



por Beatriz Villares Silveira

BEATRIZ VILLARES SILVEIRA

## **Lina: Uma narrativa ilustrada interativa**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à  
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do  
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos  
necessários à obtenção do grau de Bacharel em  
Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 26 de novembro de 2021.



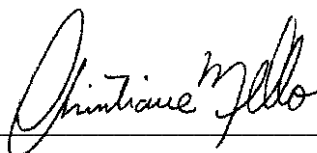
---

Marcelo Gonçalves Ribeiro (orientador)  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



---

Raquel Ferreira da Ponte  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



---

Christiane Mello Guimarães de Oliveira  
Designer | Estúdio Versalete

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Escola de Belas Artes  
Comunicação Visual Design

# Lina

## Uma narrativa ilustrada interativa

Beatriz Villares Silveira

Orientador: Marcelo Ribeiro

Rio de Janeiro  
2021

Beatriz Villares Silveira

## Lina: Uma narrativa ilustrada interativa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientador: Marcelo Ribeiro

# Agradecimentos

A meus pais, Elaine e Marcos, por todo apoio durante essa jornada.

A meu irmão, Gabriel, por ter ajudado a tornar esse projeto real.

As minhas amigas, Grazielle, Lays, Letícia, Luisa e Mariana, por todo apoio, companhia e memórias durante todos esses anos.

A todos os professores que contribuíram para minha formação. Em especial, agradeço ao meu orientador, Marcelo Ribeiro, pela paciência, conselhos e ideias que ajudaram a dar forma a esse trabalho final.

# Resumo

SILVEIRA, Beatriz Villares

## **Lina: uma narrativa ilustrada interativa**

Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2021.

Este trabalho de conclusão consiste em um projeto de narrativa ilustrada interativa no formato digital, cuja história e ilustrações são de autoria própria. O foco da pesquisa está na construção da narrativa e da ilustração, além do uso do meio digital e seus artifícios para ajudar a desenvolver a narrativa.

A história consiste na jornada de fuga e enfrentamento de uma memória negativa de uma menina que se encontrava presa em uma caverna. Além das ilustrações e imagens, há intervenções que o leitor faz na história, para permitir seu progresso. Devido à complexidade e limitação de tempo, apenas um protótipo do primeiro episódio foi planejado e produzido.

Palavras-chave: narrativa; ilustração; interação

# Abstract

SILVEIRA, Beatriz Villares

## **Lina: an interactive illustrated narrative**

Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2021.

This work consists of an interactive illustrated narrative project in digital format, which story and illustrations are of own authorship. The research focuses on the construction of the narrative and illustrations, in addition to the use of the digital medium and its artifices to help develop the narrative.

The story is the escape journey and confrontation of a girl's negative memory who was trapped in a cave. In addition to the illustrations and images, there are interventions that the reader makes in the story, to allow its progress. Due to the complexity and time constraints, only a prototype of the first episode was planned and produced.

Keywords: narrative; illustration; interaction

# Lista de figuras

<b>FIGURA 1:</b> Gráfico do arco narrativo de Gustav Freytag.....	<b>p.17</b>	<b>FIGURA 31:</b> Design final do guia .....	<b>p.71</b>
<b>FIGURA 2:</b> Gráfico da jornada do herói de Joseph Campbell.....	<b>p.17</b>	<b>FIGURA 32:</b> Moodboard dos cenários .....	<b>p.72</b>
<b>FIGURA 3:</b> Exemplos de diferentes usos de linhas na composição .....	<b>p.26</b>	<b>FIGURA 33:</b> Design final dos desenhos na caverna.....	<b>p.72</b>
<b>FIGURA 4:</b> Exemplos de diferentes usos de formas na composição .....	<b>p.27</b>	<b>FIGURA 34:</b> Design final da caverna clara .....	<b>p.73</b>
<b>FIGURA 5:</b> Exemplos de uso de diferentes valores em uma mesma cena.....	<b>p.27</b>	<b>FIGURA 35:</b> Design final do campo de flores .....	<b>p.73</b>
<b>FIGURA 6:</b> Exemplo de uso de diferentes cores em uma mesma cena.....	<b>p.28</b>	<b>FIGURA 36:</b> Esboços de ideias iniciais da logo .....	<b>p.74</b>
<b>FIGURA 7:</b> Captura de tela da loja de aplicativos Google Play.....	<b>p.33</b>	<b>FIGURA 37:</b> Experimentações da logo .....	<b>p.74</b>
<b>FIGURA 8:</b> Captura de tela da loja de aplicativos App Store.....	<b>p.33</b>	<b>FIGURA 38:</b> Versões finais da marca em preto em branco.....	<b>p.75</b>
<b>FIGURA 9:</b> Esquema representando o método do colar de pérolas .....	<b>p.34</b>	<b>FIGURA 39:</b> Versão com cor da marca na tela de início.....	<b>p.75</b>
<b>FIGURA 10:</b> Arte de capa do jogo Florence .....	<b>p.40</b>	<b>FIGURA 40:</b> Versão com cor do ícone .....	<b>p.76</b>
<b>FIGURA 11:</b> Capturas de tela do capítulo 5 do jogo Florence.....	<b>p.42</b>	<b>FIGURA 41:</b> Design dos botões .....	<b>p.77</b>
<b>FIGURA 12:</b> Capturas de tela do capítulo 9 do jogo Florence.....	<b>p.42</b>	<b>FIGURA 42:</b> Marcador para chamar o menu em dois cenários.....	<b>p.78</b>
<b>FIGURA 13:</b> Capturas de tela dos capítulos 14, 15 e 17 do jogo Florence.....	<b>p.42</b>	<b>FIGURA 43:</b> Menu principal .....	<b>p.80</b>
<b>FIGURA 14:</b> Ilustrações retiradas do livro Alice no País das Maravilhas.....	<b>p.44</b>	<b>FIGURA 44:</b> Menu principal ao apertar o botão de volume.....	<b>p.80</b>
<b>FIGURA 15:</b> Ilustrações da história de Chapeuzinho Vermelho.....	<b>p.44</b>	<b>FIGURA 45:</b> Menu principal ao apertar o botão de começar.....	<b>p.81</b>
<b>FIGURA 16:</b> Estrutura da narrativa do primeiro episódio.....	<b>p.50</b>	<b>FIGURA 46:</b> Tela de seleção de cena .....	<b>p.81</b>
<b>FIGURA 17:</b> Gráfico da jornada emocional da personagem.....	<b>p.51</b>	<b>FIGURA 47:</b> Tela de lembranças .....	<b>p.82</b>
<b>FIGURA 18:</b> Narrativa de Lina no modelo do colar de pérolas.....	<b>p.55</b>	<b>FIGURA 48:</b> Tela de créditos .....	<b>p.82</b>
<b>FIGURA 19:</b> Gráfico dos momentos das interações na narrativa .....	<b>p.56</b>	<b>FIGURA 49:</b> Menu secundário .....	<b>p.83</b>
<b>FIGURA 20:</b> Fluxograma de navegação do aplicativo.....	<b>p.57</b>	<b>FIGURA 50:</b> Imagens finais do protótipo .....	<b>p.85</b>
<b>FIGURA 21:</b> Moodboard feito para o desenvolvimento do projeto .....	<b>p.61</b>		
<b>FIGURA 22:</b> Esboços iniciais da história de Lina .....	<b>p.63</b>		
<b>FIGURA 23:</b> Storyboard inicial .....	<b>p.63</b>		
<b>FIGURA 24:</b> Storyboard final .....	<b>p.64</b>		
<b>FIGURA 25:</b> Roteiro de cores da narrativa .....	<b>p.66</b>		
<b>FIGURA 26:</b> Moodboard da menina .....	<b>p.68</b>		
<b>FIGURA 27:</b> Design final da menina .....	<b>p.68</b>		
<b>FIGURA 28:</b> Moodboard do monstro .....	<b>p.69</b>		
<b>FIGURA 29:</b> Design final do monstro .....	<b>p.70</b>		
<b>FIGURA 30:</b> Moodboard do guia .....	<b>p.70</b>		



# Sumário

**INTRODUÇÃO** \_\_\_\_\_ **13**

**1 CONTANDO HISTÓRIAS** \_\_\_\_\_ **14**

1.1 Narrativa \_\_\_\_\_ 15

1.2 Interação \_\_\_\_\_ 21

1.3 Ilustração \_\_\_\_\_ 24

**2 NARRATIVAS INTERATIVAS** \_\_\_\_\_ **30**

2.1 A narrativa no meio digital \_\_\_\_\_ 31

2.2 O papel do design \_\_\_\_\_ 37

**3 REFERÊNCIAS E SIMILARES** \_\_\_\_\_ **39**

3.1 Florence \_\_\_\_\_ 40

3.2 Narrativas \_\_\_\_\_ 44

**4 O PROJETO** \_\_\_\_\_ **47**

4.1 A história de Lina \_\_\_\_\_ 48

4.2 Interação e navegação \_\_\_\_\_ 55

4.3 Contando a história por meio de imagens \_\_\_\_\_ 61

4.4 Projeto gráfico \_\_\_\_\_ 74

4.5 O protótipo \_\_\_\_\_ 78

**CONCLUSÃO** \_\_\_\_\_ **91**

**BIBLIOGRAFIA** \_\_\_\_\_ **92**



# Introdução

A comunicação tem um papel essencial na sociedade. Imagens, em particular, têm uma função muito importante na comunicação humana e com o passar do tempo, aprendemos diferentes formas de explorá-las. Há inúmeras maneiras de se contar uma história e infinitas possibilidades de interpretação do leitor sobre a obra.

O objetivo desse projeto foi desenvolver um protótipo de narrativa interativa em formato digital, que faz uso da interação como parte da história, em pequenas ações que permitem a progressão. O foco da narrativa está nas imagens, buscando abordar a temática da memória de maneira poética, mostrando os sentimentos causados pelas lembranças da personagem principal.

A narrativa, a ilustração e a criação de personagens e cenários são áreas que me interessam desde o início da faculdade, mas ao longo do curso descobri novas possibilidades de usar imagens para comunicar. Com esse projeto quis explorar esse campo híbrido de narrativa e interação, um meio termo entre livro e jogo.

A seguir, farei uma breve descrição de cada capítulo. No primeiro capítulo escrevo sobre as palavras-chave do projeto, pensando nos elementos que as compõem e suas características, sendo essas, narrativa, interação e ilustração.

No segundo capítulo foco no meio digital e como ele trouxe novas possibilidades, mas também levanto alguns questionamentos. As narrativas híbridas que estão surgindo ainda não possuem muita definição e, portanto, na minha pesquisa tentei compreendê-las, pensando também no modo como o leitor interage com as ferramentas que permitem o acesso a esse meio.

No terceiro capítulo faço uma análise de referências e similares, principalmente em termos de narrativa. Principalmente do jogo *Florence*, que foi a inspiração inicial para o desenvolvimento do projeto, analisando o modo como ele propôs usar a interação como metáfora na narrativa.

Por fim, no quarto, escrevo sobre o desenvolvimento do protótipo, correlacionando minhas escolhas com todos os fatores vistos previamente. Começando pela estrutura da narrativa e de navegação do protótipo, seguindo pelo desenvolvimento das ilustrações e parte gráfica, e por fim, mostrando o resultado final.

# 1. Contando histórias

Contar histórias é algo que o homem faz desde que se tem relato. Desde crianças somos instigados por histórias fantásticas que nos maravilham e aguçam a curiosidade e imaginação. Com o tempo aprendemos a compartilhar também nossas próprias histórias, acontecimentos e memórias, como forma de afeto, desabafo ou apenas por diversão, seja por meio da fala, da escrita ou do desenho. É natural do homem o desejo de se comunicar.

Com o intuito de entender melhor como as histórias nos encantam e tocam, pesquisei mais a fundo alguns dos seus principais aspectos. As diferentes mídias e formatos nos quais uma história pode ser contada, as infinitas possibilidades de interpretação que o leitor tem ao interagir com a obra e a ampla capacidade de comunicação da imagem são temas que explorei neste capítulo.

## 1.1 Narrativa

### 1.1.1 Estrutura da narrativa

Narrativa é a ação ou processo de narrar uma história. Os primeiros estudos sobre narrativa foram os estudos sobre a tragédia por Aristóteles, feitos por volta do ano 335 a.C. A Poética de Aristóteles serviu de base para muitos outros que viriam pela frente, definindo que toda história possui um início, meio e fim. Novos estudos, como os citados a seguir, foram mostrando que há um consenso ou uma intersecção de fatores ao redor do mundo de como se conta uma história. Como cada pesquisador foca em algum aspecto da narrativa, é possível tentar chegar a um modelo básico de como ela pode ser estruturada.

Vladimir Propp, ao analisar os contos de fadas russos, propôs um modelo de estrutura dos contos maravilhosos. Ele chegou à conclusão de que o ponto em comum a todos eles são as funções dos personagens e suas esferas de ação. Essas esferas são resumidas em sete tipos: agressor, doador, auxiliar, princesa e pai da princesa, mandatário, herói e falso herói.

“Podemos chamar conto maravilhoso, do ponto de vista morfológico, a qualquer desenrolar de ação que parte de uma malfeitoria ou de uma falta, e que passa por funções intermediárias para ir acabar em casamento ou em outras funções utilizadas como desfecho. A função limite pode ser a recompensa, alcançar o objeto desejado ou, de uma maneira geral, a reparação da malfeitoria, o socorro e a salvação durante a perseguição, etc.” (PROPP, 1928/1983, p.144, apud VIEIRA, 2001, p.2)

Propp também chamou a atenção para elementos de ligação da narrativa, como a apresentação da motivação do herói ou de um novo personagem e suas respectivas funções. O principal aspecto do estudo de Propp é a definição da função de cada ator da narrativa e sua devida apresentação, ou seja, personagens com funções, motivações e introduções claras.

Com esses primeiros estudos sobre a narrativa, foi possível começar a traçar uma estrutura. André Vieira em seu trabalho *Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica*, diz:

“Estas primeiras considerações teóricas a respeito do funcionamento da narrativa já nos permitem traçar algumas condições para que um enunciado possa, a partir de uma abordagem estruturalista, ser definido como uma narrativa. Em primeiro lugar, deve haver uma relação lógico-semântica entre funções e atores para que possa haver uma proposição narrativa. Para que tenhamos um texto narrativo coerente é preciso que os fatos denotados pelas proposições narrativas estejam ligados por uma relação cronológica e lógica. Finalmente, para que haja narrativa, é preciso, também, que haja uma transformação entre uma situação ou estado inicial e a situação ou o estado final que funcione como uma conclusão do texto narrativo.” (VIEIRA, 2001, p.3)

Ou seja, a narrativa tem em sua base a organização sequencial de eventos, e, para ser considerada uma narrativa, precisa gerar um novo sentido final para a história. Essa organização geralmente se dá por meio da alternância entre momentos de equilíbrio e desequilíbrio, que vão progredindo a narrativa até chegar ao seu objetivo final. O objetivo é a solução de um problema ou conflito prévio, geralmente, o catalisador da história.

Outras pesquisas e estudos chegaram a alguns modelos que são comumente usados nas narrativas modernas, como o arco narrativo, criado por Gustav Freytag. Essa estrutura propõe a divisão das obras dramáticas em cinco partes: exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e conclusão. *A Jornada do Herói*, elaborada por Christopher Vogler, é outra proposta de estrutura em formato cíclico, dividida em 12 etapas. A jornada mostra o crescimento do personagem protagonista, saindo da vida cotidiana em busca de um objetivo, passando por dificuldades e dúvidas. A estrutura de Vogler é amplamente usada para desenvolvimento de histórias em diversas mídias, no

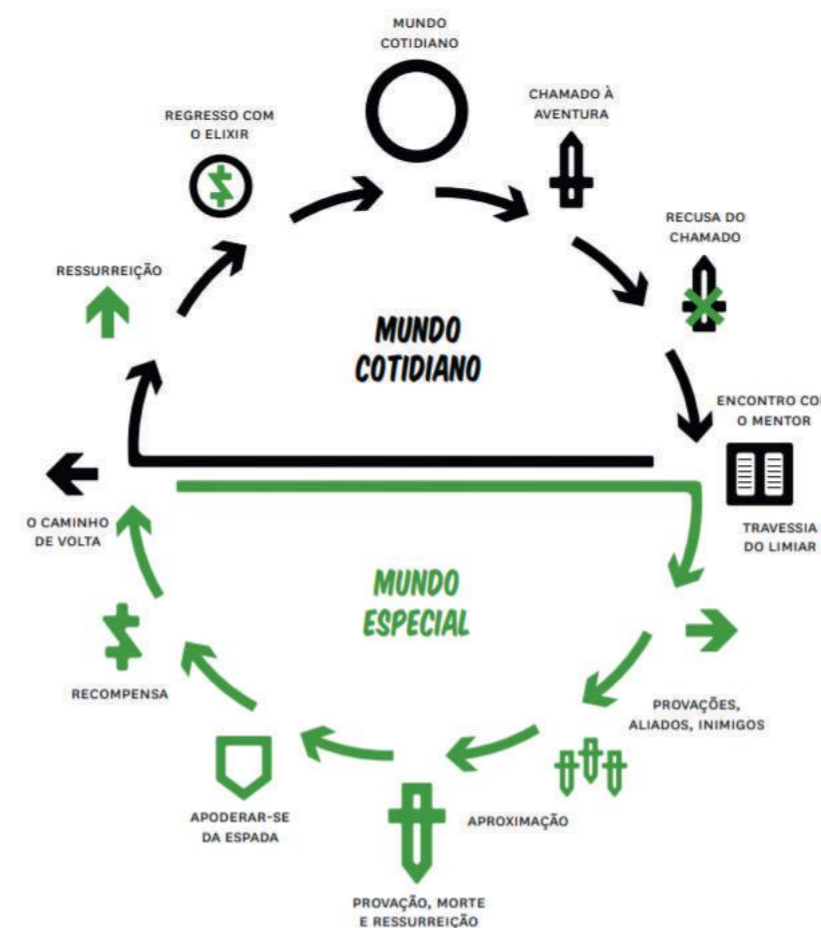
entanto, ela foi baseada no estudo de Joseph Campbell, cujo objetivo era entender como os mitos eram criados (LUPTON, 2020).



**FIGURA 1:**

Gráfico do arco narrativo de Gustav Freytag.

Fonte: LUPTON, Ellen, *Design como storytelling*.



**FIGURA 2:**

Gráfico da jornada do herói de Joseph Campbell

Fonte: LUPTON, Ellen, *Design como storytelling*.

O ponto em comum entre essas duas organizações é a importância do ritmo na narrativa. O ritmo é a organização entre os conflitos ao longo do tempo de leitura do veículo, ou seja, uma oscilação entre altos e baixos até a chegada do clímax, logo seguida da conclusão.

