

UERJ Universidade do Estado do Rio de Janeiro
CTC Centro de Tecnologia e Ciência
ESDI Escola Superior de Desenho Industrial

Renan Porto

THE WIDE WORLD

Orientadora: Noni Geiger

Rio de Janeiro

2014

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por todo o apoio e compreensão incondicionais.

À minha orientadora Noni Geiger, pela confiança e suporte.

Ao professor Marcos Martins, pelas excelentes aulas.

E aos amigos que direta ou indiretamente participaram dessa jornada, o meu muito obrigado.



SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

- 09** **Narrativas Interativas**
Níveis de Abertura
- 11** **Conceito**
- 12** **Universo**
Referências
Possibilidades
Estreito x Amplo

3 RESULTADOS

- 71** **Produto Final**
Testes de Usabilidade
- 74** **Conclusão**
- 75** **Próximos Passos**
- 77** **Bibliografia**
- 78** **Anexos**

2 DESENVOLVIMENTO

- 17** **Plataforma**
Referências
Funcionamento
- 24** **Enredo**
- 29** **Storyboard**
- 34** **Conceituação Gráfica**
Conceito Geral
Personagens
Cenários
Acabamento
Texto
- 56** **Ilustrações**
Processo

RESUMO

The Wide World é uma proposta de narrativa experimental baseada na multiplicidade de pontos de vista.

Assumindo que uma narrativa convencional é por si só condicionada ao ponto de vista de um narrador, o projeto propõe romper essa unanimidade ao introduzir a possibilidade de interpretações distintas sobre uma mesma história. O intuito é que as impressões do leitor acerca do que foi lido sejam, ao fim, uma síntese das diferentes perspectivas apresentadas, mais que a assimilação de uma única perspectiva.

O projeto faz uso de aparatos tecnológicos recentes como plataforma de funcionamento, que proporcionam uma experiência intuitiva e dinâmica.

Palavras-chave:

narrativa, versões, leitura, interação, ilustração.

1. INTRODUÇÃO



1.1 NARRATIVAS INTERATIVAS

Entendida como a exposição de uma sequência de fatos ao longo de um determinado período de tempo, a narrativa é um elemento comum a todas as épocas e lugares e começa com a própria história da humanidade.

Frequentemente associada ao uso de palavras para se descrever um acontecimento - embora existam outros tantos recursos -, a narrativa não consiste na história em si, mas na maneira de se contá-la. Um narrador tem o poder de omitir fatos que julgue insignificantes ao entendimento de uma história, bem como estender a noção de tempo em torno de um evento banal ao descrevê-lo em detalhes. A narrativa tem portanto o poder de moldar a história de modo a extrair sua máxima expressão.

O projeto *The Wide World* trata não apenas da maneira de se narrar, mas no papel fundamental do interlocutor como ator final do processo. A narrativa, mais que um relato unilateral, tem como prerrogativa a criação de um ambiente de interação entre narrador e receptor no qual toda informação emitida é assimilada em conformidade com o universo em que está inserido o segundo. É compreensível, portanto, que uma história contada de uma

mesma forma seja compreendida de maneiras distintas por receptores distintos, que com frequência usarão elementos do seu próprio repertório no preenchimento de aberturas na história.

A abertura para interpretação é um elemento que permeia o processo narrativo e acontece em maior ou menor grau de acordo com os métodos e recursos utilizados. O uso da palavra tem por si só um grau relevante de abertura à interpretação por consistir na representação de idéias a partir de signos. Estes serão concebidos de uma maneira específica por cada interlocutor, que embora possam vir a ter um denominador comum em suas interpretações, nunca evocarão uma imagem idêntica.

NÍVEIS DE ABERTURA

A interação com o universo do ouvinte/leitor assume patamares ainda mais complexos quando a narrativa aborda temas abstratos e ambíguos.

No texto **Autor-Obra Recepção** (2003), o escritor Julio Plaza propõe três diferentes “graus de abertura” relativos ao nível de participação do interlocutor no desenvolvimento da narrativa.

Uma **abertura de primeiro grau**, segundo Plaza, consiste no uso intencional da pluralidade de significados em uma narrativa, de modo a fomentar a livre interpretação. Este é um primeiro nível de participação ativa do interlocutor. A história, embora contada de maneira linear em uma estrutura de texto tradicional, é fundamentalmente ambígua, cabendo ao interlocutor definir a natureza de determinados acontecimentos.

Uma obra literária emblemática neste sentido é o romance “Dom Casmurro”, de Machado Assis, que é permeado pela ambiguidade das personagens e cujo desfecho fica a cargo da interpretação do leitor.

A **abertura de segundo grau** descrita por Plaza, por outro lado, envolve narrativas que em algum momento se bifurcam, tornando-se duas ou mais histórias distintas que seguem paralelamente e tem desfechos diferenciados. Não se trata portanto de um texto linear, mas de um texto que se divide em outros, cabendo ao leitor a escolha de uma das várias continuações possíveis. O leitor tem, portanto, uma participação ainda mais ativa no desenvolvimento da história, uma vez que a própria configuração do texto estaria condicionada a uma escolha sua.

Finalmente, uma **abertura de terceiro grau** consiste em uma narrativa na qual o interlocutor ganha o status de “coautor” pela relevância da sua participação na concepção da história. O exemplo mais significativo desse tipo de narrativa são os jogos de interpretação, ou *role-playing games (RPGs)*, nos quais cada participante é responsável pela ação de um personagem em situações e cenários propostos pelo narrador.

A ideia de níveis de abertura à interpretação se relaciona diretamente com o conceito do projeto *The Wide World*, conforme será demonstrado nas páginas seguintes.

1.2 CONCEITO

Este projeto propõe uma possibilidade inovadora de narrativa interativa baseada na existência de múltiplos pontos de vista acerca de um mesmo tema. Partindo do princípio de que nada é, por si só, uma verdade absoluta, o projeto propõe apresentar ao interlocutor uma mesma história contada do início ao fim, de maneira paralela, sob os pontos de vista de vários narradores distintos. O leitor tem o poder de navegar entre diferentes pontos de vista ao longo da leitura e extrair diferentes impressões sobre cada um. Com isso, espera-se que suas impressões a respeito da história sejam, no fim, uma síntese de múltiplas perspectivas ao invés de uma única.

A proposta de narrativa tem como inspiração a **Alegoria da Caverna**, escrita pelo filósofo grego Platão. De acordo com a metáfora presente no texto, alguns seres humanos, vivendo na escuridão, teriam passado toda a vida enxergando apenas sombras projetadas, imaginando que aquelas formas seriam a realidade em sua forma definitiva. Em determinado momento, quando essas pessoas, por alguma razão, abandonam o cenário de escuridão - saindo, assim, da caverna -, percebem que aquilo que sempre conceberam como uma verdade absoluta não passava de projeções de uma realidade tangível.

O contraponto entre escuridão e luz, simbolizando duas visões distintas do mundo, é o ponto de partida para o conceito de *The Wide World*.

A proposta de narrativa pretende salientar a importância da análise crítica para o entendimento integral da informação recebida. A inclusão de diversos pontos de vista acerca de um mesmo evento funciona como um estímulo ao pensamento “fora da caixa”, pois ao enxergar o mundo pelos olhos de outra pessoa, espera-se do leitor um distanciamento da sua própria realidade e a imersão em uma realidade alternativa. Este distanciamento tem como prerrogativa permitir uma análise sobretudo neutra e desprovida de preconceitos.

1.3 UNIVERSO

REFERÊNCIAS

O **Mito da Caverna** de Platão foi retomado ao longo da história da cultura ocidental, em contextos distintos, por diversos filósofos e autores de ficção.

Entre as obras que reproduziram esse conceito figuram alguns clássicos da literatura, como a obra de ficção científica **Admirável mundo novo**, escrita por Aldous Huxley, em 1932. Na obra, o autor retrata de forma satírica um mundo futurístico no qual imperam ideais de progresso e estabilidade social. Neste mundo, os seres humanos são fabricados artificialmente e divididos em castas com funções específicas a fim de se manter o funcionamento do Estado.

Paralelamente a essa sociedade existem “reservas históricas” onde se preservam costumes do passado - referentes à época em que o livro foi escrito. Os moradores dessas reservas são vistos como “selvagens” pelos habitantes do Admirável Mundo Novo. Assim, a obra contrapõe uma sociedade extremamente avançada cientificamente, porém totalitária e desumanizada, com a sociedade da primeira metade do século XX.

O mito da caverna é um tema recorrente também na indústria cinematográfica atual. Talvez um dos exemplos mais marcantes, o filme **Matrix** (*The Matrix*), de 1999, dirigido pelos irmãos Wachowski, trata a realidade, como é conhecida, como uma ilusão artificial - a “Matrix”. Todos os seres humanos estariam na verdade adormecidos em um mundo dominado por máquinas. Ao ser exposto a essa verdade, o protagonista tem a opção de continuar vivendo uma vida comum, porém ilusória, ou se dispor a enfrentar as dificuldades de enxergar a realidade como ela realmente é.

O filme **The Village**, de 2004, escrito e dirigido por M. Night Shyamalan, trata de um conceito semelhante. A fim de manter seus filhos longe da violência das grandes cidades, um grupo de pessoas funda uma vila em um local completamente remoto, preservando um estilo de vida isolado de qualquer atrativo da civilização moderna. O lugar é cercado por uma floresta onde habitam estranhas criaturas, as quais desencorajam qualquer tentativa dos moradores de sair. A vila representa, portanto, uma ilha isolada no tempo, e uma visão da realidade completamente avessa a dos dias atuais.

Por último, o filme **Os outros** (*The Others*), dirigido por Alejandro Amenábar, de 2001, trata do mesmo princípio de realidade relativa, porém sob uma perspectiva sobrenatural. O longa conta a história de uma mulher que vive isolada com seus dois filhos em uma enorme mansão, até o momento em que forças sobrenaturais começam a agir sobre a casa. O diferencial está na abordagem do ponto de vista dos próprios agentes sobrenaturais - os espíritos -, que tem uma concepção alternativa sobre a sua existência.

The Wide World se inspira nestes e noutros exemplos ao propor uma visão de mundo alternativa que mescla ficção científica a filosofia e espiritualidade.



Referências cinematográficas.
Em sentido horário: **Matrix**, **A Vila** e **Os Outros**.

POSSIBILIDADES

The Wide World, mais que um enredo fechado em si próprio, é um conceito compatível com diversos tipos de enredo.

A ideia de apresentar visões distintas de uma mesma história permite a inclusão de narradores providos de diferentes graus de conhecimento acerca da sequência de eventos. Um narrador onisciente, isto é, com conhecimento pleno sobre os personagens e suas motivações, poderia, por exemplo, ser confrontado com um narrador-personagem, o qual teria um ponto de vista particular a respeito da história, provavelmente distinto do primeiro. Da mesma forma, pontos de vista de diferentes narradores-personagens poderiam ser abordados paralelamente, de modo a explicitar o quanto a interpretação da história depende de concepções pessoais.

Outros exemplos seriam uma história narrada por um adulto, que naturalmente teria um viés distinto da mesma história narrada por uma criança; a visão do oprimido e opressor sobre um relação conflituosa; alguém com uma visão rígida da realidade que enxerga o mundo diferente de alguém aberto a novas concepções.

“ESTREITO” X “AMPLO”

O argumento de *The Wide World* parte desta última ideia para conceber dois mundos paralelos, correspondentes cada um a um ponto de vista.

O primeiro deles, denominado **Mundo estreito**, trata de uma visão cética da realidade. Tudo o que acontece sob este ponto de vista é exatamente o que parece ser; não há qualquer espaço para abstrações. Este é o mundo exatamente como se conhece.

O segundo ponto de vista, ou **Mundo amplo**, ao contrário, consiste numa visão sutil da realidade, onde a metafísica assume um papel fundamental nas motivações dos personagens. Segundo esta perspectiva, o mundo é povoado por seres invisíveis capazes de interagir com os seres humanos e influenciar suas decisões cotidianas. As únicas pessoas capazes de enxergar o Mundo Amplo são os loucos, os sonhadores e aqueles com espírito elevado.

A relação entre “Mundo estreito” e “Mundo amplo”, isto é, entre o cético e o sobrenatural, é o ponto de partida para a criação do argumento de *The Wide World*.

2. DESENVOLVIMENTO



2.1 PLATAFORMA

O passo seguinte à formalização do conceito de The Wide World foi a definição da plataforma que portaria a narrativa. Desde o princípio, o meio digital se apresentou como uma das alternativas mais apropriadas à proposta do projeto, considerando-se a vasta gama de possibilidades interativas permitidas por este tipo de plataforma. A dinâmica da narrativa, embora ainda estivesse em um estágio incipiente, provavelmente não encontraria problemas de execução nesse meio.

