



UFRJ

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**

CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE BELAS ARTES

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL

GIULIANA DO SOUTO VALPASSO DA SILVA

**ANA:**

Narrativa ilustrada digital multilinear

Orientador: Marcelo Ribeiro

Rio de Janeiro

2020.1

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**

Centro de Letras e Artes

Escola de Belas Artes

Departamento de Comunicação Visual

Giuliana do Souto Valpasso da Silva

**ANA:**

Narrativa ilustrada digital multilinear

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Visual Design – Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Orientador: Prof. Marcelo Ribeiro

## **Resumo**

Este trabalho de conclusão consiste na criação de um projeto de narrativa ilustrada digital multilinear, a partir de um roteiro e ilustrações de autoria própria. O projeto é centrado na personagem “Ana” e aborda seu amor pelo violão, pela música e sua imaginação fértil e criativa. A imaginação da personagem é um ponto importante, pois dela partem as possibilidades de diversas linhas narrativas.

A monografia descreve todas as etapas do processo de criação, da pesquisa sobre narrativas, livros ilustrados e a mídia digital, à construção do roteiro, personagem, produção das ilustrações, utilização da tipografia, música e interações por parte do leitor. Também apresenta análises de dois projetos de narrativa ilustrada digital, o “Leia para uma criança” e o Google Doodle que celebra o autor Alexandre Dumas.

O objetivo do projeto foi explorar as diversas possibilidades do meio digital e utilizar as ferramentas desta mídia a favor da narrativa para conceber uma história ilustrada infantil. Em “Ana” o leitor poderá escolher os caminhos que a personagem vai fazer, construindo uma história diferente a cada vez que experimentar a obra.

Palavras-chave: ilustração, mídia digital, narrativa multilinear.

## Índice de Figuras

Figura 1: "Espectro livro ilustrado: palavras e imagens" (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p.27) .....	9
Figura 2: Parte de uma estrutura ramificada. ....	21
Figura 3: Estrutura simplificada de uma narrativa foldback .....	22
Figura 4: Diferença da visualização no celular e em um navegador de internet no computador.....	25
Figura 5: Tela de dicas de leitura, capa e créditos logo abaixo da capa. ....	26
Figura 6: Exemplos da divisão de cenas .....	26
Figura 7: Exemplo de uma cena panorâmica .....	27
Figura 8: Exemplos do uso da tipografia. ....	27
Figura 9: Tela inicial do doodle.....	28
Figura 10: Exemplo das transições de tela.....	29
Figura 11: Todas as telas do Doodle .....	29
Figura 12: Rascunhos iniciais do roteiro .....	33
Figura 13: Diagrama do roteiro .....	34
Figura 14: Color script .....	35
Figura 15: Primeiros testes de arte final .....	35
Figura 16: Quadro de referências .....	36
Figura 17: Exemplos de arte final .....	37
Figura 18: Hilda (2018).....	38
Figura 19: Alegria, "Divertidamente" (2015).....	38
Figura 20: Desenvolvimento da personagem.....	39
Figura 21: Estudos do violão.....	39
Figura 22: Estudos da personagem com violão .....	40
Figura 23: Desenvolvimento do rosto da personagem .....	40
Figura 24: Estudos de roupa da personagem .....	41
Figura 25: Rascunhos da capa.....	41
Figura 26: Processo da criação do título.....	42
Figura 27: Capa finalizada.....	43
Figura 28: Desenvolvimento do desenho dos botões .....	44
Figura 29: Captura de tela do fluxograma criado no Adobe xd .....	46
Figura 30: Ilustração com a grid.....	47
Figura 31: Ilustração sem a grid .....	47
Figura 32: Exemplificação da divisão das telas .....	48
Figura 33: Exemplo de como as ilustrações são formadas, dividida em camadas. ....	48

## Sumário

INTRODUÇÃO .....	7
1. Metodologia de Pesquisa.....	8
1.1 Livro Ilustrado.....	8
1.1.1 O formato do Livro e projeto gráfico.....	12
1.1.2 A capa .....	13
1.1.3 Tipografia nos livros ilustrados .....	14
1.2 Livro ilustrado digital.....	14
1.3 Narrativa.....	18
1.3.1 O tempo narrativo.....	20
1.3.2 Multilinearidade e interação .....	20
1.3.3 A interatividade .....	23
1.4 Roteiro.....	24
1.4.1 Etapas de um roteiro.....	24
1.5 Análise de similares.....	25
1.5.1 “Leia para uma criança” - Banco Itaú.....	25
1.5.2 Google Doodle - Alexandre Dumas.....	28
2. Metodologia de Projeto .....	30
2.1 Sketchbook.....	30
2.2 História – Narrativa Multilinear .....	30
2.2.1 Sobre a história.....	30
2.2.2 Nome da Personagem .....	31
2.3 Roteiro – Narrativa.....	31
2.3.1 Rascunhos iniciais .....	31
2.3.2 Diagramas.....	33
2.4 Desenvolvimento visual .....	35
2.4.1 Estilo visual .....	35
2.4.3 Personagem .....	37
2.4.4 Capa .....	41
2.5 Projeto Gráfico .....	43
2.5.1 Especificações .....	43
2.5.2 Botões.....	43

2.5.3 Tipografia.....	44
2.5.4 Música.....	45
2.6 Produção do Protótipo .....	45
2.7 Projeto Finalizado .....	49
Conclusão.....	59
Referências:.....	61

## INTRODUÇÃO

O fato de estudar design na Escola de Belas Artes da UFRJ, me proporcionou estar em contato com diversas outras áreas das artes, que sempre me interessaram. Tentei aproveitar essa oportunidade o máximo que pude já que o desenho, que sempre foi minha grande paixão, foi também o que me norteou na hora de escolher um curso superior.

Na graduação, pude conhecer e experimentar diversas áreas do design que foram abrindo cada vez mais meus horizontes, mas o que considero mais importante, e essencial, foi aprender a projetar. Os conhecimentos de metodologia, processos experienciados e praticados durante a graduação, como estruturar um projeto do início ao fim, eu levo como o maior triunfo na minha escolha de curso e o que me faz poder afirmar que acertei nessa escolha.

Este trabalho de conclusão de curso, para mim, se apresentou como o momento certo para juntar interesses que eu já tinha e outros que fui desenvolvendo durante os anos de estudo na universidade. A ilustração era indispensável neste projeto. Trabalhar com narrativa foi algo que tomei gosto depois de cursar algumas matérias como de livro ilustrado e história em quadrinhos. A ideia de criar uma história foi um desafio que eu quis enfrentar, pois queria mostrar para mim mesma que eu também poderia ser autora das minhas próprias histórias e não só adaptar as de outros autores. E os estudos sobre narrativa e roteiro foram essenciais para que eu pudesse construir minha história.

Por ser uma história autoral, ela contém partes minhas, como o gosto pela música. Outra forma de arte que me encanta e que é um grande passatempo para mim. Que não só me distrai nos momentos de descanso como também se mostrou ser mais uma forma de narrativa. Então, também quis adicionar isso ao projeto.

A escolha de se trabalhar em uma mídia digital foi outro grande desafio, que veio por motivos externos da vida, mas que se encaixa muito bem com a construção de uma narrativa multilinear. Por meio dela pude experimentar características advindas da mídia digital, que permitem produzir uma experiência totalmente diferente da mídia impressa. O objetivo de construir uma narrativa digital era de justamente construir uma obra pensada para este meio e não algo como uma adaptação advinda da mídia impressa.

A monografia apresenta as características do livro ilustrado, segundo Sophie Van Der Linden, Maria Nikolajeva e Carole Scott. Destaca as peculiaridades e especificidades das características do formato do livro ilustrado na mídia digital e seu desenvolvimento, segundo Junko Yokota e William H. Teale, Ana Lúcia Pinto, Nelson Zagalo e Eduarda Coquet. Aponta

um estudo da narrativa e como ela se estrutura, segundo os autores Doc Comparato, Christopher Vogler, André Guirland Vieira. Se estende para a investigação da multilinearidade da narrativa a partir dos estudos de Ernest Adams. Aponta as etapas de um roteiro de acordo com Doc Comparato. E traz duas análises do uso da narrativa em meio digital.

Num segundo momento ela destrincha todo o processo do projeto, desde a origem da ideia de trabalhar com narrativa multilinear, conceituação e história até o desenvolvimento visual e de personagem, construção das ilustrações, relação texto e imagem, especificações do formato digital e como foi produzido. Apresentando, enfim, o produto final.

## **1. METODOLOGIA DE PESQUISA**

### **1.1 Livro Ilustrado**

A denominação livro ilustrado é genericamente muito utilizada para categorizar diversos tipos de produtos editoriais que contenham texto e imagem. Porém, livros ilustrados são artefatos bem específicos. Eles articulam a ilustração e o texto verbal criando uma narrativa que não seria possível com apenas uma das partes.

Uma das características do livro ilustrado é, realmente, a existência de texto e imagem. Mas a maneira como esses elementos vão interagir é que vai determinar sua classificação como livro ilustrado.

As autoras Maria Nikolajeva e Carole Scott (2011) se propuseram a criar uma tipologia do livro ilustrado. Elas constroem sua análise a partir de um espectro de possibilidades entre texto e imagem, sendo texto-imagem dois extremos. Um texto sem imagens e um livro-imagem. E dessas duas categorias ainda podem-se dividir em narrativa e não narrativa. Então existe o texto narrativo (uma história), o não narrativo, uma narrativa sem texto (apenas imagens) e um livro demonstrativo (apenas imagens, mas sem narrativa).

As autoras fizeram uma tabela a partir de análises de diversos livros para demonstrar todo esse espectro de possibilidades da relação texto-imagem.



PALAVRA	
texto narrativo	texto não narrativo
texto narrativo com poucas ilustrações	livro de lâminas (Abecedário, poesia ilustrada, livro com ilustração não ficcional)
texto narrativo com pelo menos uma imagem por página dupla (não é dependente da imagem)	
livro ilustrado simétrico (duas narrativas mutuamente redundantes)	
livro ilustrado complementar (palavra e imagem preenchem uma a lacuna da outra)	
livro ilustrado "expansivo" ou "reforçador" (a narrativa visual apoia a verbal, a narrativa verbal depende da visual)	
livro ilustrado de "contraponto" (duas narrativas mutuamente dependentes)	
livro ilustrado "siléptico" (com ou sem palavras) (duas ou mais narrativas independentes entre si)	
narrativa de imagens com palavras (sequencial)	livro demonstrativo com palavras (não narrativo, não sequencial)
narrativa de imagens sem palavras (sequencial)	
livro-imagem ou livro de imagem	livro demonstrativo (não narrativo, não sequencial)
IMAGEM	

Figura 1: "Espectro livro ilustrado: palavras e imagens" (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p.27)

Fazendo uma breve análise da tabela, começando do extremo texto sem imagens, uma narrativa verbal pode ser representada por imagens, tornando-se uma história ilustrada. As imagens são subordinadas às palavras. Segundo as autoras, "(...) o texto não depende de ilustrações para transmitir sua mensagem essencial". (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p. 24)

Mesmo que o texto seja ilustrado por diferentes artistas com diferentes estilos, a história vai continuar a mesma, pois sua essência está no texto.

Um texto não narrativo, como um poema, por exemplo, pode ser ilustrado por imagens. Ele pode até ser escrito depois das imagens, para acompanhar as ilustrações. E as imagens acrescentam muito à experiência de leitura, mas ele pode existir por si próprio sem a necessidade de ter ilustrações para que seja lido.

Doravante, indo para o outro extremo, imagens sem palavras. Um livro demonstrativo, como um dicionário, por exemplo, que não contém nenhuma narrativa, palavras simples podem acompanhar as ilustrações. Esse tipo de livro pode ser o único tipo em que haja uma correspondência total de texto verbal e visual. A menos que se trate de ironia. Esses dicionários ilustrados podem ser simples, mas uma narrativa sem palavras já é mais complicada, pois demanda que o leitor verbalize a história. Dependendo da quantidade e natureza das lacunas iconotextuais, um livro-imagem pode ter diferentes graus de sofisticação.

E há ainda os tipos que estão mais no meio do espectro. Como o livro ilustrado simétrico, que possui duas narrativas redundantes, texto e imagem dizem a mesma coisa. E livro ilustrado complementar, o texto e a imagem preenchem a lacuna um do outro.

Já a autora Sophie Van der Linden define os livros ilustrados:

Obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente [é então chamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens. (LINDEN, 2011, p. 24)

Partindo da organização realizada por Linden dos livros para crianças e jovens que contém imagens, pode-se definir estes livros como:

- **Livros sem ilustração:** obras constituídas apenas por texto;
- **Livros com vinhetas:** apresentam o texto acompanhado de vinhetas ilustradas, com função decorativa;
- **Livros com ilustração:** no qual o texto sustenta a história e é predominante, tendo a ilustração para acompanhar o texto;
- **Livro de conceito-chave:** se aproxima aos livros denominados pela autora de “imaginativos”. Obras que visam à “aquisição da linguagem por meio do reconhecimento de imagens referenciais” (LINDEN, 2011, p. 25). São normalmente destinadas à primeira infância;
- **Livros ilustrados:** também conhecido como “álbum ilustrado”. Termos ainda não muito estabelecidos no Brasil, podendo possuir definições diferentes ou se confundindo com outras terminologias como “picturebook”, “livro de imagem” ou “livro para criança”. Em Portugal, é conhecido como álbum ilustrado, na França, é álbum ou livre d’images, conforme o contexto. São obras em que a imagem é preponderante em relação ao texto, e que a narrativa se desenvolve de forma articulada entre texto e imagem;
- **Livro de imagem:** possui narrativa totalmente visual, sem presença de texto.
- **Histórias em quadrinhos:** é caracterizada por uma organização de página com imagens sequenciais organizadas em disposição compartimentada;
- **Livros pop-up:** acomoda sistemas de abas, encaixes, que permitem diversos desdobramentos de elementos, inclusive em três dimensões.
- **Livros-brinquedo:** objetos híbridos situados entre o livro e o brinquedo.
- **Livros interativos:** se apresentam como suporte de atividades diversas, como pinturas, recortes, colagens, desenhos, construções, etc.
- **Livros imaginativos:** obras que “visam à aquisição da linguagem por meio do reconhecimento de imagens referenciais”. (LINDEN, 2011, P. 24-25).