A solução da intriga inicial e suas implicações no mundo da história também se encaixam nesse ritmo proposto, já que geralmente o início ou apresentação de uma história começa devagar, geralmente mostrando uma rotina, até que seja interrompido pela intriga que faz com que a história avance. Ao final, logo após o clímax, a solução do conflito inicial torna para o estado de calma inicial, porém com as mudanças consequentes das ações das personagens. Ellen Lupton descreve esse processo:

“Em uma narrativa gratificante, a ação principal é significativa e digna de nota, ela gera uma transformação ou mudança no universo da história. A personagem pode mudar, ou pode mudar as pessoas e eventos a seu redor. Depois de resolver um problema importante, a personagem percebe a si mesma de uma nova maneira. Uma história gratificante inclui conflito e suspense. Perguntas criam incerteza e deixam os leitores curiosos. A história é o processo de responder às perguntas e resolver a incerteza. (...) Uma história é um caminho tortuoso, não uma linha reta eficiente.” (LUPTON, 2020, p.36)

O caminho tortuoso do herói não necessariamente precisa ser pensado em momentos de calma e de ação. A mesma estrutura pode ser aplicada tratando outros elementos como base da narrativa, como por exemplo a emoção. Podemos traçar uma jornada emocional, dividindo entre momentos de sentimentos positivos e negativos. Essa jornada emocional foi defendida por Kurt Vonnegut, como sendo algo que pode ser mapeado em todas as histórias (LUPTON, 2020).

Voltando ao início, com a divisão da narrativa segundo Aristóteles em três partes (início, meio e fim), podemos definir alguns fatores importantes que se destacam em cada etapa. O início é a apresentação dos personagens e suas funções, além de introduzir a intriga da história, ou seja, a exposição. O meio é o aumento da ação e desenvolvimento das escolhas e emoções dos personagens. O clímax é o momento de maior tensão e o transicionamento do meio para o fim, que por sua vez é o declínio da ação e conclusão da história, apresentando uma solução para a intriga inicial.

O final merece uma atenção especial por ser a parte mais marcante da experiência do leitor. Como uma narrativa pretende resolver um problema e como essa resposta é dada é justamente o grande foco e fator de envolvimento emocional do leitor.

## 1.1.2 Narrativa linear e multilinear

As narrativas tradicionais trabalham com um início, meio e fim definidos pelo autor, na qual todos os leitores experimentam a mesma jornada. Essa jornada por ter um caminho único é chamada de “linear”. Mesmo que o leitor se questione do que poderia acontecer caso uma escolha diferente fosse feita, isso se passa apenas na mente dele. Portanto, uma narrativa linear dá um maior controle ao autor sobre os acontecimentos da história e o leitor apenas segue a linha traçada pelo autor.

A narrativa multilinear ainda possui seus eventos traçados pelo autor, mas agora não há apenas uma possibilidade de caminho. O leitor pode escolher o que acha mais interessante em pontos chave da história e seguir o que aquelas escolhas acarretam na narrativa. Portanto, dois leitores podem ter experiências totalmente diferentes e o papel de guia do autor serve também para estabelecer como a jornada é dividida com o leitor.

A multilinearidade é muito associada com a interatividade. Para Carolyn Miller no livro *Digital storytelling*, não é possível separar as duas características, uma depende da outra. Por isso, esse tipo de narrativa é muito

explorado no meio digital e se popularizou ainda mais com a popularização da tecnologia, mesmo já existindo narrativas do tipo presentes em livros na década de 1970, como a série “*Choose Your Own Adventure*”. Há várias formas que uma narrativa multilinear pode ser estruturada e o meio digital fornece muitas possibilidades de implementá-la.

## 1.2 Interação

Interação é uma relação entre duas partes, *-inter* significa entre, ou seja, uma troca entre duas partes e *-ação*, no sentido de ser uma troca ativa. No contexto de narrativa, a interação indica uma relação entre o leitor/usuário e o objeto. O leitor pode manipular ou explorar o conteúdo e obter uma resposta, ou ao contrário, o conteúdo pede alguma resposta do leitor.

O que torna a narrativa digital uma mídia tão diferente das formas tradicionais é justamente a possibilidade de interação do leitor com a obra. Qualquer história mostra personagens em situações dramáticas e interessantes, mas a interatividade pode mudar completamente a experiência do leitor com a narrativa.

Janet Murray define ambientes digitais em seu livro *Hamlet no Holodeck*:

“Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo; as duas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo.” (MURRAY, 2003, pg. 78)

Quando chamamos um ambiente digital de interativo, geralmente nos referimos à sua capacidade de receber e ou responder a comandos e comportamentos. Essa possibilidade de induzir uma resposta é o que o torna tão atrativo e possibilita inúmeras maneiras de trabalhá-lo.

Além de sua capacidade de resposta, outro fator que chama muita atenção nos ambientes digitais é a possibilidade de explorar mais de um sentido ao mesmo tempo, como a visão, a audição e o tato. Somando a multisensorialidade às propriedades citadas por Murray (procedimental, participativo, espacial e enciclopédico), temos uma experiência mais imersiva. Imersão é justamente uma sensação de estar completamente cercado por uma realidade diferente, se sentir inserido e participativo.

A possibilidade de ação do leitor na história, no entanto, não é algo que possa ser simplesmente adicionado posteriormente. A interação precisa ser pensada como parte da história, agregando valor à mensagem que se pretende passar, ao invés de se tornar meras tarefas a serem cumpridas para a progressão da história. Assim como sugerido por Murray, se jogos podem ser vistos como histórias abstratas, então as interações podem funcionar como metáforas na história.

De acordo com Miller (2020), em seu livro *Digital Storytelling*, há seis tipos básicos de interação que podem ser achados em qualquer forma de narrativa digital:

1. estímulo e resposta; o programa dá destaque para algo em particular esperando uma resposta do usuário, seja simplesmente apertar um botão ou resolver um problema, geralmente o estímulo vem do programa e a resposta do usuário;
2. navegação; o usuário tem a possibilidade de se movimentar ou escolher o que fazer, seja de maneira mais livre, como em jogos de mundo aberto, ou mais limitada, podendo escolher de algumas opções;
3. controle sobre objetos; o usuário tem a possibilidade de pegar, usar ou mover objetos dentro do programa;
4. comunicação; o usuário pode se comunicar com outros personagens dentro do programa;
5. troca de informações; como compartilhar comentários com outros jogadores;
6. aquisição; usuários podem coletar informações ou objetos, usando tanto moedas do próprio jogo quanto moedas reais, em troca de receber vantagens ou melhorar alguma habilidade.

Atualmente esses tipos de interação são facilmente encontrados e reconhecidos pelo público principalmente em jogos. A amplitude com a qual esse tipo de entretenimento se popularizou fez com que se tornasse comum alguns tipos de reação e até esperados pelo usuário.

O modo como vemos e consumimos conteúdo nos dias atuais foi fortemente modificado com o surgimento dos ambientes digitais e da sua acessibilidade. O leitor deixa de ter um papel passivo na história e passa a ser

mais participante. A mesma mudança afeta também como se produz essas histórias. O autor/criador agora não conduz a narrativa sozinho, é preciso contar com o leitor e suas imprevisibilidades, tornando narrativas multilíneas mais comuns e possibilitando explorar novas maneiras de se contar uma história ou proporcionar uma experiência.



## 1.3 Ilustração

Ilustrar é representar uma ideia, mas de um modo mais específico, estamos falando de representar uma ideia visualmente, por meio de imagens, podendo representar até mesmo ideias abstratas. Portanto, para uma figura ser considerada uma ilustração é preciso ter um propósito por trás da imagem.

Imagens possuem suas características próprias e são lidas e interpretadas de forma diferente do texto verbal. Segundo Rui de Oliveira, “A leitura da imagem possui características próprias e um modo distinto de ver, ler e interpretar seus significados: é ao mesmo tempo total e particular, temporal e atemporal; pode-se ler as partes sem entender o todo.” (OLIVEIRA apud LINDEN, 2018, orelha do livro)

No entanto, mesmo ao ler apenas um texto é comum produzir imagens mentais, e o mesmo pode ser dito ao contrário, ou seja, ao ler uma imagem também associamos palavras a ela. Essa associação com o texto se mostra mais presente quando tratamos de um esquema narrativo, sendo um discurso implícito na imagem.

A ilustração, portanto, pode ser usada como meio para contar uma história por si só. Livros-imagem, como são conhecidos, se apoiam somente no visual e conseguem contar histórias interessantes e emocionantes, o mesmo é visto em histórias em quadrinhos sem texto. Assim como no velho ditado “uma imagem vale mais que mil palavras”, uma história contada visualmente consegue despertar sentimentos e emoções para o leitor. Quando vemos uma imagem, primeiro tentamos entender suas formas e identificar do que se trata ao fazermos associações com o que conhecemos e o seu contexto, essas associações acontecem quase que automaticamente e por isso imagens geram reações tão rápidas.

Ao criar uma imagem é papel do autor guiar o olhar do leitor na obra, do mesmo modo que em um texto descobrimos aos poucos o que se passa na história. Cada aspecto da sua formação comunica e ajuda a passar a mensagem, as associações que fazemos com o que está ao nosso redor são peças fundamentais. Além das associações, Bacher e Suryavanshi, no livro *Vision: color and composition for film* (2018), apontam quinze partes que compõem

uma imagem: tema, formato, orientação, enquadramento, linha, forma, valor, movimento, limite, profundidade, luz, textura, silhueta, padrão e cor.

A divisão em partes que os autores propõem no livro podem ser associadas com a teoria da Gestalt, que define alguns dos elementos que compõem a imagem, sua pregnância e forma. Dentre as citadas, destaco o papel da linha, da forma, do valor e da cor.

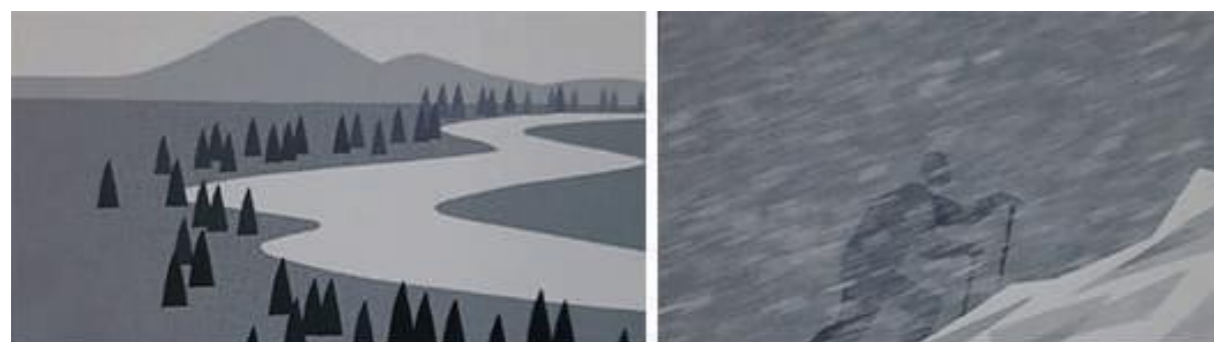
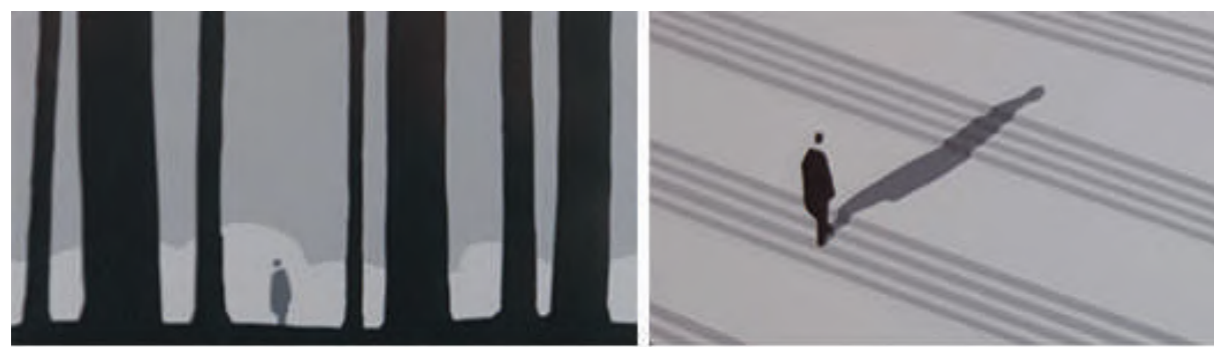
Linha é o elemento mais básico de uma imagem, porém tem um papel muito importante, ela dita o tom da cena e guia o caminho do olhar do leitor. Uma linha possui muitas variações que alteram sua percepção, entre elas o ritmo e a qualidade. Linhas diagonais ou sinuosas passam uma sensação de dinamismo, o mesmo pode ser sentido com linhas que variam sua espessura, já linhas horizontais e uniformes remetem a momentos mais calmos, por exemplo. A linha cumpre seu papel tanto visivelmente ligando elementos quanto escondida na composição.

Forma é qualquer área fechada visualmente, seja ela formada por um objeto, união de objetos ou tom de uma imagem. Formas trazem muita personalidade para uma composição, principalmente quando são comparadas umas com as outras. Triângulos pontudos passam uma mensagem muito mais ameaçadora que círculos, já uma forma pequena cercada por formas grandes gera uma reação bem diferente de duas formas proporcionais lado a lado, por exemplo. O contraste, ou sua falta, entre formas traz mais intensidade e dinamismo.

Valor é o quão claro ou escuro algo é na composição. Um bom planejamento dos valores de uma ilustração permite uma leitura mais fácil e rápida da imagem, ajudando a determinar o foco e o tom emocional da cena. Uma imagem clara, com pouco contraste passa uma sensação mais calma do que uma imagem majoritariamente escura com alto contraste, por exemplo.

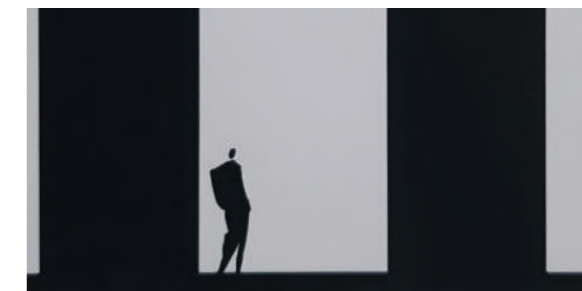
Cor é a luz refletida sobre objetos, ela possui matiz, saturação, além do valor tonal. Ela também tem uma grande habilidade de passar emoções e personalidade para a cena. Na cor em especial, o modo como a interpretamos é diretamente associado com experiências e com a própria cultura, mas há muitos padrões que são quase universais. De um modo geral, trabalhar com cor é pensar nas relações de umas com as outras e não em cada uma individualmente.



**FIGURA 3:**

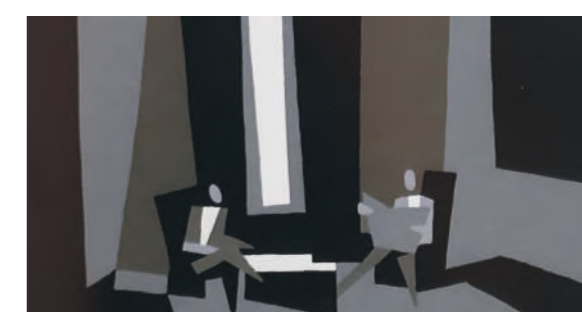
Exemplos de diferentes usos de linhas na composição.

Fonte: *Vision: color and composition for film.*

**FIGURA 4:**

Exemplos de como diferentes proporções entre formas trazem diferentes sensações para a composição.

Fonte: *Vision: color and composition for film.*

**FIGURA 5:**

Exemplos de uso de diferentes valores em uma mesma cena.

Fonte: *Vision: color and composition for film.*

**FIGURA 6:**

Exemplo de uso de diferentes cores em uma mesma cena.

Fonte: *Vision: color and composition for film*.

O que podemos ressaltar de comum em todos esses aspectos é a importância do contraste. O contraste entre duas cores, valores, formas e linhas é o que em sua grande parte determina o tom emocional e o ritmo, principalmente comparando duas cenas diferentes. O contraste também é um dos elementos chaves na Gestalt, podendo ser associado a todos os outros elementos básicos de construção do objeto.

Outros aspectos que ajudam a montar uma boa imagem para contar uma história são o design de personagens e cenários, a qual também se aplicam os aspectos fundamentais da imagem. O maior diferencial do design é a preocupação com a função, além da forma. Um bom design de personagem além de esteticamente agradável consegue cumprir e demonstrar bem as funções e características específicas do personagem, o mesmo vale para o cenário.

O design também tem o papel de manter uma coesão na história e na mensagem. Apesar de muitos elementos e especificidades ao compor uma imagem, é importante manter o equilíbrio e determinar os pontos principais, de modo a guiar o leitor. A ilustração permite muitas possibilidades de associações de imagens e potencial para o emocional, por isso é um meio rico para explorar e contar histórias.

## 2. Narrativas interativas

A interação na narrativa já existe por si só no momento em que um leitor entra em contato com a obra. Há uma visão própria do leitor se deparando com a visão que a história quer passar e, portanto, a leitura de cada indivíduo é uma interpretação única. Mas narrativas interativas se referem às histórias que permitem uma troca mais complexa que apenas a leitura. Geralmente uma troca mais direta, como a possibilidade de escolha ou resposta a comandos entre o leitor e a narrativa.

O design também é um responsável por intermediar a relação do leitor com a narrativa. Ellen Lupton relaciona as três áreas de forma simples: “A ação move as histórias e move também o processo de design. O design faz coisas acontecerem no mundo. A palavra ‘ação’ está no cerne da ‘interação’. ‘Design’ é verbo, além de substantivo.” (LUPTON, 2020, p.21). Portanto, neste capítulo entrarei mais a fundo nas especificidades de como é construída uma narrativa interativa e o meio digital na qual é inserida, assim como a função e importância do design em seu desenvolvimento.

### 2.1 A narrativa no meio digital

O surgimento e a popularização de mídias digitais permitiu novos formatos de histórias e cada vez mais uma mescla entre os limites da mídia tradicional com a digital. Formatos que surgiram como próprios do digital, como o videogame, cada vez mais se misturam e avançam sobre o que prendia apenas em mídias separadas como livros e filmes. Temos hoje mídias híbridas, com elementos de games e de *appbook*, que são um campo fértil para o desenvolvimento da narrativa.

Antes de definir melhor as características dessa mídia híbrida é importante entender as diferenças e propriedades do meio digital e como ele transformou o tradicional. Ainda na década de 1990, Janet Murray já apontava para a mudança nos formatos mais tradicionais e o avanço da narrativa nos jogos.

“Enquanto os formatos lineares como romances, peças de teatro e histórias de ficção têm se tornado mais multiformes e participativos, os novos ambientes eletrônicos têm desenvolvido seus próprios formatos narrativos. No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial têm se concentrado, até agora, na área dos jogos para computador.” (MURRAY, 2003, p.61)

Portanto, podemos começar por tentar entender algumas das mudanças que o digital trouxe para os formatos tradicionais de narrativa, para isso vamos analisar alguns formatos em particular, os ebooks, os *appbooks* e os videogames. Os ebooks podem ser vistos como uma tradução direta do livro em formato digital, no entanto é preciso ressaltar que as diferenças vão além do formato, já que sua experiência de leitura não é a mesma. Ela se aproxima muito mais da leitura de uma página da internet do que a de um livro impresso.