O segundo ponto a ser considerado foi a relação ergonômica do leitor com a plataforma. Após uma busca de referências de outras narrativas desenvolvidas para o ambiente virtual, a conclusão foi a de que os dispositivos móveis seriam a experiência mais próxima da leitura do livro impresso proporcionada por um dispositivo digital, além de concentrarem a maior parte da produção recente neste sentido.

A decisão pelo uso de dispositivos móveis como plataforma-chave se mostrou, ao longo do desenvolvimento da dinâmica da narrativa, a melhor opção para o projeto.

REFERÊNCIAS

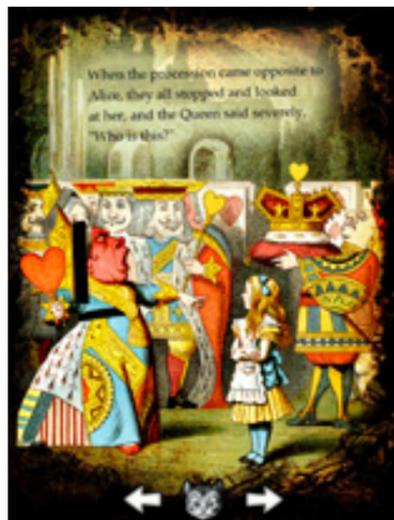
À definição da plataforma seguiu-se a pesquisa de outras narrativas interativas criadas para dispositivos móveis. O intuito foi compreender as possibilidades e proporcionar uma ideia melhor sobre os elementos que poderiam ser adicionados ao projeto, bem como os que, preferencialmente, não deveriam ser incluídos.

Um exemplo na exploração da interatividade associada à leitura, o ebook **Alice for the Ipad**, produzido pela empresa Atomic Antelope, foi criado com a intenção de explorar as diversas possibilidades dos dispositivos móveis, em especial o Ipad. O ebook permite ao leitor interagir com as ilustrações que intercalam o texto, sendo possível, por exemplo, arrastar objetos presentes em uma cena, ou vê-los se deslocarem pela página conforme o dispositivo é rotacionado. A interação, neste caso, não é uma contribuição essencial ao texto: trata-se, sobretudo, de uma maneira de tornar a leitura mais dinâmica.

Um segundo exemplo de narrativa interativa é a história em quadrinhos para dispositivos móveis **Bottom of 9th**, desenvolvida pelo artista Ryan Woodward. A história



Em sentido anti-horário: “Alice for the Ipad”, “Bottom of 9th” e “Niko”.



segue um padrão de quadros em sequência, como nas histórias em quadrinhos tradicionais, porém com um diferencial: alguns dos quadros possuem um botão de “play” que dá sequência a uma pequena animação, contendo música e outros efeitos sonoros. A interatividade, neste caso, tem um papel maior na complementação da narrativa, uma vez que as animações fornecem informações adicionais que ajudam na compreensão da história. Ainda assim, o papel principal desse tipo de interatividade é o de adicionar dinâmica e gerar maior interesse.

Já a narrativa interativa **Niko**, desenvolvida pelo Imaginism Studios Inc., propõe um denominador comum entre uma animação e uma história em quadrinhos. A narrativa se desenvolve em quadros em sequência, contendo, cada um deles, uma animação inicial. O desenvolvimento das animações contém efeitos sonoros e música ambiente, além das vozes de cada personagem. A interatividade, mais uma vez, complementa a narrativa, porém tem como função principal tornar a história mais dinâmica e atraente.

A análise de produtos similares leva à conclusão de que a interatividade no meio dos livros digitais tem tido a função principal de tornar a leitura mais atraente e não necessariamente de diversificar a estrutura da narrativa.

O uso de aspectos multimídia como sons e animações, embora possam contribuir para uma ideia mais clara acerca da história, agem sobretudo como chamarizes de um público que busca dinamismo e entretenimento.

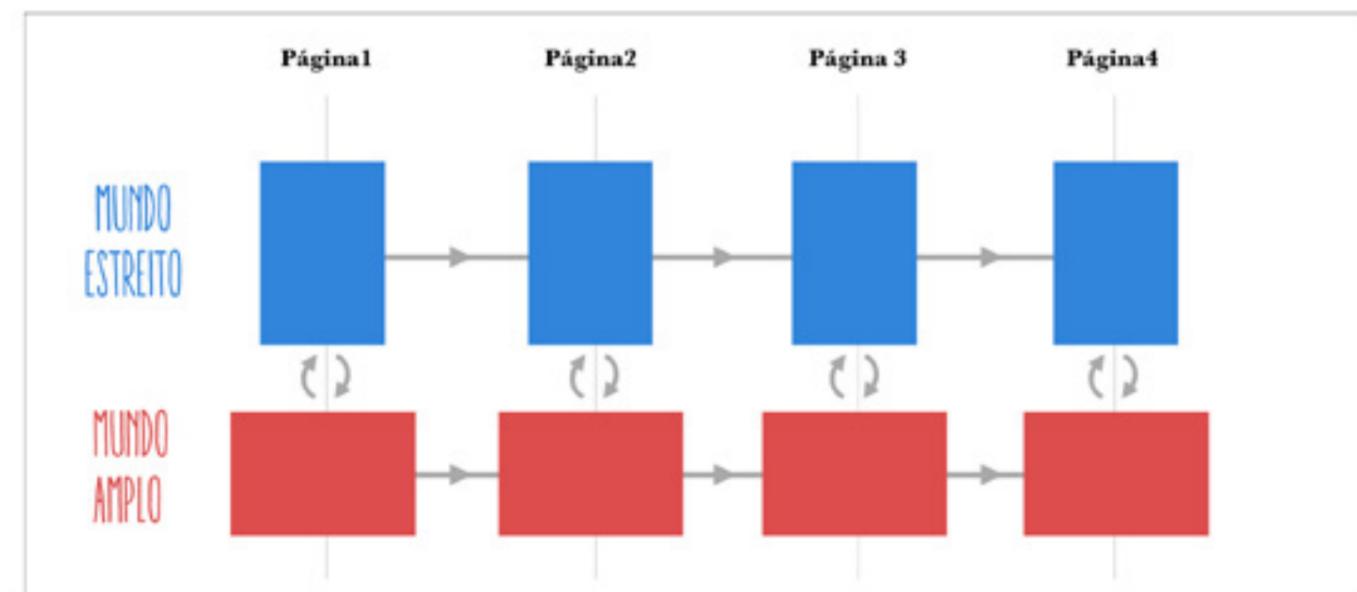
A interatividade, neste caso, prima por questões sensoriais, o que segue, de certa forma, o caminho oposto à participação ativa do leitor na narrativa, como descrita pelos níveis de abertura de Julio Plaza, uma vez que quanto mais informações definitivas são oferecidas, menor é a abertura à interpretação.

A proposta de narrativa de *The Wide World*, embora não subestime a importância dos recursos multimídia oferecidos pelo meio digital, prima pela exploração de estruturas narrativas alternativas e pela participação ativa do leitor na interpretação do conteúdo. Não se busca, dessa forma, criar um produto voltado ao entretenimento puro e simples, mas sim algo capaz de provocar uma reflexão profunda sobre o que foi lido.

FUNCIONAMENTO

Como na estrutura de um livro tradicional, a história é desenvolvida ao longo de páginas dispostas em sequência. O diferencial está na existência de duas versões distintas de cada uma das páginas da história (na figura abaixo, Mundo Estreito, em azul, e Mundo Amplo, em vermelho.)

Essa diferença se traduz em algumas modificações no texto, que, embora descreva em ambas versões um mesmo momento da história, contém determinadas informações-chave que diferenciam uma versão da outra. O mesmo se aplica às páginas que contém ilustrações: o conteúdo principal permanece o mesmo, porém há detalhes que são diferentes em cada versão.



A escolha de um ou outro ponto de vista cabe ao leitor, que tem liberdade para alterná-los a qualquer momento. A alternância se dá por meio de uma ação simples: a **rotação em 90°** do dispositivo. Por possuir um formato retangular característico, toda informação exibida na tela de um dispositivo móvel pode ser visualizada em duas orientações distintas: horizontal (*landscape*) e vertical (*portrait*). Cada versão da história ocupa, portanto, uma dessas orientações.

O passar de páginas, por sua vez, se dá por meio da ação de **arraste**. Basta que o leitor deslize o dedo sobre a tela do dispositivo para avançar para a página seguinte, ou retornar para a anterior.

Após visualizar uma determinada página, o leitor tem duas opções: avançar para a próxima página, mantendo a leitura de uma versão da história, ou girar o dispositivo e alternar para outra versão.

Caso opte por apenas avançar para as páginas seguintes (figuras 1 e 2), sem rotacionar o dispositivo, a história será toda lida em uma só versão. Isso não impede que o leitor, após concluir a leitura de uma das versões, volte ao início da narrativa e leia a outra versão.

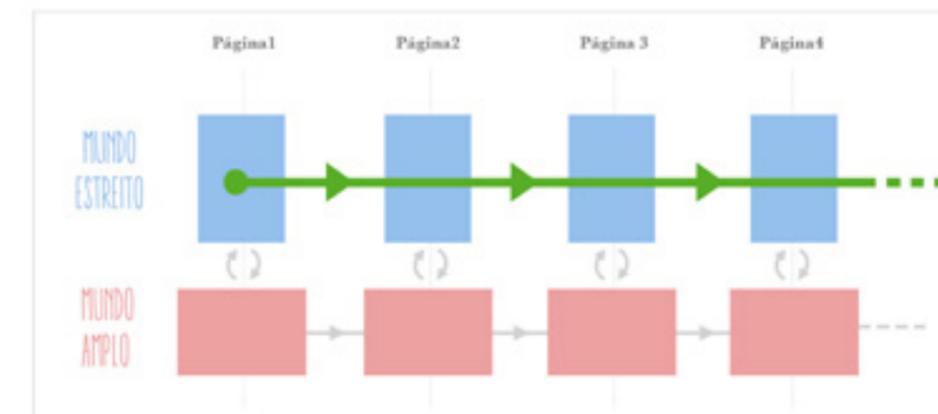


Figura 1

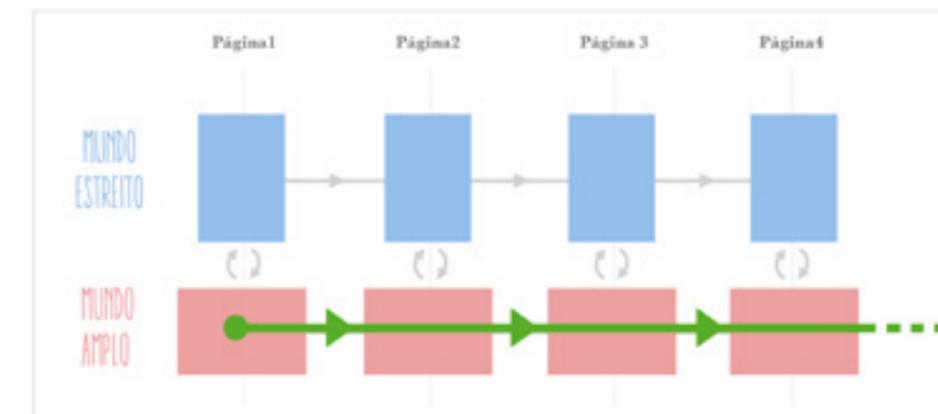


Figura 2

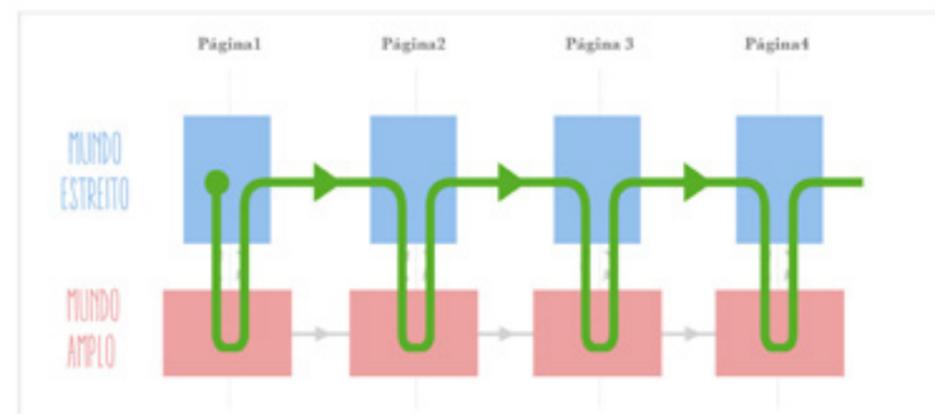


Figura 3

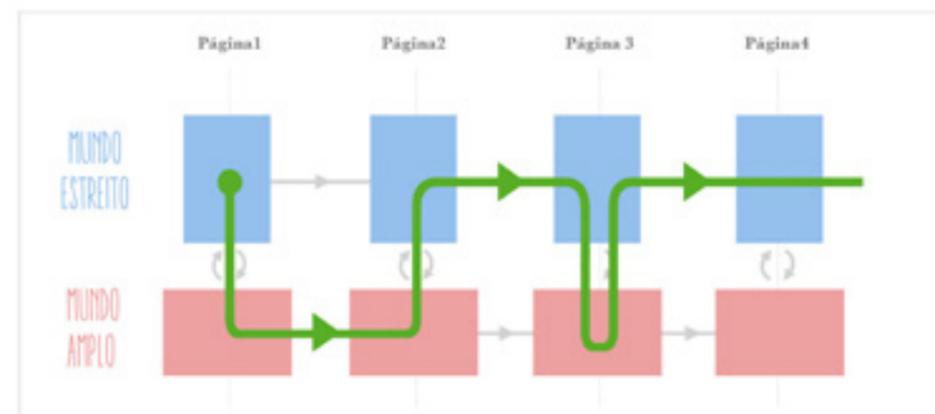


Figura 4

A segunda modalidade de leitura é a alternância repetitiva de versões (figura 3). Após visualizar a primeira versão de uma página, o leitor alterna para a segunda versão e só então avança para a página seguinte. A ação será reproduzida em cada página até a conclusão da história.