Existe um campo conhecido como *picturebook theory*, que aborda a interação dos elementos do livro ilustrado no processo de compreensão da história pelo leitor da seguinte forma: o texto verbal e a ilustração se relacionam em um mesmo espaço, a página dupla – páginas pares e ímpar justapostas. Segundo Nikolajeva e Scott, as relações entre texto verbal e ilustração, obedecem a estados de redundância ou diferentes graus e naturezas de ‘dependência’ e ‘reforço’. (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p.23). Esses estados aparecem no ato de leitura, que segue um padrão denominado círculo hermenêutico, em que “o leitor se volta do verbal para o visual e vice-versa [...]. Cada nova releitura, tanto de palavras como de imagens, cria pré-requisitos melhores para uma interpretação adequada do todo” (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p.14.).

Para definir melhor essas relações, as autoras citam também a *Readers-Response Theory*, teoria surgida nos anos 1960, que apresenta o conceito de brechas textuais:

O texto verbal tem suas lacunas e o mesmo acontece com o visual. Palavras e imagens podem preencher as lacunas umas das outras, total ou parcialmente. Mas podem também deixá-las para o leitor/espectador completar: tanto palavras como imagens podem ser evocativas a seu modo e independentes entre si. (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p.15)

Para a autora Sophie Van Der Linden (2011), do ponto de vista da recepção do sentido, existem três tipos de relação entre texto e imagem:

- 1- **Relação de redundância:** uma relação que não produz nenhum sentido suplementar. Texto e imagem remetem a mesma narrativa, personagens e acontecimentos. De forma rigorosamente idêntica. Uma das narrativas pode ser amplamente dominante sem que a outra a complete ou seja necessária para o entendimento da história como um todo. Para desenvolver a essência do discurso, um suporte, texto ou imagem, não precisa do outro.
- 2- **Relação de colaboração:** para a autora, texto e imagem trabalham em colaboração um com o outro, de forma a conseguir preencher as lacunas presentes no outro. Trabalham em conjunto visando um sentido comum. Nesta relação de colaboração, o sentido não está apenas em um dos suportes, ele emerge da relação entre o texto e a imagem.
- 3- **Relação de disjunção:** nesta relação, texto e imagem não possuem nenhum ponto de convergência. É até possível de se encontrar histórias ou narrações paralelas. A contradição questiona o leitor e deixa as interpretações em aberto, pois não há uma orientação para um sentido definido.

Levando em consideração as pesquisas em relação à definição do livro ilustrado desenvolvidas pelas autoras citadas acima, pode-se entender que este tipo de obra é um artefato narrativo com características bem definidas, pautadas na relação entre texto e imagem. Diversos

gêneros são encontrados sob esta categoria de livro, apesar da ideia que o público geral tem de que é apenas infantil. Isto se dá por causa da popularização do gênero infantil neste formato. Mas essa popularização não descarta outros gêneros, muito pelo contrário, há bastante liberdade de criação tanto da parte do texto quanto da ilustração, para a criação de narrativas diversas. A relação entre o texto e a imagem nessas obras são determinantes para a maneira como as histórias são criadas e entendidas nesse objeto.

### **1.1.1 O formato do Livro e projeto gráfico**

O formato do livro é uma questão tanto técnica quanto estética, determinada pela relação entre a altura e largura do objeto. Deve ser definida levando em consideração a relação entre o objeto e leitor, manuseio e produção. Entrando no meio digital, deve ser levado em conta as plataformas e hardwares existentes no mercado e utilizados pelos leitores.

A classificação etária também é importante para esta definição, pois, pelo senso comum, livros com formatos mais diferenciados e proporções maiores são considerados como infantis, e os livros juvenis, tentam se identificar com livros para adultos, com formatos menores e mais uniformizados.

No projeto gráfico do livro, o que auxilia os designers a organizar visualmente os conteúdos é o grid. Para Lupton e Phillips (2008), o grid é uma rede de linhas, horizontais, verticais, angulosas, irregulares e até circulares. Essas linhas-guia ajudam o designer a alinhar os elementos entre si, organizam o conteúdo ativo da página e estrutura os espaços em branco, que participam do conjunto geral. “Os grids auxiliam os designers na criação de composições ativas e assimétricas, em vez de estáticas e centradas” (LUPTON, PHILLIPS, 2008, p. 187). O grid pode trabalhar em segundo plano, ou se afirmar como um elemento ativo, tornando-se visível quando os objetos se alinham com ele.

Samara (2007) define o grid como um conjunto de relações de alinhamentos que trabalham como guias. “Um grid introduz uma ordem sistemática num leiaute, diferenciando tipos de informação e facilitando a navegação entre eles” (SAMARA, 2007, p. 22). Ele auxilia os designers em seus projetos e ajuda os leitores a diferenciar os conteúdos fornecidos, através da organização visual.

Alguns designers utilizam o grid de forma mais rígida, enquanto outros preferem utilizá-lo como um ponto de partida no processo do projeto.

### 1.1.2 A capa

É o primeiro contato com o livro. É onde se transmite as informações sobre o livro, o tipo de discurso, o estilo de ilustração, o gênero. Ela estabelece pistas do que o leitor encontrará no livro. (LINDEN, 2011)

O autor Andrew Haslam (2007) afirma que a capa possui duas funções distintas:

- 1- Proteger as páginas internas.
- 2- Indicar o conteúdo, funcionando como um elemento de convencimento para que o livro seja comprado.

Ela participa da definição do livro enquanto objeto a ser descartado ou lido pelo leitor. É a parte do livro mais importante na criação das expectativas por parte dos leitores em relação à obra. (POWERS, 2008)

Para Haslam (2007, p. 162), “os múltiplos estilos de capa refletem o amplo espectro do público leitor”. Segundo ele, ao se observar o público leitor, é possível encontrar diversas diferenças, como de idade, vestimentas, gênero e também localidade. Tudo isso interfere na produção das capas de livros.

No mercado editorial são encontrados alguns estilos de capa como:

- Capas que promovem a marca: as capas feitas para uma coleção com vários volumes, promovem um título e informam o leitor dos próximos títulos compostos na coleção. Essa coleção exposta na livraria, se destaca em relação aos livros avulsos, atraindo mais a atenção dos leitores.
- Capas projetadas a partir de uma posição documental: elas apenas buscam registrar o que contém no livro. O layout da capa pode captar e refletir o layout do miolo.
- Capas conceituais: capas que buscam representar conceitualmente o conteúdo narrativo do livro, utilizando elementos visuais que estabelecem diálogo com o repertório cultural do leitor.
- Capas expressionistas: são utilizadas em romances e contos. O objetivo é evocar o conteúdo e dar dicas do que está por trás da capa afim de intrigar o leitor. Esse estilo de capa geralmente utiliza desenhos, fotografias, ilustrações ou imagens a ver com o conteúdo da obra. Ela contém uma imagem interessante que combinada ao título possa remeter o leitor à algum elemento da história ou sugerir o clima emocional da obra.

### 1.1.3 Tipografia nos livros ilustrados

Segundo Linden (2011), no livro ilustrado, texto e imagens não podem ser separados por completo, mesmo que as vezes se ignorem, se contradizem. “(...) São apreendidos por um mesmo olhar e necessariamente se relacionam de um ponto de vista formal”. (LINDEN, 2011, p. 92) Então, de acordo com a ocupação do espaço dessas duas linguagens, suas características, disposições e efeitos, a autora afirma que o texto pode convergir para a imagem por duas maneiras:

- 1- Representação icônica: os textos procuram, visualmente, dar conta do seu significado. Segundo a autora, a mensagem linguística se transforma totalmente numa representação icônica quando toma parte de uma composição visual.
- 2- Apresentando características plásticas formais: texto e imagem podem ser produzidos com as mesmas ferramentas e técnicas.

### 1.2 Livro ilustrado digital

Em 1971, Michael Hart fundou o Projeto Gutenberg, digitalização, arquivamento e distribuição de livros na internet. Em julho do mesmo ano foi criado o primeiro e-book e em 1999 foi lançado o primeiro *e-reader*, *The Rocket eBook*. (Flatschart, 2014)

O autor Robert Chrystal (2009) define o e-book como uma representação digital ou eletrônica de um texto, scaneado, digitado ou programado, que possui “páginas” digitais e que pode ser lido utilizando um software leitor de e-book em um computador pessoal ou smartphone ou em um dispositivo feito para leitura de e-books.

No final da década de 1980, nasceu o primeiro livro ilustrado digital. A editora Broderbund lançou uma coleção de “*picturebooks*” em CD-ROM, como por exemplo, “*Arthur’s Teacher Trouble*” (Broderbund, 1992). Esses livros interativos de narrativa digital não tiveram nenhuma expansão significativa por mais de uma década. Hoje em dia, por causa do formato obsoleto e da evolução dos softwares e hardwares, os CD-ROMs dessa época quase não podem mais ser lidos.

No começo do século XXI, o uso do CD-ROM foi diminuindo e a internet foi sendo mais aderida e alcançando cada vez mais pessoas. Os computadores foram se desenvolvendo, com melhores processadores e mais espaço de memória, possibilitando os usuários acessarem um número cada vez maior de informação, receber vídeos, animações. E os conteúdos que estavam no CD-ROM passaram a estar na internet.

O nascimento e desenvolvimento de diversos dispositivos eletrônicos portáteis de leitura de e-books como Kindle ou iPad, impulsionou a evolução do formato do livro digital, o número de títulos e gêneros disponíveis. O processo de adaptação de livros ilustrados impressos para o meio digital foi aprimorado com esses dispositivos portáteis. Havendo melhorias relacionadas ao que esses dispositivos podem fazer e que os computadores não são capazes, como movimentos giratórios, manipulando por meio do toque itens que aparecem na tela. Neste contexto surgem os *e-picturebooks*.

Junko Yokota e William Teale (2014) categorizam os desenvolvimentos dos *e-picturebooks* como:

**1. Scanear um livro ilustrado inteiro;**

No passado, o livro ilustrado digital era apenas uma versão scaneada do livro impresso. Com nada adicionado ou retirado. Mantendo todas as decisões artísticas e de design do livro impresso original. A disponibilidade e acesso global são, com certeza, um bom propósito para essa adaptação. Mas em outros aspectos, a versão original é preferível. Pois o projeto foi planejado para uma mídia impressa, não digital.

**2. Transformar livros ilustrados em criações semelhantes a filmes;**

Essa adaptação é uma forma de aproveitar as possibilidades digitais. Por exemplo, o livro ser lido em voz alta, a câmera movendo-se sobre as ilustrações, sons relacionados à história do livro. Uma produção que guia uma experiência visual de conexão entre texto e imagem. Esse tipo de abordagem coloca o diretor no comando visualmente e auditivamente.

**3. Transformar livros ilustrados utilizando recursos únicos do mundo digital;**

Aproveitar o que os computadores podem fazer e que a mídia impressa não consegue, incorporando recursos como som e movimento. Por exemplo, adicionar áudio de leitura, sons, músicas, adicionar pontos específicos em elementos das ilustrações, programadas para responder a um clique do mouse, ou *mouseover*, com som, animação ou ambos.

**4. Adicionar recursos interativos, incluindo jogos.**

Interações e jogos no decorrer do livro que ampliam e estendem a narrativa para além da história principal.

Houve grandes mudanças no processo de concepção, produção e comercialização do livro. Novas configurações de livros digitais tornaram-se possíveis por causa dos novos recursos disponíveis nos dispositivos, como áudio, vídeo, internet e a tecnologia *multi touch*. Deixou-se de haver apenas uma tradução de livros impressos para livros digitais. Passando a ter mais experiências multimídias e interativas advindas do próprio mundo digital.

Os *e-picturebooks* foram sendo desenvolvidos com o uso de interações nas imagens na tela. A narrativa foi sendo diretamente influenciada por essas interações. Pois elas permitem uma diferente progressão da narrativa, usando características de outras mídias, como planos de cinema, movimentos de câmera e jogos relacionados com o tema do livro.

Os pesquisadores Ana Lúcia Pinto, Nelson Zagalo e Eduarda Coquet (2015) analisaram os chamados *book-app* (ou *story-app*, ou *enhances-book*). Esses, possuem recursos mais diversos porque são aplicativos. As experiências de narrativa são desenvolvidas aproveitando todo o potencial dos sistemas operacionais dos dispositivos móveis para qual foram programados. Geralmente iOS e Android. Eles fizeram um levantamento das especificidades das características desse formato e encontraram os seguintes atributos:

### **1. Recursos multimídia;**

A inclusão de recursos multimídia como a animação, mudou a ilustração no contexto dos *book-apps* pois na maioria das vezes a imagem não é estática, contém, pelo menos, movimentos sutis. Que podem ser auto inicializáveis ou condicionados a uma ação do leitor. A música também é muito utilizada, muitas vezes como um fundo para enfatizar o humor ou sentimento presentes na história.

### **2. Múltiplas formas de apresentação do texto;**

O texto pode aparecer de diversas formas. Sobreposto à imagem de fundo, na parte inferior da tela, em espaços delimitados por quadros ou botões indicativos, em balões, como nos quadrinhos, ou pode vir junto com a ilustração formando composições diferentes a cada tela. A narração oral também pode estar presente, como um segundo acesso ao texto verbal.

### **3. Interatividade em tempo real;**

A tecnologia *multi touch* confere ao *book-app* uma de suas características mais exploradas, a interatividade. O exemplo mais simples são as formas de avançar a história. Os livros impressos também podem possuir recursos interativos, mas nos *book-apps* as possibilidades de interação são extremadamente expandidas. Alguns *app-books* exploram ainda mais os funcionamentos dos dispositivos, com mudança da posição do dispositivo, como inclinándolo, chacoalhándolo ou virándolo.

### **4. Gamificação;**

É um fenômeno em que características de jogabilidade são incorporadas a outras áreas de atividade. Como utilizar recursos de jogos dentro da narrativa de um livro.

### **5. Novas formas de organização do conteúdo.**

Além de repertório visual e verbal, em alguns *app-books* é necessário também um repertório gestual para a interação na tela touch. Como deslizar, pegar, soltar, pinçar, expandir.