*Appbooks* assim como os ebooks são livros digitais, mas a diferença principal está na dependência de um sistema operacional, como iOS ou Android. Esse formato possui recursos, que permitem uma maior interatividade do leitor com a narrativa, como a presença de músicas e

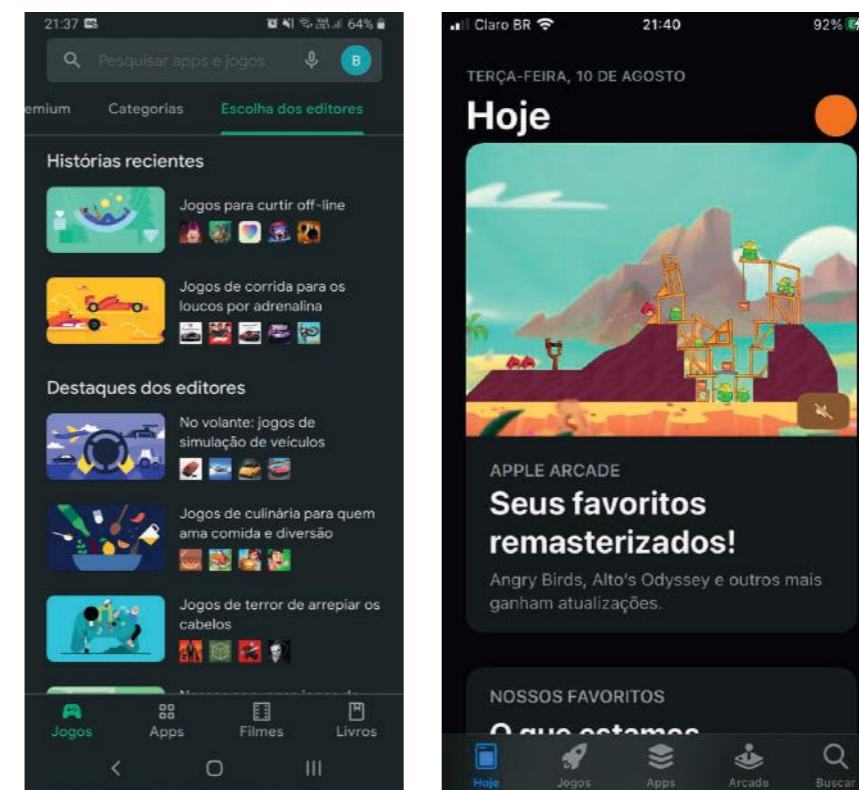
animações. As interações, no entanto, costumam ser bem simples e não muito invasivas na história.

Videogames são jogos no formato digital e, portanto, sua definição está diretamente relacionada ao conceito de jogo. Jogos são comumente relacionados a algo competitivo, com regras próprias, que desafiam o jogador de alguma forma. A definição de videogames, portanto, seria muito próxima.

Jesse Schell (2020) discute um pouco sobre o que é um jogo em seu livro *The Art of Game Design*, já que não há uma definição concreta, apenas um senso comum. Portanto, ele propõe analisar como outros profissionais e pensadores o definiram e, a partir delas, tentar entender o que funciona em cada uma e o que falta. Algumas características acabam se repetindo, como a presença de objetivos, conflitos, regras, interatividade e a possibilidade de ganhar ou perder.

Outro fator importante de se avaliar para entender os formatos digitais é o contexto em que cada um é usado. Dentre os três citados, o *appbook* é o menos conhecido, sendo facilmente referenciado como ebook ou videogame. *Appbooks* são mais facilmente encontrados quando falamos de uma obra voltada para o público infantil em um meio acadêmico. Já videogames possuem um apelo maior para um público jovem, além de ser um termo bem estabelecido. As plataformas mais acessíveis e conhecidas para a compra e aquisição de aplicativos e softwares digitais dividem apenas categorias gerais como jogos, aplicativos e livros, sendo que os livros ofertados são em formatos de ebook. Portanto, para o público geral, o produto que é adquirido é identificado e recebe a mesma nomenclatura que a designada nessas plataformas.

Com definições e características tão próximas e não muito definidas é compreensível que os mais extremos sejam os mais conhecidos. Mas também vale ressaltar a atualidade do surgimento desses formatos. Portanto, é mais interessante categorizar uma narrativa interativa digital como híbrida, já que ainda há muitas indefinições nesses novos formatos.



**FIGURA 7 (esquerda):**

O Google Play, loja de aplicativos para aparelhos com sistema operacional Android, possui como categorias jogos, apps, filmes e livros. Captura de tela feita em agosto de 2021.

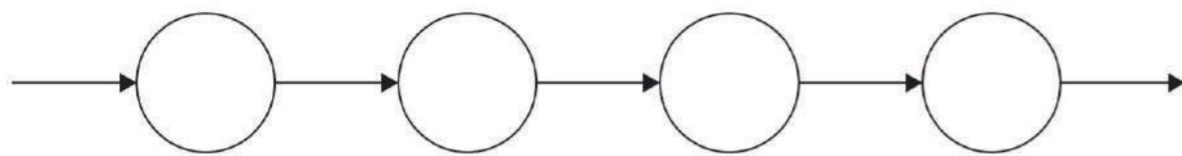
**FIGURA 8 (direita):**

A App Store, loja de aplicativos para aparelhos com sistema operacional iOS, possui como categorias apenas jogos e apps. Os livros são encontrados em outro aplicativo, o Apple Books. Captura de tela feita em agosto de 2021.

O próximo ponto é analisar os tipos de interações que existem nas mídias híbridas e como elas interferem na narrativa. A mais simples seria o page flipper ou virar de páginas, em que a única interação é a navegação que busca simular o passar de páginas de um livro tradicional. Ele seria basicamente um ebook e funciona muito bem para essa função, mas de acordo com o pesquisador Warren Buckleitner, em uma entrevista para Carolyn Miller no livro *Digital Storytelling (2020)*, os enfeites que são muitas vezes adicionados, como animações ao tocar em alguns personagens, podem virar um problema, ao gerar uma expectativa do leitor que qualquer coisa que ele clique possa se mover, e na maioria das vezes esse não é o caso. Buckleitner defende que a interatividade deve ser usada como um meio para suportar a história.



Schell (2020) diz que há dois métodos que são a base para praticamente todos os jogos, a máquina de histórias e o colar de pérolas. A máquina de histórias é um método em que o jogo fornece uma ferramenta para o jogador poder criar suas próprias histórias e, portanto, as possibilidades de histórias são quase infinitas. Já o colar de pérolas ou *string of pearls* é a ideia de que uma história é dividida e intercalada entre momentos de não interatividade, em que é apresentado para o jogador uma sequência de textos e imagens ou uma animação, e momentos de interatividade, em que o jogador pode se mexer livremente até completar o objetivo. A corda do colar seriam os momentos sem interação, enquanto as pérolas, os em que o jogador tem liberdade.



**FIGURA 9:** A estrutura do colar de pérolas é a usada na grande maioria dos jogos e permite muito mais controle ao autor sobre o caminho da narrativa, além de um bom equilíbrio entre interação e história. Mesmo as partes em que o jogador tem liberdade para interagir são feitas de modo a guiá-lo para cumprir seu objetivo e prosseguir a história.

Esquema representando o método do colar de pérolas.

Fonte: *The Art of Game Design: a book of lenses*.

O último fator a se analisar dos meios digitais é como o indivíduo interage com ele fisicamente, que ferramentas é preciso para acessá-los e como cada uma interfere na sua experiência final. Antes mesmo de pensar entre computadores, notebooks, celulares e tablets, vale-se pensar, seja qual for o suporte, onde ele é utilizado. Jesse Schell descreve dois tipos de espaços, os privados e públicos.

O mais comum ao ler um livro, assistir um filme ou mesmo jogar um jogo é preferir um local calmo, aconchegante e que nos sintamos seguros e confortáveis sozinhos ou com pessoas conhecidas ao redor. O espaço privado, principalmente a casa, é o mais procurado ao nos entregarmos a uma história, de modo a não nos preocuparmos com o que acontece ao redor e apenas focar na experiência. Há atividades, no entanto, que demandam a presença de mais pessoas e lugares mais abertos, como ir ao teatro ou assistir uma partida de futebol no estádio. Atividades em espaços públicos tem suas características próprias de maior agitação e atenção ao redor.

O espaço mais propício para a imersão em uma narrativa interativa, portanto, é o privado, dentro de casa. Usando como base as mesmas ideias sobre a experiência individual podemos pensar também no que cada suporte agrega ou não a ela. Atualmente as maiores diferenças que há entre os suportes ficam entre o tamanho da tela e se a interação é por mouse/teclado ou toque.

O tamanho da tela afeta o tamanho dos textos e imagens, mas também limita o estado do usuário ao usá-lo. Telas grandes, como um computador ou notebook, exigem que o aparelho esteja apoiado sobre uma superfície, geralmente uma mesa, e que o usuário esteja sentado de frente para ele. Telas pequenas, como celulares e tablets, permitem que o usuário esteja em qualquer local ou posição, podendo, inclusive, se movimentar com o aparelho. A liberdade de movimento geralmente traz um maior conforto, além de uma maior intimidade, já que geralmente eles são usados mais próximos e efetivamente sustentamos seu peso em mãos. Nesse sentido os formatos *mobile* podem ser comparados com os livros.

A maior intimidade sentida pela liberdade do *mobile* também é amplificada com a interação por meio do toque. É uma relação muito mais natural, o toque dos dedos diretamente com a tela ou até mesmo o uso de gestos (como arrastar e dar zoom), do que interagir com a interface por meio do mouse. Quanto mais próxima e direta a relação com o objeto, mais agradável ela é. Portanto, podemos dizer que o suporte que oferece uma experiência mais individual/pessoal seriam os mobiles, como celulares smartphones e tablets.

Há muitos fatores que envolvem e afetam a experiência da narrativa no meio digital. Esse campo híbrido ainda está se ampliando, mas suas possibilidades para desenvolver a narrativa já parecem mais naturais e cada vez mais propagadas na sociedade. “... toda tecnologia bem sucedida para contar histórias torna-se ‘transparente’: deixamos de ter consciência do meio e não enxergamos mais a impressão ou o filme, mas apenas o poder da própria história.” (MURRAY, 2003, p. 40)

## 2.2 O papel do design

De acordo com Janet Murray, assim como a narrativa, “... os computadores são objetos liminares, situados na fronteira entre a realidade externa e nossas próprias mentes.” (MURRAY, 2003, p.103). O que faz o intermédio entre o mundo digital e o mental é justamente o design, mais especificamente a interface.

A interface com a qual o leitor interage tem o papel de guiá-lo pela experiência proposta, portanto possui extrema importância. Ela deve ser clara e ao mesmo tempo conversar com o universo da narrativa. Para ser clara podemos usar de muitas das convenções já estabelecidas nas interfaces digitais, mas muitas vezes esse padrão pode conflitar com o que se é proposto na história.

O fator mais importante em uma interface é que o leitor se sinta em controle. Permitir controlar certos aspectos da narrativa é justamente o objetivo de tal interface, e para tanto, ela deve conseguir fazer isso bem, dando liberdade para o leitor. De um certo modo, a interface deve se tornar “invisível”, sem tirar o foco do leitor da narrativa. Uma forma de garantir essa integração é usar imagens que condizem com o mundo da narrativa como, por exemplo, fazer uso de metáforas.

Metáforas permitem que se passe uma mesma ideia por meio de outros elementos. Ela é útil em funções dentro da história, como botões de ação que podem ser mais abstratos. Já em funções mais precisas, como o menu, onde as informações passadas são prioridade, é preciso ter mais precisão. Enquanto em botões de ação apenas imagens conseguem passar uma mensagem, em botões de menu, geralmente é preferível ter o acompanhamento de texto para reforçar a sua função.

Uma forma de pensar na experiência do leitor na narrativa interativa é pensar em um modelo de visita de parque de diversões:

“Em ambientes baseados nos modelos dos parques de diversões, a história e a visita precisam ser firmemente amarradas. Objetos podem mover-se diante de nós conforme passamos por eles, suas atuações sendo provocadas por nossa presença. Mas se o interator não tem permissão para sair da plataforma móvel, a visita terá de ser curta e cheia de intensas estimulações a fim de prender nossa atenção e evitar que queiramos sair para explorar as redondezas.” (MURRAY, 2003, p.111)

O papel do design de guiar o leitor na experiência envolve garantir que ele não perceba suas limitações de navegação e se sinta livre dentro das possibilidades apresentadas. A clareza da informação, junto com sua forma e função, permitem uma jornada mais agradável e imersiva.

## 3. Referências e similares

Neste capítulo fiz um levantamento e uma breve análise dos pontos mais importantes de narrativas e outros projetos similares ou que serviram de inspiração para o desenvolvimento do meu projeto.



## 3.1 Florence

O ponto de partida da pesquisa foi o jogo *Florence*, que é a principal inspiração quanto a exploração e criação de uma narrativa interativa, portanto sua análise é focada em como essas interações são desenvolvidas ao longo da história.



**FIGURA 10:** *Florence* é um jogo que propõe uma experiência de 30 minutos. Desenvolvido pelo estúdio australiano Mountains e lançado em 2018, o jogo inspirado nos romances gráficos e tiras de internet “slice of life”, foi feito principalmente para *mobile*, mas também está disponível para computador. Por meio de pequenas interações, em forma de simples mini-games, acompanhamos a história de Florence Yeoh, dividida em 20 capítulos curtos.

O formato do jogo é similar aos quadrinhos digitais, em que o leitor é convidado a deslizar a tela para baixo para ler cada quadro. Praticamente não

possui texto além dos nomes dos capítulos, mas esse mínimo uso de texto na narrativa é muito bem substituído pelas pequenas interações que aparecem em alguns desses quadros. Elas são o que tornam a história uma experiência única.

Os mini-games geralmente aparecem em contextos de comunicação social ou nas rotinas diárias, seja para representar sua dificuldade em realizar uma ação ou até mesmo a repetição de forma mecânica da rotina. Muitas vezes eles funcionam como uma metáfora para a história, agregando significados além do que é visto nas ilustrações.

Os minigames que julguei mais interessantes e que passam mais significados na história são os baseados em quebra-cabeças. Essa mecânica que se repete algumas vezes ao longo do jogo, mas sempre com alguma variação.

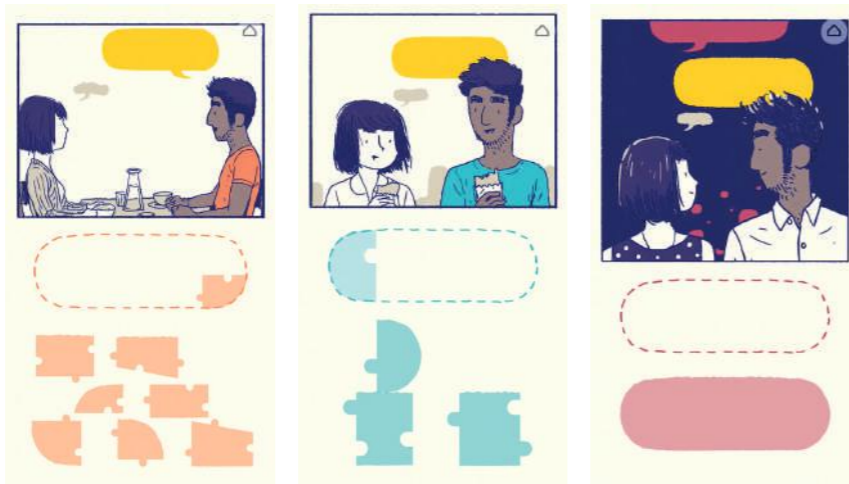
Uma dessas interações são os balões de diálogo, que aparecem pela primeira vez no primeiro encontro de Florence com o violoncelista. A interação deste capítulo é particularmente interessante por conseguir expressar o desenvolvimento do relacionamento dos dois personagens. O leitor é convidado a se colocar no lugar de Florence ao se comunicar com alguém que ela tem interesse em conhecer, tentando montar suas respostas, como um quebra-cabeça. O leitor monta os balões da protagonista, que no início há muitas peças, mas conforme eles vão se conhecendo melhor, as peças vão reduzindo e ficando cada vez mais simples.

O quebra-cabeça dos balões de fala aparece novamente quando o casal briga. A conversa começa normal, mas com o decorrer da discussão as peças arredondadas vão ficando mais pontudas e a discussão vira uma competição de quem fala primeiro, criando um desequilíbrio entre os dois personagens.

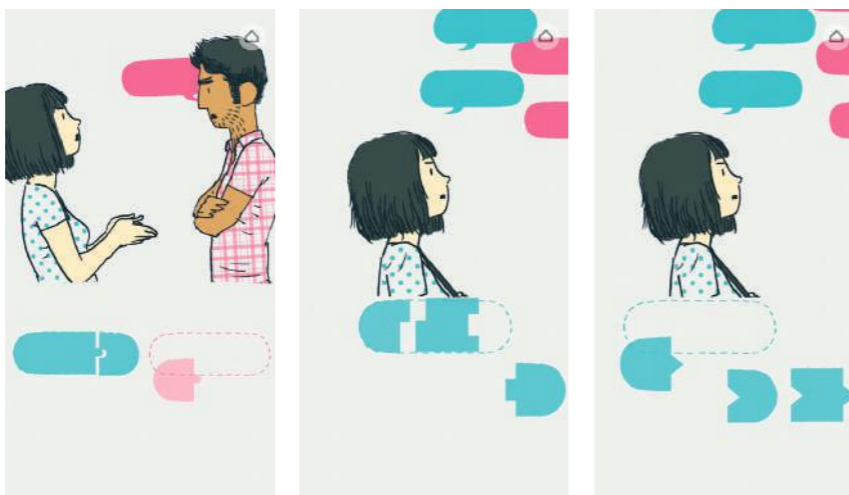
Nos capítulos finais do jogo, uma sequência de pequenas interações em forma de quebra-cabeça acontecem para representar e reforçar o distanciamento dos dois e mostrar o processo de superação da separação de Florence. Seja como um quebra cabeça que é montado e logo o jogador percebe que um não se encaixa no outro, ou os pedaços rasgados de uma foto que ficam se distanciando um do outro, ou ao tirar as peças que compõem o ex-parceiro na foto, essas metáforas passam uma mensagem bem clara do estado emocional da protagonista.

**FIGURA 11:**

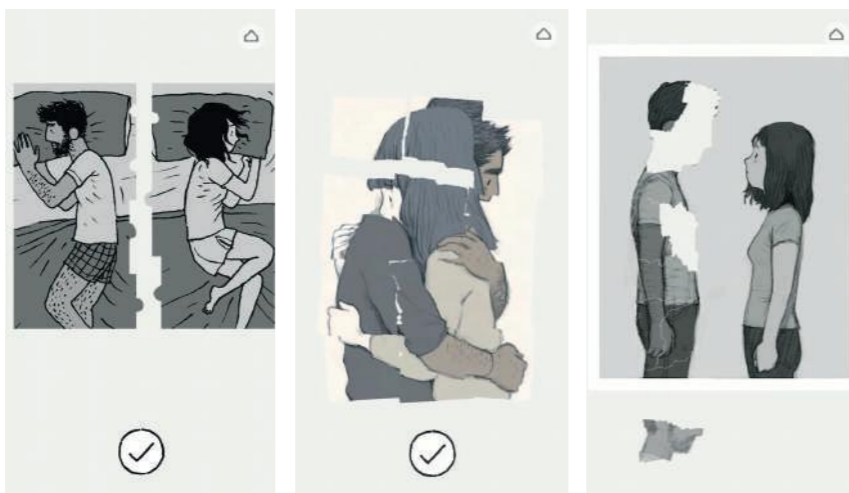
Capturas de tela do capítulo 5, mostrando os quebra-cabeças e suas mudanças conforme os personagens se conhecem melhor. Retiradas do jogo *Florence*, 2018.

**FIGURA 12:**

Capturas de tela do capítulo 9, mostrando os quebra-cabeças e suas mudanças conforme a briga vai chegando ao seu ápice. Retiradas do jogo *Florence*, 2018.

