar *sites* em HTML5, *sites mobile*, e páginas customizadas para o *facebook*. Para dar início a montagem do *site* foi necessário criar uma conta no wix.com, que dá acesso às opções de *templates*, usados como base para sua montagem. Os *templates* estão divididos por categorias e uma vez escolhido, dá-se início a edição do *site*. As ferramentas são simples e seu uso é intuitivo. É possível realizar todo tipo de edição como mudança de cores, fonte, estilo de menu e de páginas, inserção de imagens, entre outras opções.

Durante a edição do *site* também foi possível editar seu domínio. O Wix padroniza todos os domínios com o nome do *e-mail* utilizado para criar a conta de usuário, seguido de “wix.com” e um nome a ser escolhido e editado pelo criador do *site*. Nesse caso, o domínio do projeto ficou definido como: <http://projetoajuste.wix.com/saibamais>.

O primeiro passo para a produção do *site* foi a definição de seu *background*, escolhido entre duas das ilustrações produzidas por Alberto Ribeiro. Em seguida, deu-se início a montagem do menu, configurado para ser exibido em todas as páginas. O menu foi centralizado na parte superior da tela, mas antes foram testadas algumas opções de cor, estilo, tamanho e posição (Fig. X), até que ele estivesse pronto para ser editado com o nome das páginas e subpáginas do *site*, com base na estrutura previamente estabelecida (Fig. Y)

Figura 198: teste para montagem do menu



Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

Foram inseridos os nomes das páginas e subpáginas as quais o menu dá acesso, e cada uma delas foi editada com título, texto e imagem, de acordo com a estrutura e o padrão estético propostos. Assim, a primeira página a ser montada foi a página inicial do *site*, nomeada como “Ajuste”. A página exibe a logomarca do projeto e caracteriza o projeto como um todo (Fig. 198). Os elementos da logomarca foram animados no *software Adobe After Effects CS5*, fazendo uso de *keyframes*, e configurado em alta definição Full HD 1920x1080 pixels.

Figura 199: Página inicial do *site*



Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

A subpágina de “Ajuste”, nomeada como “Referências” aborda o conceito de transmídia, proposto por Henry Jenkins.

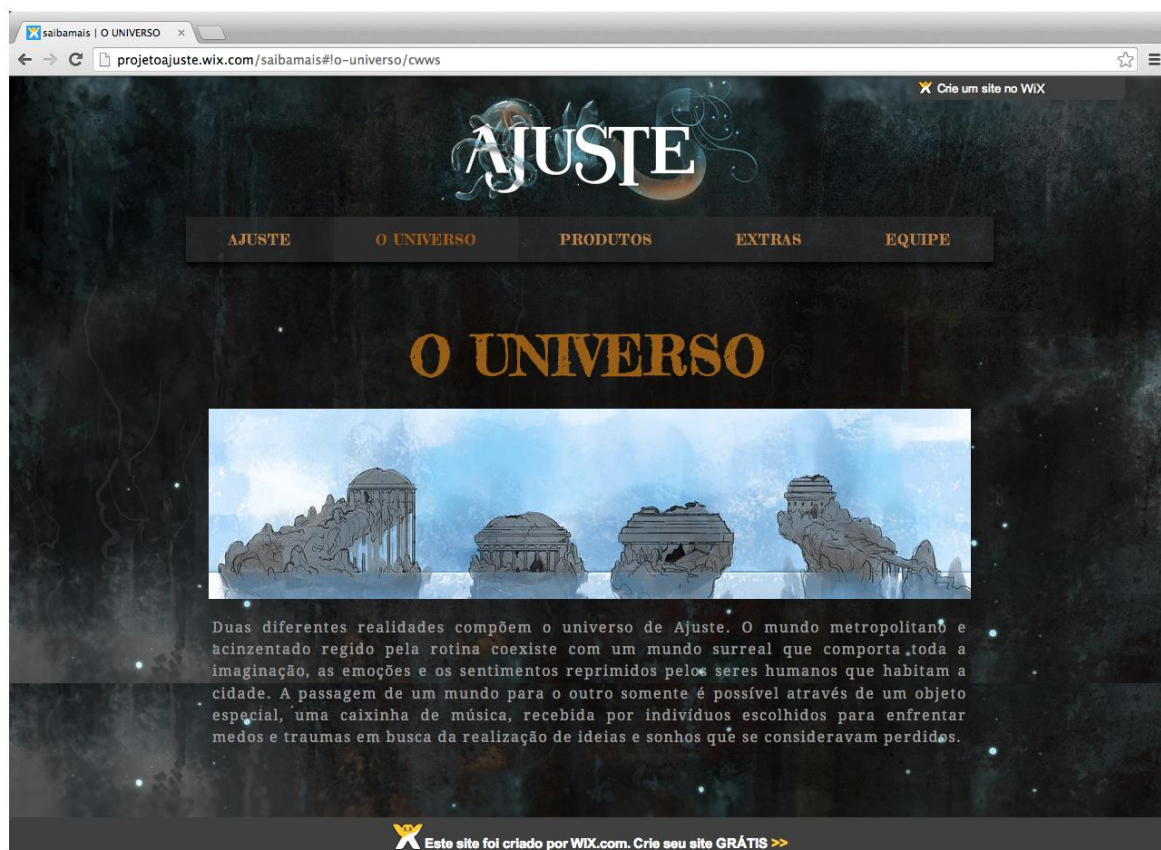
Figura 200: Subpágina “Referências”



Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

A segunda página do menu é “O Universo”, que caracteriza brevemente o universo narrativo explorado por cada um dos produtos criados.

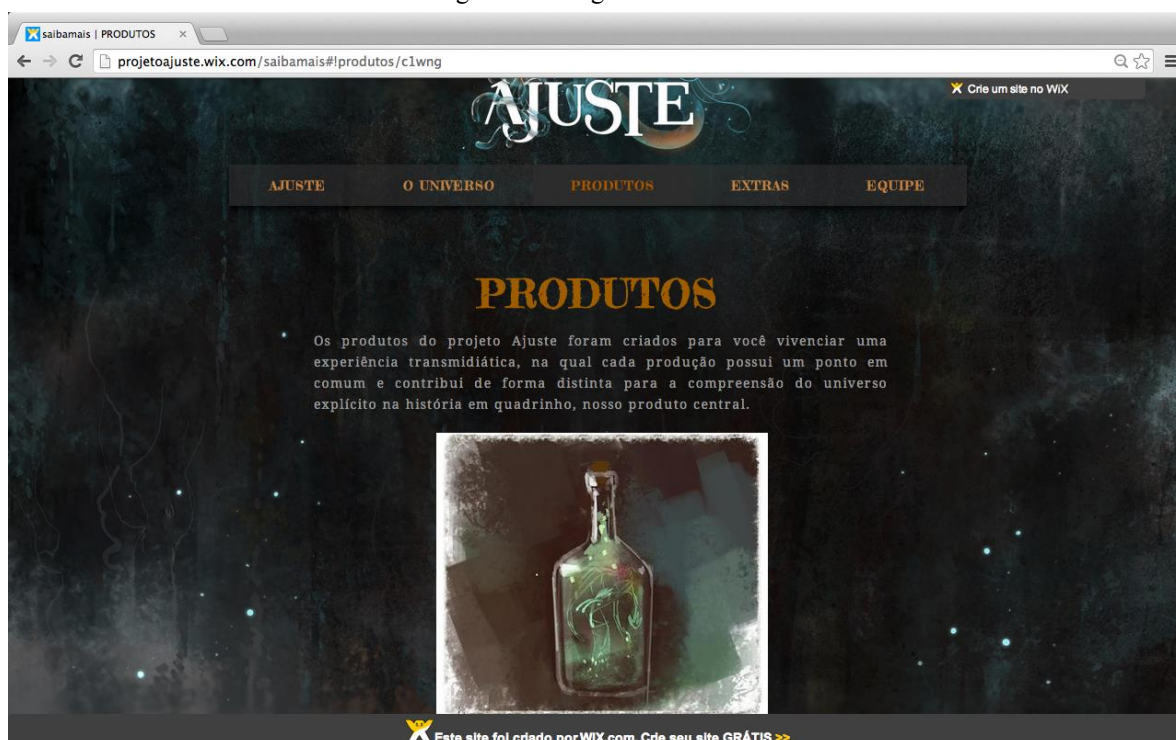
Figura 201: Página “O Universo”



Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

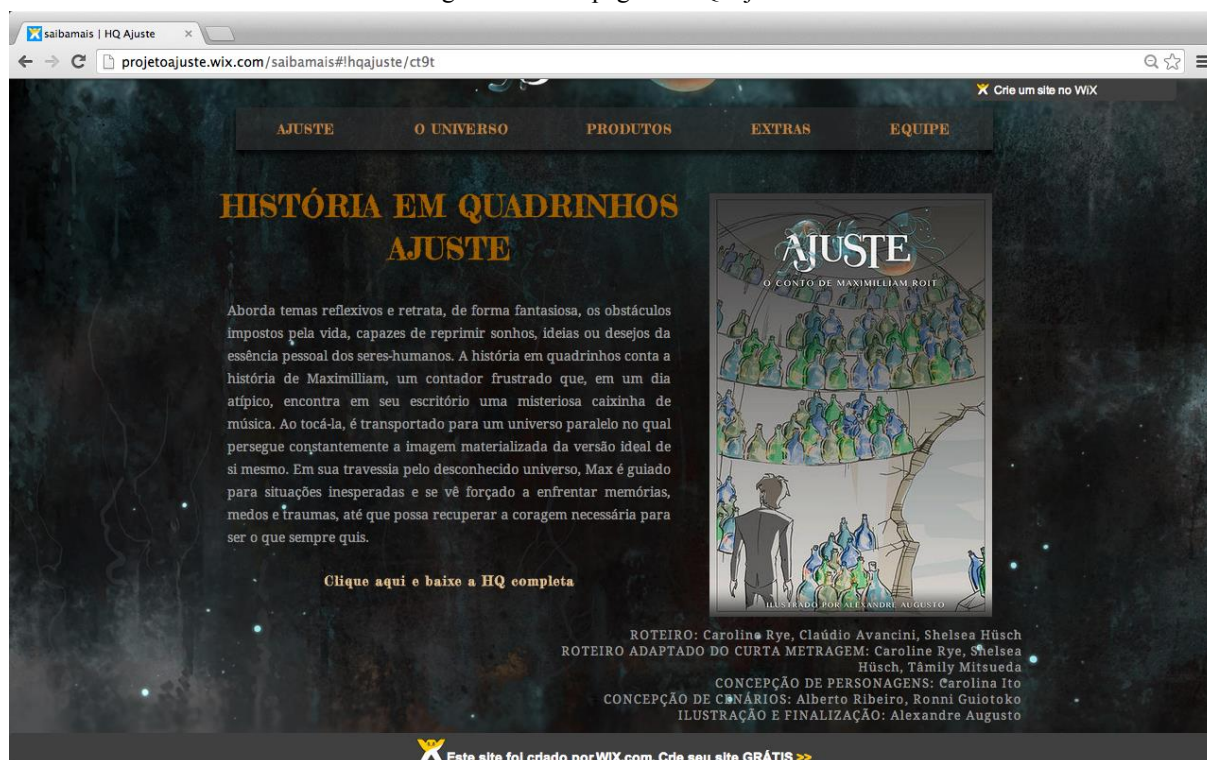
A página seguinte, “Produtos” (Fig. 201), dá acesso às subpáginas que abordam todos produtos, individualmente: “HQ Ajuste” (Fig. 202), “Marcadores de página” (Fig. 203), “Enciclopédia de caixinhas de música” (Fig. 204) e “Aplicativo Lumni” (Fig. 205).