Os e-picturebooks podem ser compreendidos como uma experiência onde as barreiras fundamentais do livro ilustrado são expandidas, cada vez mais, pela programação de softwares, que inclui novos artefatos cognitivos para tratar a questão do *storytelling*, ao passo que apresenta novas questões às tarefas de contar e compreender histórias ilustradas nesse meio. (ESTEFANI e QUEIROZ, 2016, p.11)

Por conta das particularidades do meio digital, são possíveis novas e diversas formas de organizar o conteúdo, diferente dos livros ilustrados impressos em que texto e ilustração se relacionam na página dupla, num espaço mais limitado para mutações e interações. Portanto, a experiência do leitor é completamente diferente ao ler um *e-picturebook* e um livro ilustrado impresso.

Mas os autores Yokota e Teale (2014) recomendam alguns critérios importantes para avaliar os *e-picturebooks*:

**1. A história é apresentada de forma adequada em formato digital?**

Se a voz utilizada na leitura, é apropriada ao tom da história e dos personagens, se os efeitos sonoros e as músicas são apropriados, se o tamanho e o formato das ilustrações se ajustam às proporções do tablet.

**2. A história se aproveita adequadamente dos recursos que a plataforma digital proporciona?**

A história pode se dispor da narrativa não linear. Ou possuir recursos adicionais que os leitores podem adquirir, permitindo assim aumentar a extensão ou complexidade da história. Por exemplo, existir a possibilidade de experimentar a história em vários idiomas.

**3. Os recursos interativos mantêm a integridade da história principal?**

Alguns recursos podem funcionar como componente chave para complementar o fluxo narrativo da história. Outros podem ser uma distração.

**4. Algum recurso suplementar se alinha com a história?**

É mais importante que personagens principais ou algum outro traço central do livro sejam representados nos recursos suplementares do que se utilizar de atividades genéricas com pouco ou nenhum conteúdo vinculado à própria história.

No momento de projetar um livro ilustrado digital, ou mesmo de adaptar um livro impresso para o meio digital, é importante se atentar aos critérios citados acima para que as escolhas dos recursos a serem utilizados no livro façam sentido para a história que está sendo contada. E que possam até mesmo proporcionar uma extensão da narrativa, mas sem que sejam usados deliberadamente, não adicionando nada de significativo à narrativa.

### 1.3 Narrativa

O estudo da narrativa é sobre como os seres humanos vivenciam e representam o tempo, e também como os seres vivenciam e significam o próprio mundo. O entendimento da narrativa se modifica com o passar dos anos e isso se reflete em sua estrutura.

Estudar narrativa é estudar a própria vivência humana, segundo André Guirland Vieira, em seu artigo *Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica*. (Porto Alegre, 2001)

Os estudos da narrativa começaram a partir da Poética de Aristóteles, escritos em torno do ano de 335 a.C., que segue sendo uma obra de referência para o entendimento da narrativa até hoje. Segundo a obra, existem três pontos gerais em um enredo de uma narrativa clássica ocidental. Eles são: o prólogo, o episódio descrito e o êxodo. Estes três pontos são os chamados atos.

Esta estrutura se mantém relevante até o presente, apesar de algumas mudanças de nomenclatura. Hoje são chamados de Introdução, desenvolvimento e desenlace, ou apenas de primeiro, segundo e terceiro ato. E cada ato possuindo uma estrutura interna própria. É uma estrutura base para a narrativa ocidental, ainda que existem diversas outras estruturas com números maiores de atos, pois os pontos principais dos textos são centrados em conflitos e suas possíveis soluções.

Carl Gustav Jung (1945/1984) foi um dos primeiros pesquisadores a falar sobre a existência de uma estrutura narrativa nos sonhos. Ele estudou uma quantidade grande de sonhos e reparou que eles tendem a se organizar em fases: exposição, desenvolvimento, culminação ou peripécia e lise, solução ou resultado. Por exemplo:

Vejo-me numa rua; é uma avenida (Exposição). Ao longe aparece um automóvel que se aproxima rapidamente. Sua maneira de movimentar-se é estranhamente insegura, e eu penso que o motorista deve estar embriagado (Desenvolvimento). De repente sou eu que estou no carro e aparentemente sou eu mesmo o motorista embriagado. Estou apenas estranhamente inseguro e como que sem a direção do carro. Não consigo mais controlar o carro e vou com ele de encontro a um muro, com grande barulho (Culminação ou Peripécia). Observo que a parte dianteira do carro ficou toda amassada. É um carro alheio que eu desconheço. Eu próprio não estou ferido. Reflito com certa preocupação sobre minha responsabilidade (Lise, Solução ou Resultado) (JUNG, 1945/1984; p. 303).

A exposição indica a situação inicial, no desenvolvimento a situação se complica e ocorre uma tensão, na culminação algo decisivo ocorre ou a situação muda totalmente e na solução o problema se resolve.

Os autores Labov e Waletzky (1967), baseiam seus estudos em narrativas orais de diversas culturas. Labov defende que a narrativa vai ter duas funções fundamentais: de referência e avaliação. A função de referência tem a ver com a sequência temporal das ações. Já a função de avaliação transmite o motivo da narrativa ter sido contada. (VIEIRA, 2001)

Os autores dividem a narrativa em cinco macroproposições<sup>1</sup>: Orientação > complicação > resolução > conclusão moral > avaliação ou ação. Na orientação, é definido o espaço, tempo e características das personagens. Na complicação, acontece uma situação que modifica o estado inicial. A narrativa segue para um momento que uma ação transforma a nova situação, chegando a um resultado, estabelecendo assim um novo estado, diferente do inicial. No final da narrativa é elaborada a moral, a partir das consequências.

Segundo Jung (1945/1984) e Labov e Waletzky (1967), para haver uma narrativa é preciso que haja uma relação cronológica e lógica entre os eventos e ações e que os eventos tenham uma organização macroproposicional. (VIEIRA, 2001)

Joseph Campbell, em seus estudos da narrativa mitológica, encontrou pontos e arcos de desenvolvimento, personagens e arquétipos em comum em diversas culturas. Elaborando a partir daí a Jornada do Herói. Que foi utilizada por Christopher Vogler na produção de roteiros para o cinema e então difundida para diversas outras mídias. (VIEIRA, 2001)

Sua nomenclatura e alguns pontos principais foram alterados para o seu uso na criação de roteiros cinematográficos. Muitos roteiristas passaram a utilizá-la como um guia, apesar de não haver uma rigidez nos passos tomados pela estrutura.

Mas A Jornada do Herói passou a receber muitas críticas como método de padronização de roteiros.

A estrutura de três atos fixos com pontos determinados por “pontos de virada” cronometrados pelos teóricos norte-americanos me parece de um mecanicismo limitador, tão absurdo como se vivêssemos num universo pré-Copérnico onde planetas e estrelas estivessem suspensos em calotas geladas e imóveis. (COMPARATO, 2000, p. 18)

Christopher Vogler, no livro A Jornada do escritor, aponta que a jornada do herói é uma observação da condução da vida e o mundo da narrativa. Mas a jornada não é como um passo a passo rígido, ela tem o objetivo de ser um guia. É possível não a utilizar exatamente como ela é representada, é possível experimentar e deixá-la menos óbvia e previsível.

Com base em textos de Goodman (1981) e Ricoeur (1983/1994), André Vieira comenta que a narrativa não precisa seguir necessariamente uma sequencialidade temporal dos eventos do enredo.

Para Goodman a representação temporal dos eventos continua sendo um elemento distintivo da narrativa, embora tal representação não necessite mais ser expressa em

---

<sup>1</sup> macroposição narrativa foi um conceito cunhado por Adam (1984 e 1985) e utilizado nas teorias de diversos outros autores.

termos de uma ordem sequencial rígida. O fato de os eventos estarem representados desordenadamente não destrói a narrativa. (VIEIRA, 2001, p.604)

A partir da definição de narrativa como representação do tempo, Ricoeur (1983/1994) introduz a proposta de uma descronologização da narrativa. Se uma narrativa ordenada cronologicamente corresponde a uma representação linear do tempo, esta forma de representação, na verdade, não corresponde à experiência psicológica do tempo. (VIEIRA, 2001, p.605)

A cronologia linear torna-se questionável. Cabe a cada autor adaptar a estrutura narrativa a seus propósitos e utilizá-la como um guia e não uma norma-padrão rígida e imutável.

### **1.3.1 O tempo narrativo**

Em *Da Criação ao Roteiro*, Doc Comparato resume a diferença entre tempo normal e tempo narrativo, “O tempo dramático é a síntese do tempo real” (2000, p. 147). O tempo real é a progressão dos fatos tal qual a percepção humana, enquanto o tempo dramático significa:

A noção de tempo dramático é muito complexa. Podemos dizer que cada ação dramática decorre durante um determinado lapso de tempo que pode ser longo ou curto, lento ou rápido. A isso chamamos tempo dramático. Cada cena, cada fragmento da nossa estrutura possui um tempo interior, próprio, durante o qual os acontecimentos ocorrem. Esse lapso de tempo não é real e no entanto nos dá a sensação de ser. (COMPARATO, 2000, p. 164)

A percepção do leitor do tempo dramático permite o desenvolvimento de múltiplas possibilidades de ações em tempos iguais. Tendo assim a possibilidade de um tempo não linear narrativo. Ou uma narrativa com diversas linhas temporais simultâneas, o tempo multilinear.

### **1.3.2 Multilinearidade e interação**

Ernest Adams divide o texto multilinear em três grandes estruturas: ramificada, *foldback* e narrativa emergente.

Na estrutura ramificada, a história vai ter várias tramas que se separam umas das outras em pontos de ramificação.

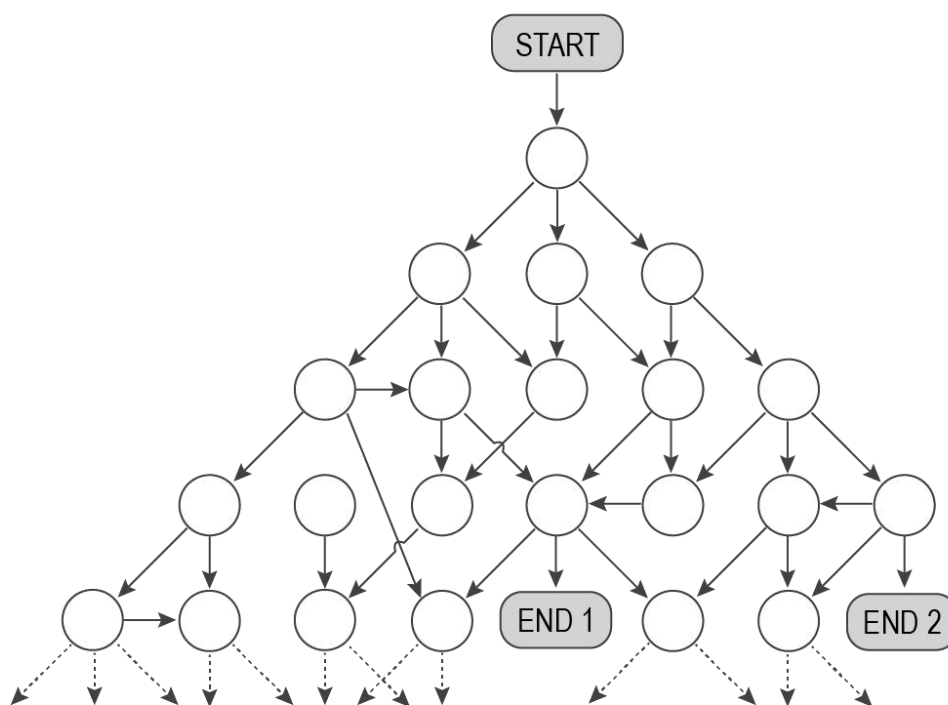


Figura 2: Parte de uma estrutura ramificada.

Cada círculo representa um ponto de ramificação e cada seta representa um ramo, ou seja, o movimento do jogador, até o próximo ponto de ramificação.

É possível notar que a história sempre vai para frente, nunca para trás. Se passa apenas uma vez por um ponto de ramificação. Segundo Adams, “Isto reforça a regra de que histórias não devem conter a repetição de eventos idênticos e ajuda a evitar o risco de erros de continuidade.” (ADAMS, 2013, p.172) <sup>2</sup>

O diagrama também mostra apenas um ponto de partida, mas podem existir vários e o jogador ter que escolher entre eles um para começar a história.

Na estrutura foldback o enredo se ramifica várias vezes até chegar a um evento inevitável antes de se ramificar novamente e voltar de novo para um outro evento inevitável. Isso acontece algumas vezes até o final da história.

---

<sup>2</sup> Em tradução livre: “Isto reforça a regra de que histórias não devem conter a repetição de eventos idênticos e ajuda a evitar o risco de erros de continuidade.” (ADAMS, 2013 172)

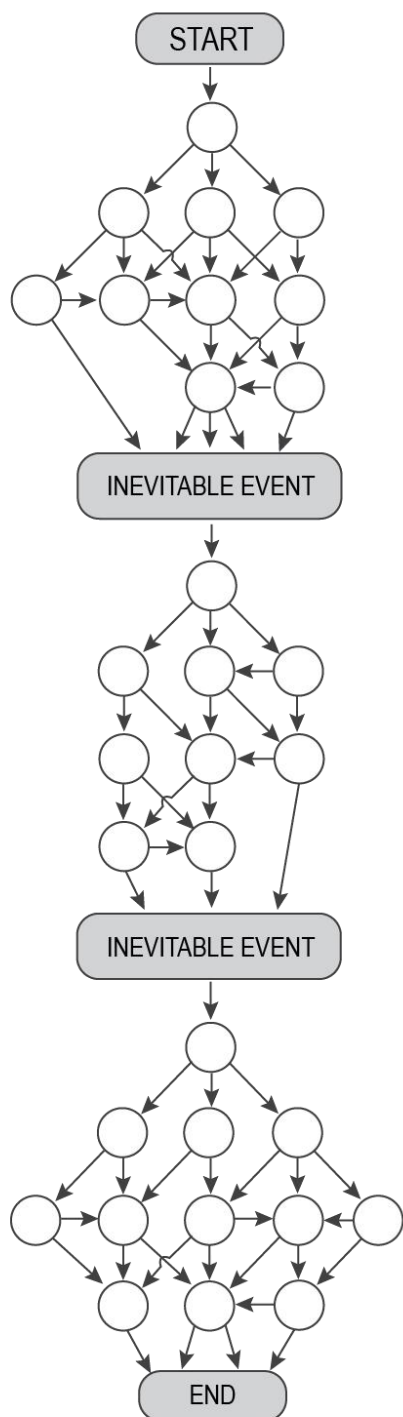


Figura 3: Estrutura simplificada de uma narrativa foldback

Apesar de na figura conter apenas um final, esse tipo de estrutura pode conter diversos finais diferentes. Nesse tipo de estrutura, o jogador pode, num primeiro momento, acreditar que tem o comando da trama, mas isso não é totalmente real, pois alguns eventos são inevitáveis e ele vai ter que passar por eles independente de suas escolhas.