**FIGURA 13:**

Capturas de tela dos capítulos 14, 15 e 17, respectivamente, mostrando os quebra-cabeças sobre o distanciamento e separação do casal. Retiradas do jogo *Florence*, 2018.



Além dos quebra-cabeças, outros tipos de minigames aparecem ao longo da história com o intuito de ambientar o jogador, dar ritmo à narrativa ou simplesmente mostrar diretamente uma ação ou acontecimento. O jogador não controla a protagonista, e as interações não pretendem fazer com que ele sinta que é a personagem, apenas que ele a entenda melhor, sinta empatia por ela.

As interações não são muito intrusivas na história, são introduzidas de maneira natural e sutil para o jogador. Elas também não são muito complexas a ponto de prender o jogador ou demandarem muito tempo para serem feitas, fazendo com que a narrativa não perca ritmo, nem fiquem progressivamente mais difíceis, como na maioria dos jogos.

A exposição de elementos da mente e emoções de um personagem fictício pode ser bem complexo, mas ao fazer com que o jogador resolva e tome decisões de maneira similar ao personagem, por meio dos minigames, é possível gerar essa aproximação, mesmo se tratando de sentimentos complexos. Em resumo, as interações de *Florence* funcionam como uma maneira de explicar as emoções e dificuldades que a personagem passa em cada momento de sua jornada.



## 3.2 Narrativas

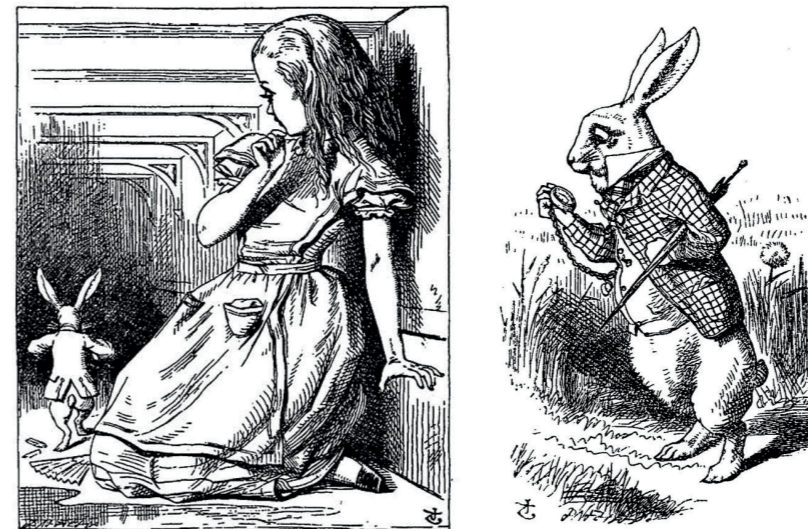
Contos e fábulas, principalmente *Alice no País das Maravilhas* e *Chapeuzinho Vermelho*, serviram como inspiração para pensar e construir minha história. Vendo algumas das soluções usadas na narrativa e analisando sua estrutura, consegui também pensar como passar esse ar mais mágico e misterioso dos contos fantásticos. O mito da caverna foi outra narrativa analisada, inicialmente não era uma referência clara, mas conforme o projeto foi tomando forma muitas semelhanças foram aparecendo. Olhando mais criticamente e conscientemente para ele consegui pensar e resolver melhor algumas questões da minha história.

*Alice no País das Maravilhas* é um livro infantil escrito por Lewis Carroll, publicado em 1865. A história conta as aventuras da menina Alice, que despertada por sua curiosidade segue um coelho branco e cai num buraco, sendo transportada para um lugar fantástico com criaturas estranhas e onde ela se depara com situações bizarras que beiram o absurdo. Os capítulos são divididos de acordo com os encontros que Alice tem e no fim tudo não se passava de um sonho.

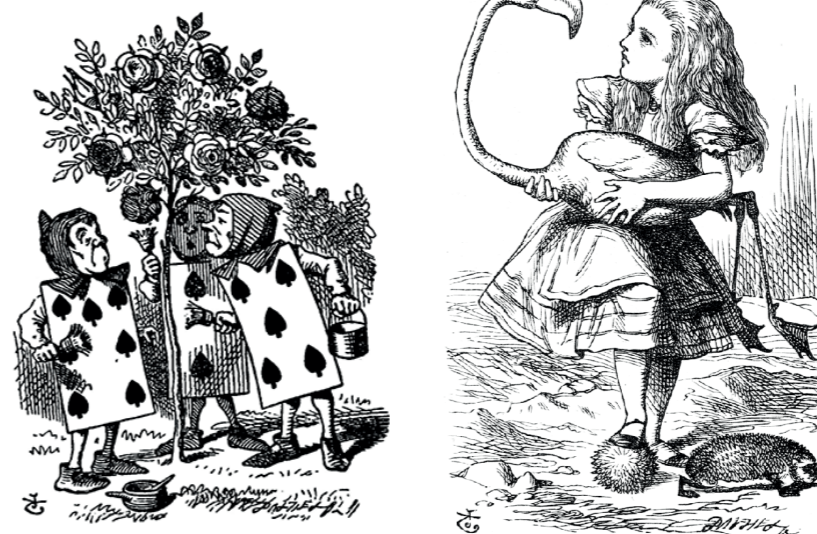
O coelho da história é o personagem que Alice encontra com frequência em diferentes momentos da história, sempre lhe trazendo novas demandas e a menina acaba por segui-lo e com isso se metendo em outras situações. O coelho, portanto, cumpre esse papel de fazer a menina sempre avançar na história, atizando sua curiosidade para entender o lugar estranho que ela foi parar.

As situações, personagens e cenários bizarros da história são o seu grande charme. Marcada principalmente pela junção de animais e objetos que não são costumeiramente vistos em uma mesma cena. Coelho de relógio, rosas sendo pintadas, flamingos usados de tacos, todos esses elementos inesperados misturados criam um ar fantástico.

*Chapeuzinho Vermelho* é um conto de fadas europeu, sendo a versão mais popularmente conhecida a dos Irmãos Grimm. Na fábula uma menina vai visitar a casa de sua avó e é alertada por sua mãe para tomar cuidado, no entanto, no meio do caminho ela encontra com um lobo. O lobo, com más intenções, chega antes na casa da avó para pegar a menina de surpresa e devorá-la. No fim, a menina e a avó são salvas por um caçador que descobre o lobo.



**FIGURA 14:** Ilustrações do livro *Alice no País das Maravilhas*, feitas por John Tenniel, 1865.



**FIGURA 15:** Ilustração da história de *Chapeuzinho Vermelho*, feitas por Gustave Doré para o livro *Contos de Perrault*, 1862.

Esse é um dos contos de fadas mais conhecidos e recontados mundialmente, portanto as imagens usadas acabam sendo muito marcadas no conhecimento popular juntamente com seus significados. A imagem do lobo é a principal referência dessa fábula, servindo como uma personificação do mal facilmente reconhecida.

O mito da caverna é uma alegoria narrada por Platão em seu livro *A República*, ela tem como objetivo exemplificar e explicar a sua teoria sobre o conhecimento da verdade. No mito, pessoas acorrentadas só conseguem ver o fundo da caverna na qual sombras de objetos são constantemente projetadas vindo de fora. Elas associam a verdade às sombras e aos sons que percebem, desconhecendo completamente o mundo do lado de fora.

A imagem da sombra pode ser vista e tratada como algo verdadeiro, que não é diferenciado de objetos reais num ambiente escuro e vazio, assim como a imagem da caverna e de elementos opostos, que funcionam muito bem como metáforas. De onde vem a sombra que torna o ambiente sombrio ainda mais escuro e toma formas deformadas e assustadoras? A mudança brusca da escuridão para a claridade pode ser algo amedrontador e a associação que criamos entre sons e imagens foram algumas das ideias que o mito me fez pensar e acabei trazendo para a minha história.

## 4. O projeto

A minha proposta é a criação de uma narrativa ilustrada interativa. Ilustrada, porque não possui auxílio de texto para contá-la e interativa por necessitar da participação do leitor para a progressão da história. As interações também servem para trazer significado, funcionando de certa forma para suprir pequenas faltas que o texto pudesse ter na narrativa.

A escolha do formato *mobile* se deu devido à possibilidade de uma interação mais natural com o aparelho e o maior senso de proximidade que ele traz para o leitor com a obra. Por uma questão de aproveitamento de espaço e permitir uma melhor exploração dos cenários, que têm um papel muito importante na história, o aplicativo só funcionaria na horizontal.

A faixa etária do público é algo complicado de se definir, portanto a sua segmentação foi decidida a partir de quem tem mais interesse e costume de consumir esse tipo de conteúdo, que seria um público infantojuvenil, que gosta de jogos e narrativas interativas. Além disso, há as limitações que o formato traz, a necessidade de acesso a um smartphone e à internet.

O projeto foi desenvolvido dentro da *engine* (pacote de funcionalidades pré-prontas que permitem o desenvolvimento mais rápido de um projeto, geralmente é utilizada para a criação de jogos) *Godot* e a parte de programação necessária foi feita com a ajuda do meu irmão, Gabriel Silveira, estudante do curso de Sistemas de Informação na faculdade Estácio. Já as ilustrações e componentes gráficos foram feitos no *Adobe Photoshop* e *Illustrator*. Além desses softwares usei de outras ferramentas online, como o *Miro*, para criação de moodboards, fluxogramas e *brainstorms*, o *GitHub* para o armazenamento do código do projeto e o *Itch.io* para a hospedagem do protótipo. O protótipo funcional foi feito como meio de testar e validar as escolhas feitas e, se possível, pretendo prosseguir com o desenvolvimento total do projeto no futuro.



## 4.1 A história de Lina

### 4.1.1 Temática

Antes de começar a pensar na história do projeto era preciso escolher uma temática. Memória foi a ideia inicial que motivou o desenvolvimento, um tema com diversas possibilidades de exploração, além da fácil identificação, já que todo indivíduo as possui.

Memória é algo que já passou, que não muda, mas ao mesmo tempo é falha e manipulável. Memórias podem ser positivas e negativas, mas cada um lida com elas de um jeito único. Memória é o que nos faz ser quem somos como indivíduos e moldam o modo como vemos e nos relacionamos com o mundo. Ao mesmo tempo que sempre criamos memórias novas, também descartamos algumas, ou seja, esquecer também faz parte da vida.

Memórias consistem de vários aspectos. Cores, sons, sabores... o cérebro associa essas informações sensoriais com as emoções evocadas no momento. São algo muito pessoal e único de cada indivíduo e mesmo para ciência ainda há muitas discussões de como elas realmente funcionam e são formadas. Portanto, neste projeto elas serão exploradas em um sentido poético e metafórico, na tentativa de expressar os sentimentos complexos que um indivíduo possui consigo mesmo e sobre sua própria identidade, sobre como lidamos com os altos e baixos da vida, lembranças positivas e negativas.

### 4.1.2 Narrativa e estrutura

Queria tratar o tema de uma maneira mais delicada, com a personagem principal representada por uma menina medrosa, que aos poucos vai tomando coragem e resolve sua relação de medo com a sua memória. O ponto de partida foi definir como representar essa lembrança negativa e a relação da personagem principal com ela. Optei por personificar a memória e definir uma relação de incômodo constante, sendo representada por um monstro, mais tarde definido

como um lobo. As memórias positivas e as experiências da menina foram representadas de várias formas, tanto nos cenários quanto com o papel de um personagem “guia”. O guia não representa as memórias positivas em si, mas tem a função de lembrá-las.

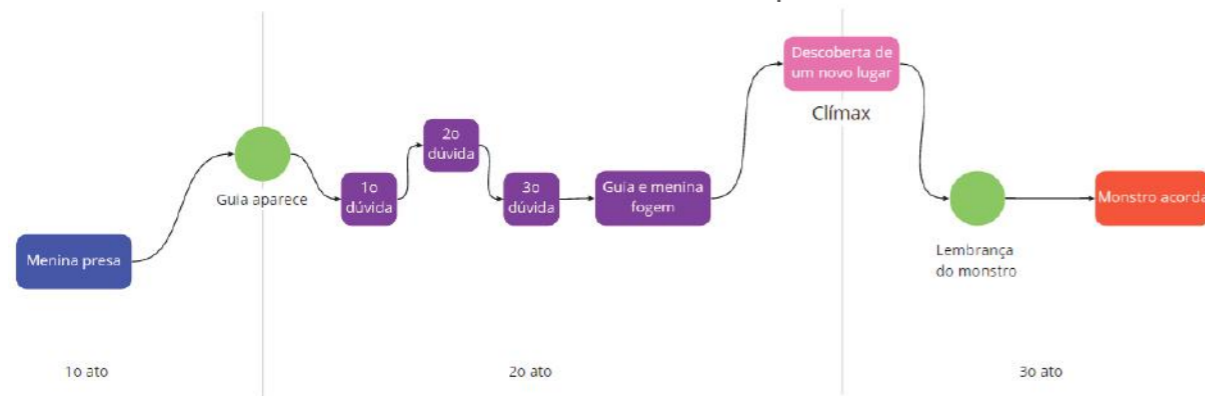
Seguindo as referências escolhidas, queria representar esse processo como em um conto de fábulas. Pegando as funções e imagens de alguns personagens já conhecidos, como a presença de um guia que sempre faz a menina seguir em frente ou a imagem do lobo que ficou muito marcada na cultura popular como um vilão. Portanto, temos uma história com três personagens, a menina, o monstro e o guia.

A narrativa se passa dentro da mente da menina, portanto cada momento representa o estado emocional da menina no momento. Para isso, defini quatro cenários: a caverna, o campo das luzes, a floresta de retalhos e o lago espelhado. A caverna representa a solidão e o auge do medo que prende a menina de fazer qualquer coisa. Desenhar nas paredes é o que ajuda a menina a se acalmar e contar um pouco sua história no “mundo real”. O campo das luzes é o grande contraste com a caverna, ele é a representação de todas as memórias positivas e sonhos da menina, que gera um encantamento quase hipnotizante.

A floresta de retalhos é um pouco menos extrema que os anteriores, mais equilibrada, mas ainda sombria, fazendo com que a menina queira se esconder. Retalhos de tecidos filtram a luz no lugar das folhas das árvores e representam também as memórias da menina, uma mescla de coisas boas, ruins e memórias do cotidiano. O cenário final, o lago, é um lugar totalmente aberto e claro, não há mais onde se esconder, a menina precisa enfrentar o seu medo de uma vez por todas. É o momento para ela refletir sobre quem ela realmente é e o que esse medo significa.

O recorte da história inicialmente era abordar a situação inicial da relação dos dois personagens (a menina e o monstro), o processo de aprendizado da personagem principal e por fim o enfrentamento do problema. Porém, conforme o desenvolvimento, ela acabou ficando muito extensa e, portanto, foi dividida em 3 episódios e apenas o primeiro episódio, a fuga, foi desenvolvido para este trabalho. O que já havia sido pensado foi adaptado para fechar a estrutura e funcionar como uma história independente, com um final em aberto, sugerindo a continuidade.

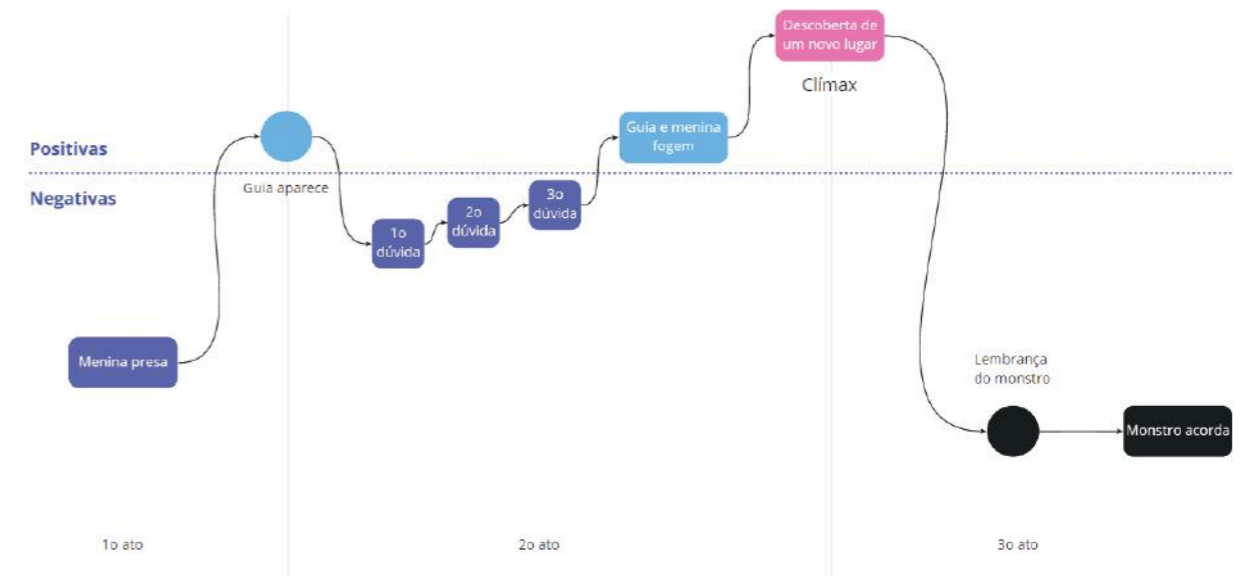
A estrutura do primeiro episódio foi pensada a partir do arco narrativo. Dividida em 3 atos: a menina presa, as dúvidas da menina e a menina explorando o lugar novo (campo das luzes). O que gera a virada do primeiro para o segundo ato é a aparição do guia, e do segundo para o terceiro é a saída da caverna, sendo esse também o clímax do episódio.



**FIGURA 16:**

Estrutura da narrativa do primeiro episódio.

A estrutura também foi pensada como a jornada emocional, baseada na proposta de Kurt Vonnegut (1947), de sentimentos positivos e negativos, pensados principalmente para auxiliar no desenvolvimento das ilustrações que seriam as responsáveis por passar essa mensagem. O gráfico mostra a jornada emocional da personagem, mas a jornada do leitor é bem parecida. A maior diferença está no modo como a presença do guia é percebida, já que a menina ainda tem suas dúvidas sobre a criatura que surge, mas para o leitor é muito mais claro seu papel positivo.



**FIGURA 17:**

Gráfico da jornada emocional da personagem, dividida entre emoções positivas e negativas, no primeiro episódio.

O gráfico que desenvolvi não segue exatamente os gráficos propostos por Vonnegut, apenas uma inspiração para o mapeamento dessa jornada. Ele me ajudou a pensar como representar essas variações emocionais na história.

Com isso, escrevi um texto base para organizar as ideias:

Era uma vez uma caverna em que uma pequena menina vivia. As paredes eram cheias de desenhos e rabiscos coloridos, mas o lugar era escuro e triste. A única coisa que ela sabia era que um monstro habitava do lado de fora, seus rugidos altos e sua sombra distorcida que ocupavam o lugar, sempre atormentavam a menina.

Ela não tinha coragem de se aproximar de onde a sombra vinha e tudo que a mantinha companhia eram os desenhos que fazia nas paredes. O ambiente frio e úmido a fazia sentir-se mais solitária.