A terceira e última modalidade é a leitura descompromissada com a absorção integral das duas versões da história (figura 4). Neste caso, o leitor opta de maneira espontânea, ao longo da progressão da história, se e quando irá alternar entre versões.

A escolha de uma das modalidades de leitura é livre e deve se adaptar a cada leitor especificamente. Embora o projeto contenha orientações iniciais sobre as maneiras possíveis de se ler a história, não há qualquer tipo de “manual de instruções” abordando um método correto de lê-la.

As possibilidades de assimilação da história são inúmeras, e a chance de que a a leitura se torne confusa em algum momento existe. Entretanto, por se tratar de uma narrativa experimental, este tipo de resultado é esperado e contribui para o desenvolvimento da experiência.

2.2 ENREDO

A estrutura do argumento de *The Wide World* se divide em duas versões, “Estreito” e “Amplio”, dispostas a seguir:

ESTREITO Parte I

Daniel é um garoto de 7 anos que está sempre com sono. Na escola é comum vê-lo dormindo durante as aulas e em casa todo tempo livre é motivo para tirar uma soneca. Sua sonolência quase constante se torna uma preocupação quando Daniel para de brincar com outras crianças para ficar em casa dormindo.

Certa manhã, Daniel dorme e não atende quando sua mãe, Angela, o chama para tomar o café. Ela tenta despertá-lo, em vão, e ao perceber que há algo de errado, chama imediatamente o médico da família. Nas horas seguintes, Daniel é visitado por médicos de todas as especialidades. Nenhum deles, contudo, sabe dizer o que o garoto tem.

Os dias se passam, e os médicos sugerem que Angela entregue Daniel aos cuidados de um hospital, mas ela insiste em cuidar dele em casa. A falta de um sinal de melhora no estado do filho deixa Angela cada vez mais

angustiado e triste, afinal já havia se passado semanas desde o dia em que ele adormeceu. Quando suas esperanças de que o filho acorde parecem prestes a se extinguir, ela vê uma foto de Daniel sorrindo e pondera que ele não gostaria de vê-la tão triste, e que deveria enfrentar aquela situação de cabeça erguida.

Angela acorda no dia seguinte se sentindo mais otimista e decide levar Daniel para passear em um parque da vizinhança. Ao longo do passeio, ela fala com o filho como se ele estivesse desperto e ignora os olhares curiosos das pessoas em torno.

A dupla passa por um grupo de crianças brincando alegremente em um cercado. Angela imagina Daniel voltando a brincar daquele jeito e sente suas esperanças se renovarem.

Daniel continua a dormir, mas aos poucos a condição do garoto se torna parte da rotina da família. Angela continua a conversar com o filho e a levá-lo para passear e a contar-lhe histórias. Ela ainda deseja vê-lo desperto outra vez, mas não mais se deixa entristecer pela longa espera.

O tempo passa, e assim se vão semanas, meses e anos. Daniel cresce, se torna um adolescente e então um adulto, e em todo esse tempo não dá qualquer indicativo de um despertar. Angela, já de cabelos brancos, continua a cuidar do filho em casa, como se nada tivesse mudado.

A mãe no entanto já não se sente tão bem disposta como antes. Ela vem se esquecendo de coisas com frequência e está constantemente cansada. Seu médico aconselha que Daniel seja enfim confiado aos cuidados de outra pessoa, mas Angela ainda resiste.

Pouco depois, ela é acometida por um desmaio decorrente de uma doença grave. Uma ambulância a leva para um hospital na vizinhança, e como não há qualquer outra pessoa responsável por Daniel, ele também é levado da casa. Angela continua desacordada, e Daniel é internado em uma clínica psiquiátrica.

ESTREITO Parte II

O que acontece durante a curta estadia de Daniel na clínica está envolto em mistério.

Tão logo é colocado junto aos outros pacientes no salão de convivência, um paciente aborda Daniel. Schyzzo, como é conhecido, é um paciente jovem diagnosticado

com um tipo severo de esquizofrenia. Ele alega ser capaz de ouvir vozes e enxergar seres que outras pessoas não enxergam. Por isso, quando aborda Daniel e começa a conversar como se ele, mesmo dormindo, pudesse ouvi-lo, ninguém parece estranhar a situação.

Pouco depois, Schyzzo já parece afeiçoado a Daniel. Ele empurra sua cadeira de rodas ao longo de todo o salão de convivência e nos dormitórios, apresentando-o aos outros pacientes. Por fim, chega a uma mesa onde estão sentados seus principais amigos na clínica.

Um deles é um paciente cleptomaniaco que justifica seus furtos atribuindo-os a pequenos duendes invisíveis que colocam objetos em seus bolsos. O outro é um paciente que alega ser um alienígena que acidentalmente caiu no planeta Terra, embora sua aparência seja a de um ser humano.

Schyzzo se senta à mesa e posiciona a cadeira de Daniel logo ao lado. Os pacientes começam a conversar e, de longe, as enfermeiras observam. Schyzzo tenta fugir do hospital com frequência, e por isso cada vez que aparece sentado à mesa com outros pacientes, deixa os funcionários apreensivos.

É exatamente o que acontece naquela mesma noite,

quando o guarda noturno adormece e não percebe quando a janela principal do térreo se abre. Dali saem quatro pacientes: Daniel, carregado por Schyzzo, junto aos seus dois amigos. Não se sabe como, eles atravessam as grades de proteção e rapidamente cruzam a cidade rumo ao hospital onde a mãe de Daniel está internada.

Schyzzo leva Daniel até o leito de Angela, e o deixa a sós com a mãe. Um silêncio interrompido apenas pelo apito do monitor cardíaco estende-se por alguns minutos. Então, o apito curto e constante se torna um apito único e prolongado. Uma enfermeira entra apressada e chama o resto da equipe médica, mas já é tarde: Angela falecera naquele momento. A enfermeira então percebe que não está sozinha - à frente do leito de Angela está um homem em uma cadeira de rodas, e ele está chorando.

Desperto, Daniel segue para casa. Embora sua mãe se tenha ido, ele sente com frequência a presença dela perto de si.

AMPLO Parte I

Daniel é um garoto de 7 anos que se descobre capaz de abandonar o próprio corpo enquanto dorme, assumindo uma forma etérea invisível aos olhos dos outros. Assim,

ele aproveita cada momento oportuno para dormir e sair por aí sem que ninguém possa notar sua presença. A cada dia, Daniel viaja para mais longe do corpo, até que tem a ideia de flutuar até as nuvens e ver a cidade de cima.

Nesse momento, algo de estranho acontece: como se tivesse se distanciado demais, os fios delicados que conectam Daniel ao corpo começam a se romper, um a um. Antes que o último fio se rompa, Daniel dá meia volta e rapidamente retorna para casa. Lá ele se depara com um grupo de homens vestidos de branco reunidos em torno da sua cama. O garoto tenta voltar ao corpo, mas por algum motivo é repellido quando tenta fazê-lo.

Algum tempo depois, os homens de branco vão embora, e apenas Angela, mãe de Daniel, permanece. O garoto passa o tempo todo ao lado da mãe, sem que ela o enxergue, e percebe como aquela situação a entristece com o passar dos dias. Então ele olha pela janela e vê que uma criatura semelhante a um amontoado de trapos velhos está parada do outro lado da rua. A cada dia que passa, a criatura se aproxima um pouco da casa, até o momento em que ela entra e vai ao encontro de Angela. Daniel percebe que a criatura faz mal à mãe, e sem pensar duas vezes, a ataca com socos e pontapés. A criatura foge da casa prometendo nunca mais voltar.

A partir desse momento, Angela parece se sentir melhor e decide levar o Daniel adormecido para passear num parque da vizinhança. O Daniel etéreo o acompanha no passeio, e aproveita para brincar e explorar o local. Eles passam por um cercado onde alguma crianças brincam alegremente, e Daniel percebe que pequenas criaturas etéreas também brincam com elas sem que elas percebam. Nesse momento, ele entende como as criaturas daquele mundo paralelo são capazes de influenciar os sentimentos humanos, seja trazendo tristeza ou alegria. Daniel leva algumas daquelas criaturas para casa e percebe que sua mãe fica naturalmente mais feliz quando elas estão por perto.

O fato de seu corpo continuar adormecido torna-se aos poucos parte da rotina da família. Angela continua a conversar com o filho, e a contar-lhe histórias, e ele escuta tudo. O tempo passa e o Daniel etéreo testemunha seu corpo adormecido mudar e se tornar o de um adulto - ele, no entanto, continua a ser uma criança de sete anos. Daniel percebe que Angela já não se sente mais tão bem disposta quando antes. Sua lembranças começam a fugir pelos ouvidos, e o filho se esforça para recolhê-las e colocá-las de volta no lugar. Um dia, Angela passa mal e perde a consciência - uma ambulância a leva para um

hospital, e como não há outra pessoa que possa cuidar de Daniel, ele também é levado dali. Daniel é internado em uma clínica psiquiátrica. Ao chegar, ele enxerga uma multidão de criaturas etéreas convivendo entre os outros pacientes.

AMPLO Parte II

Sozinho, Daniel se senta no chão e começa a chorar. Nesse momento um dos pacientes da clínica, parecendo escutá-lo, se aproxima. Schyzzo, como é chamado, possui um quadro severo de esquizofrenia, e é conhecido no lugar pelo hábito de conversar com seres invisíveis. Ele olha para a projeção de Daniel, que se surpreende ao ser visto pela primeira vez por alguém de carne e osso. Daniel conta sobre sua mãe, e Schyzzo logo se afeiçoa ao garoto.

Schyzzo empurra a cadeira de rodas de Daniel por toda a área de convivência apresentando-lhe aos outros pacientes e criaturas. Finalmente, a dupla chega a uma mesa onde estão sentados alguns dos principais amigos de Schyzzo na clínica. Um deles aparece rodeado por pequenas criaturinhas semelhantes a duendes; outro tem a aparência de um alienígena.

Todos se sentam à mesa, e Schyzzo começa a discutir

com os amigos um meio de levar Daniel até à mãe. Alguns minutos depois, o grupo formaliza um plano.

O primeiro passo é conseguir as chaves das janelas da área de convivência. Um amigo de Schyzzo pede ajuda das criaturazinhas que o acompanham para roubar as chaves do bolso de uma das enfermeiras, missão que elas cumprem com sucesso. Durante a noite, quando os outros pacientes dormem, o grupo se levanta e, em posse das chaves, destranca uma das janelas do dormitório. Eles a atravessam e correm pelo campo ao redor do hospital, quando se depararam com as grades de proteção.

Nesse momento, o segundo amigo de Schyzzo, com aparência alienígena, toca na cadeira de rodas de Daniel, que adquire uma leve luminescência e começa a flutuar a um palmo do chão. Schyzzo segura a cadeira e, junto dela, flutua por cima das grades. Schyzzo e Daniel atravessam o céu da cidade e pouco tempo depois chegam ao hospital onde Angela está internada.

Quando Daniel chega ao leito de Angela, ela também está projetada para fora do corpo. A mãe abraça o filho prolongadamente e por fim oferece a Daniel os próprios fios etéreos que a ligam ao seu corpo. Ele se sente tragado, e tudo é tomado por luz. Ao abrir os olhos, Daniel está

novamente dentro de seu corpo, e Angela havia partido.

Daniel volta para casa sem se lembrar de muitas coisas, mas com a lembrança vívida da mãe. Ele frequentemente sente a presença dela perto de si, e embora não possa mais enxergar aquele outro mundo, algo lhe diz que ela de fato está ali.