A narrativa emergente não contém uma narrativa criada por um escritor. A história aparece pelo ato de jogar.

Emergent narrative, a term introduced by designer Marc LeBlanc in his lecture “Formal Design Tools” at the 2000 Game Developers’ Conference, refers to storytelling produced entirely by player actions and in-game events (LeBlanc, 2000). (ADAMS, 2013, p.175)<sup>3</sup>

Tudo pode acontecer a qualquer momento, porque não existe nenhuma estrutura de história pré-planejada, seja linear ou não.

Um exemplo desse tipo de narrativa nos jogos é o *The Sims*. O jogo simula as atividades de um grupo de personagens, sem ter uma narrativa pré-definida. É um jogo que oferece ao jogador tanto controle que não é como se ele estivesse interagindo com uma história, mas sim criando uma.

### 1.3.3 A interatividade

Pode ser definida como a ação de influência mútua entre receptores que, quando recebem determinadas informações, modificam seus conteúdos e assim por diante, mantendo, desse modo, um ciclo.

No início da civilização, a contação de histórias para grandes grupos, pode ser considerada o início da interação na criação de roteiros. Pois o contador de histórias utilizava as sugestões do público para desenvolver sua narrativa.

A criação e desenvolvimento da narrativa junto ao público ao longo do tempo diminuiu e parou. Foi substituída pela leitura feita pelo autor do texto roteirizado baseado em estruturas pré-desenvolvidas.

O RPG (*Role-Playing Game*) de mesa é um exemplo contemporâneo de padronização de histórias por meio de fórmulas. Nesse tipo de jogo, as pessoas se reúnem para construir uma narrativa. Existem as personagens, que vão modificando a história e tem o narrador, que é quem narra a trama. À medida que a trama avança, surgem desafios, que os jogadores têm que resolver.

Existem regras para determinar os resultados das ações das personagens. Essas regras vêm nos livros de RPG, que contém também ideias para criação de histórias e personagens e descreverem cenários.

A padronização facilita a interação pois limita as possibilidades do ator que interage, estruturam as respostas e levam para um final satisfatório. Por isso as regras são importantes, pois obrigam o interator a escolher caminhos específicos para continuar.

---

<sup>3</sup> Em tradução livre: Narrativa emergente, introduzida pelo designer Marc LeBlanc em sua palestra “Ferramentas Formais de Design” na Conferência de Desenvolvedores de Jogos, em 2000, refere-se ao *storytelling* produzido inteiramente pelas ações do jogador no jogo. (ADAMS, 2013)

## 1.4 Roteiro

Segundo Doc Comparato, no livro *Da Criação ao Roteiro*, um roteiro tem três aspectos fundamentais: *logos*, *pathos* e *ethos*.

A organização verbal, a estrutura geral de um roteiro é o *logos*.

*Pathos* é o drama que ativa a ação. O conflito que eclode em acontecimentos. Ele afeta as personagens, que arrastadas pelas suas histórias e dramas, reagem aos fatos.

O *ethos* é o que se quer dizer. É a mensagem que a história passa. É a moral, o significado da história e suas implicações políticas sociais e existenciais. Nem sempre em forma de resposta podendo ser também uma pergunta.

### 1.4.1 Etapas de um roteiro

O roteiro é uma construção que obedece a uma estrutura lógica e sua escrita deve avançar por partes. Existem 6 etapas no processo de construção de um roteiro: ideia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático, unidade dramática.

A ideia é o que provoca no escritor a necessidade de relatar. É o fundamento do roteiro. A ideia deve ser definida por um conflito essencial, esse primeiro conflito é chamado de conflito matriz. Este deve ser concretizado por meio de palavras. Num processo criativo, o trabalho inicial é um esboço, o que no roteiro se chama de *storyline*. É nele que está condensado o conflito básico da história, o que vai ser desenvolvido.

As personagens são quem vão viver esse conflito básico. Elas sustentam o peso da ação, são o ponto de ação mais imediato do espectador. É por meio da elaboração de um argumento, ou sinopse, que se dá o desenvolvimento da personagem. Nela, é fundamental a descrição do caráter das personagens principais.

A ação dramática é a construção da estrutura, é a maneira como vamos contar o conflito básico vivido pelas personagens. A estrutura é um dos fundamentos do roteiro. Ela é a organização do enredo em cenas. “O tempo dramático é quanto tempo terá cada cena. Esse tempo dramático dá o sentido da função dramática.” (COMPARATO, 2016, p. 30)

O roteiro final é o guia para a construção do produto, é quando a unidade dramática, a cena, se torna realidade.



## 1.5 Análise de similares

### 1.5.1 “Leia para uma criança” - Banco Itaú

O projeto “Leia para uma criança” do Banco Itaú é um programa voltado ao incentivo à leitura. Qualquer pessoa pode solicitar os livros ilustrados produzidos neste projeto, de graça. A “Estante Digital” faz parte desse projeto e é uma série de livros ilustrados infantis em formato digital.

Os livros são projetados para serem lidos no formato vertical, no celular. Também podem ser lidos no computador, mas ele não é responsivo, então a proporção segue sendo a mesma.



Figura 4: Diferença da visualização no celular e em um navegador de internet no computador.

Eles utilizam além das ilustrações, animações, música e sons e algumas interações como arrastar os dedos para os lados ou balançar o celular.

O livro começa com uma tela de dicas de leitura, onde se explica para que serve alguns ícones como o da caixa de som, para ouvir a música, ou das setas, para deslizar os dedos. Depois disso vem a capa, créditos e, então, a história.

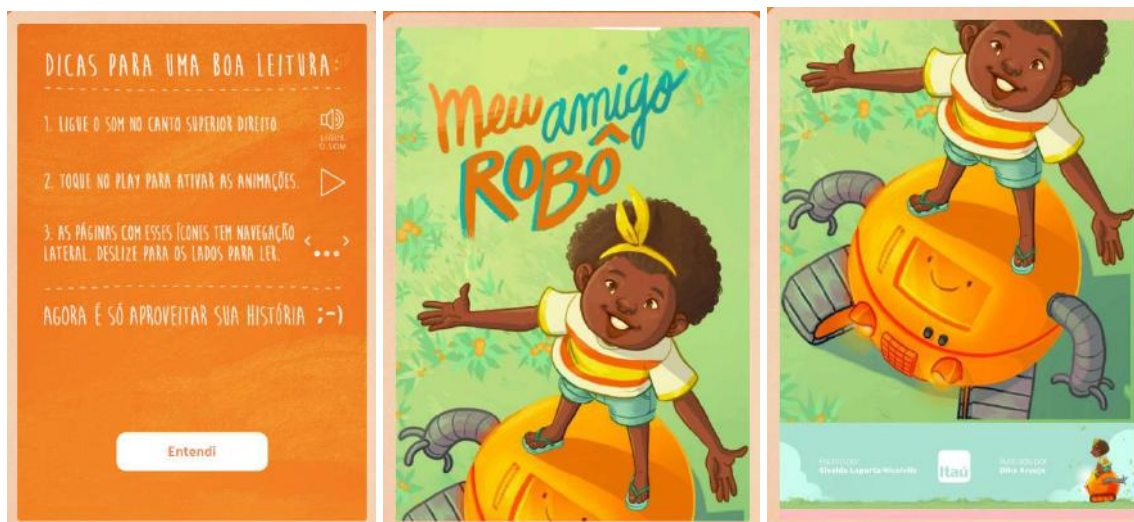


Figura 5: Tela de dicas de leitura, capa e créditos logo abaixo da capa.

A leitura é de cima para baixo, mas apesar da rolagem na vertical, sem conter transições de telas animadas ou que remetam à virada de uma página de livro, por exemplo, as cenas não tem uma continuidade visual, elas são bem divididas. Cada uma é em um ambiente.



Figura 6: Exemplos da divisão de cenas

Em alguns momentos da narrativa, cenas panorâmicas aparecem, é quando o leitor interage arrastando o dedo ou balançando o celular para os lados.



Figura 7: Exemplo de uma cena panorâmica

O leitor também pode escolher se quer ouvir ou não a música durante a leitura. Geralmente é uma música só durante o livro, com alguns sons específicos de detalhes em uma cena ou outra.

A tipografia varia em poucas fontes. Ela não tem tanta interação com as ilustrações, entrando apenas como texto em lugares determinados e não como mais um elemento narrativo visual.



Figura 8: Exemplos do uso da tipografia.

As cores seguem um padrão no projeto inteiro, é possível perceber bastante uso de tons de laranja em todos os livros, sem exceção. Cada livro possui uma paleta de cores diferente, mas que sempre contém o laranja.

As ilustrações mudam de livro para livro, já que cada um é ilustrado por um ilustrador diferente, mas todos seguem um estilo de ilustração infantil.

O projeto não é como uma coleção, cada livro conta uma história diferente que não se relaciona com os outros. São autores e ilustradores diferentes a cada livro, o que dá mais diversidade ao projeto. Ainda assim, alguns elementos dão um sentido de unidade ao projeto como, a tipografia, que varia pouco e sempre é utilizada da mesma forma; a cor laranja, que sempre está presente na paleta de cores, provavelmente por causa da identidade visual do Banco Itaú; a estrutura da narrativa, rolagem vertical, cenas bem separadas e algumas cenas panorâmicas; a tela de dicas de leitura no começo e a tela final. É um projeto bem interessante, bem feito e bonito, mas que poderia experimentar um pouco mais com elementos da mídia digital para enriquecer a narrativa.

### 1.5.2 Google Doodle - Alexandre Dumas

Doodle de celebração da vida do autor Alexandre Dumas, no dia 28 de agosto de 2020, na página inicial do Google, produzido pelo artista e designer Matt Cruickshank.

O artista usou de referencia a obra “O Conde de Monte Cristo” (1844-1846) para homenagear o autor, em um doodle de seis telas mais uma tela inicial servindo como um tipo de capa.



Figura 9: Tela inicial do doodle

Ele trabalha uma narrativa de imagens sequenciais, sem texto. Conforme se clica na seta, as telas vão passando para a esquerda, numa transição bem fluida. Gerando uma animação bem simples, mas muito interessante pelo uso das camadas. As ilustrações dos personagens e objetos são divididas em alguns planos, tendo o fundo de cada tela com o ambiente. Se percebe que cada camada de ilustração entra na tela em tempos diferentes e isso causa um efeito bem interessante na transição de telas.

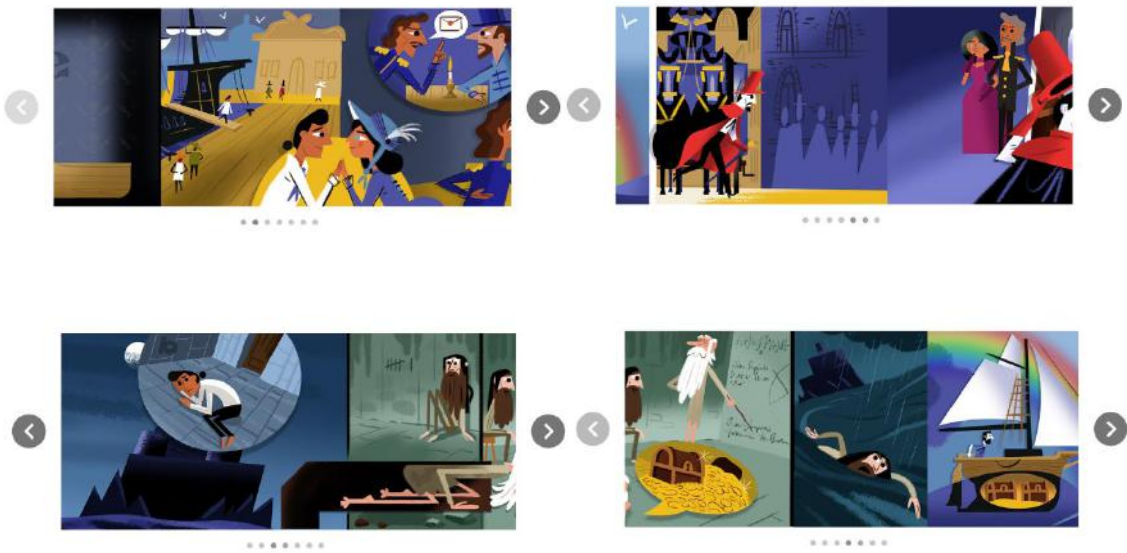


Figura 10: Exemplo das transições de tela

As ilustrações são lindas e muito bem feitas. É interessante perceber como as cores auxiliam para contar a história. Como cada tela é um momento da história, as cores conseguem passar muito bem o clima de cada momento. Não tem som e nenhuma outra interação além de apertar nas setas de seguir ou de voltar. Mas isso não é um defeito, o doodle funciona muito bem em sua simplicidade.