Em algumas noites o monstro parecia particularmente mais assustador e, na tentativa de se esconder, a garota adentrava mais e mais a grande caverna, que ficava cada vez mais escura. A sombra do monstro, no entanto, não diminuía, e seus rugidos pareciam ecoar cada vez mais alto. Os desenhos que lhe faziam companhia ficavam mais difíceis de ver e sua falta de definição tomavam formas tenebrosas. Ela não sabia o que fazer, não sabia como fugir, nem tinha coragem de enfrentar o monstro, ela apenas desejava que aquele pesadelo acabasse.

Um dia a menina é acordada no meio da noite por um bicho familiar. Curiosa, mas incerta sobre a criatura inicialmente ela tem dúvidas se deveria segui-lo, mas logo o tenebroso uivo do monstro a convence. Apesar da esperança, o caminho cada vez mais escuro e frio fez com que a menina se questionasse mais uma vez, ela já havia adentrado tanto na caverna e nunca encontrou nada, do que adiantava continuar. No entanto, logo antes que ficasse escuro demais para enxergar um palmo à sua frente, o guia começou a iluminar o caminho.

A caverna como a menina nunca havia visto antes se mostrava a sua frente. As paredes sombrias se mostravam delicadas e acolhedoras e devido à suave luz que tomou o lugar, nenhuma sombra assustadora podia ser mais vista. A menina então decide continuar seguindo a criatura.

O caminho, no entanto, não parecia chegar a lugar nenhum. Já cansada e agora em um ambiente muito mais acolhedor, a menina se pergunta por que não ficar por ali, não havia mais sinal do monstro e agora ela também tinha uma companhia. O guia então se afasta e depois de um tempo volta com flores e alguns objetos encantadores. Curiosa de onde poderia ter vindo tantas coisas que ela nunca havia encontrado na caverna, a menina segue o guia.

Logo mais a frente eles encontram uma saída. O lado de fora era um lugar que nunca tinha visto. Ao contrário do espaço vazio e escuro, era um campo aberto cheio de cores e objetos até onde seus olhos podiam ver.

Encantada, ela explorou aquele lugar que parecia sair de um conto de fadas. Perdida olhando para cima, de onde diferentes lustres, lâmpadas e lanternas caíam pendurados, das mais variadas formas, cores e estampas.

Conforme a menina passeia pelo lugar, alguns sinos começam a ecoar e enchem o lugar com um som que lembra os uivos do monstro.

O suave barulho dos sinos quebrando o silêncio despertam um grande arrepio. Um grande barulho interrompe o sonho. O mundo fantástico que tanto a encantou parecia como que cair aos pedaços com um estrondoso rugido. A única coisa que restou foi o enorme reflexo do monstro no chão.

### 4.1.3 O nome

O nome ou título do projeto precisa ser cativante e interessante para chamar o público e trazer personalidade para a história. O nome também pode auxiliar na definição do ponto de vista que a história é contada e o posicionamento do leitor com ela.

Como a narrativa é construída em volta da relação da menina com o lobo e a metáfora da luz e sombra, esses eram os pontos que gostaria de passar com o título escolhido. Inicialmente fiz um *brainstorm* com opções mais abertas e genéricas, como “A menina e o lobo”, “A sombra do lobo”, “A menina e a sombra” e “Memórias da sombra”. Dentre esses, acabei escolhendo “A menina e a sombra”. No entanto, ainda estava meio incerta se um nome genérico e aberto era a melhor escolha.

Esse estilo de título me remetia bastante às histórias clássicas, que tendiam a ser mais descritivos, mas também deixava a personagem sem tanta personalidade, justamente pela falta de nome. A definição de um nome próprio, além de trazer mais força para a menina, permitiria uma separação melhor do papel do leitor na narrativa. Um personagem vazio facilita o leitor a se projetar nele, mas muito da história pode ser perdida com isso, já um personagem com personalidade consegue trazer mais carisma para a história e o leitor se coloca numa posição de ajudante, sem deixar de ter empatia por ele.

Em um segundo *brainstorm* busquei então pensar em nomes próprios focando nas mesmas características definidas anteriormente. Cheguei em três nomes, “Lena”, “Luma” e “Lina”, todos possuem significados que remetem a luz, mas acabei optando por Lina.



Lina é um apelido para Selina. Fiz essa escolha devido à delicadeza e aproximação que um apelido traz, principalmente pensando que a personagem principal é uma criança. Selina significa lua que, apesar de não emitir luz própria, é uma forte representação da luz à noite, além de ser muito associada com lobos, sendo comumente representados juntos, principalmente quando pensamos nos uivos ao luar.

## 4.2 Interação e navegação

As interações foram pensadas dentro da narrativa seguindo o modelo do colar de pérolas.

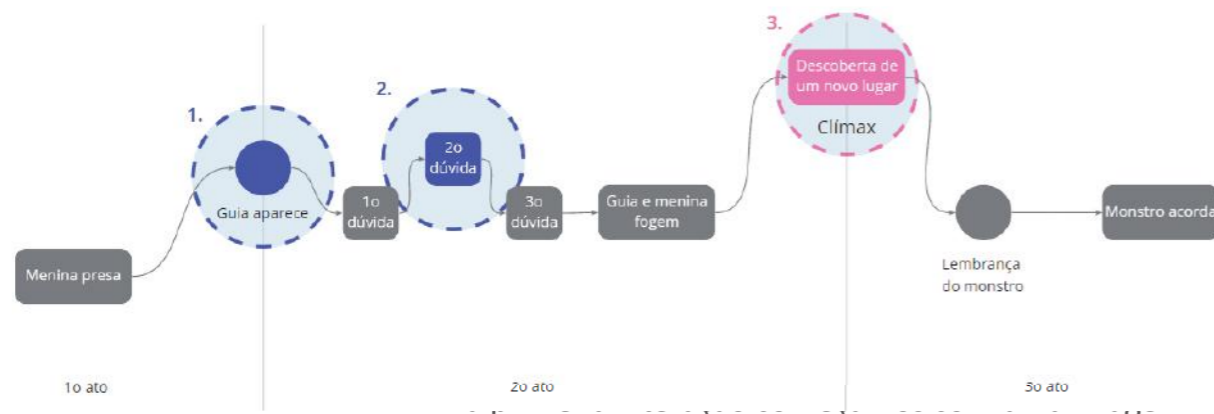


Elas foram divididas em dois tipos, que são as mais simples e inerentes ao contexto digital, como passar de páginas, e as mais complexas que são as que convidam o leitor a interferir na história. As mais complexas tem como objetivo ajudar na progressão da narrativa, tanto trazendo significado quanto ajudando no ritmo e imersão do leitor. Os momentos que as interferências são possíveis são os que a menina precisa apenas de uma pequena ajuda para prosseguir, mas em alguns momentos o leitor se encontra na mesma situação da menina sem reação e sem controle do que acontece.

Dentre as mais complexas foram colocadas uma em cada ato, nos pontos mais altos da narrativa. As duas primeiras interações são apenas de estímulo e resposta e a terceira, o clímax, é de navegação e estímulo e resposta. Todas essas interações são indicadas por meio de símbolos na tela para o leitor.

**FIGURA 18:**

Narrativa de Lina no modelo do colar de pérolas.



**FIGURA 19:**

Gráfico mostrando em quais momentos as interações aparecem na estrutura da narrativa.

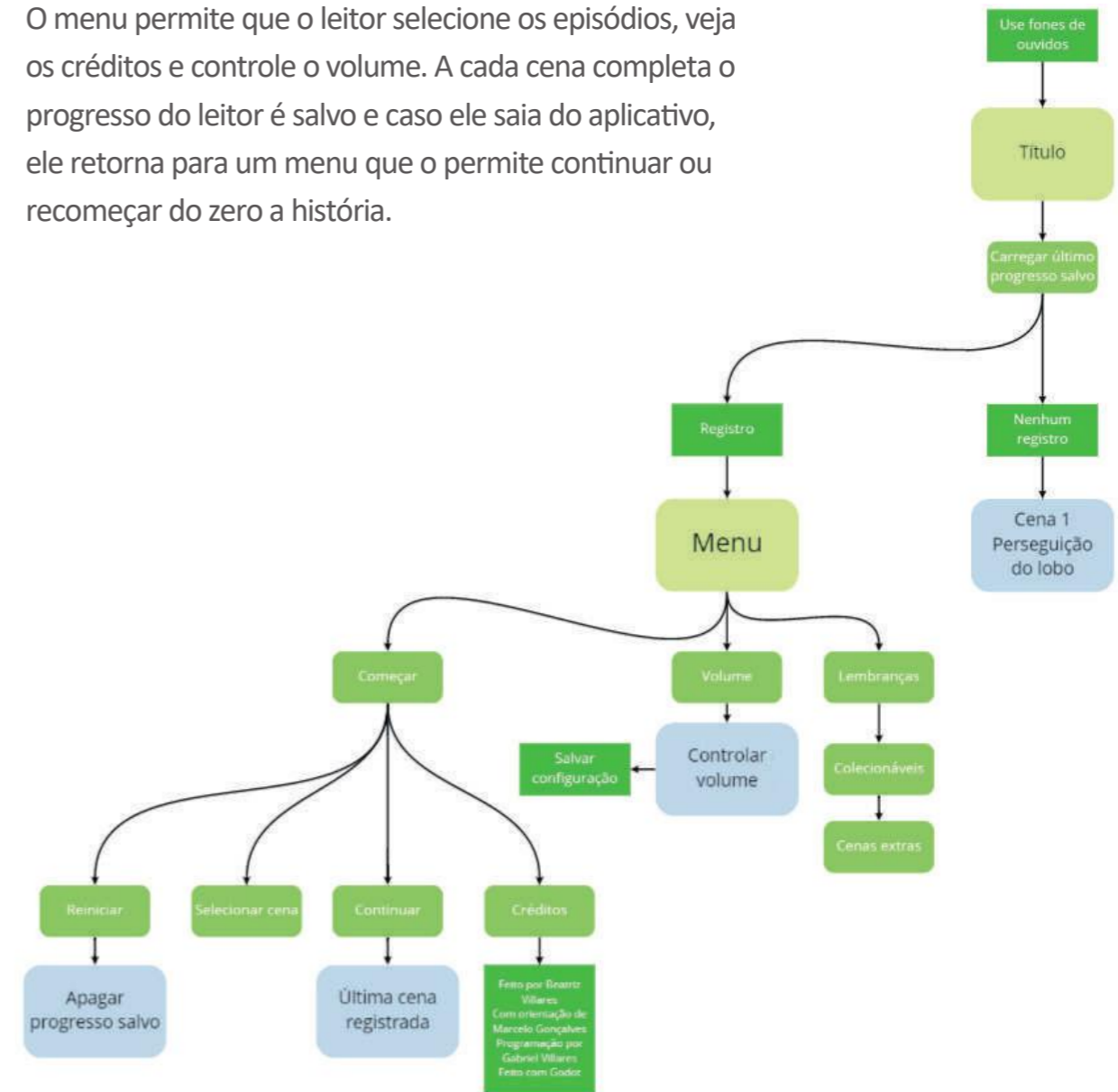
da parede da caverna com alguns desenhos, no entanto tudo está distorcido e escuro. Nesse momento o leitor é convidado a ajudar a menina a se acalmar e concentrar, evitar ser consumida pelo medo, apertando o botão que aparece na tela. Ao apertar o botão uma barra aparece e é preenchida conforme o leitor o pressiona, ao terminar de preenchê-la a distorção acaba e a menina acorda.

A segunda interação aparece em um momento em que tudo fica escuro na caverna e a menina não tem coragem de seguir em frente. No entanto, ao prestar atenção percebe-se que há alguma luz piscando ao fundo. Nesse momento o leitor é convidado a se apegar à pequena luz brilhando fracamente e apertar o botão enquanto ela brilha. Ao apertar no momento certo toda a caverna é iluminada.

A terceira e última interação ocorre do lado de fora da caverna. A menina acaba de descobrir um lugar totalmente novo e encantador e começa a explorá-lo. O leitor então é apresentado algumas cenas nas quais ele pode escolher coletar um objeto que chama a atenção da personagem ou apenas prosseguir para a próxima. Pensando além do que é possível desenvolver para o protótipo (neste Trabalho de Conclusão do Curso), os objetos que podem ser coletados apareceriam em outras cenas ao longo dos episódios (que serão desenvolvidos no futuro, após o Projeto de Conclusão do Curso), sendo essa a primeira. Ao coletar

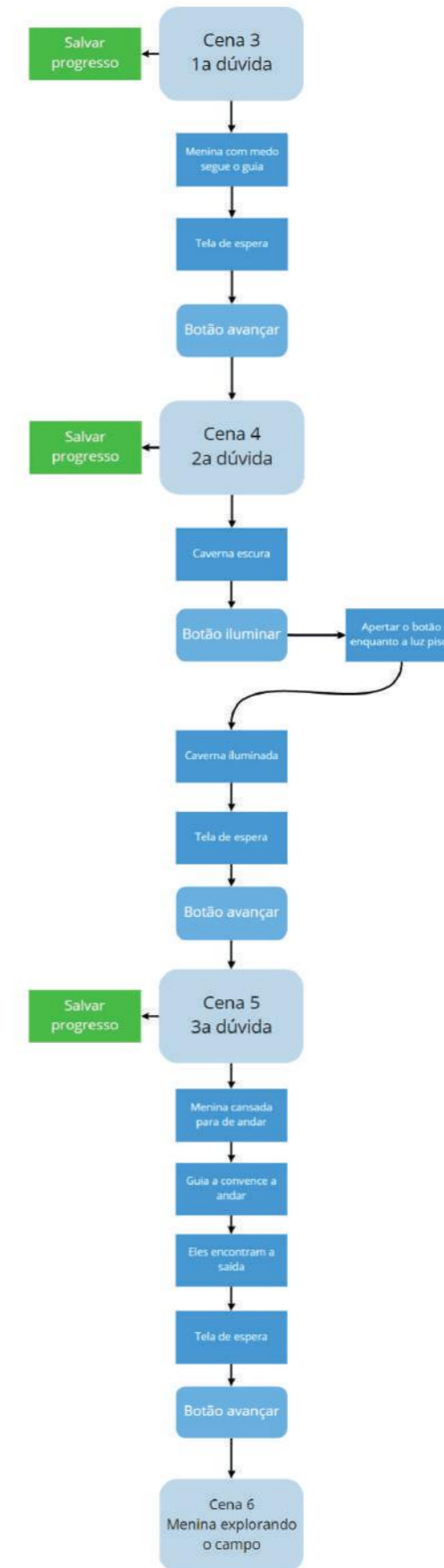
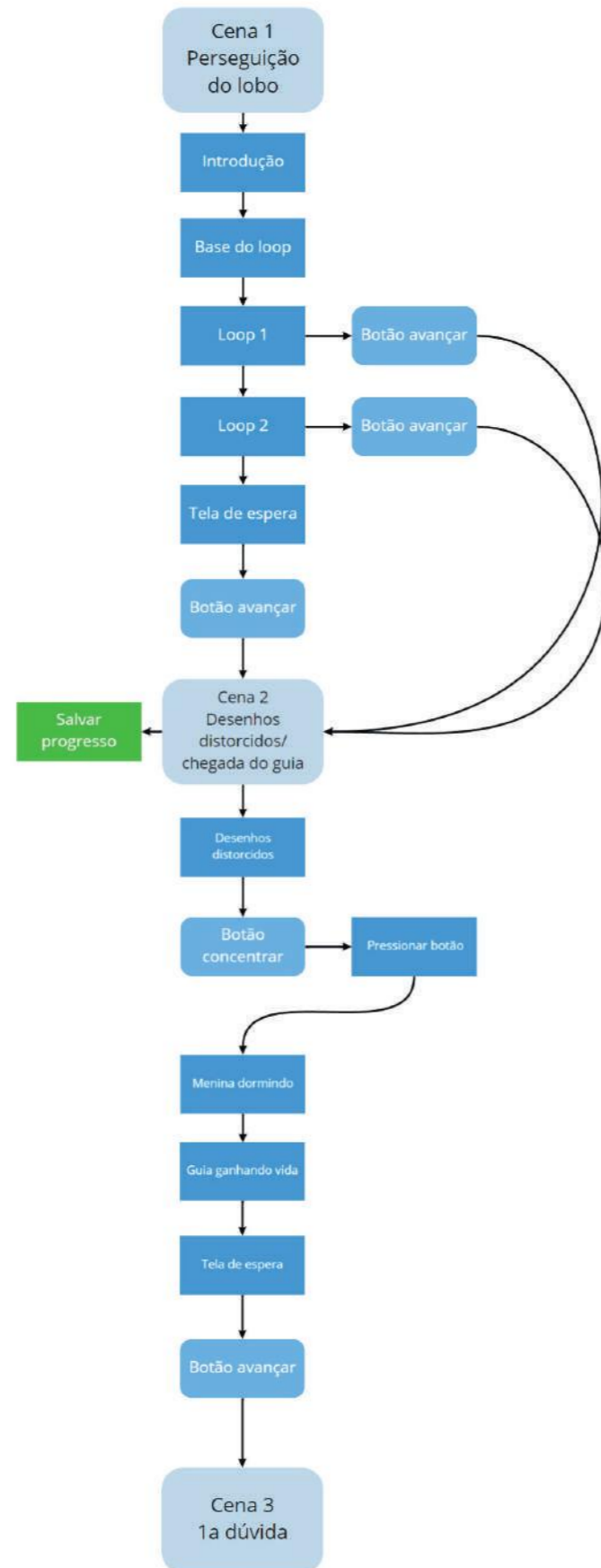
certos objetos e ou alguma quantidade deles algumas cenas extras de memórias da menina seriam liberadas e contariam um pouco mais da vida da menina, sem interferir no entendimento da narrativa principal.

Além das interações era preciso definir como a base de funcionamento do aplicativo seria estruturada. O aplicativo inicia diretamente na história, tendo apenas um aviso de recomendação do uso de fones de ouvido e o título do jogo antes, dessa forma o começo é mais natural. Dentro da história o menu pode ser acionado a qualquer momento. O menu permite que o leitor selecione os episódios, veja os créditos e controle o volume. A cada cena completa o progresso do leitor é salvo e caso ele saia do aplicativo, ele retorna para um menu que o permite continuar ou recomeçar do zero a história.



**FIGURA 20:**

Fluxograma de navegação do aplicativo.







Analisando as imagens, cheguei a algumas palavras que definiam melhor o que eu associava com a temática: texturas, padrões/estampas, muita informação, borrado. Essas características seriam usadas contrastando entre cenas de momentos diferentes na história.

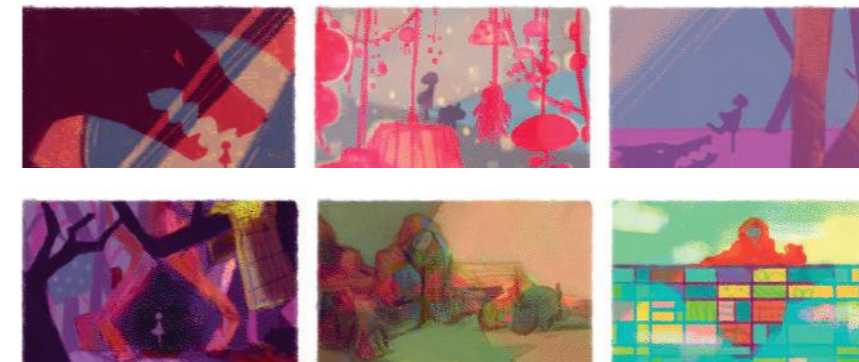
As características levantadas podem ser divididas em dois grupos. Padrões e muitos objetos/detalhes (muita informação) podem ser agrupados por trazerem variedade para a imagem e, portanto, podem se assemelhar às diversas lembranças e memórias. Já o borrado traz uma incerteza, indefinição do que está sendo visualizado, podendo associar-se com a falha da memória. As texturas, no entanto, podem se encaixar nos dois grupos. Sua variação na mesma cena remete diferentes materiais e objetos, já uma única textura mais falhada, como rabiscada, pode remeter a incerteza.