Figura 202: Página “Produtos”



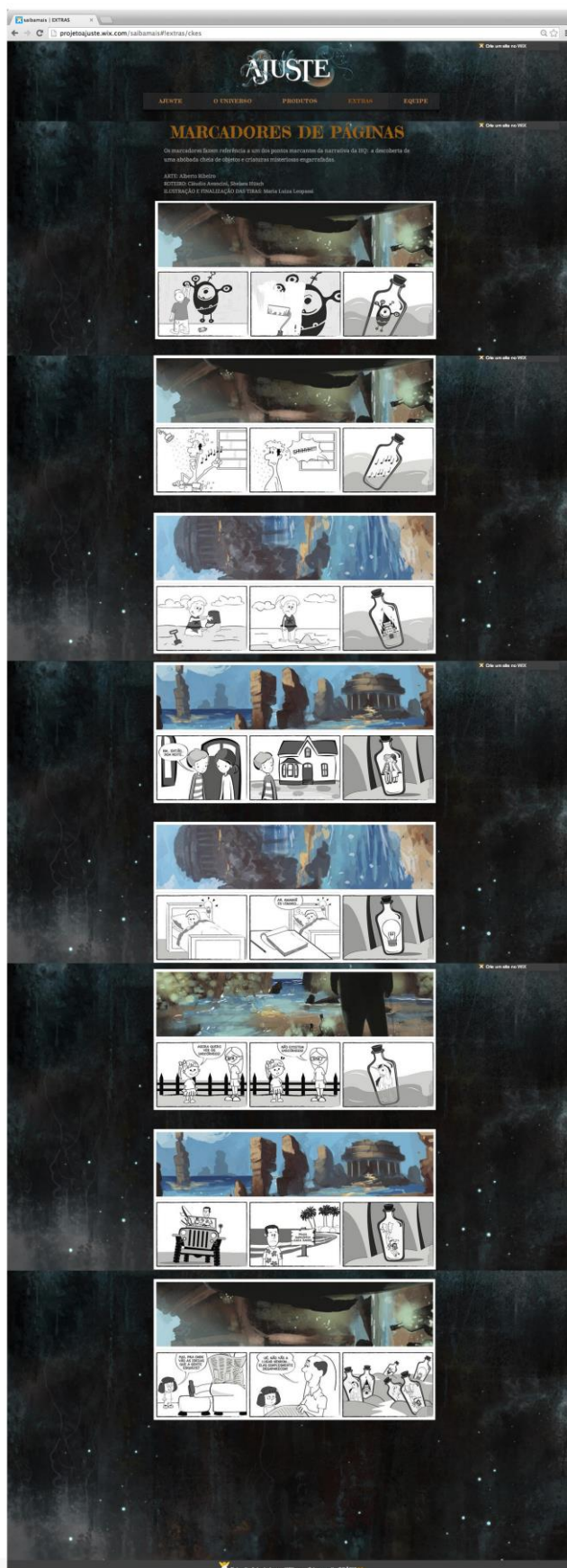
Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

Figura 203: Subpágina “HQ Ajuste”



Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

Figura 204: Subpágina “Marcadores de Página”