2.3 STORYBOARD

Ao argumento seguiu-se a criação de um storyboard. O primeiro passo, nesse sentido, foi uma categorização das páginas da narrativa relativa ao tipo de conteúdo que apresentam. As categorias são:

Somente ilustração;

Ilustração com adição de texto;

Texto com ilustração pontual;

Somente texto.

Os quatro tipos de páginas estariam dispostos em sequência de maneira intercalada, a fim de se gerar um equilíbrio entre imagens e texto. Como o roteiro final ainda não havia sido produzido, o argumento transcrito neste relatório foi a base de criação do storyboard. As idéias para as ilustrações, concebidas previamente em folhas de rascunho, foram todas dispostas em sequência. As páginas de texto, com conteúdo ainda não definido, continham apenas algumas palavras-chave e foram inseridas essencialmente para definir-se suas posições no storyboard.

A primeira versão do storyboard continha uma estimativa de 50 páginas para as duas partes da história e sofreu modificações sucessivas ao longo do desenvolvimento do roteiro. Algumas páginas foram acrescentadas, outras removidas, e outras ainda mudaram de categoria. As motivações para se alterar o storyboard se deram sobretudo em razão do surgimento de maneiras mais eficientes de se narrar determinadas partes da história, do surgimento de novas idéias para ilustrações e da preocupação em ter uma proposta de trabalho factível dentro do prazo estabelecido para o projeto.

A última versão do storyboard já se apresentava muito mais madura com relação à primeira: a estimativa de 50 páginas se manteve, porém com um número relativamente menor de ilustrações complexas, em favor da maior adição de texto isolado ou mesclado a imagens. A versão final continha, ainda, maiores definições a respeito da abertura da narrativa, que incluiria uma vinheta, instruções para a leitura, além de créditos e agradecimentos.

TIPOS DE PÁGINA



SOMENTE ILUSTRAÇÃO



ILUSTRAÇÃO C/ ESPAÇO P/ TEXTO



TEXTO C/ ILUSTRAÇÃO PONTUAL

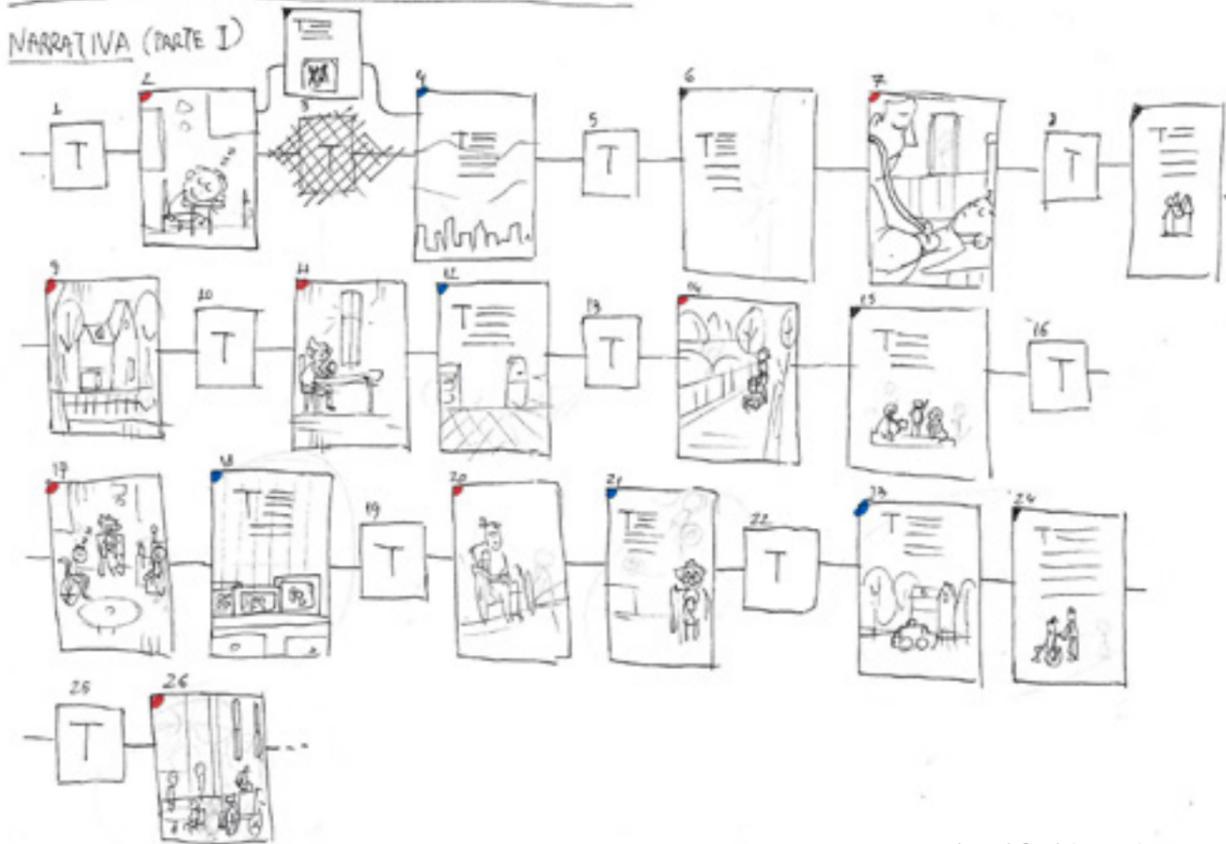


SOMENTE TEXTO

ABERTURA



NARRATIVA (PARTE I)



Storyboard final (Parte I)

PARTE II



Storyboard final (Parte II)

2.4 CONCEITUAÇÃO GRÁFICA

O passo seguinte à criação do storyboard foi a conceituação gráfica do projeto. Por conceituação gráfica entende-se a concepção de todos os aspectos visuais da história, bem como a criação de diretrizes relativas ao estilo a ser aplicado durante todo o desenvolvimento. Esta é uma etapa de pré-produção que tem o intuito de otimizar o fluxo de trabalho posterior ao fornecer direções exatas sobre vários aspectos da produção propriamente dita.

Nesta etapa se incluem:

o design de personagens e cenários;

estudos de acabamento;

elementos textuais.

CONCEITO GERAL

O argumento de *The Wide World* pressupõe algumas características gerais a respeito do visual do projeto, a começar pelas datas em que a história se desenvolve. O período correspondente à infância do personagem principal (Daniel) se localiza em algum momento durante a

década de 40, e sua fase adulta em algum momento durante a década de 80. Esta escolha e datas se justifica pela existência de algumas referências do mundo real na construção do argumento (a “doença” do protagonista se relaciona com uma epidemia real ocorrida nas décadas de 20/30, com casos isolados a partir da década de 40, conhecida como “a doença do sono”).

A segunda motivação para a escolha das datas diz respeito à oportunidade de trabalhar estilos específicos de cada época, como o tipo de vestuário e aparência geral dos personagens, arquitetura, objetos do dia a dia e paletas cromáticas. O contraste entre elementos visuais possui um grande potencial de tornar a história visualmente mais rica.

PERSONAGENS

A aparência de cada personagem não é uma escolha arbitrária e provém sobretudo de definições a respeito da sua personalidade, histórico e motivações. Este conjunto de características abstratas deve descrever com precisão a essência do personagem, isto é, aquilo que lhe dá identidade.

A essa descrição segue uma etapa de experimentação e rascunho, durante a qual é importante que sejam trabalhadas várias possibilidades a fim de se escolher aquelas que estão mais próximas de representar o personagem em sua essência. Características físicas, vestuário e o estilo do traço (proporções, complexidade das linhas) são definidos nesse momento. O uso de imagens de referência é de grande ajuda na multiplicação das possibilidades, uma vez que contribui para a expansão do repertório visual do artista e tende a evitar a manutenção de uma única linha de raciocínio.

As características físicas do personagem devem sugerir desde o início quais são suas motivações e personalidade, e neste ponto faz-se necessário uma análise semiótica precisa. As formas e cores contêm uma significação própria que deve ser usada no sentido de ratificar outras carac-

terísticas abstratas. O uso de formas arredondadas em um personagem, por exemplo, transmite uma sensação muito diferente do uso de formas rígidas ou pontiagudas. O mesmo vale para o uso de cores quentes ou frias, ou uma determinada combinação cromática em comparação com outra.

Todos esses recursos existem no sentido de criar uma relação clara entre a aparência do personagem e sua personalidade, e assim torná-lo facilmente compreensível.

Este princípio foi aplicado na concepção de cada um dos personagens de *The Wide World*. As páginas seguintes mostram rascunhos iniciais e as etapas de transição até a forma final de cada um dos personagens, além de uma descrição das suas características físicas e psicológicas.



DANIEL

Daniel é um garoto vivaz e brincalhão, que em algum momento passa a sofrer de um sonolência recorrente. A sonolência, na realidade, tem relação com o talento único do garoto de se projetar para fora do próprio corpo enquanto dorme. Isso significa que, embora em seu exterior Daniel entre em um estado de sono profundo, ele continua a ser um garoto enérgico em sua forma projetada.

Daniel é muito ligado à mãe, Angela, e não há menção sobre sua relação com o pai. Seus brinquedos favoritos são carros e caminhões de brinquedo, que quase sempre larga jogados pelo quarto. O menino também tem um carinho especial pelo parque da cidade, seu lugar favorito para brincar e explorar, que visitava com frequência na companhia da mãe.

A forma projetada de Daniel tem a mesma aparência da sua forma física quando começa a dormir: de pijama, com o cabelo bagunçado. A escolha da cor vermelha diz respeito à vivacidade e intensidade que ainda existem no menino a despeito do seu corpo adormecido. O vermelho também aparece em outros momentos da narrativa associado ao Mundo Amplo.



Daniel em sua forma final.



ANGELA

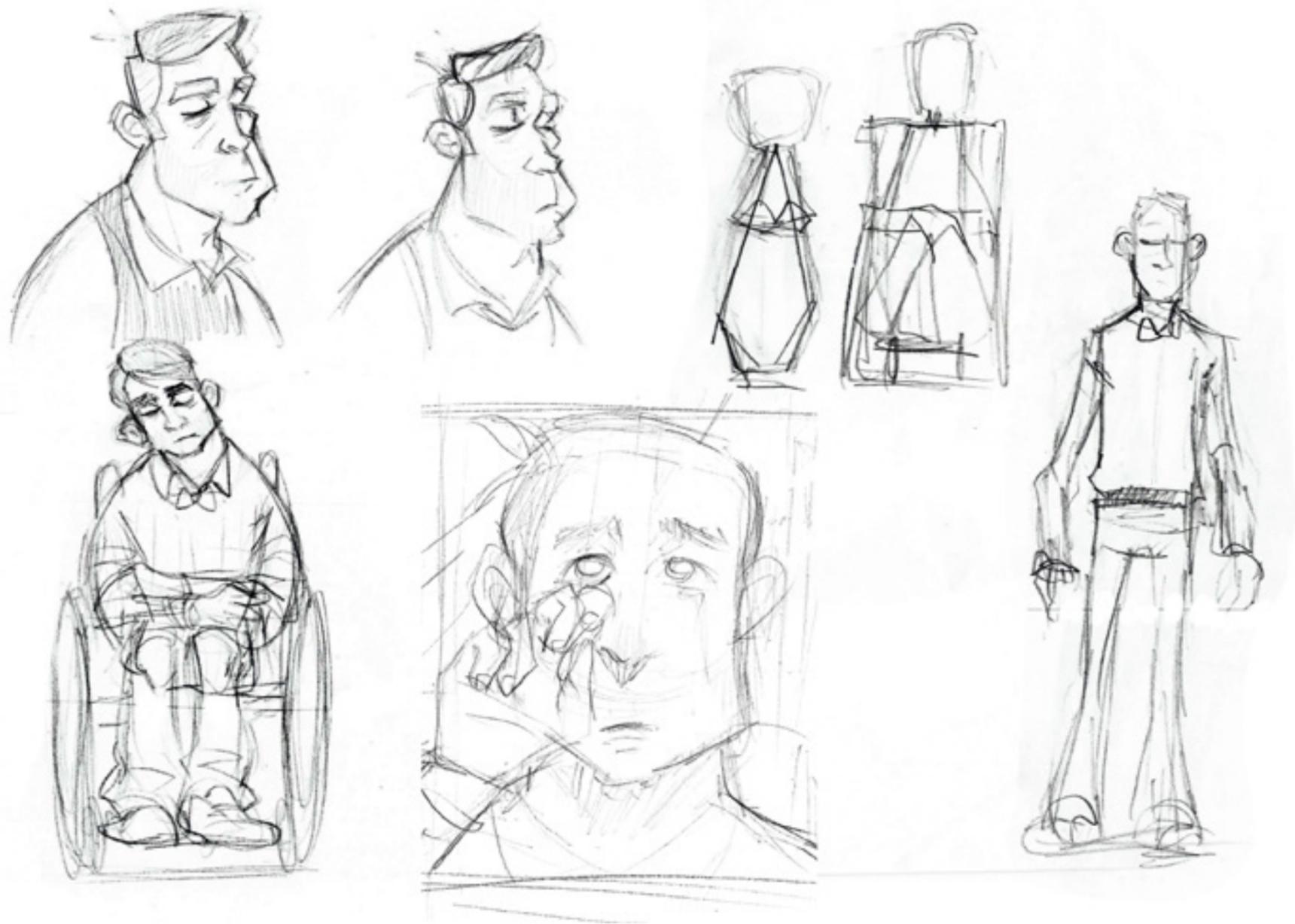
Angela é uma mãe dedicada que cuida do filho sozinha em uma casa simples. Sua vida dá uma reviravolta quando Daniel um dia adormece e não torna a acordar. A mãe se dispõe a cuidar do filho por conta própria até que ele desperte, mas os dias se passam sem mudanças em seu estado. Angela então se vê diante de um novo desafio: superar sua própria tristeza e encarar a condição de Daniel com o máximo de otimismo.