Outro fator interessante de observar nas imagens selecionadas é a presença ou não de contorno separando o personagem do objeto. O contorno visível traz uma separação e destaque visual, principalmente do personagem para com o cenário, já a ausência mescla os dois, trazendo uma integração maior na cena. Em uma temática pessoal, como memórias, o mundo da personagem não deixa de ser a própria personagem, nesse sentido a ausência de contorno é mais interessante.

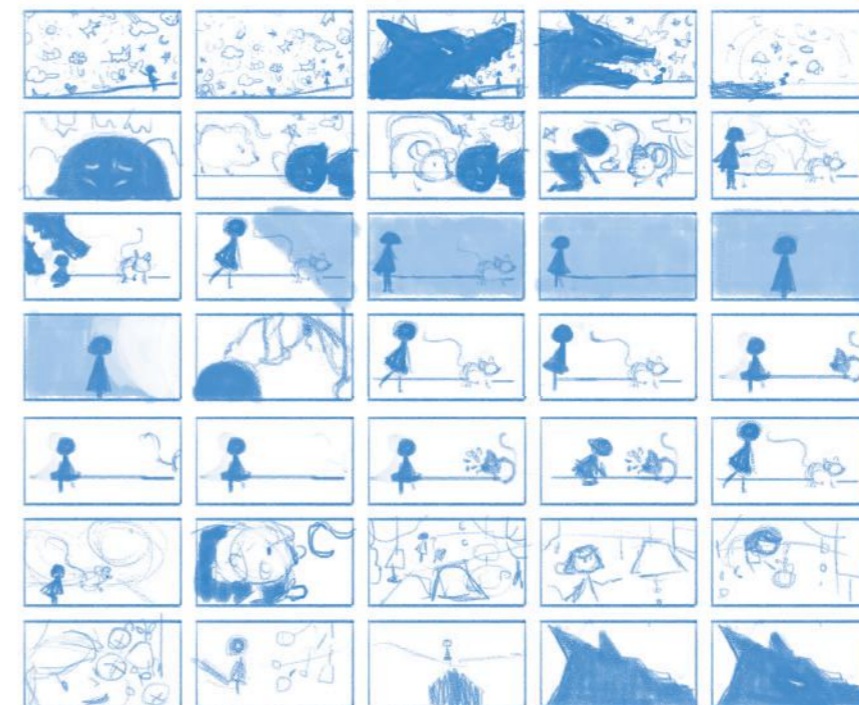
Tendo pensado nas características levantadas é possível determinar os momentos da história seriam mais adequados usá-las, explorando principalmente o contraste entre diferentes cenas para gerar impacto. Partindo dessas definições é mais fácil começar a explorar e produzir as imagens da narrativa.

### 4.3.2 Esboços iniciais e storyboard

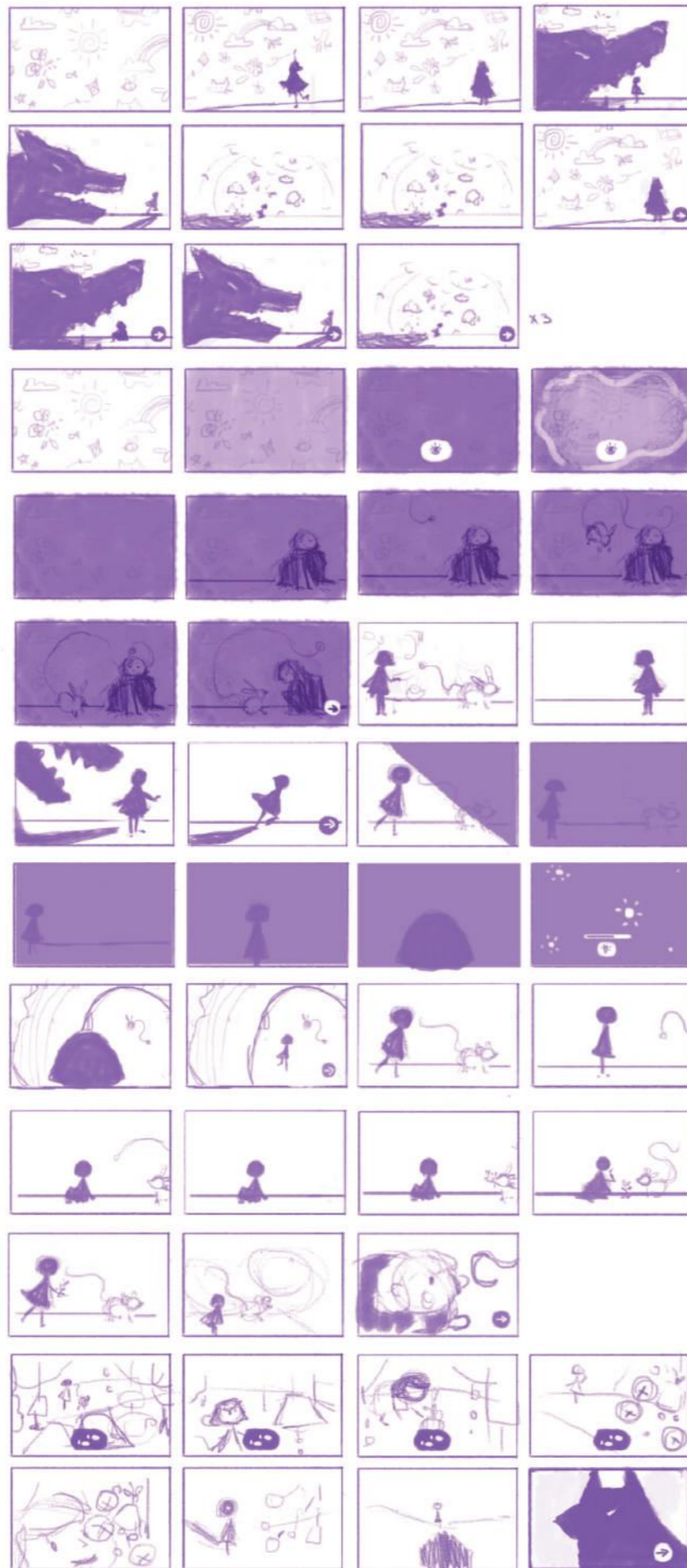
No início do processo de criação fiz algumas imagens com o intuito de me ajudar a visualizar a história e as minhas ideias. Como ainda não havia definido que trabalharia apenas com o primeiro episódio, fiz alguns esboços de cenas da história como um todo.



**FIGURA 22:**  
Esboços iniciais da história de Lina.



**FIGURA 23:**  
Storyboard inicial.



**FIGURA 24:**  
Storyboard final.

A primeira cena é a que somos apresentados ao mundo da história. Começamos com um zoom nos desenhos alegres da parede e aos poucos seguindo eles encontramos a responsável por fazê-los. É uma cena tranquila até que a sombra do lobo aparece e começa a perseguir a menina para dentro da caverna. Essa perseguição se repete algumas vezes, deixando a menina cada vez mais desanimada, até que na última ela apaga.

Ao abrir os olhos só vemos os desenhos na parede, novamente em um zoom, mas agora eles não parecem tão alegres quanto antes. O cenário é escuro e tudo está distorcido, temos a primeira interação. Após passar da interação e a distorção resolvida, um movimento de câmera mostra a situação da menina, com os olhos fechados e encolhida encostada na parede, no entanto, algo ainda parece se mexer e chama a atenção da menina. Nessa cena a câmera é estática, com o enquadramento centralizado na menina.

Nas próximas cenas da jornada da menina dentro da caverna com o guia não temos muita variação de enquadramento. Mostrando o caminho reto a seguir dentro da caverna, queria mostrar o quão longo e monótono ele é. Apenas quando as luzes são acesas e descobrimos como a caverna é diferente, notamos a caverna de um outro ângulo, mas logo voltamos para o caminho reto.

Chegando do lado de fora é a primeira vez que temos um close no rosto da menina e conseguimos ver melhor seu rosto e expressões, ainda não muito detalhados. Contrastando com dentro da caverna vemos esse novo ambiente de diversos ângulos, mostrando o processo de exploração da menina só voltando para um enquadramento central quando o lobo volta.



### 4.3.3 Roteiro de cores

O roteiro de cores ou *color script* serve para organizar e pensar como as cores vão ser usadas ao longo da narrativa. Esse planejamento é especialmente importante para passar o aspecto emocional da história, para isso ele foi feito em cima da estrutura de jornada emocional da personagem.

O roteiro foi dividido de acordo com os três atos e a cor escolhida para ser uma constância simbólica em todos eles foi o amarelo, que representa as memórias alegres da menina. No primeiro ato ela aparece nos desenhos que ela faz na parede e que no fim são personificados pelo guia até o segundo ato. No terceiro ato, como não há a presença ativa do guia, o amarelo aparece apenas nos sinos que encantam a menina.

**FIGURA 25:** Roteiro de cores da narrativa.



A história começa quase monocromática, com a predominância de tons frios e escuros, e aos poucos vamos tendo a aparição de cores mais claras e quentes, até que no clímax descobrimos um lugar cheio de cores e formas. Esse ápice, no entanto, logo é quebrado com a volta do lobo, voltando a presença majoritária de sombras e de duas cores opostas, o verde e o vermelho.

### 4.3.4 Personagens

O design dos personagens tem um papel muito importante para ajudar a contar a história, por isso pensei em algumas maneiras com a qual poderia explorar a ideia inicial da relação dos personagens e, como o objetivo da história é demonstrar o processo de superação da personagem principal, também trabalhei em como isso poderia ser representado em seu design. A solução que eu achei foi trabalhar o contraste dos dois personagens que se enfrentam diretamente, a menina e o monstro, e também, literalmente mostrar uma mudança nos personagens ao longo do decorrer da narrativa.

#### 4.3.4.1 A menina

É a personagem principal e sua principal característica é que ela é medrosa. Inicialmente ela apenas aparece como uma silhueta, mas aos poucos, conforme ela progride, ela vai ganhando mais detalhes e cores. Essa progressão não é sempre crescente, ela reflete o estado emocional da menina, portanto quando ela se lembra e se preocupa com o monstro, sua silhueta predomina novamente. No início então, ela quase não teria expressões, as expressões são mais corporais e com a sua progressão ela vai ganhando mais definição e expressões faciais. Ela sempre carrega um cobertor, que seria a forma que ela encontra de se sentir mais segura, como uma criança com medo do escuro se escondendo debaixo das cobertas.



FIGURA 26:

Moodboard da menina.

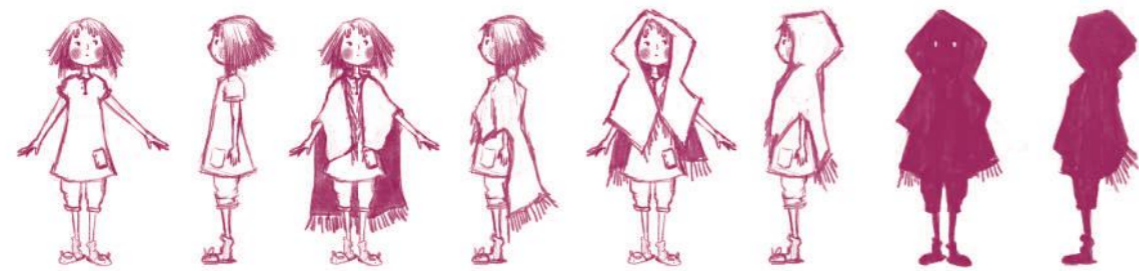


FIGURA 27:

Design final da menina.



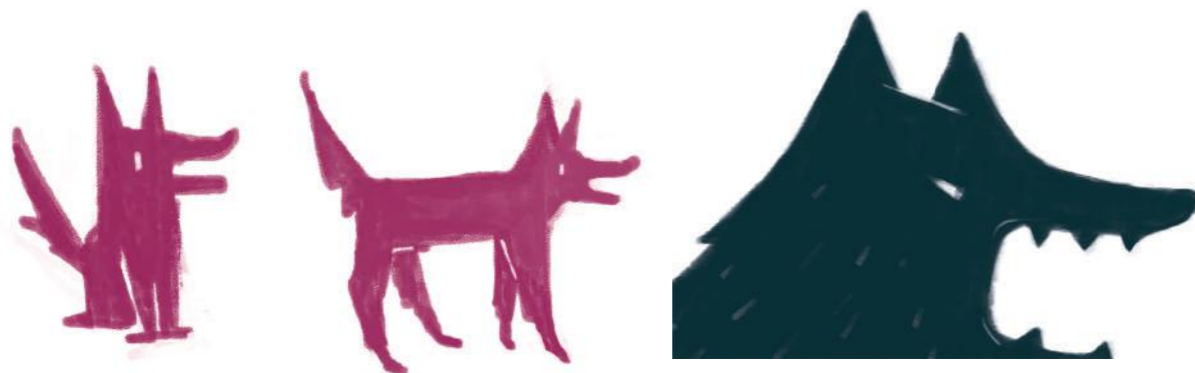
#### 4.3.4.2 O monstro

É a personagem principal e sua principal característica é que ela é medrosa. Inicialmente ela apenas aparece como uma silhueta, mas aos poucos, conforme ela progride, ela vai ganhando mais detalhes e cores. Essa progressão não é sempre crescente, ela reflete o estado emocional da menina, portanto quando ela se lembra e se preocupa com o monstro, sua silhueta predomina novamente. No início então, ela quase não teria expressões, as expressões são mais corporais e com a sua progressão ela vai ganhando mais definição e expressões faciais. Ela sempre carrega um cobertor, que seria a forma que ela encontra de se sentir mais segura, como uma criança com medo do escuro se escondendo debaixo das cobertas.



FIGURA 28:

Moodboard do monstro.

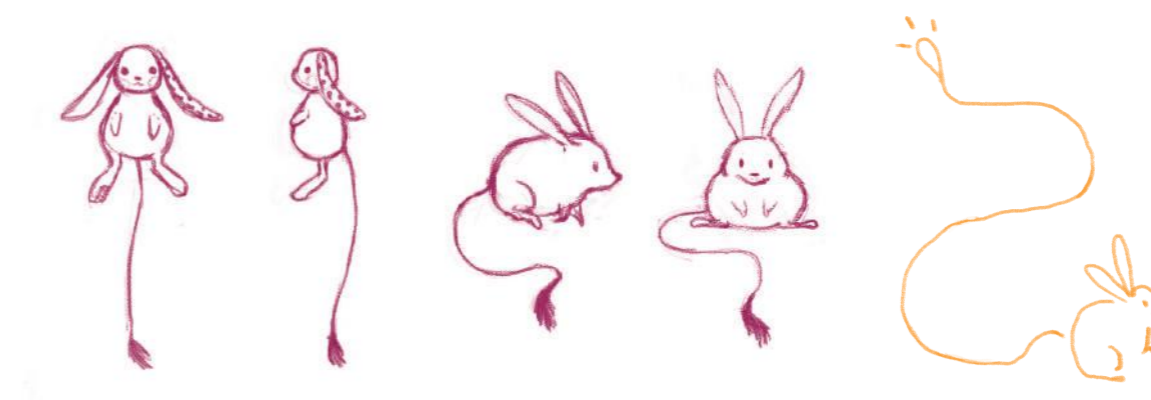


#### 4.3.4.3 O guia

**FIGURA 29:** Design final do monstro. À esquerda a versão mais simplificada e à direita a versão com mais detalhes.

É a memória positiva, que é responsável por causar a progressão da história, incentivando a menina a sair da caverna. Ele também passa por uma transformação, mas não constante. Ele surge dos desenhos das paredes da caverna, aparecendo várias vezes representado nas paredes, esse bichinho seria uma conexão com o “mundo real” da menina, sendo um bichinho de pelúcia que sempre a faz companhia e ajuda a enfrentar seus medos. Ele precisava ser uma criatura amigável e ágil. Sua longa cauda serve tanto para ajudar a remeter sua origem como desenho, remetendo as linhas de giz, quanto servindo para guiar e indicar o caminho que a menina deve seguir.

**FIGURA 30:** Moodboard do guia.



#### 4.3.5 Cenários

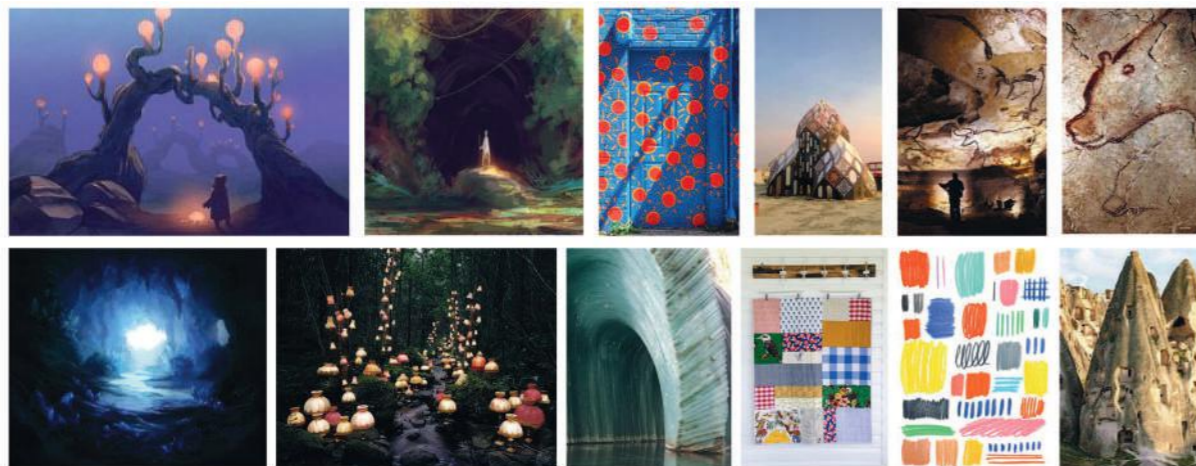
Os cenários já foram descritos previamente, já que eles tiveram um papel importante no desenvolvimento da história. O fator em comum de todos eles foi a utilização da metáfora da colcha de retalhos para a sua construção, cada um a explorando de uma maneira diferente.

A colcha de retalhos particularmente me lembra de uma história que li quando criança, “A colcha de retalhos” de Conceil Corrêa da Silva e Nye Ribeiro Silva (1995), que usava esse objeto quase como um álbum fotográfico para lembrar as memórias que o menino viveu com sua avó. Do mesmo modo, usei esses retalhos de memória ao longo da história de Lina.

Na caverna esses retalhos estão diretamente ligados aos desenhos nas paredes, rabiscos que parecem meio desconexos, mas que juntos contam um pouco da vida da menina. Já no campo das luzes esses retalhos estão espalhados em diversas formas e cores de lâmpadas. Portanto, cada cenário possui sua própria riqueza de detalhes para ser explorado.