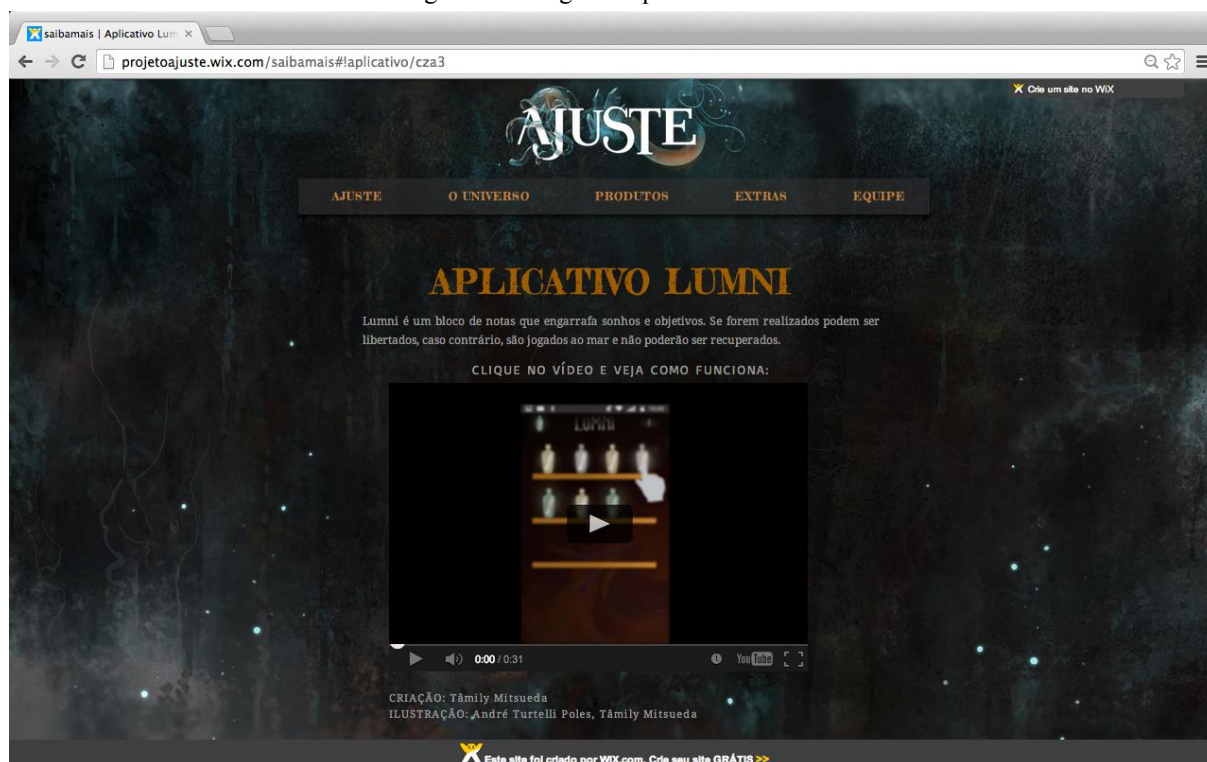
Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

Figura 205: Subpágina “Enciclopédia de caixinhas de música”



Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

Figura 206: Página “Aplicativo Lumni”



Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

A quarta página do menu, “Extras” (Fig. 206), conta com uma parte do material produzido por alguns dos colaboradores do projeto, como os *concepts* de personagem e cenário, e os esboços da história em quadrinho.