Angela tem uma ligação muito forte com o filho, que considera como seu bem mais precioso. Na primeira parte da história é uma mãe jovem e independente; na segunda parte, muitos anos depois, ainda preserva as mesmas características, muito embora já não se sinta com tanta energia e disposição quanto antigamente.

Angela tem uma aparência doce e acolhedora. Seu penteado se mantém em cada uma de suas fases, mudando-se apenas a cor do cabelo. Seu modo de se vestir faz referência à moda da época, e depois caminha para uma combinação mais sóbria. Ela sempre está vestindo azul, em referência a tranquilidade e estabilidade. Azul também é a cor associada ao Mundo Estreito, que é o ponto de vista de Angela ao longo de toda a história.



Angela em sua forma final.



DANIEL (ADULTO)

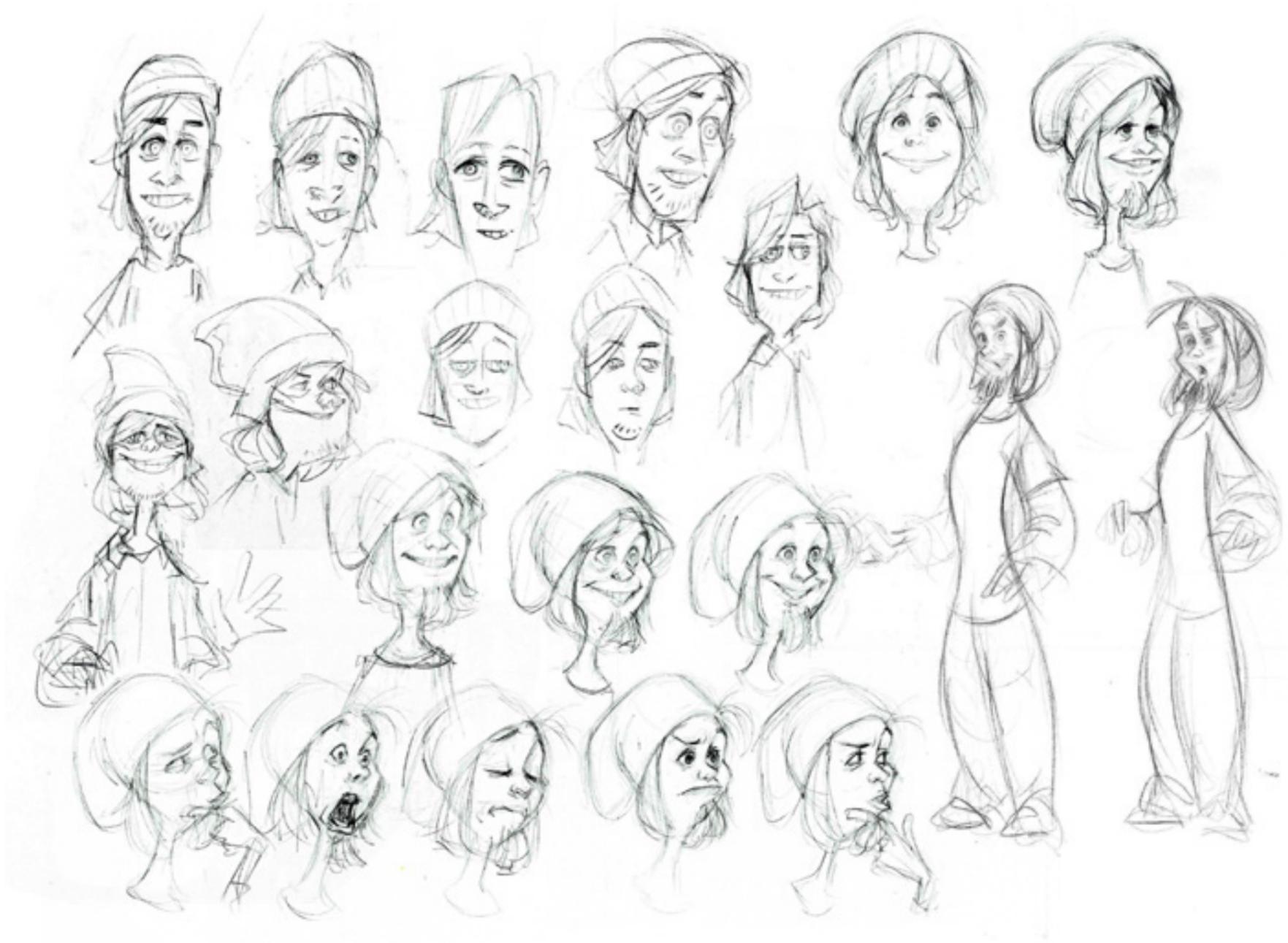
40 anos depois, Daniel ainda dorme. Neste momento, Angela se vê impedida de continuar a cuidar do filho e Daniel fica sob os cuidados de uma clínica especializada.

A aparência de Daniel muda completamente depois de tantos anos. Alguns elementos de identificação permanecem, como as orelhas proeminentes, os dois fios de cabelo saltando de um lado da cabeça e a roupa de vermelha, porém a configuração do personagem é outra: o garoto é agora um homem de 47 anos, já com cabelos grisalhos nas laterais da cabeça e alguns outros sinais da idade.

O Daniel adulto, por ser um personagem que na maior parte do tempo não se move ou expressa emoções, foi concebido em uma pose fixa e com uma expressão neutra.



Daniel (adulto) em sua forma final.



SCHYZZO

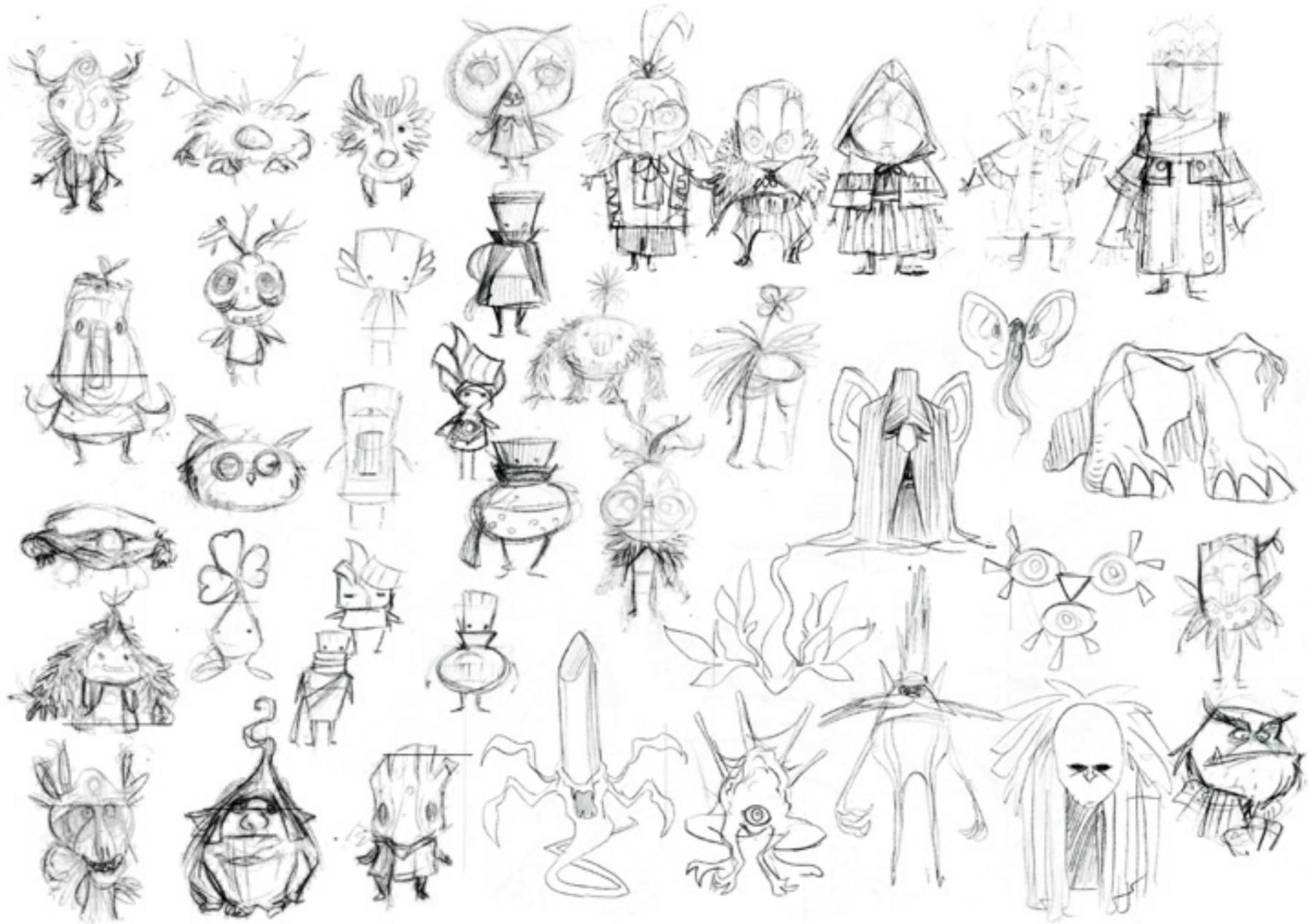
“Schyzzo” é como é conhecido o paciente que aborda Daniel quando este é internado. Schyzzo foi diagnosticado com um tipo severo de esquizofrenia, mas a verdade é que suas alucinações são seres reais que habitam o Mundo Amplo. Por esse motivo, ele é capaz de ver e se comunicar com a projeção de Daniel e se propõe a ajudá-lo a ir ao encontro da mãe.

Schyzzo sempre foi um adolescente-problema, mas tudo piorou quando começou a ter as ditas “alucinações”. Foi então que seus pais decidiram interná-lo em uma clínica psiquiátrica. Apesar do histórico problemático, Schyzzo é extrovertido e amigável e possui muitos amigos na clínica. Ele age diante de Daniel como uma espécie de irmão mais velho.

Sua aparência é a de um jovem alto e magro, sempre com uma touca, cabelos até metade do pescoço e uma barbiça. Schyzzo mantém uma expressão de empolgação, com um sorriso aberto e olhos arregalados, na maior parte do tempo.



Schyzzo em sua forma final.



CRIATURAS

O Mundo Amplo é povoado por criaturas que em silêncio influenciam a dinâmica das relações entre os personagens. Estes seres são o motivo por trás de grande parte do que, no Mundo Estreito, se entende como “coincidências”. Apenas alguns loucos, sonhadores e pessoas de consciência elevada são capazes de enxergá-los.

A aparência das criaturas do Mundo Amplo é imensamente variável e por vezes não se assemelha à de qualquer outro ser conhecido. A única linha de raciocínio aparente por trás das suas formas diz respeito ao tipo de influência que causam sobre o Mundo Estreito: criaturas que espalham bons sentimentos possuem em geral aparências amigáveis e relacionadas com o sentimento em questão; da mesma forma, criaturas que provocam efeitos negativos sobre os seres humanos possuem em geral um aspecto obscuro ou hostil.

Em *The Wide World*, dois tipos de criaturas tem papel essencial na narrativa. O primeiro tipo são os seres conhecidos como “As Pequenas Coisas”: em geral, entidades diminutas relacionadas a sentimentos de alegria, perseverança, coragem, etc. O segundo tipo são os “Obsessores”, entes relacionados à tristeza, medo etc.

CENÁRIOS

Os cenários são um elemento gráfico de suma importância no processo narrativo de *The Wide World*. A representação correta de cada ambiente facilita a compreensão da história ao fornecer uma ideia mais clara sobre a localização de cada evento, além de realçar as sensações envolvidas em cada momento da narrativa.

A concepção dos cenários, da mesma forma que a concepção de personagens, parte de algumas questões essenciais, como por exemplo: Qual o histórico do lugar? Quais personagens interagem com ele, e de que forma? Quais elementos são coerentes com a rotina do lugar?