**FIGURA 31:** Design final do guia. A versão mais a esquerda seria sua versão no mundo real, como uma pelúcia.





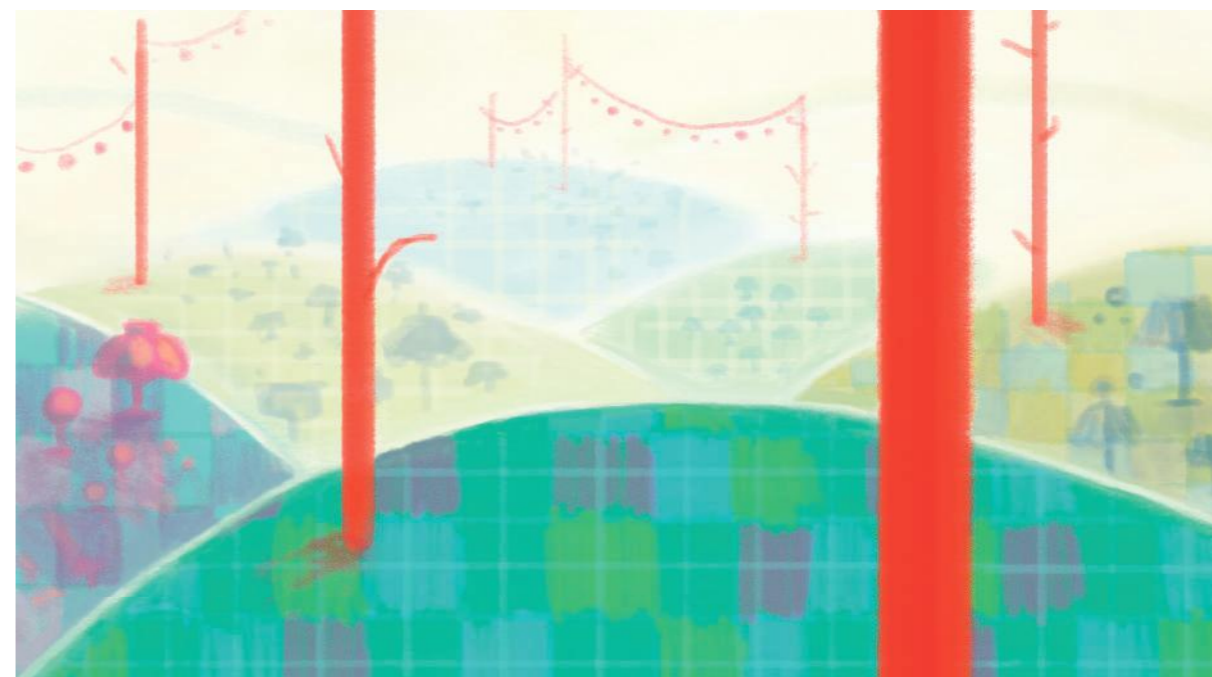
**FIGURA 32:**  
Moodboard dos cenários.



**FIGURA 33:**  
Design final dos  
desenhos na caverna.



**FIGURA 34:**  
Design final da  
caverna clara.



**FIGURA 35:**  
Design final do  
campo de flores.

## 4.4 Projeto gráfico

A marca, assim como o nome do projeto, tem um papel muito importante por ser uma das primeiras imagens com a qual o leitor se depara e, portanto, precisa conseguir passar bem a sua essência. Os mesmos pontos ressaltados na criação do nome foram usados para a logo, a relação da menina com o lobo e a metáfora da luz e sombra.



**FIGURA 36:** Entre os esboços iniciais escolhi o primeiro desenho para fazer mais experimentações. A imagem da menina dentro do lobo passava melhor a ideia da prisão da personagem. Com essa ideia definida eu testei algumas variações de como poderia ser a figura.



**FIGURA 37:** Optei por uma boca mais aberta do lobo, mas ainda precisava rever alguns detalhes como os dentes, os detalhes da menina e a tipografia do título. Os dentes vazados não funcionam tão bem em um fundo escuro, portanto optei por deixá-los preenchidos. Os detalhes da menina precisavam ser ampliados e mais espaçados para uma melhor

visibilidade. A tipografia foi feita alterando a fonte *Novito Nova* e, portanto, precisava de alguns ajustes.

A versão final possui uma leitura melhor da marca como um todo e também funciona bem apenas como ícone, sem a tipografia, que seria como apareceria no menu do celular. Caso necessário uma aplicação pequena da marca, os detalhes da menina poderiam ser simplificados para melhorar a leitura.



**FIGURA 38:** Versões finais da marca em preto em branco.

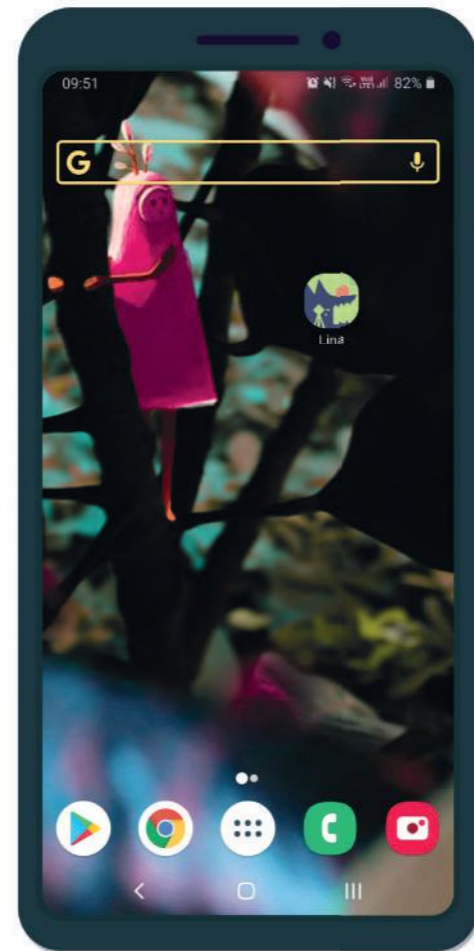


**FIGURA 39:** Versão com cor da marca na tela de início.





**FIGURA 40:**  
Versão com cor do ícone.

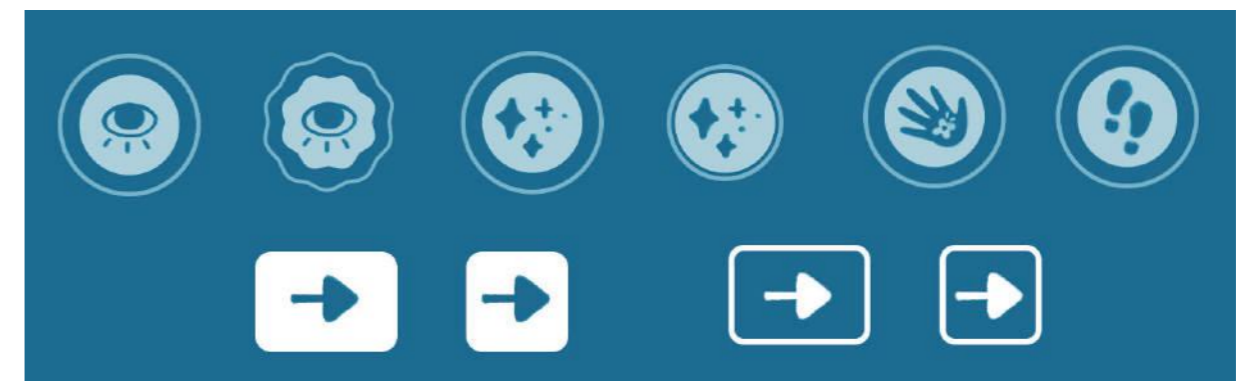


## 4.4.1 Botões

Os botões que aparecem dentro da história são divididos em dois tipos, o botão de prosseguir, que se repete em todo final de cena, e os botões de interação, que estão presentes em três cenas. O botão de prosseguir precisava ter uma leitura bem clara e, portanto, optei por manter uma simples seta dentro de um quadrado. Já os botões de interação podem ser mais abstratos, já que mesmo que o leitor não entenda diretamente seu significado, ele seria o único elemento na tela diferente das ilustrações e o único com o qual é possível interagir.

A primeira interação mostra uma distorção na visão da menina, sendo assim a imagem escolhida para este botão foi um olho. Na segunda somos introduzidos a alguns brilhos e luzes no escuro que são então representados no botão. Na terceira e última interação o leitor possui duas escolhas e, para isso duas possibilidades de botões. Um botão de “pegar”, representado por uma mão, e um botão de “andar”, representado por pegadas.

**FIGURA 41:**  
Design dos botões.





Além das figuras representadas nos botões, uma forma de ajudar a dar destaque e significado seria animá-los. Portanto, defini uma animação para cada um dos botões de interação: o botão com o olho, assim como a visão da menina, tem suas bordas tremulantes; o contorno em volta do botão dos brilhos aumenta e diminui simulando o piscar dos brilhos; os dois botões da última cena piscam em intervalos diferentes e tem seus contornos como que carregando, começando pequenos e crescendo até unir as duas pontas e fechar o círculo. Todas as animações permanecem em loop a todo momento. Essas animações seriam adicionadas futuramente no projeto.

## 4.4.2 Menu

Há dois menus diferentes no aplicativo, o principal e um que pode ser acessado durante a leitura da história. O menu não é visto logo que se abre o aplicativo, mas ele pode ser acessado a qualquer momento clicando no marcador que fica pendurado na tela, que abre o menu simples e por meio deste é possível acessar o menu principal que possui mais opções.

**FIGURA 42:**

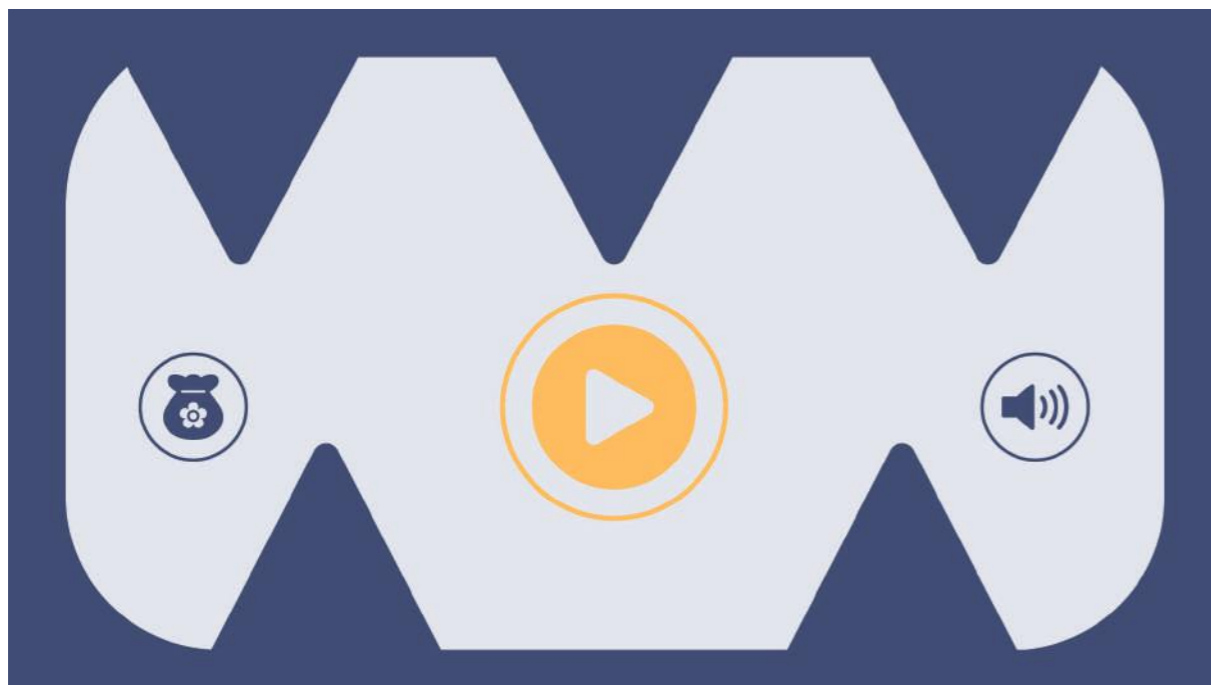
Marcador para chamar o menu em dois cenários.



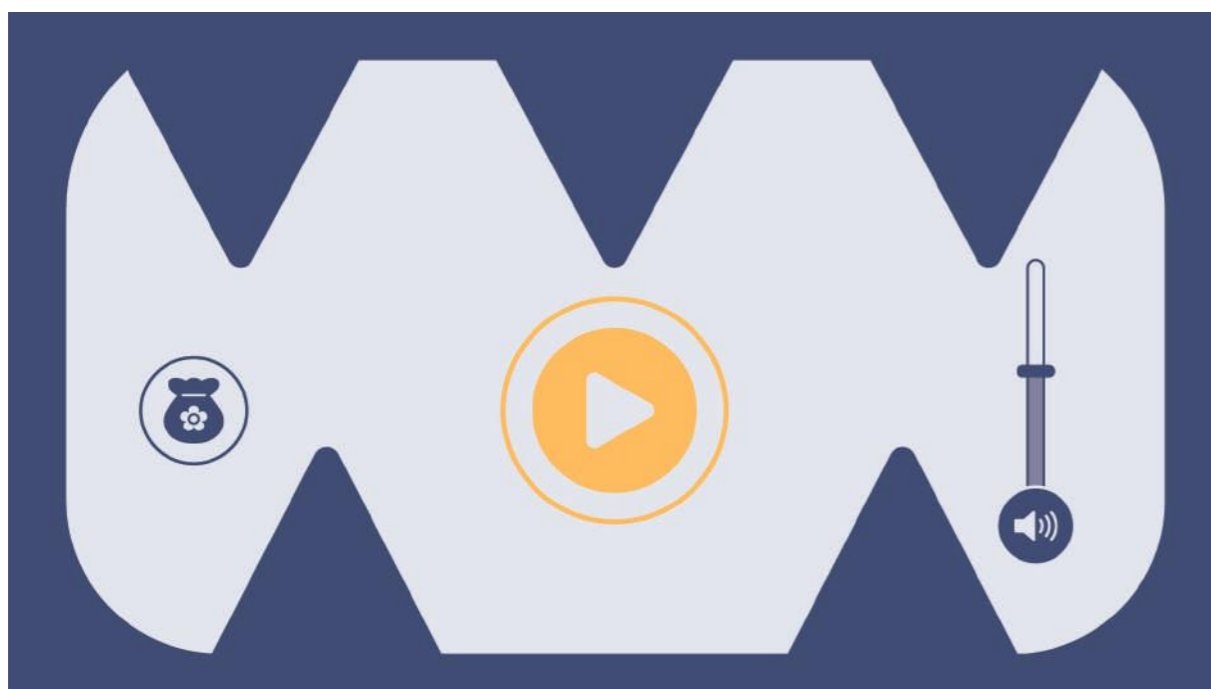
O menu principal é como dentro da boca do lobo, sendo bem simples. Neste menu há três botões, o de começar ou *play*, o de volume e o de lembranças. Ao apertar o botão de *play* temos as opções de continuar a história, selecionar cenas, reiniciar a história e créditos. Por conter informações importantes e precisas, os botões e configurações são em texto. Além da possibilidade de ser acessado pelo menu secundário, o leitor é levado para essa tela ao terminar a história ou caso abra o aplicativo sem ser pela primeira vez.

A tela de selecionar cenas foi pensada seguindo a mesma metáfora da colcha de retalhos, em que as cenas teriam tamanhos variados e uma cor própria. Somente após terminar de ler a cena anterior, a imagem da cena seguinte aparece, substituindo o bloco de cor. Assim, ao completar um episódio um mosaico de todas as cenas ficaria visível. Ao clicar em uma cena o leitor pode começá-la, mas caso queira continuar de onde parou ele também pode clicar no botão continuar que aparece na tela anterior.

Na tela de lembranças, representada por uma bolsinha, o leitor tem acesso a todos os itens que foram colecionados ao longo da história e também as cenas e imagens extras que foram liberadas. A parte de cenas extras não foi pensada por não ser algo planejado para o protótipo inicial. Mas a ideia é que essas lembranças (itens) colecionáveis contem um pouco mais da história da menina, sendo objetos pessoais e importantes para a personagem, que fazem parte do seu dia a dia. A origem e importância desses objetos seriam mostradas nas ilustrações e cenas extras.



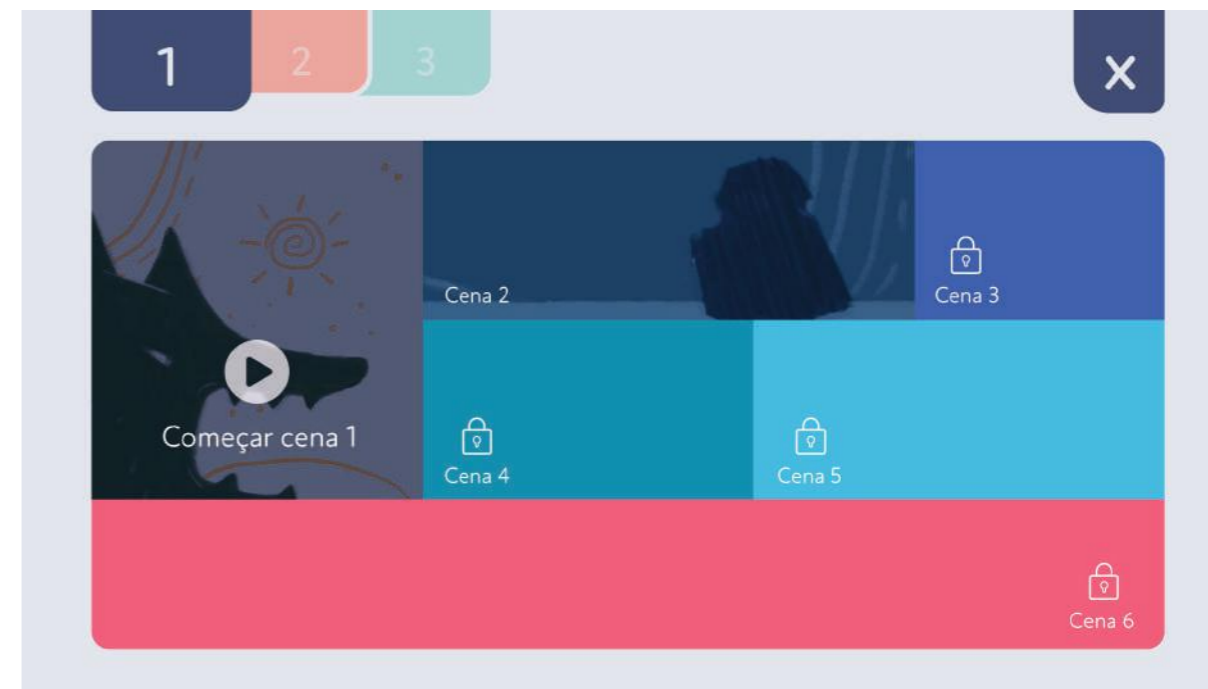
**FIGURA 43:**  
Menu principal.