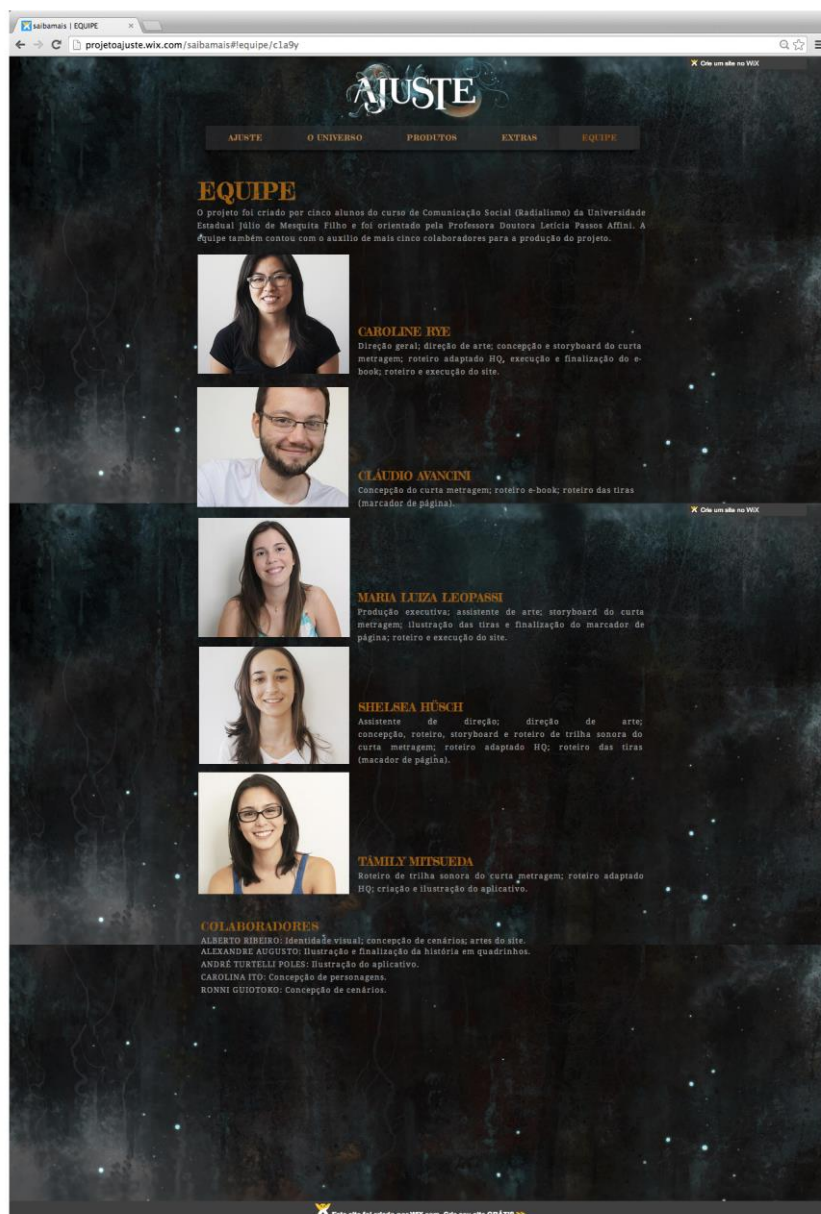
Figura 207: Página “Extras”



Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

Para finalizar, a última página do menu apresenta a equipe responsável pelo projeto e a função desempenhada por cada um.

Figura 208: Página “Equipe”



Fonte: montagem de Caroline Rye e Maria Luiza Leopassi

15.3 PÓS-PRODUÇÃO

Depois de finalizada sua produção, o *site* foi publicado na *web* e pode ser acessado através do link <http://projetoajuste.wix.com/saibamais>.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto envolveu a produção de mais de um produto de complexidade e técnica distintas, por isso, a equipe se mobilizou desde o início para encontrar colaboradores que pudessem auxiliar na execução dos mesmos. Por conta de tempo, recursos e até mesmo voluntários escassos, depositou-se uma confiança em certos colaboradores que muitas vezes se mostrou precipitada. Ao mesmo tempo em que não foi possível prever os contratempos que prejudicaram o andamento do projeto, a mesma incerteza esteve presente nas colaborações que deram certo. No entanto, o problema se encontrou, em parte, no planejamento da equipe, que se permitiu depender demasiadamente de terceiros. Esses, em sua maioria, decepcionaram por fatores como demora na execução, desinteresse, incapacidade de comunicação e desistências de última hora.

Por sua vez, a equipe se mostrou sempre disposta a contornar problemas e buscar novas soluções que viabilizassem a continuação do projeto. Na maior parte das vezes foi necessário agir com rapidez e flexibilidade, acrescidas de um constante desapego em relação aos planejamentos iniciais, com tomada de decisões que geralmente não se mostraram fáceis ou agradáveis. Houve ainda momentos em que a equipe não se encontrou em total sintonia por conta de fatores diversos, o que ocasionou problemas de comunicação que poderiam ter sido evitados. No entanto, a união coletiva se mostrou indispensável para a conclusão do projeto. Tal esforço se mostrou recompensado pelo apoio de amigos e seletos colaboradores que se empenharam no desenvolvimento de materiais essenciais para a concretização do projeto final.