A partir das respostas a essas questões, obtém-se uma primeira ideia sobre o cenário a ser desenvolvido. Este processo é acompanhado pelo máximo de experimentação, a fim de se explorar todas as possibilidades e escolher aquela que mais se compatibiliza com proposta, e também pela busca de referências, que se faz essencial sobretudo na representação de ambientes não habituais e distantes do repertório do artista.

Este é o caso de alguns dos cenários de *The Wide World*: a história se passa em parte em uma época em que a

relação das pessoas com a tecnologia era bem diferente da dos dias de hoje, e essa diferenciação impacta diretamente nos elementos presentes nos cenários, nos materiais que os compõem, nas cores etc.

Outra parte da história se passa em um ambiente não corriqueiro (um hospital psiquiátrico) e nesse caso se torna necessária uma pesquisa específica sobre as relações dos personagens com aquele ambiente, quais instalações e objetos são necessários, que elementos são normalmente encontrados nesse locais etc.

As páginas seguintes apresentam alguns estudos de cada um dos principais cenários da narrativa, com uma breve descrição do seu contexto e sua interação com os personagens.

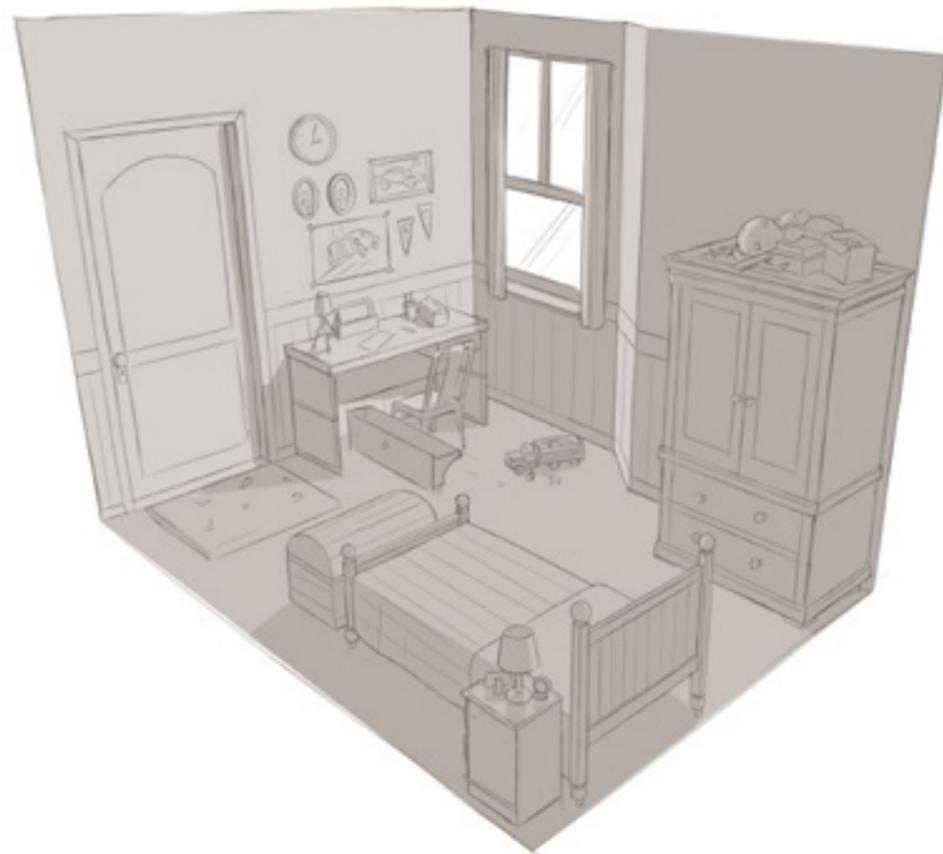
A CASA

Angela e Daniel vivem em uma casa de dois andares em um bairro residencial. A porta de entrada dá para um pequeno hall com uma escada, uma entrada lateral para a sala de estar, e uma porta à frente para a cozinha. Tanto o quarto de Daniel quanto de Angela ficam no segundo andar; em um dado momento, porém, Daniel passa a ocupar um quarto no primeiro andar, pela dificuldade em se deslocar pelas escadas enquanto está no estado de sono permanente. A entrada também ganha uma rampa para facilitar o deslocamento da cadeira de rodas do garoto.

A casa sugere já ter sido ocupada por mais pessoas, possivelmente pelo pai de Daniel ou seus avós. O aspecto geral, na primeira parte da história, é de uma casa bem cuidada por uma dona de casa dedicada: a grama está sempre aparada, o jardim bem cuidado, o interior sempre limpo etc. Existe, nessa época, um esforço maior por parte de Angela em manter a casa com uma boa aparência, sobretudo pelo maior fluxo de pessoas dentro e no entorno. Quando Daniel adoce e conforme os anos se passam, porém, Angela se isola cada vez mais do convívio externo e já não dá tanta importância para a aparência da casa. Na segunda parte da história, nota-se que há ervas daninhas crescendo no jardim, a pintura está gasta, há rasgos nos papéis de parede e poeira nos móveis; tudo ganha um aspecto acinzentado e gasto.



QUARTO DO DANIEL



O QUARTO

O quarto de Daniel é um quarto típico de um garoto de 7 anos. Há brinquedos espalhados pelo chão - em sua maioria carrinhos - e outros guardados em um baú à frente da cama. Há também alguns brinquedos guardados em cima do guarda-roupa - com esses, porém, o garoto já não brinca, ou quando decide fazê-lo, pede a ajuda da mãe para retirá-los.

Daniel desenha e escreve em uma escrivaninha entre a porta e a janela; a parede diante da escrivaninha é coberta por pôsteres relacionados a carros e outros tipos de veículos. Quando Daniel dorme e se projeta para fora do corpo, abandona a casa através da janela do quarto, e também volta pelo mesmo lugar - por esse motivo, o garoto prefere deixá-la aberta antes de ir para a cama.

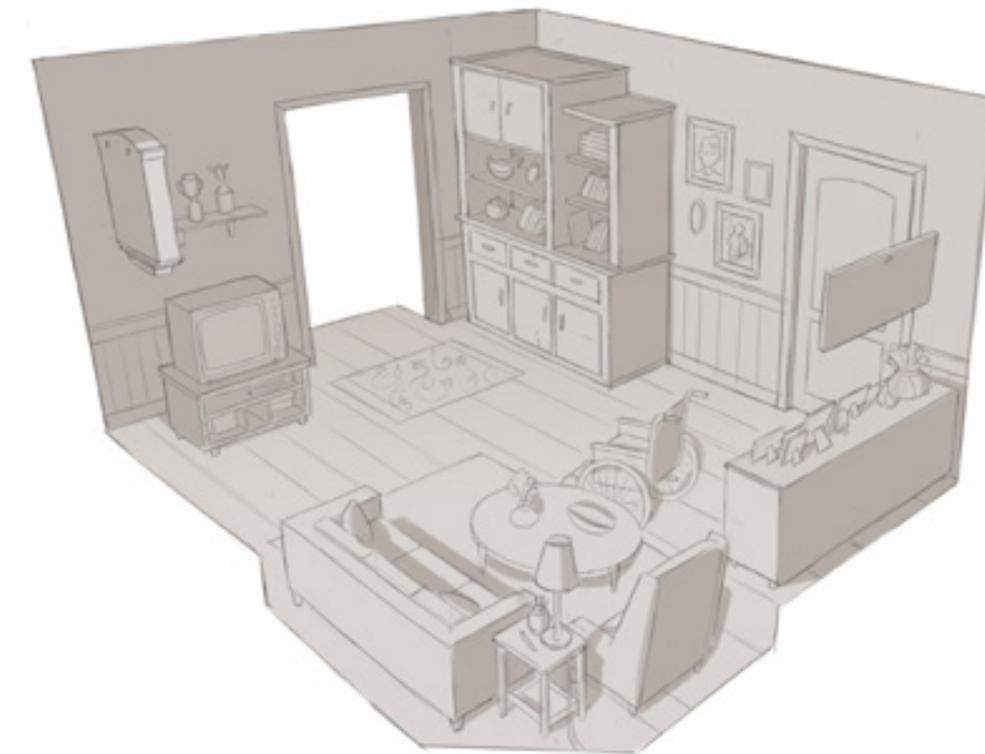
A SALA

A sala da casa é onde Angela e Daniel passam a maior parte do tempo, em especial depois que o garoto começa a dormir. Ali, diariamente, Angela se senta ao lado de Daniel para lhe contar histórias, cantar canções ou, mais futuramente, assistir televisão com o filho. A projeção de Daniel está sempre sentada em um dos sofás durante esses momentos, vivenciado todas as situações.

A sala tem um pequeno apêndice circundado por janelas e ocupado por uma sofá, uma poltrona, uma mesinha com um abajur e outra mesa baixa de centro. A parede oposta ganha uma televisão entre a primeira e a segunda parte da história. Há ainda uma estante onde ficam guardados livros e outros objetos corriqueiros e um balcão ocupado por porta-retratos.

Os retratos também estão espalhados pelas paredes e crescem em número conforme os anos se passam, com diferentes fases da vida de Daniel.

SALA





A COZINHA

A cozinha é o segundo principal local de interação entre Angela e Daniel e onde são servidas as refeições. Todas as manhãs, a família se senta à mesa para o café, e dali Daniel parte para a escola. Angela geralmente prepara algum lanche no dia anterior para o filho levar.

Depois que Daniel adormece, a cozinha começa a ser frequentada em maior parte por Angela. A mãe passa momentos cada vez mais longos sentada sozinha à mesa, olhando a rua pela janela. Em dado momento, sem que ela saiba, uma criatura mal-intencionada do mundo amplo passa a se sentar à mesa com ela, compartilhando dos seus momentos de melancolia.

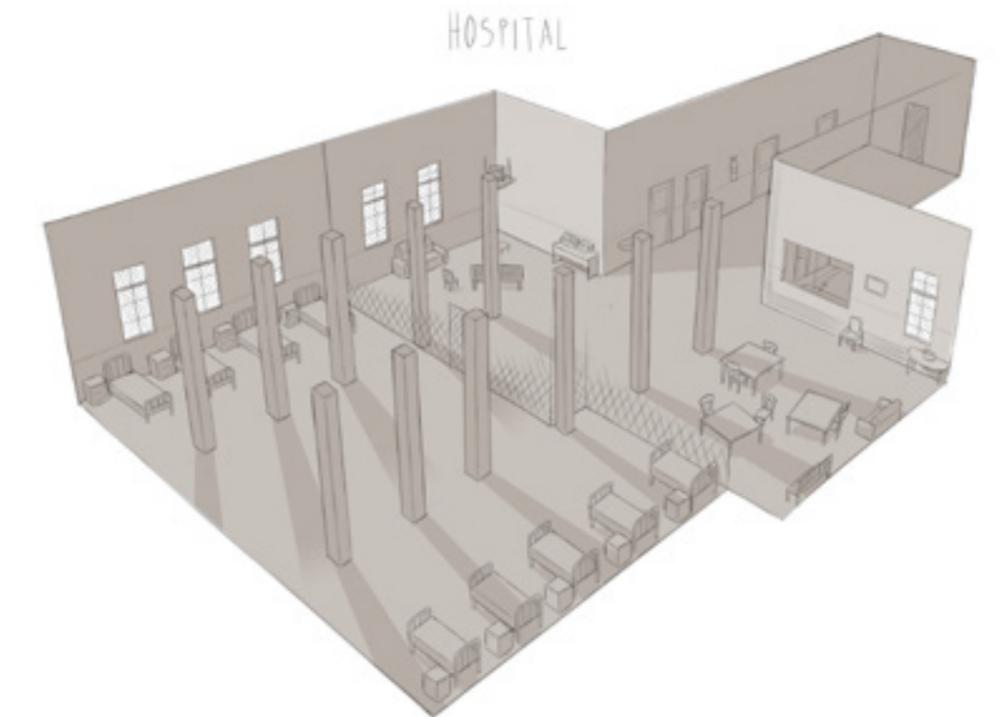
Como Angela gosta de cozinhar, a cozinha é bem abastecida com panelas, louças e potes com temperos. Um lado do cômodo é circundado por balcões com armários, um fogão e uma pia; do mesmo lado fica a geladeira. Do lado oposto está a mesa das refeições e um outro armário com gavetas grandes. A cozinha tem um aspecto “entulhado” pelo seu tamanho reduzido em relação à quantidade de utensílios; essa impressão aumenta conforme os anos se passam e mais objetos são incorporados.

O HOSPITAL

O hospital é um segundo cenário importante para a narrativa, além da casa. Nele se desenvolve a segunda parte da história, quando Daniel, já adulto porém ainda adormecido, é internado junto a outros pacientes.