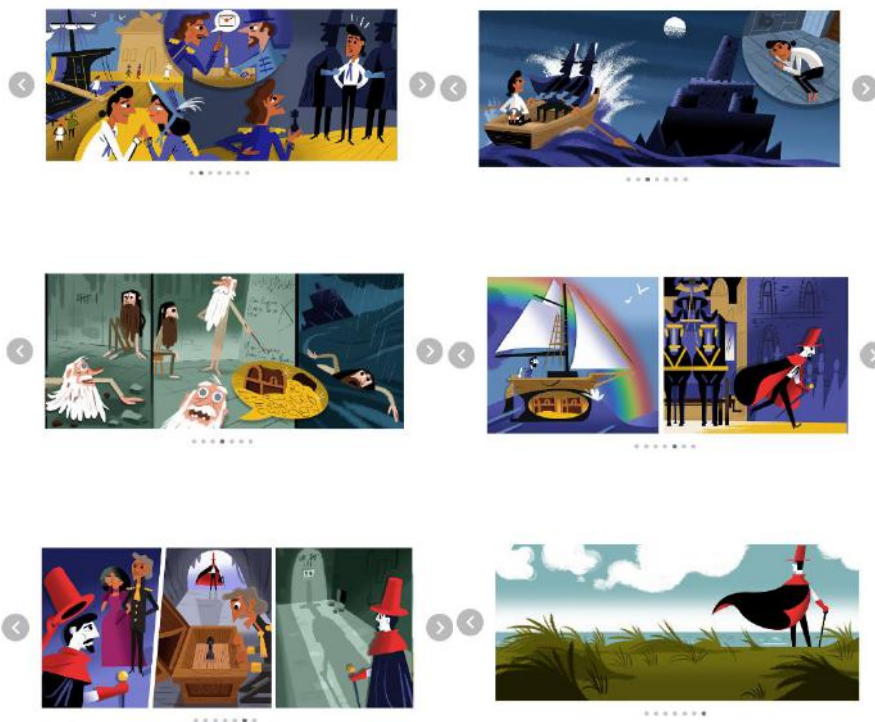


Figura 11: Todas as telas do Doodle

Segundo o artista, ele escolheu esse tipo de abordagem com essas imagens sequenciais e animações simples e suaves, pois sua referência eram os quadrinhos impressos antigos. Ele quis trazer a ideia dos quadrinhos com uma abordagem mais moderna. (CELEBRAÇÃO, 2020)

## **2. METODOLOGIA DE PROJETO**

### **2.1 Sketchbook**

Iniciei um processo de busca do que seria o TCC a partir de uma revisitação aos meus *sketchbooks*. Notei uma forma não linear de usar esses *sketchbooks*, eles não têm um começo, meio e fim, revisito antigos desenhos e faço modificações às vezes. Também separei um texto, dentre alguns que foram encontrados nos *sketchbooks*, que falava sobre apenas dar vida a um personagem, mas deixar a cargo do leitor de cuidar da vida desse ator. Desse texto veio a ideia de trabalhar com uma história interativa, multilinear, que o leitor decida os caminhos por onde o personagem vai caminhar.

### **2.2 História – Narrativa Multilinear**

Aqui é importante ressaltar algo que aconteceu no decorrer do processo deste projeto. Na fase inicial, ainda no pré-TCC, eu tinha uma ideia de uma história que fazia muito sentido naquele momento, escrevi roteiro, pensei nas páginas, fiz os rascunhos de todas as ilustrações e até desenvolvi a personagem. Mas no meio do processo acontecimentos externos e maiores da vida interferiram diretamente no projeto, a pandemia do COVID-19. Tudo mudou em nosso estilo de vida, meios de comunicar e interagir. Fiquei um bom tempo durante esse momento de mudanças e adaptações sem mexer no projeto. E quando voltei para dar continuidade, a história que existia já não fazia mais sentido e entendi que assim como na nossa vida, eu deveria fazer adaptações no projeto também. Foi aí, então, que decidi migrar para o meio digital (no início meu projeto seria no meio impresso) e escrever outra história, mantendo ainda a ideia inicial de ser uma narrativa multilinear.

#### **2.2.1 Sobre a história**

A ideia dessa nova história partiu de um rascunho que escrevi anteriormente. Havia um momento em que a personagem estaria pensando e o leitor poderia escolher qual pensamento ele iria ler. Também juntei à história algumas partes de mim, como meu passatempo de tocar violão.

Então a história é sobre a Ana, uma menina muito sonhadora e distraída que gosta de tocar violão. E quando está tocando isso desperta nela memórias e pensamentos que vão longe, cria em sua cabeça diversas vidas diferentes para ela mesma, podendo esquecer da realidade e passar horas do dia em devaneios.

### 2.2.2 Nome da Personagem

A escolha de um nome tão simples para a personagem tem um significado. Ana não sou eu, mas possui partes minhas. O gosto pela música e o violão, ser distraída, imaginativa, sonhadora. Eu também costumo gastar horas imaginando coisas. Mas Ana toca violão todo dia pois sonha em trabalhar de alguma forma com isso. Enquanto que, para mim, violão é um dos meus passatempos favoritos.

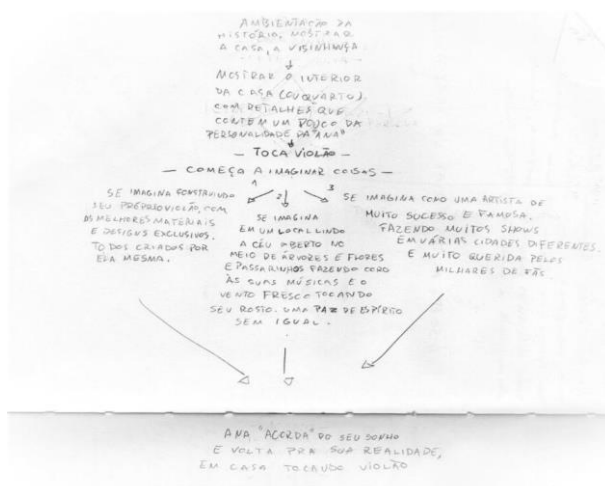
Meu nome é “Giuliana”, muitos me chamam de “Giu” ou “Giuli”, mas nunca de “Ana”, por ser a última parte do nome. Muitas vezes esqueço que essa parte existe, mas ela está lá. “Ana” é parte de mim também, então não haveria nome melhor para minha personagem.

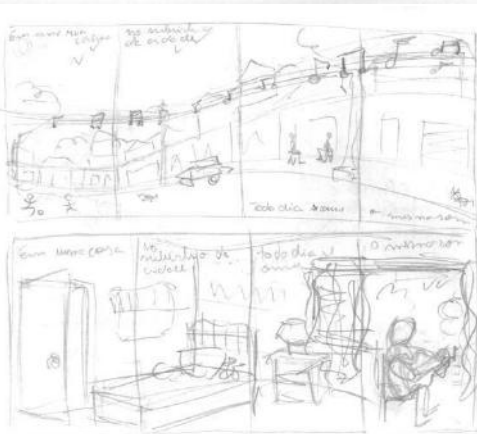
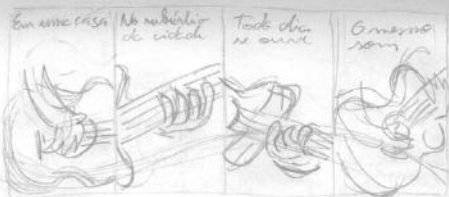
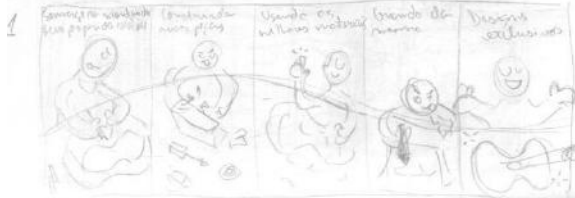
### 2.3 Roteiro – Narrativa

O roteiro foi desenvolvido com base em uma narrativa clássica de três atos. Seguindo uma estrutura de texto multilinear *foldback* com final ramificado.

#### 2.3.1 Rascunhos iniciais

Texto e imagem foram, juntos, criando a história. Cada um completando o outro. E foi um processo de muitas mudanças. Houveram mudanças necessárias no texto, para que ele funcionasse da melhor maneira junto a ilustração, até mesmo depois do roteiro estar pronto.





Gratidão em  
dia de morte?

Casa  
ou  
Rua?





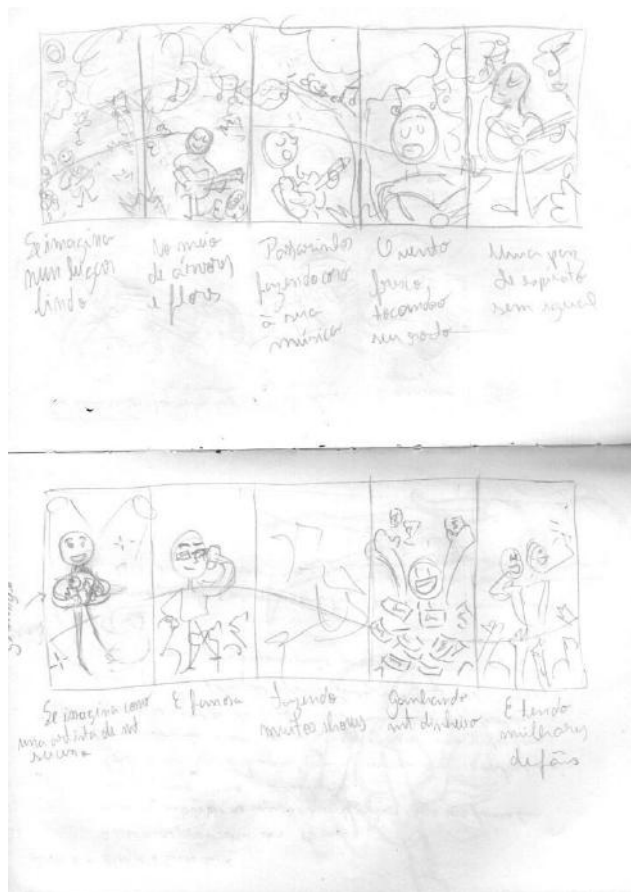
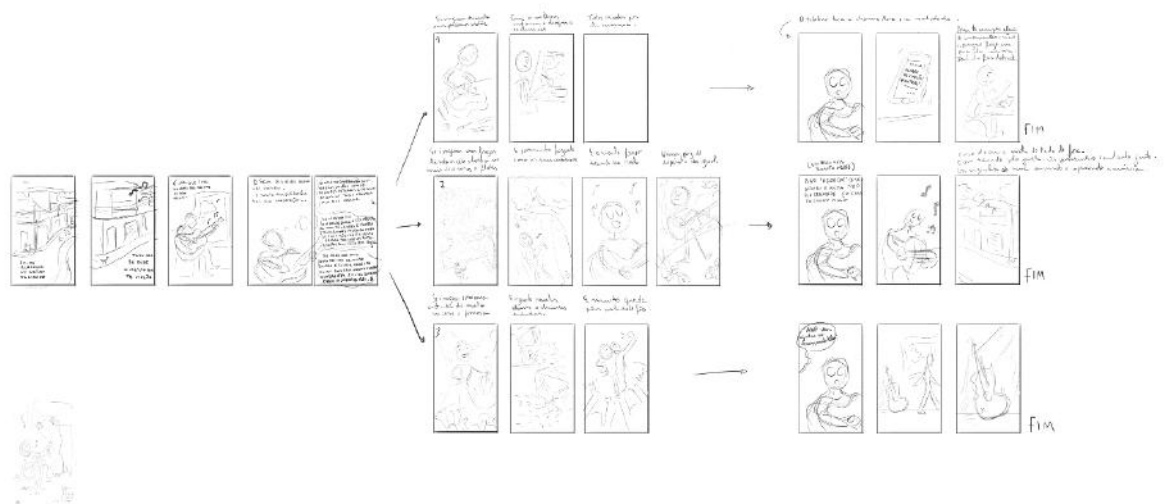


Figura 12: Rascunhos iniciais do roteiro

### 2.3.2 Diagramas

Após os primeiros rascunhos, montei um diagrama para visualizar melhor os caminhos da história e a divisão dos três atos.



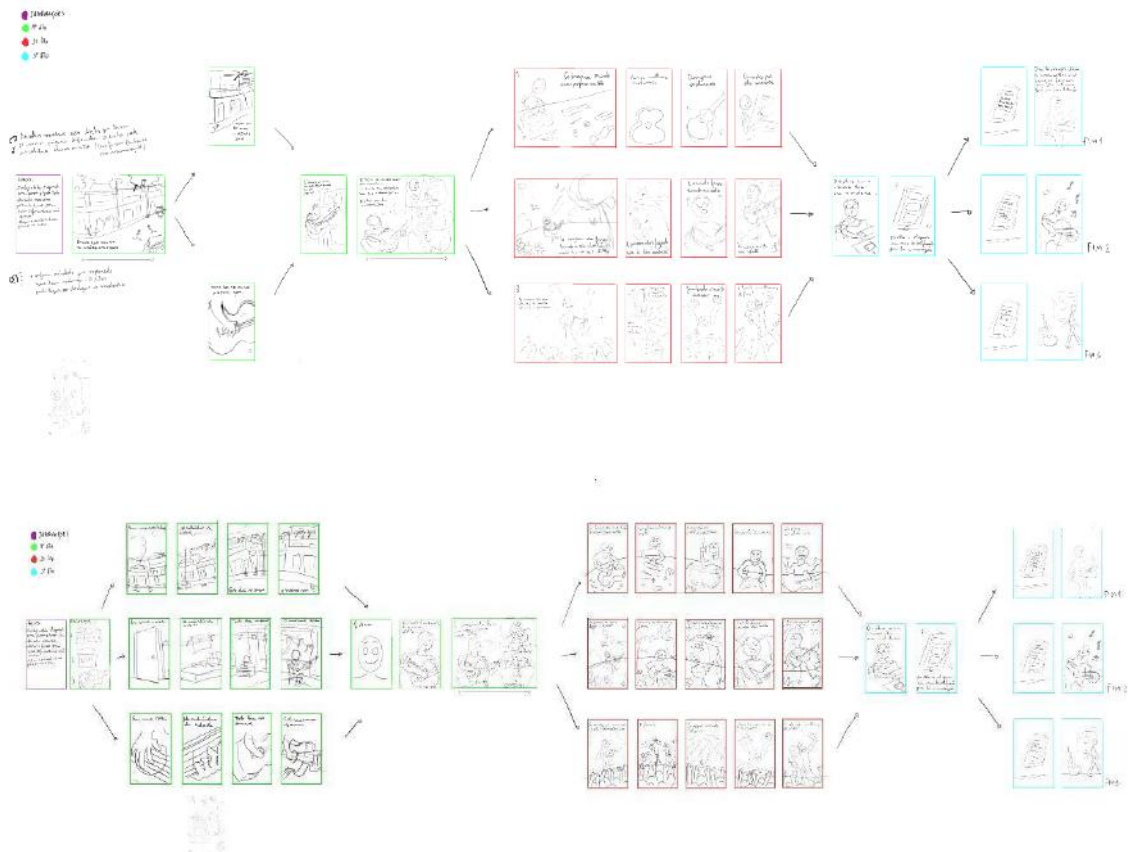


Figura 13: Diagrama do roteiro

No último diagrama é possível identificar visualmente os três atos, que eu separei em cores, para me ajudar no processo. Sendo verde 1º ato, vermelho 2º ato e azul 3º ato.