Durante o processo, a equipe aprendeu a lidar com plataformas previamente desconhecidas, executando pela primeira vez tarefas como a criação de um *site*, o desenvolvimento de um aplicativo e a concepção do roteiro de tiras e de uma história em quadrinhos. Por conta da necessidade de se familiarizar com muitas informações novas em um curto espaço de tempo para a utilização imediata desse conteúdo, houve um grande aprendizado acumulado no decorrer do projeto, através de erros e acertos. A pesquisa-ação contribuiu, portanto, para que a equipe pudesse identificar falhas e agir da melhor maneira possível para solucioná-las, aprimorando tanto seu aprendizado prático como teórico.

Devido ao caráter experimental do projeto, que não foi voltado para o mercado, não se estabeleceu relação alguma, seja econômica ou de opinião, entre os criadores e os possíveis consumidores. Apesar disso, todos os produtos foram idealizados desde o início para serem atrativos e manterem um nível constante de qualidade, de forma que esses pudessem ser viabilizados mercadologicamente caso se decidisse por essa opção. Conscientes dos desafios de

um projeto dessa dimensão, lidando com produtos cuja execução não se dominava, e envolvendo um fenômeno tão complexo, tornou-se aceitável que as ideias originais passassem por inúmeras transformações e desvios ao longo de sua execução. Dentro das circunstâncias, o resultado final foi de agrado da equipe.

Espectadores e consumidores de mídia têm mudado significativamente seu comportamento, uma vez que buscam cada vez mais imergir intensamente no universo proposto pelos produtores através de diferentes plataformas. O fenômeno da convergência midiática, no entanto, é extremamente recente. Teorias têm surgido desde o início dos anos 80, e eventos e conferências são realizados em diversos países, reunindo estudiosos e pesquisadores, que discutem as infinitas possibilidades de interação entre cada plataforma e as narrativas criadas. Justamente por se tratar de um processo novo e em desenvolvimento, existe ainda uma grande instabilidade quanto aos termos e às definições entre os teóricos.

A equipe do projeto Ajuste, tendo consciência da dimensão desse fenômeno, buscou realizar seu trabalho segundo os estudos desenvolvidos na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, baseando-se nas teorias propostas por Henry Jenkins (2008) e exemplificando essa crescente proposta de produção midiática, a qual a equipe acredita ser não apenas uma tendência das produções audiovisuais, mas também um fenômeno capaz de gerar grandes transformações na cultura das próximas gerações.

REFERÊNCIAS

ALICE NO PAÍS das Maravilhas. Produção de Joe Roth, Jennifer Todd e Suzanne Todd. EUA/Reino Unido: Walt Disney Pictures, 2010. 1 DVD (108 min), son., color.

ALVARENGA M. V. T., MASSAROLO, J. C. **Franquia Transmídia: O Futuro da Economia Audiovisual nas Mídias Sociais**. Intercom. Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP. 2010. Disponível em: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31098053/Franquia_Transmidia_o_futuro_da_economia_audiovisualnas_midias_sociais.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1390743918&Signature=7yZSXuS08i%2FC8AagcfOm9A8qCYo%3D&response-content-disposition=inline. Acesso em 12 jul, 2013.

APPLE INC. **Como Identificar Modelos de iPhone**. Apple. 2013. Disponível em http://support.apple.com/kb/HT3939?viewlocale=pt_BR. Acesso em: 12, out. 2013.

AS CRÔNICAS de Nárnia: O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa. Produção Mark Johnson. EUA: Disney/Buena Vista, 2005. 1 DVD (143 min), son., color.

A ORIGEM. Produção de Christopher Nolan e Emma Thomas. EUA/Reino Unido: Warner Bros. Pictures, 2010. 1 DVD (148 min), son., color.

BLOCK, Bruce. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais**. São Paulo: Elsevier, 2010.

CARROLL, Lewis. **Alice do outro lado do espelho**. Lisboa, Ed. Estampa, 2010.

DESVENTURAS em Série. Produção de Laurie McDonald e Walter F. Parkes. EUA: Paramount Pictures e Dreamworks Pictures, 2004. 1 DVD (108 min), son., color.