A estrutura física e a rotina do hospital foram baseadas em hospitais reais e de filmes de ficção, em especial o filme “Um Estranho no Ninho” (“*One flew over the cuckoo’s nest*”), dirigido por Miloš Forman. A obra narra a rotina de um grupo de pacientes com diferentes tipos de deficiências mentais e sua relação com médicos, enfermeiros e demais funcionários do hospital.

A porta de entrada da ala em questão dá para um pequeno corredor com portas para os consultórios médicos, depósito e banheiros. A última porta da esquerda é a sala das enfermeiras, onde os pacientes são diariamente medicados através de uma janela de vidro. À frente há uma área aberta com mesas, cadeiras, sofás, uma escrivaninha e uma televisão. Nessa área os pacientes passam a maior parte do dia. À noite, todos se recolhem ao dormitório, uma área gradeada na extremidade oposta da ala. O dormitório permanece trancado durante a noite e volta a ser aberto pela manhã.



ACABAMENTO

O acabamento diz respeito à aparência final das ilustrações após a aplicação de uma determinada técnica. As possibilidades de acabamento são inúmeras, e o mais natural é que o artista empregue a técnica com a qual está mais habituado. Também é possível que a decisão por um tipo de acabamento seja tomada de modo a atender à demanda de um determinado público alvo, ou às limitações de uma plataforma.

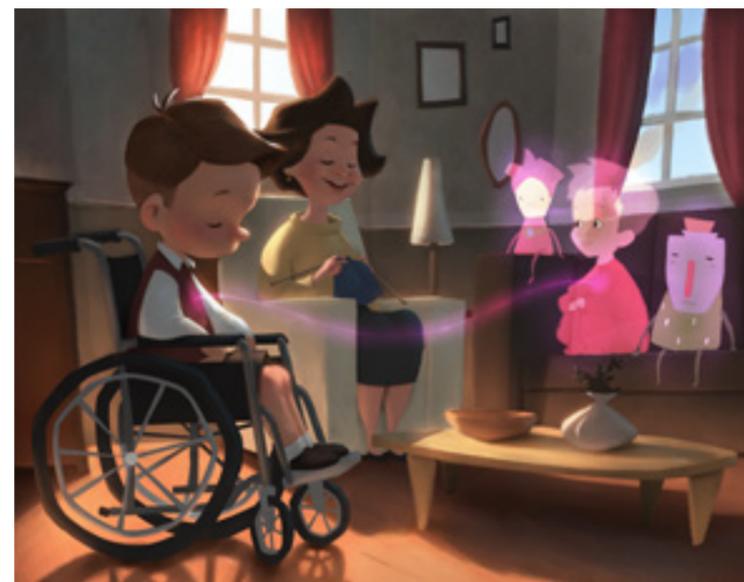
No caso de *The Wide World*, a escolha foi condicionada à técnica habitual do artista, porém pensando-se também na demanda do público. A intenção era conciliar o estilo “cartum” dos personagens com um acabamento mais maduro e realista, com volumes bem definidos e iluminação complexa. Assim seria possível adicionar às ilustrações a mesma complexidade presente no roteiro e com isso compatibilizar ambos os elementos da narrativa.

Alguns dos personagens, então desenhados somente em um traço simples, foram adaptados ao acabamento complexo com resultado satisfatório. Porém uma questão relevante a se considerar sobre essa decisão foi a quantidade de tempo despendida na confecção de cada ilustração: havia um prazo determinado para o projeto e ainda

vários outros pontos a serem trabalhados, e um acabamento complexo exigiria mais tempo que um acabamento mais plano e simplificado. Seguiu-se, então, a execução de uma **página-teste** para se determinar o mínimo de tempo necessário para um acabamento mais complexo, e se seria viável aplicá-lo a todas as páginas seguintes. A conclusão foi que seria possível, de fato, fazê-lo dentro do prazo do projeto.

O acabamento escolhido sofreu algumas pequenas modificações ao longo do desenvolvimento do trabalho, conforme sua identidade se solidificava, novas referências se adicionavam ao repertório e idéias complementares surgiam. A uniformização das ilustrações se fez necessária em alguns casos em que a aparência das primeiras páginas se destoavam das últimas páginas; este foi, porém, um processo mais rápido e simples.

Outra questão a se considerar foi como o acabamento poderia contribuir na diferenciação das ilustrações pertencentes a cada um dos pontos de vista da narrativa (Ampla e Estreita). A decisão foi pelo uso de paletas mais saturadas no mundo Estreito, e mais dessaturadas no Mundo Ampla, com apenas alguns elementos da cena chamando a atenção - exatamente aqueles que aparecem exclusivamente nesta versão da história.



Em sentido horário: Versões plana e volumétrica do personagem Schyzzo; Diferença de saturação da cor nas versões Estreito e Ampla; Página-teste.

TEXTO

As duas principais questões a serem definidas na parte textual de *The Wide World* foram a tipografia utilizada e os planos de fundos das páginas de texto.

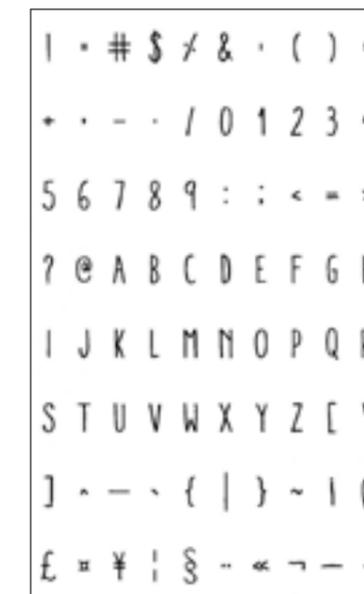
A primeira idéia a respeito da tipografia era se aproximar de algo manuscrito e não necessariamente formal, como se as páginas pertencessem ao caderno de uma criança (no caso, Daniel.) Alguns problemas surgiram, porém, sobretudo no que diz respeito à legibilidade. A maioria das fontes testadas, embora funcionasse relativamente bem em parágrafos menores, se tornavam cansativas quando ocupavam textos mais longos e páginas sequenciadas.

Após testes sucessivos com tipografias diferentes, a conclusão foi de que a legibilidade deveria ter prioridade nas áreas de texto corrido, e que portanto seria mais seguro o uso de uma fonte formal. Os títulos e subtítulos, porém, ainda poderiam ser escritos com tipos mais livres e decorativos que remetessem à ideia inicial do caderno de uma criança. A tipografia utilizada no texto corrido foi a **Garamond Pro**; nos títulos, foi utilizada **Aracne Ultra Condensed**.

Com relação aos planos de fundo, optou-se inicialmente pelo uso de texturas de papel disponíveis em bancos de imagens online. Essa solução em algum momento pareceu fora de lugar, uma vez que as texturas não tinham um apelo realmente forte se comparadas às ilustrações que as intercalavam e, com isso, não contribuíam para gerar interesse pelo texto que continham.

A segunda solução encontrada foi fotografar páginas vazias de um livro e usar as fotografias como plano de fundo. O diferencial seria uma adição de tangibilidade a essa páginas, como se a perspectiva funcionasse de modo a simular o campo de visão de alguém lendo um livro impresso. A dificuldade dessa alternativa, porém, foi a incongruência entre a perspectiva das páginas fotografadas e o texto ortogonal inserido digitalmente.

A terceira e última solução, que foi efetivamente utilizada no projeto, foi a criação de ilustrações representando folhas de papel. Essa alternativa se comunicava melhor com as páginas não-textuais, uma vez que também fazia uso de ilustração, e haveria a oportunidade de inserir elementos das páginas não-textuais em páginas de texto, com por exemplo objetos banais abandonados sobre o papel. Esta se mostrou uma forma eficaz de gerar interesse e uniformizar a estética da narrativa.



Acima: as fontes **Garamond Pro** e **Aracne Ultra Condensed**.
Abaixo: Os três estilos de plano de fundo para páginas de texto.



2.5 ILUSTRAÇÕES

A ilustração é um dos principais elementos que integram a narrativa de *The Wide World*. Intercalada ao texto, ela é responsável por ampliar a compreensão e adicionar um componente lúdico à narrativa, além de ser o recurso que demonstra o conceito de alternância de pontos de vista da forma mais direta e explícita.

Todas as ilustrações deste projeto foram concebidas pensando-se nos dois pontos de vista abordados na história. Isto implica que cada uma das imagens foi criada de modo a se adaptar a dois formatos distintos (horizontal e vertical), e desenhada de duas formas diferentes, cada uma contendo elementos exclusivos de um dos pontos de vista.

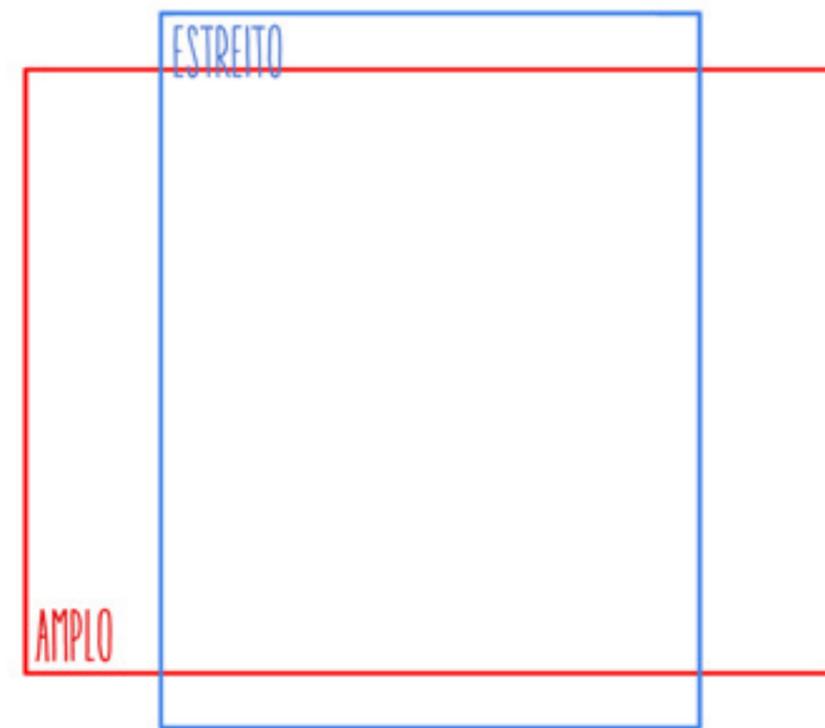
A necessidade de adaptar as ilustrações a dois formatos distintos talvez tenha sido o maior desafio durante os estágios iniciais de concepção: a mudança de formato implica em cortes na imagem, os quais podem atingir elementos essenciais para ambos os pontos de vista. Uma ilustração cujo foco principal seja uma casa, por exemplo, precisa mostrar a casa em ambas as versões, sem que essa figura seja excluída ou cortada quando se muda de ponto

de vista. É desejável, ainda, que a figura da casa ocupe uma posição de destaque na composição de ambos os formatos.

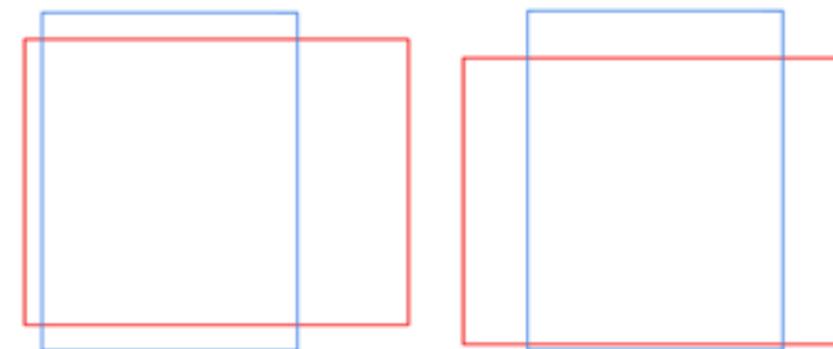
Para facilitar esse processo, todas as ilustrações foram criadas a partir de um *template*, que consiste basicamente na sobreposição de dois retângulos, um orientado na horizontal e o outro na vertical. Estes retângulos poderiam ser movidos, porém sempre se sobrepondo um ao outro no total das suas extensões horizontal e vertical, respectivamente.

Os primeiros rascunhos foram todos feitos no interior dos limites desses retângulos, e dessa forma foi possível garantir que toda ilustração tivesse seus elementos essenciais incluídos em ambas as versões. As áreas dos retângulos que não se sobrepõe uma à outra foram ocupadas por elementos exclusivos de uma das versões da história, ou elementos de menor importância.