Também é possível perceber como a narrativa multilinear foi construída. Ela contém três pontos chaves em que o leitor sempre vai passar, independente das suas escolhas. Nestes pontos, sempre são dispostas três escolhas. E no final, a narrativa se ramifica para três finais diferentes. Ao todo, o leitor pode ler 27 histórias diferentes dependendo das suas escolhas a cada vez que ler.

### 2.3.3 Color Script

Partindo desse diagrama, produzi um color script, para planejar as cores e atmosfera de cada parte da história.

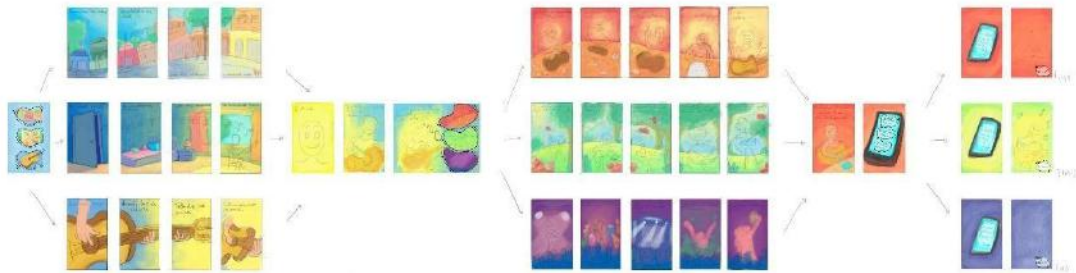


Figura 14: Color script

## 2.4 Desenvolvimento visual

### 2.4.1 Estilo visual

A definição do estilo visual foi um processo que se iniciou de uma forma mais intuitiva para depois eu especificar e procurar referências. Já tinha decidido que produziria as ilustrações no Adobe Photoshop, tanto pelo projeto ser digital e isso agilizar o processo, quanto por este ser o programa que mais utilizo para ilustrar.

Então, testei finalizar as ilustrações de uma forma que eu costumo fazer nas minhas ilustrações autorais. Um desenho mais linear. Utilizando cores mais chapadas e eventualmente algumas texturas.

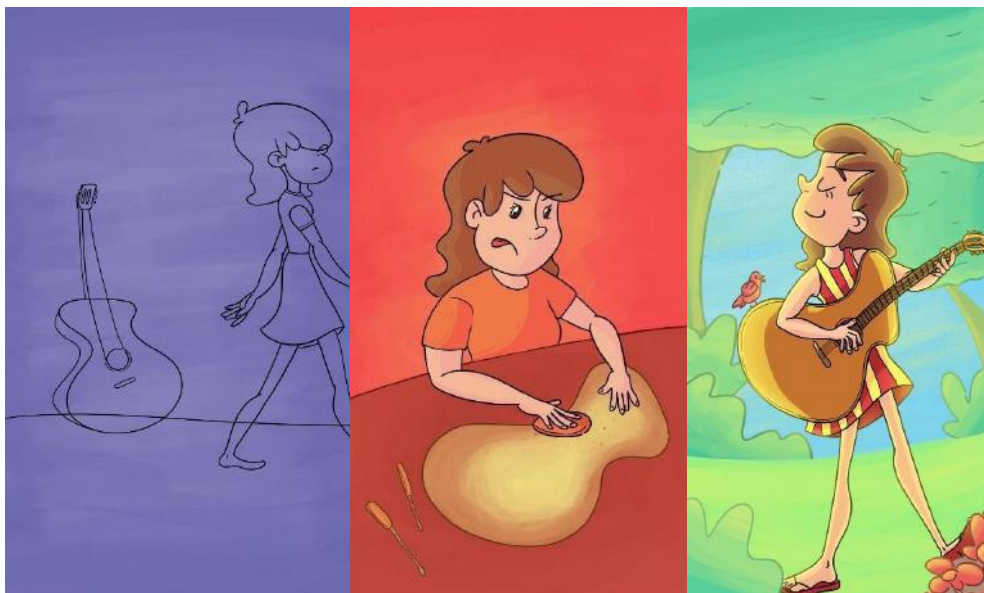


Figura 15: Primeiros testes de arte final

Com isso decidido, busquei artistas que tivessem um estilo parecido e montei um quadro de referências visuais.



Figura 16: Quadro de referências

Em cenas de ambientes abertos utilizei cores chapadas e algumas texturas para dar uma melhor noção dos planos. Em cenas internas e em momentos com zoom, busquei uma finalização com um pouco mais de texturas.

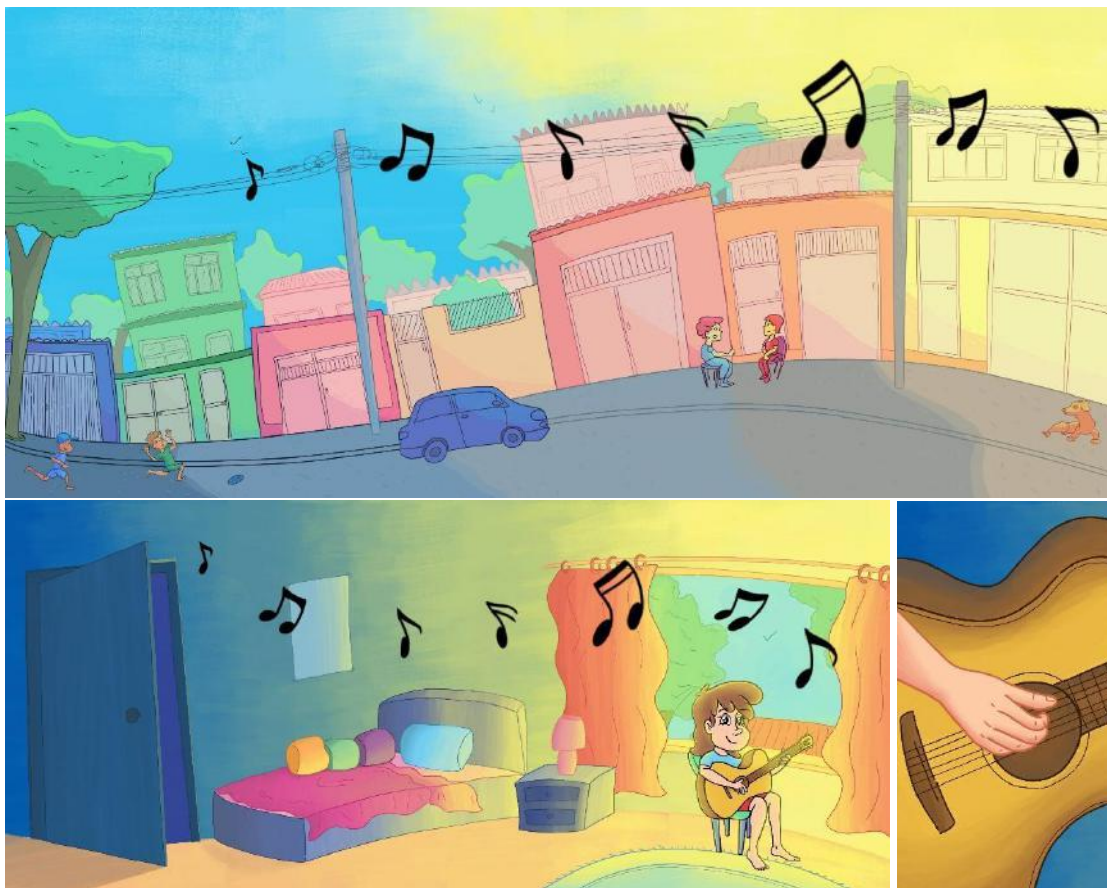


Figura 17: Exemplos de arte final

### 2.4.3 Personagem

Desenvolvi uma personalidade para a personagem e uma história da sua vida: Ana é alegre, sonhadora, criativa, calma e persistente. Adolescente, por volta dos 15 anos. Mora no subúrbio de uma grande cidade com sua família, seu pai, sua mãe e seus dois cachorros. Em sua vida toda, sempre morou na mesma rua, conhece e é conhecida de todos os vizinhos. Tem amizades com alguns vizinhos da sua idade, mas não costuma ficar muito fora de casa. Passa mais tempo em casa, principalmente praticando em seu violão.

Depois fiz rascunhos para encontrar o visual da personagem. Eu tinha em mente, como referência, a personagem “Alegria” do filme “Divertidamente” por ela representar a alegria e esse ser um traço importante para minha personagem. E também porque o corpo da “Alegria” é todo composto por formas mais arredondadas, o que passa uma sensação de fofo e amigável, também traços da minha personagem. Outra referência, eram os personagens da série de animação da Netflix “Hilda”, pois eles também têm essas formas mais arredondadas, mas além disso, eles possuem traços inocentes nos rostos. Era algo que estava buscando para minha personagem também.

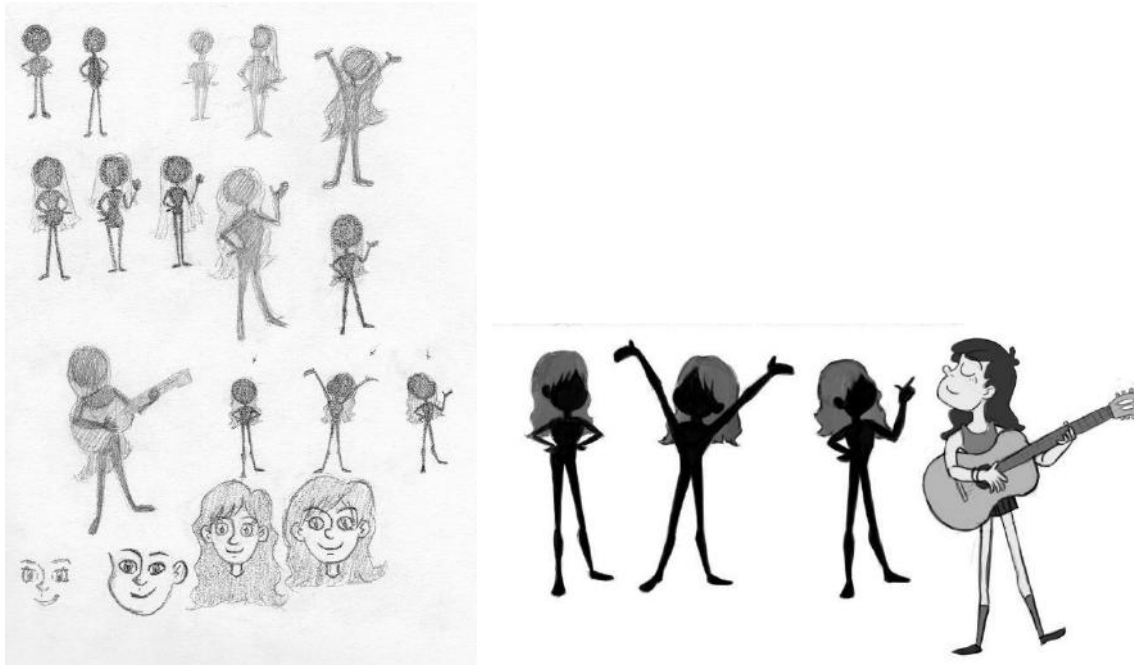


*Figura 18: Hilda (2018)*



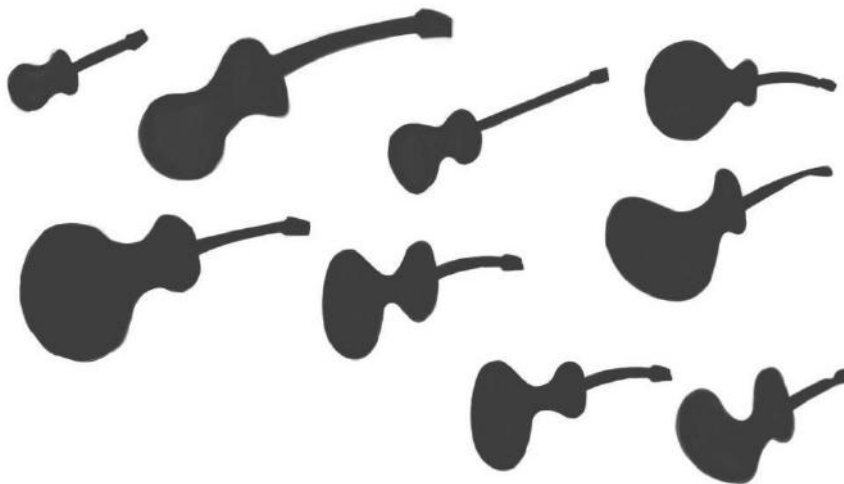
*Figura 19: Alegria, "Divertidamente" (2015)*

Então, fui desenhando a partir de silhuetas, utilizando essas formas arredondadas, mais “fofas”. Tentei experimentar variações entre os tamanhos das formas básicas da personagem para gerar contraste e interesse. Como cabeça maior, corpo menor, braços e pernas mais compridas e mais finas.



*Figura 20: Desenvolvimento da personagem*

Também fiz estudos de como seria o violão. Tentando aproveitar características do formato do próprio instrumento, como a “onda” que ele tem nas laterais. E buscando contrastes nos tamanhos das formas.



*Figura 21: Estudos do violão*

Fiz estudos da personagem com o violão.