DEXTER Early Cuts. Produção: Lauren Gussis. KTV Media International Bullseye Art, Showtime, Interspectacular, 2009 - 2012. Websérie (48 minutos), color. son. Disponível em <http://www.sho.com/sho/dexter/video/webisodes>. Acesso em: 11 jun. 2013.

GOOGLE INC. **Building Great Apps for Tablets**. Android. 2013. Disponível em <http://developer.android.com/>. Acesso em set. 2013.

HARRY POTTER e a Ordem da Fênix. Produção de David Heymann e David Barron. EUA/Reino Unido: Warner Bros. Pictures, 2006-2007. 1 DVD (138 min), son., color.

INNOCENTE, Lenaide Gonçalves. A tira em quadrinhos no Jornal do Brasil e no Diário Catarinense: um estudo do gênero. Artigo eletrônico, 2005: UNISUL. Disponível em: http://busca.unisul.br/pdf/79925_Lenaide.pdf. Acesso em: 11 jun. 2013

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

LAVANDIER, Yves. **La Dramaturgie: les mécanismes du récit: cinema, théâtre, opéra**,

radio, télévision, B.D. França: Le Clown & l'Enfant, 1994.

LOST. Criação: Jeffrey Lieber, J.J. Abrams e Damon Lindelof. EUA: ABC, 2004.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005

MACHADO, A. Fim da Televisão?. Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia, 2011. Porto Alegre. Disponível em:

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/8799/6163>>.

Acesso em: 10 jul. 2013.

MAGALHÃES, Henrique; NICOLAU Vítor. As tirinhas e a cultura da convergência: adaptação do gênero dos quadrinhos às novas mídias. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCiber, 5., 2011, Florianópolis. **Cultura Midiática**, Universidade Federal da Paraíba. Ano IV, n. 07, 2011.

MAGALHÃES, Henrique. **Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras**. João Pessoa: Marca Fantasia, 2006.

MARSHALL, Lindsey; MEACHEM, Lester. **Como usar imagens**. São Paulo: Ed. Rosari, 2010.

MATRIX. Produção de Joel Silver. EUA: Warner Bros. Pictures, 1999. 1 DVD (136 min), son., color.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2001.

MEIA NOITE Em Paris. Produção Letty Aronson, Stephen Tenenbaum, Jaume Roures. EUA: Paris Filmes, 2011. 1 DVD (95 min), son., color.

MENINO de Ouro, um conto de fadas no país do futebol. Publicis Brasil, MFX Post. Direção: Thomas Ventura, 2013, color. son. (2 minutos). Disponível em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=LI5Uh-LsWs4>>. Acesso em: 11 jun. 2013.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em video digital: uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Ed. Summus. 2009

NICOLAU, Marcos. **Tirinha: a síntese criativa de um gênero jornalístico**. João Pessoa: Marca Fantasia, 2007.

O MUNDO Imaginário do Dr. Parnassus. Produção de Samuel Hadida, Amy Gilliam e William Vince. EUA/Reino Unido: Lionsgate, 2009. 1 DVD (122 min), son., color.

OZ MÁGICO e Poderoso. Produção de Joe Roth. EUA: Walt Disney Pictures, 2013. 1 DVD (130 min), son., color.

REUGE INC. **Reuge: The art of mechanical music**. Reuge. 2013. Disponível em <<http://www.reuge.com/home>>. Acesso em: 05, out. 2013.

SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal**. São Paulo: Ed. Iluminuras, 2001.

SMART ART INC. **Smart Art Atelier Rio**. Smart Art. 2013. Disponível em <<http://www.smart.art.br/loja/index.php>>. Acesso em: 05, out. 2013

SPINOZA, Baruch. **Ética**. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2009.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.

ULBRICHT INC. **Christian Ulbricht: Handcrafted in Germany since 1928**. Ulbricht. 2013. Disponível em <<http://www.ulbricht.com/>>. Acesso em: 05, out. 2013.

WATTERSON, Bill. **O mundo é mágico: as aventuras de Calvin & Haroldo**. Tradução de Luciano Vieira Machado. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.