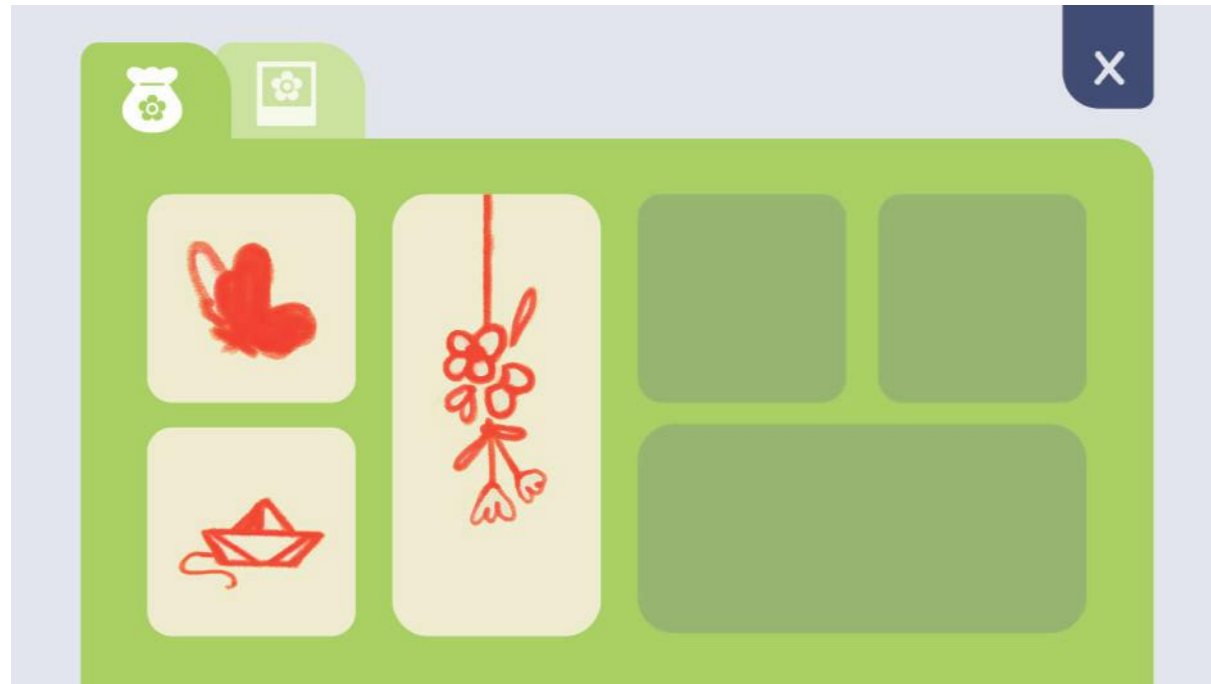
**FIGURA 44:**  
Menu principal ao apertar  
o botão de volume.



**FIGURA 45:**  
Menu principal ao apertar  
o botão de começar (*play*).



**FIGURA 46:**  
Tela de seleção de cena.



**FIGURA 47:**

Tela de lembranças.



**FIGURA 48:**

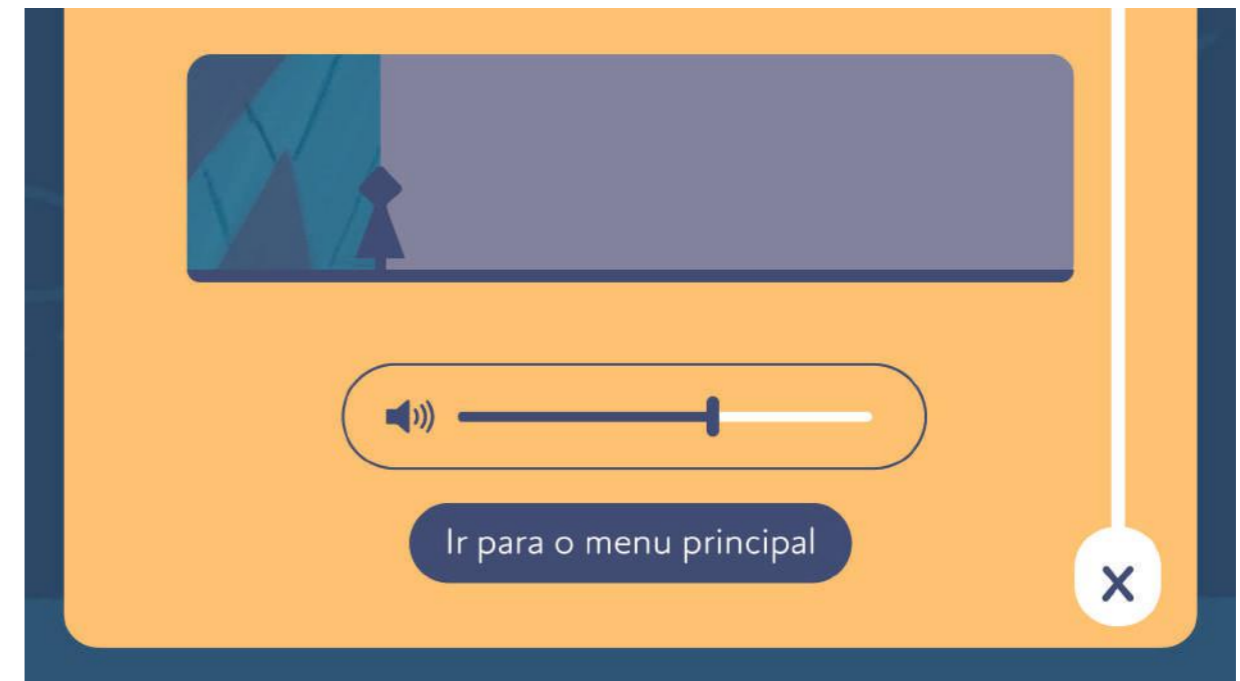
Tela de créditos.

No menu secundário há as opções de ir para o menu principal, visualizador de progresso na história, configurações de som e fechar o menu. Essa tela se sobrepõe a cena da história que o leitor estiver, escurecendo um pouco a parte que sobra descoberta. Do mesmo modo como no menu principal, há informações acompanhadas de texto. Em ambos os menus utilizei a fonte Atten Round New.

A ideia do visualizador de progresso é, além de permitir o leitor ter uma noção do quanto falta para completar um episódio, liberar uma ilustração de resumo dos acontecimentos após sua completude. Assim, ao final da história as três imagens contariam toda a jornada da menina quando unidas.

**FIGURA 49:**

Menu secundário.



## 4.5 O protótipo

Com as definições das características das imagens comecei a montar o protótipo, desenvolvi as ilustrações e animações, além de pensar nas transições entre cenas. Por ser pensado para *mobile* há uma grande variação de tamanhos de tela, mas como formato base usei 1920x1080px. Já os botões principais de dentro da história tiveram seus tamanhos padronizados em 310x310px para garantir uma boa leitura.

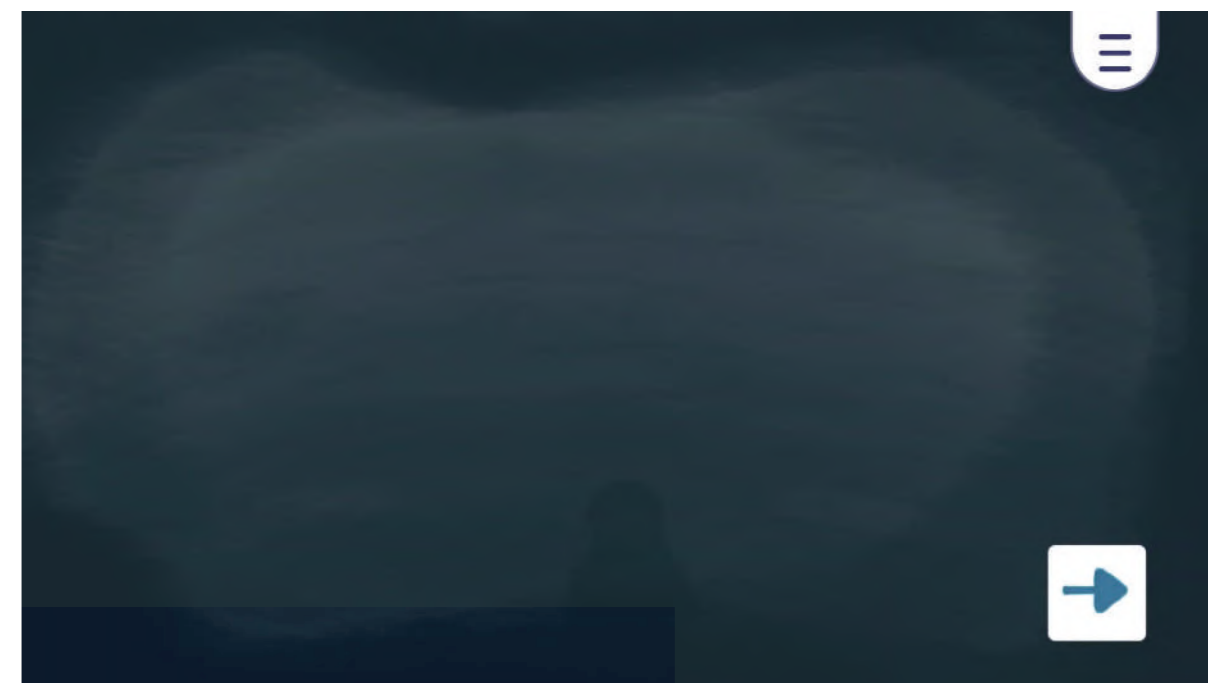
Outro elemento que precisava ser definido e colocado eram as músicas. As músicas usadas foram *Dark Things 2*, *The Haunted Deep*, *The Runaway*, *First Flurries*, *Desert After Rain*, *Morning Light* e *Isolation* feitas por Eric Matyas e retiradas do site: <https://soundimage.org/>. Escolhi músicas que passassem a sensação de isolamento e melancolia da personagem, que ajudassem na imersão do leitor na narrativa. Além das músicas, fiz usos de sons de efeito sem *copyright*, como os rugidos do lobo, o vento e os sinos, para trazer mais ambientação e impacto.

Nas ilustrações, algo que explorei bastante foi a textura rabiscada, principalmente no início da história. Com as animações, consegui explorar um pouco mais essas texturas, que ajudam a dar mais vida, já que as animações são mais “travadas”, sem muitos frames. O uso dessa textura também resolve um problema do meio digital, a impressão de que o protótipo pode ter parado de funcionar, por não ter nada acontecendo na tela. Tendo essas constantes e pequenas animações, o leitor percebe que a história ainda está rodando.

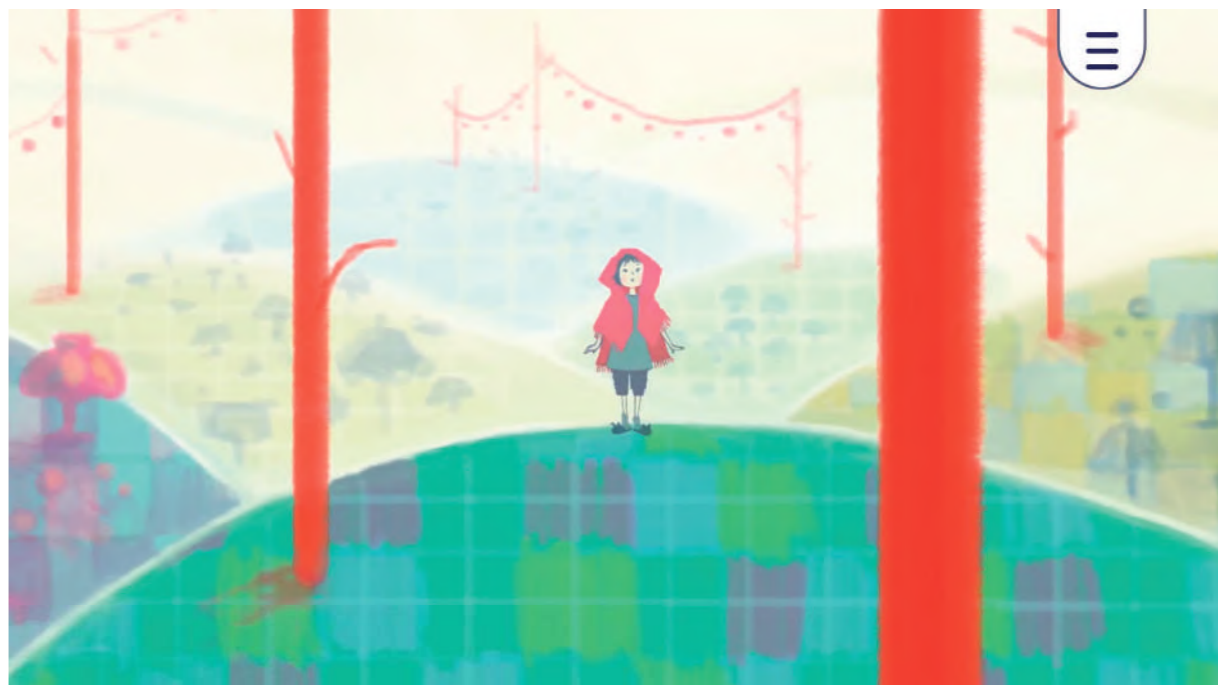
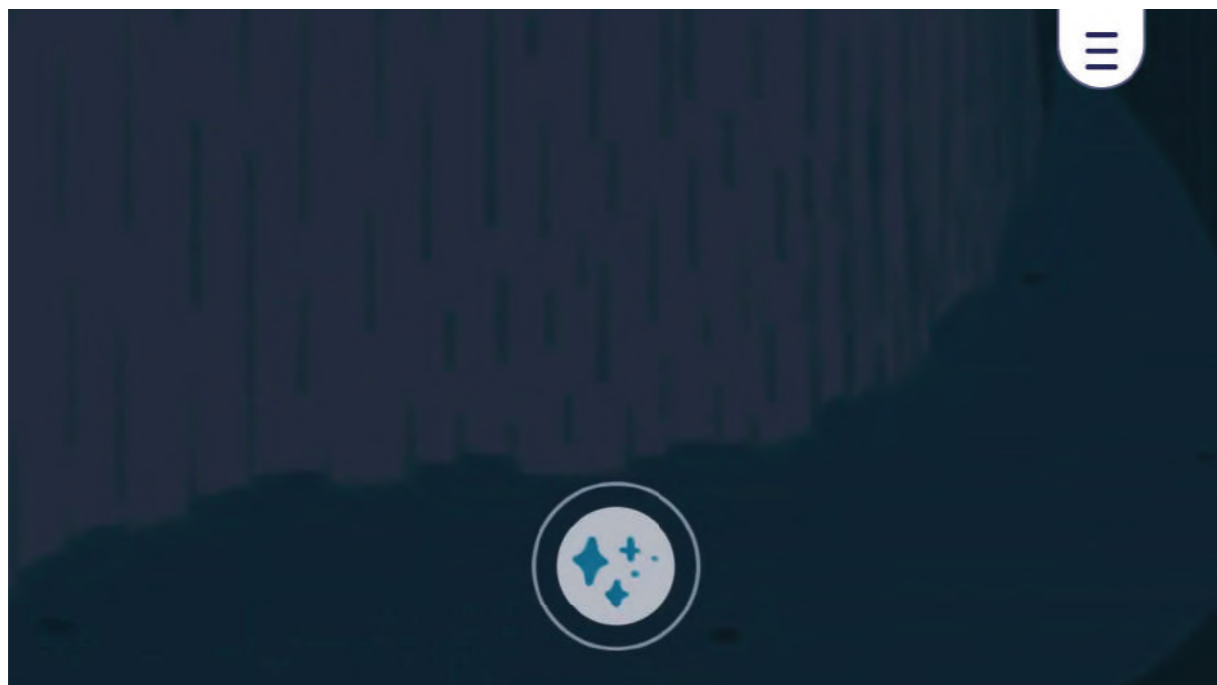
Como previamente dito, a montagem do protótipo foi pensado para *smartphones*, mas com o intuito de facilitar testes e o acesso ao projeto, ele foi hospedado no site *Itch.io* e pode ser acessado pelo link: <https://beatrizvs.itch.io/lina>. Para uma experiência mais similar ao proposto é recomendado abri-lo no navegador pelo celular, usando-o na horizontal, mas também é possível acessá-lo pelo desktop.

Além disso, foi feito um vídeo mostrando o protótipo com uma simulação do funcionamento do menu, já que não foi possível implementá-lo no protótipo. O vídeo pode ser acessado por esse link: <https://youtu.be/pe1oaHfBJwk>.

Algumas imagens do resultado final do protótipo:









**FIGURA 50:**  
Imagens finais do protótipo.

## Conclusão

Concluindo esse projeto consigo ver o quanto ele foi trabalhoso, mas me possibilitou muitos aprendizados e surpresas. Consegui trabalhar uma temática que tinha em mente há alguns anos, estudar temas que sempre quis me aprofundar e explorar um meio com o qual sempre tive interesse.

Estudar sobre narrativa foi algo que realmente me ajudou muito no desenvolvimento e construção das minhas ilustrações. Pensar na estrutura e no ritmo foram fatores que mudaram meu modo de pensar a produção de imagens. Além disso, explorar a narrativa no meio digital foi algo que me abriu um grande leque de possibilidades que gostaria de me aventurar mais no futuro.

O desenvolvimento do projeto envolveu muitas áreas, que geralmente seriam tratadas por pessoas diferentes. Justamente pela grande quantidade de partes que precisam ser pensadas e planejadas, só foi possível produzir um protótipo do primeiro episódio da história de Lina, mas gostaria de no futuro continuar o projeto com ajuda de mais pessoas na produção, provavelmente, tornando-o viável por meio de uma campanha de financiamento coletivo. Outras questões que pretendo tratar no futuro é a responsividade do aplicativo e a sua disponibilidade em outras plataformas, como para computador.

Lidar com um projeto tão longo também foi um aprendizado de planejamento e controle de expectativas. Saber o que priorizar como foco de pesquisa e produção, deixando alguns detalhes para planos futuros, foi algo difícil muitas vezes. Mas, por fim, a experiência foi muito gratificante e me permitiu explorar as áreas do design e da ilustração com as quais tenho mais interesse e afinidade.

Tenho ainda muitas ideias de coisas para acrescentar a esse projeto e partes que gostaria de alterar ou testar novas possibilidades. Trabalhando nele tive a oportunidade de começar a pensar e testar sobre esse tipo de narrativa digital e, ao longo de seu desenvolvimento, questionamentos e ideias me vieram à mente. Então vejo esse protótipo como o começo do que pode se tornar um projeto maior no futuro.

# Bibliografia

BACHER, Hans P.; SURYAVANSHI, Sanatan. **Vision: color and composition for film**. Londres: Laurence King Publishing, 2018

CAMPBELL, Ollie. **The Lead Designer of Monument Valley Deconstructs His Latest Game, Florence**. Milanote, 2018. Disponível em: <https://milanote.com/the-work/lead-designer-of-monument-valley-deconstructs-his-latest-game-florence>. Acesso em: abril de 2021.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto**. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

JUNIOR, Nilton G. Gamba. **Design de Histórias I: o trágico e o projetual no estudo da narrativa**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2013.

LIMA, Andréa Bellotti de Souza; LESSA, Washington Dias. “**O ebook infantil e as relações texto-imagem-interação**”, p. 3263-3274. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. São Paulo: Blucher, 2014.

LINDEN, Sophie Van Der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: SESI-SP, 2018.

LUPTON, Ellen. **Design como storytelling**. São Paulo: Gustavo Gili, 2020

MENEZES, Pedro. **Mito da Caverna**. Toda Matéria, 2020. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/mito-da-caverna/>. Acesso em: agosto de 2021.

MILLER, Carolyn Handler. **Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment**. 4 ed. Boca Raton: Focal Press, 2020

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

SHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. 3a ed. Boca Raton: Crc Press, 2020.

VIEIRA, André Guirland. **Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica**. Porto Alegre, 2001.