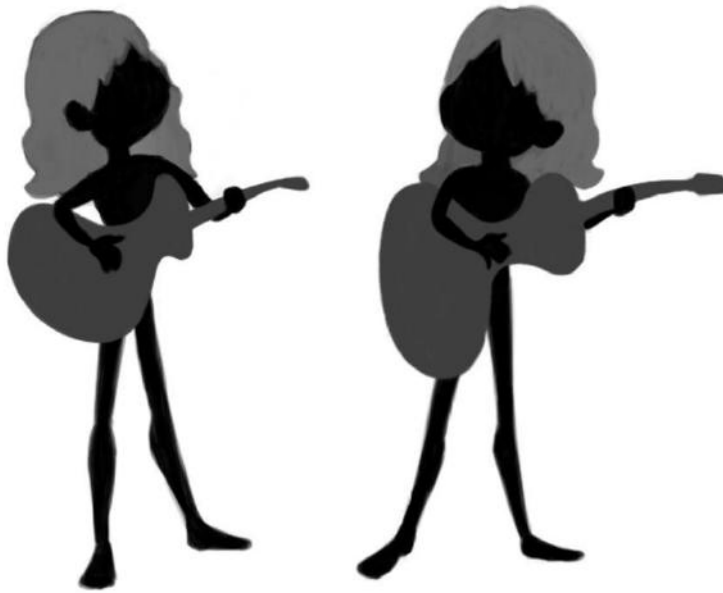


Figura 22: Estudos da personagem com violão

E comecei a fazer rascunhos do rosto. Costumo fazer vários até encontrar um que me agrade. No rosto e no cabelo também continuei utilizando formas mais arredondadas. E testei algumas expressões que já sabia que apareceriam na história.

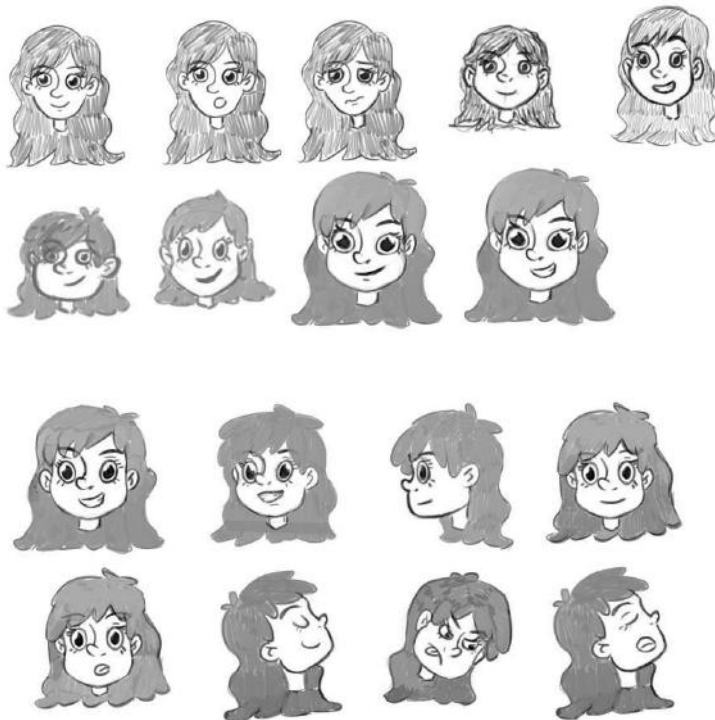


Figura 23: Desenvolvimento do rosto da personagem



E por fim, desenhei corpo e rosto juntos, escolhi uma pose e fiz uns estudos de roupas, já pensando em alguns momentos da história que poderiam ser utilizadas.



Figura 24: Estudos de roupa da personagem

#### 2.4.4 Capa

Comecei pelos rascunhos, queria que a personagem e seu nome fossem os elementos principais da capa.

E para a criação do título, aproveitei do mesmo conceito das ondas que utilizei nas ilustrações. Manipulei a fonte “Grandstanter”, utilizada em todo o projeto.



Figura 25: Rascunhos da capa



*Figura 26: Processo da criação do título*

# ANA



Giuliana Valpasso



Figura 27: Capa finalizada

## 2.5 Projeto Gráfico

### 2.5.1 Especificações

O projeto tem como alvo o público infantil e foi projetado para que possa ser lido na maioria dos celulares. Ele segue a proporção 16:9, com as dimensões 1080x1920px.

Utilizei o programa Adobe xd para fazer o protótipo, pois é um programa bem completo que possibilita uma prototipagem de alta fidelidade.

### 2.5.2 Botões

Parti do desenho do formato do violão e das ondas sonoras para desenvolver as formas dos botões de escolha.

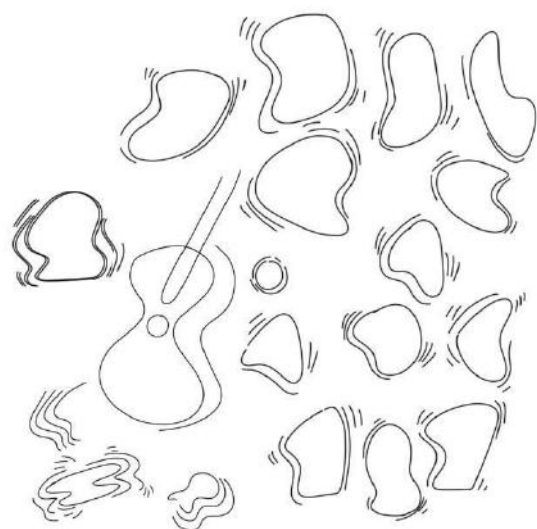
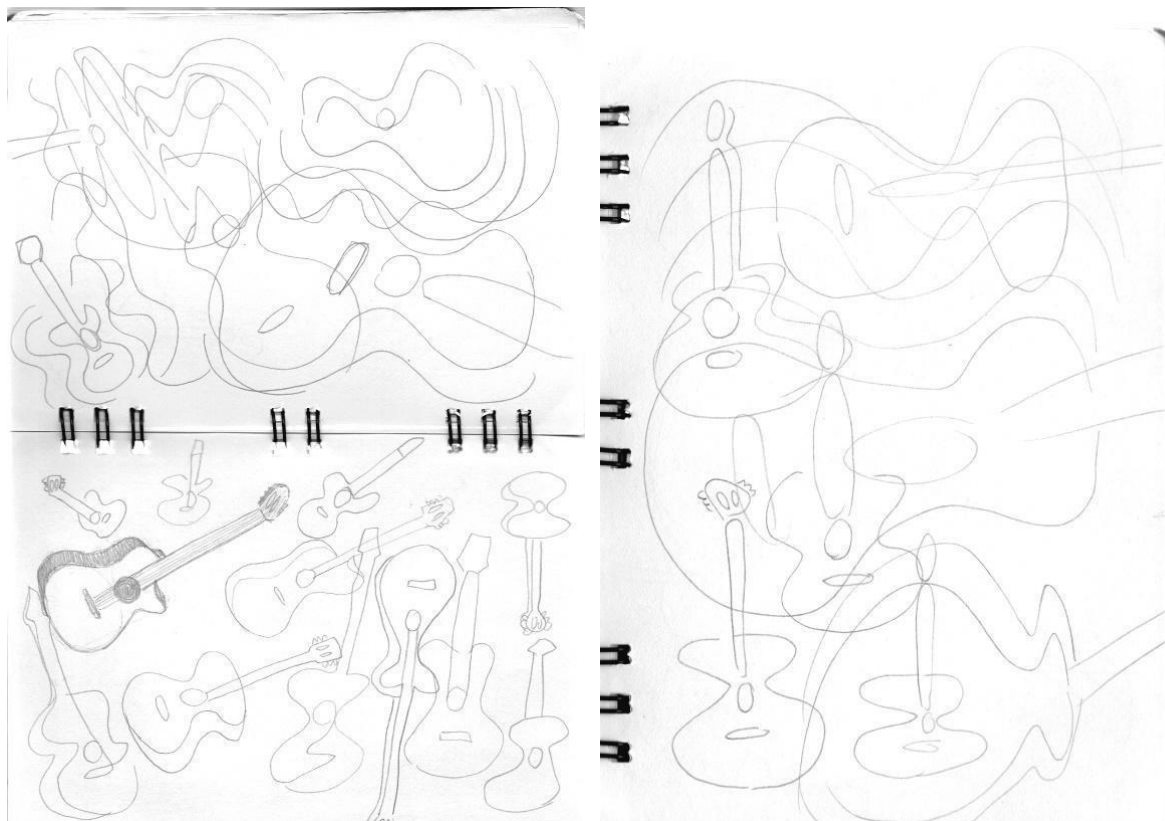


Figura 28: Desenvolvimento do desenho dos botões

E os outros botões, do som e da seta, utilizei ícones com formatos arredondados seguindo o mesmo conceito das ilustrações.

### 2.5.3 Tipografia

A tipografia neste projeto trabalha junto com a ilustração, animações e música, na construção da narrativa. Mas ela entra mais em segundo plano em relação à ilustração, pois decidi que queria dar mais ênfase às imagens. Ela não se mescla tanto com a imagem, mas

também não queria que ela ficasse muito estagnada nos cantos das telas. Então utilizei de mudanças nos tamanhos e pesos da fonte, para visualmente dar mais ênfase a partes mais importantes do texto a cada tela. Também tentei encaixar o texto com a imagem em cada composição de tela.

Utilizei a fonte “Grandstanter”, do Google fonts, pois contém variados pesos e porque o desenho da letra combinou bem com o meu estilo de desenho.

#### **2.5.4 Música**

A música nesse projeto também entra como mais uma ferramenta a favor da narrativa. No site freesound.org, que possui um vasto banco de dados para músicas grátis, procurei algumas que tivessem a ver com cada parte da história. Elas são compostas apenas de violão, que é o objeto de estudo da personagem.

#### **2.6 Produção do Protótipo**

O protótipo foi construído no programa de criação de aplicativos e sites, “Adobe xd”. Pois ele é totalmente visual, não precisa saber escrever código e é satisfatoriamente intuitivo. Possui múltiplas funcionalidades de interação e elaboração de animações, o que era interessante para meu projeto pois me possibilitou explorar diversas ferramentas provenientes do meio digital.

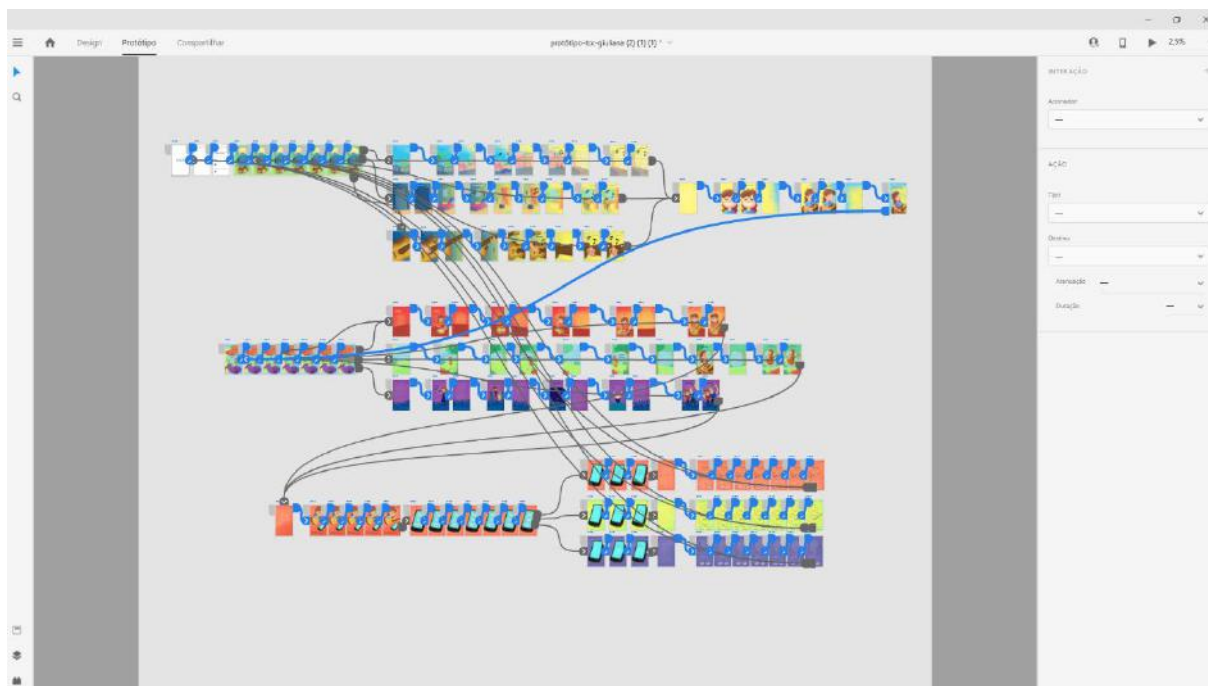


Figura 29: Captura de tela do fluxograma criado no Adobe xd

Na imagem acima, é possível observar todas as telas do projeto dispostas em uma estrutura de fluxograma. As interações construídas no programa são indicadas por estes fios que ligam as telas. O produto final apresenta menos telas que neste fluxograma, pois para construir as animações precisa-se adicionar telas e transições específicas para cada tipo de animação que desejar.

Como minha ideia era que a narrativa fosse lida como lemos um livro, no sentido da esquerda para a direita, eu utilizei a transição de tela “empurrar para a esquerda” para sempre que o leitor for avançar na história. Quando ele quiser voltar para um ponto anterior da história, utilizo a transição “deslizar para a direita”. Nas animações utilizei a ação “animação automática” com atenuação “fade in/out”, gerando uma animação fluida que me possibilitou trabalhar com as ilustrações entrando na tela em camadas, junto ao fundo.

Construí as ilustrações como uma cena panorâmica, que no programa foram divididas e dispostas nas telas. Desta forma, a ilustração de uma tela dá continuidade para a próxima.



*Figura 30: Ilustração com a grid*

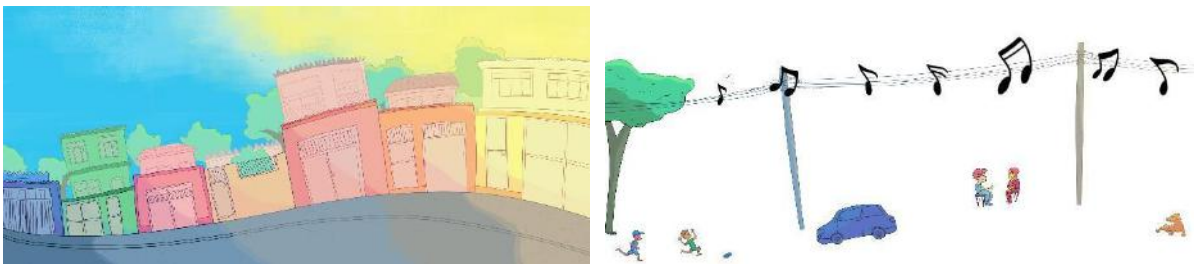
Para construir a ilustração, utilizei como base margens e uma linha orgânica que remete ao formato do violão, assim como formato das ondas sonoras. Queria que meu desenho não fosse muito reto e duro e essa linha me serviu de apoio neste sentido, criar um desenho com mais movimento e dinamismo. Essa linha orgânica sofre algumas variações de uma imagem para outra, mas todas as ilustrações seguem este mesmo conceito.



*Figura 31: Ilustração sem a grid*



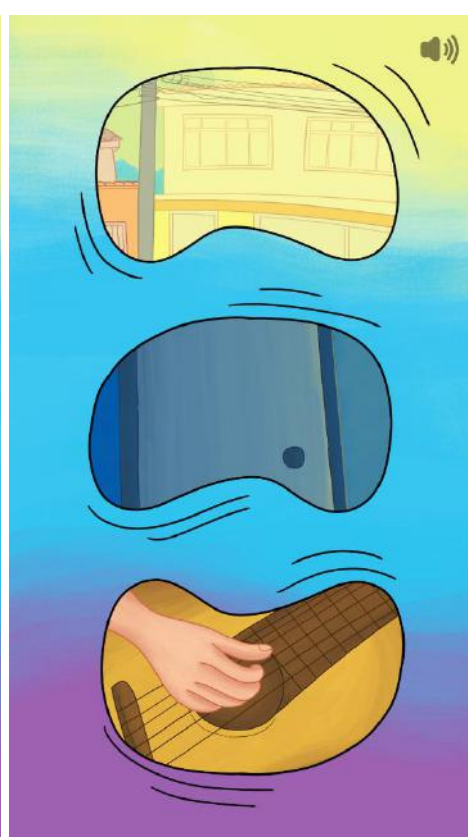
*Figura 32: Exemplificação da divisão das telas*



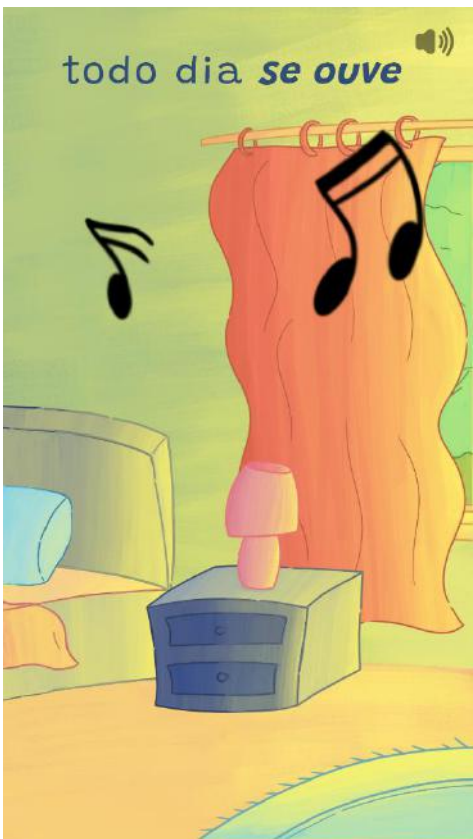
*Figura 33: Exemplo de como as ilustrações são formadas, dividida em camadas.*

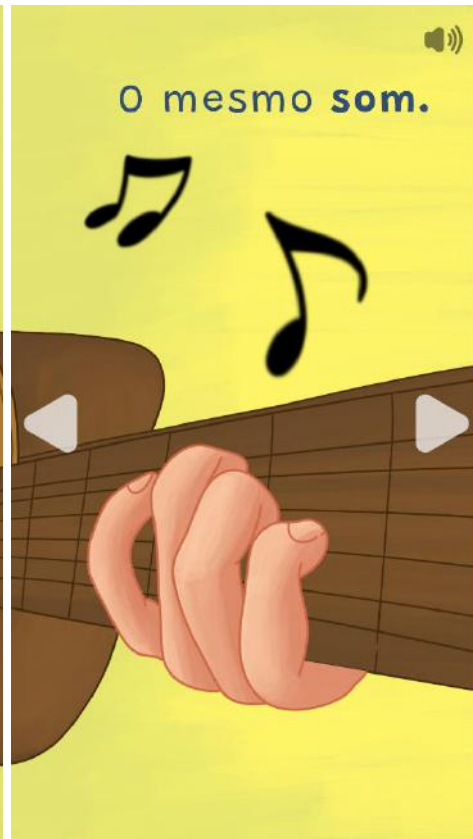
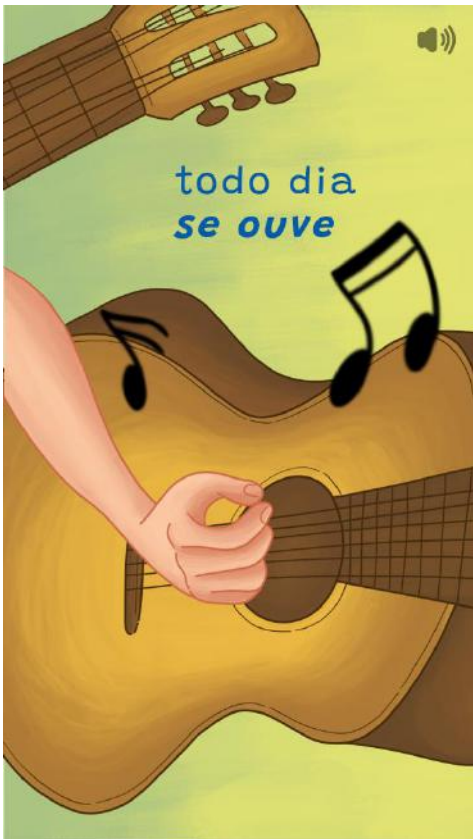


## 2.7 Projeto Finalizado









É a Ana!

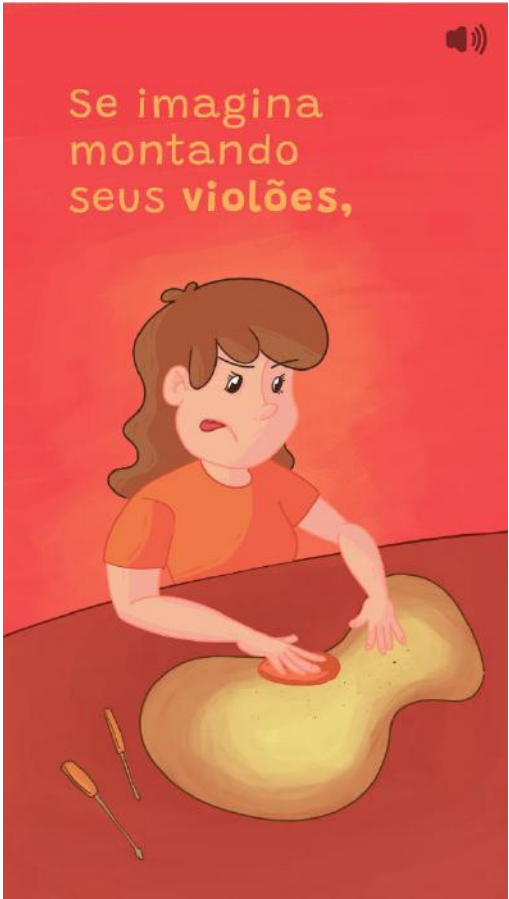


Que sempre treina  
em seu violão.



E enquanto toca  
sua imaginação  
*vai longe...*







Se imagina  
em algum  
*lugar lindo,*



no meio  
de **árvores**  
e **flores.**



Passarinhos  
fazendo coro  
à sua **música.**



O vento fresco  
tocando o seu **rosto.**



Em uma  
**paz de espírito**  
sem igual!







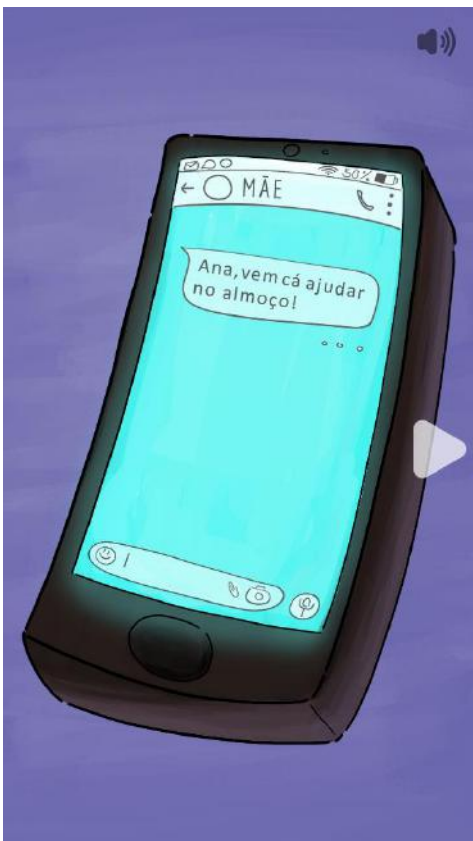
O telefone  
**toca** e chama  
Ana para a **realidade**.



**FIM**

Início

Capa



## Conclusão

No começo deste projeto de conclusão de curso, eu não sabia ao certo o que queria fazer. Só sabia que queria de alguma forma contar uma história e que tinha que envolver ilustração. Voltar aos meus *sketchbooks*, que comecei a ter o hábito de usar no começo da graduação, rever desenhos e textos antigos foi o ponto principal para começar a entender o que queria. Nessa investigação, me lembrei que às vezes escrevo, apesar da falta de prática, e este projeto foi a oportunidade perfeita para começar a me aprimorar, tanto na parte de escrever uma história, quanto na parte de escrever a monografia.

Ainda assim, algum tempo se passou até que eu entendesse se queria fazer livro ilustrado ou quadrinhos. E por consequência de eventos externos, mergulhei nesse vasto mundo da mídia digital com suas numerosas possibilidades. O que me trouxe ainda mais desafios.

O processo foi cheio de altos e baixos, com muitas falhas, mas acertos também. Tive momentos de incertezas, de falta de confiança, muitas perguntas e, ao longo do processo, fui encontrando aos poucos as respostas e a confiança necessária para continuar e terminar.

O estudo da narrativa foi importantíssimo para que conseguisse estruturar minha própria história, já que era algo que estava fazendo pela primeira vez, sendo assim, um grande desafio para mim. Também foi importante para me ajudar a criar para a mídia digital. Entendi que os artifícios tecnológicos não precisam ser usados todos de uma vez, por mais interessantes que eles sejam. Cada elemento e cada ferramenta deve trabalhar a favor da narrativa.

Foi imensamente rico trabalhar na mídia digital e conhecer a quantidade diversa de ferramentas dispostas. O mundo digital faz cada vez mais parte das nossas vidas, inclusive dos mais novos, então, criar para esta mídia me possibilitou entender suas possibilidades e utilizá-las para um trabalho que faça proveito delas, ao invés de replicar o que já existe do impresso. Isto me deixou também mais curiosa e ansiosa para o que será produzido em termos de narrativas visuais nos anos futuros.

Coloquei em prática tudo que desenvolvi durante a graduação sobre metodologia de projeto, tudo que aperfeiçoei nos meus estudos de ilustração e também pratiquei a consistência e disciplina. Qualidades que foram muito importantes de se desenvolver ao longo desses meses, tanto pela quantidade de trabalho como pelo tempo disposto para ele. Qualidades que acredito que serão importantes no âmbito profissional.

O projeto se mostrou ter o dobro do tamanho que eu acreditei que tivesse quando eu comecei, o que me mostrou como é importante a organização, dedicação e novamente, a disciplina, para conseguir concluir com êxito. Ao conseguir realizar este projeto e concretizar o produto final, coloquei em prática aprendizados resultantes da graduação e me conheci não só como designer e ilustradora, mas também como autora.

## Referências:

- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of game design**. Pearson. Educations, 2013
- CAMPBELL, Joseph. **Herói de Mil Faces, O**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 1997.
- CELEBRAÇÃO da vida de Alexandre Dumas, **GOOGLE**, 2020. Disponível em: <  
<https://www.google.com/doodles/celebrating-alexandre-dumas>>
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus 2016.
- CRYSTAL, R. **The Evolution of e-Books: Technology and Related Issues**. Digital Libraries INFO 653, 2009.
- ESTEFANI, Thales; QUEIROZ, João. **O Livro Infantil Ilustrado Torna-se Digital: Book-apps Como Artefatos Cognitivos**. XV Encontro Abralic, Rio de Janeiro, 2016.
- FREIRE, Luiza Gomes. **A Menina e a Máquina: Narrativa em appbook multilinear**. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Visual Design) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II - Como criar e produzir livros**. São Paulo: Edições Rosari, 2007
- LACERDA, Maira Gonçalves; FARBIARZ, Jackeline Lima. **A formação visual do leitor por meio do Design na Leitura: livros para crianças e jovens**. Tese (Doutorado em Design), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro Rio de Janeiro, 2018.
- LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. Tradução: Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008
- MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.
- NECYK, Barbara Jane; CIPINIUK, Alberto. **Texto e imagem: um olhar sobre o livro infantil contemporâneo**. Dissertação (mestrado em Design), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2007.
- NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens**. Tradução: Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- PINTO, Ana Lúcia; ZAGALO, Nelson; COQUET, Eduarda. **From a click to a gesture: a contribution to defining the concept of children's e-picturebooks**, p. 223-228. In: Barbosa, Helena; Quental, Joana [Eds]. **Proceedings of the 2nd International Conference of Art**,

**Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education.** São Paulo: Blucher, 2015.

POWERS, Alan. Tradução: Otacílio Nunes. **Era uma vez uma capa:** História ilustrada da literatura infantil. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

SAMARA, Timothy. **Grid:** Construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007

SARAIVA, Diogo. **Memórias.** Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Visual Design) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

SARGEANT, Betty. **Interactive Storytelling:** How Picture Book Conventions Inform Multimedia Book App Narratives. Australian Journal of intelligent Information Processing Systems. 13. 29-35. 2013.

VIEIRA, André. **Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica,** Rio Grande do Sul 2001. Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Centro de Estudos Junguianos C. A. Meier, Rio Grande do Sul 2001.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estrutura mítica para escritores. Rio de Janeiro, Ampersand Editora, 1997.

YOKOTA, Junko; TEALE, William H. Picture Books and the Digital World: Educators Making Informed Choices. **The Reading Teacher**, v67, n8, p577-585. Maio 2014, EUA.