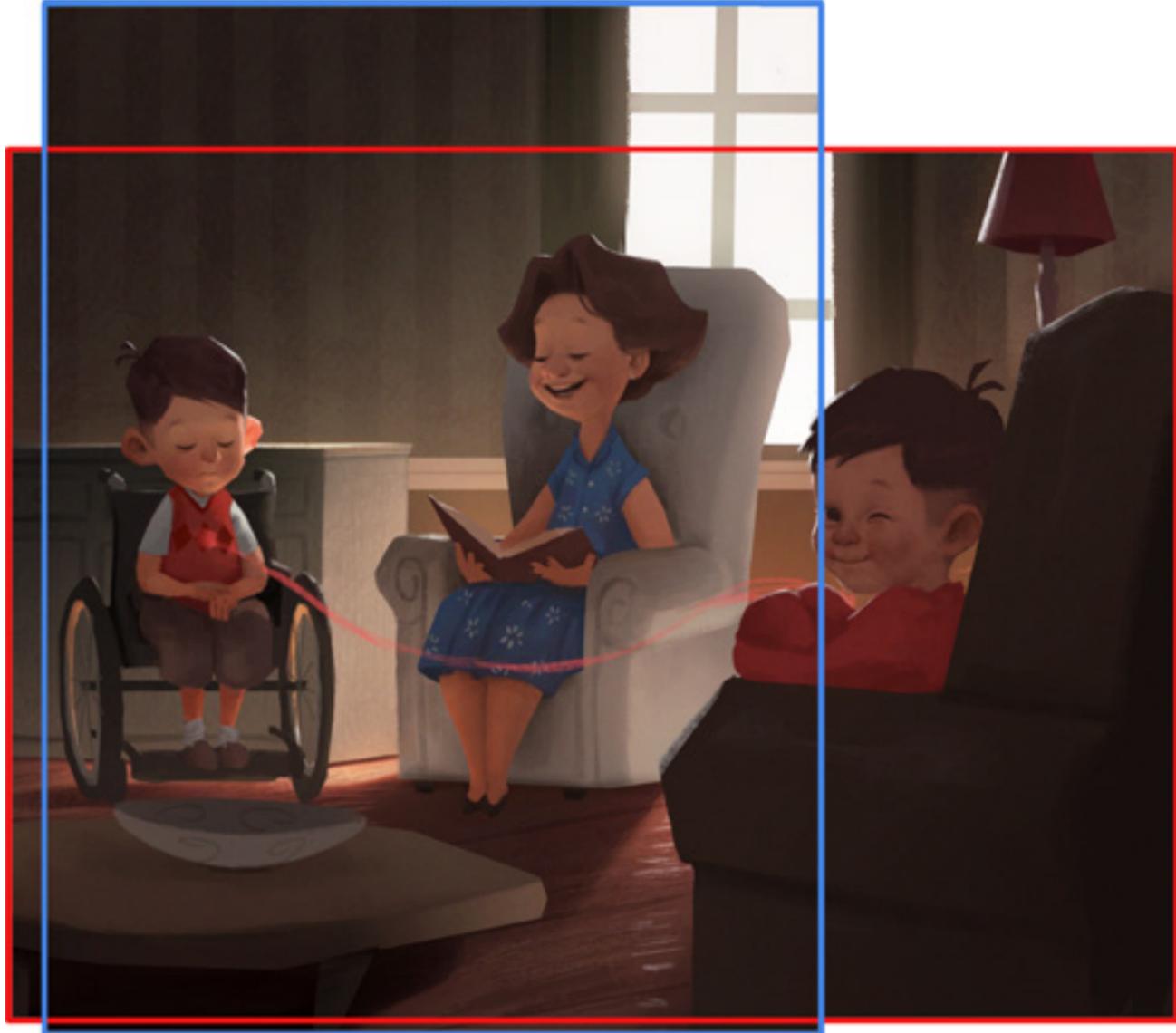
Nas páginas seguintes há alguns exemplos de páginas posicionadas no *template*, e cada versão mostrada separadamente.

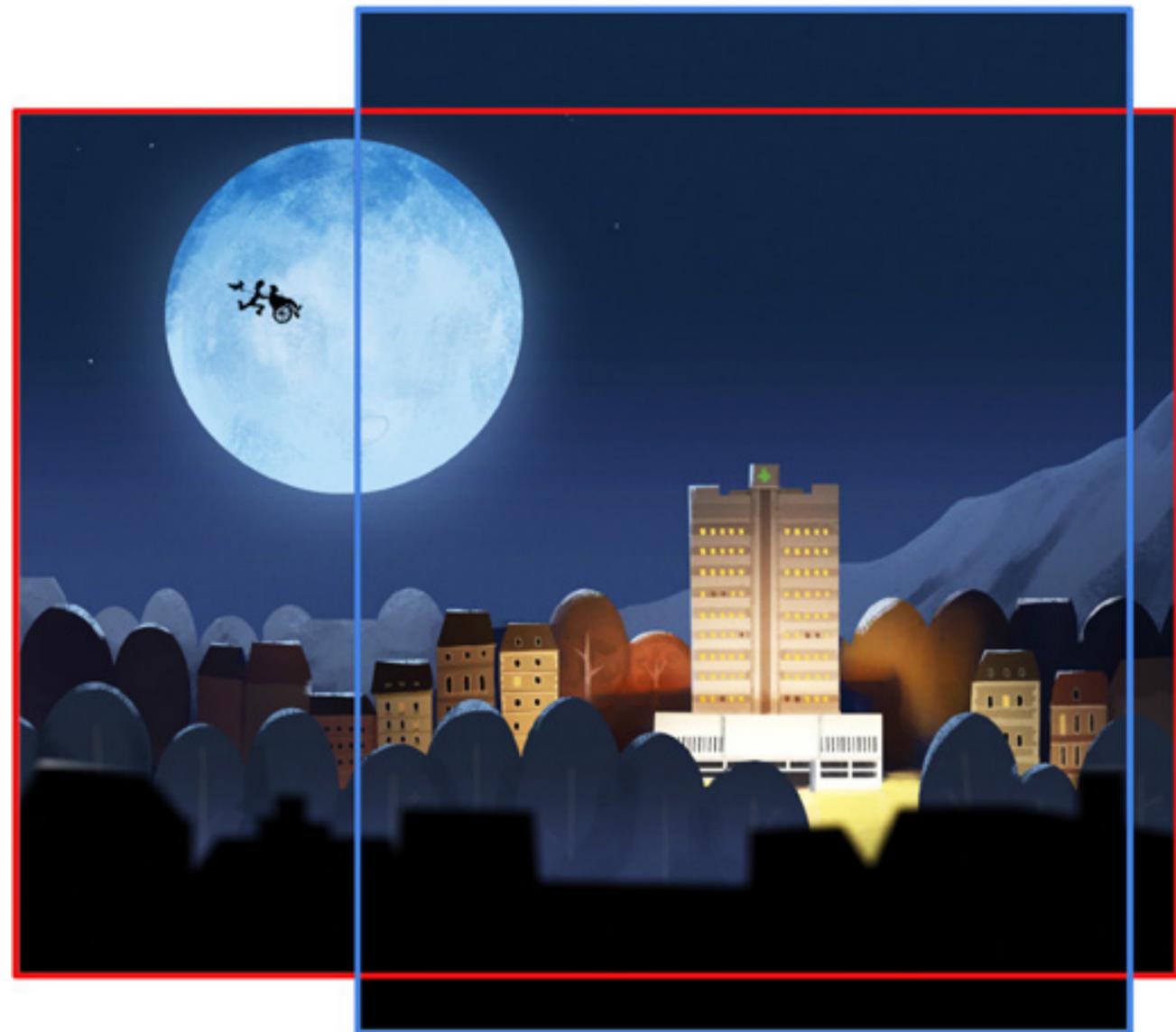


Acima: *Template* incluindo os formatos horizontal e vertical.
Abaixo: Alguns posicionamentos possíveis dos retângulos.









PROCESSO

Toda ilustração começa com um rascunho a lápis que serve essencialmente para experimentar as diversas possibilidades de composição e escolher a mais apropriada(1). É importante que vários ângulos e posicionamentos de elementos sejam testados considerando-se a dificuldade adicional de se conceber uma imagem compatível com duas versões distintas.

Este primeiro rascunho é digitalizado e mesclado ao arquivo do *template* contendo as áreas de trabalho bem delimitadas. Ele é posicionado para se encaixar em ambos os retângulos e, no momento em que a imagem apresenta uma composição satisfatória, parte-se para uma segunda etapa de lapidação do rascunho.

Esta etapa é realizada toda digitalmente utilizando-se uma mesa digitalizadora e o software *Adobe Photoshop*. O rascunho é trabalhado para se tornar uma imagem melhor definida, com linhas mais precisas (2), as quais guiarão o posterior preenchimento das formas.

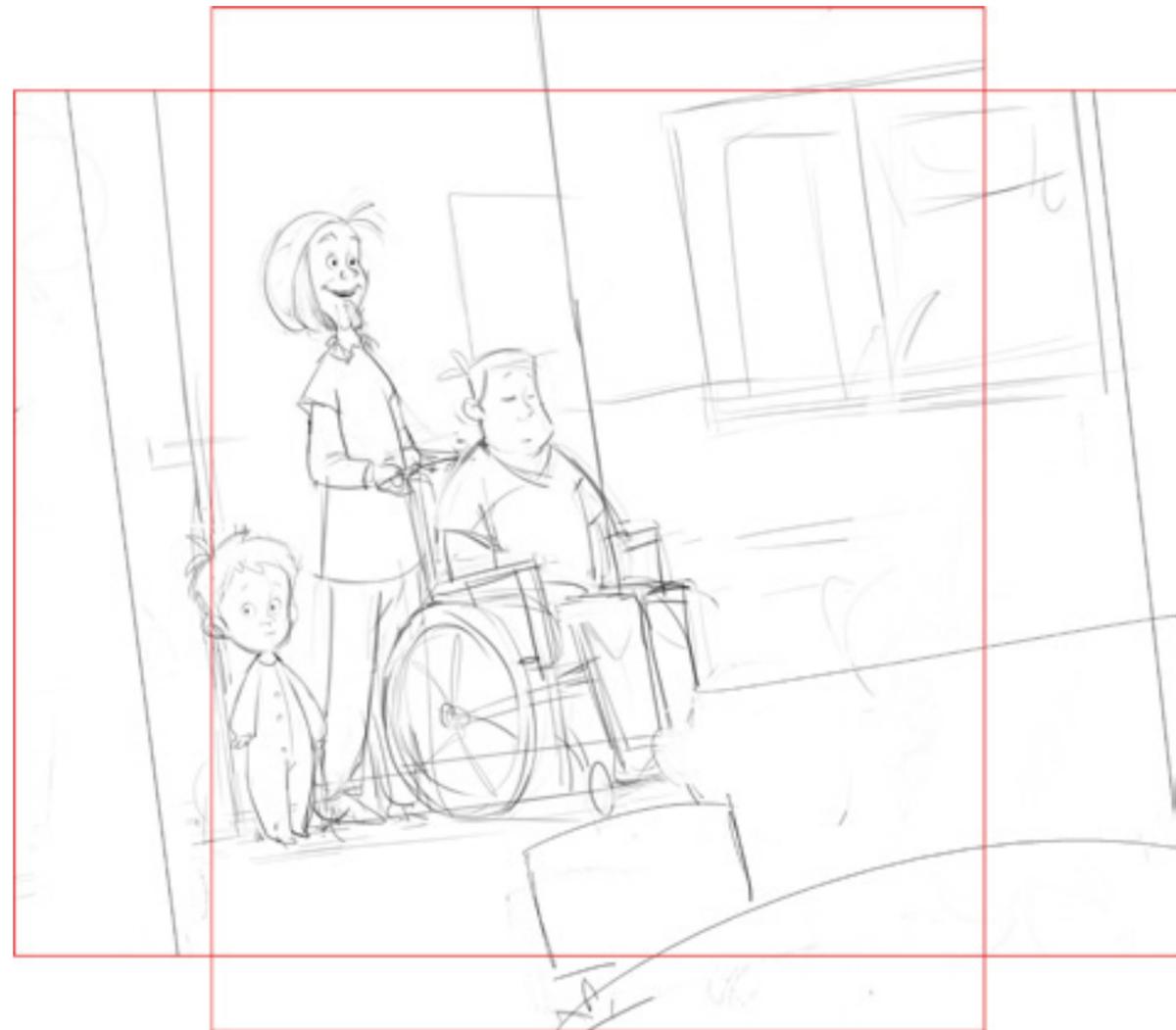
A silhueta de cada elemento da ilustração é preenchida com uma cor distinta (3). Esta separação tem a função de delimitar a área de trabalho de cada elemento e faci-

litar a etapa posterior de arte-finalização. Quando todas as silhuetas estão definidas, o resto do trabalho consiste em adicionar em seu interior cores, sombras e demais detalhes que trarão a forma final de cada elemento (4).

Correções de cor e adição de efeitos de luz são feitas por último, seja manualmente ou utilizando-se filtros do Photoshop (5).

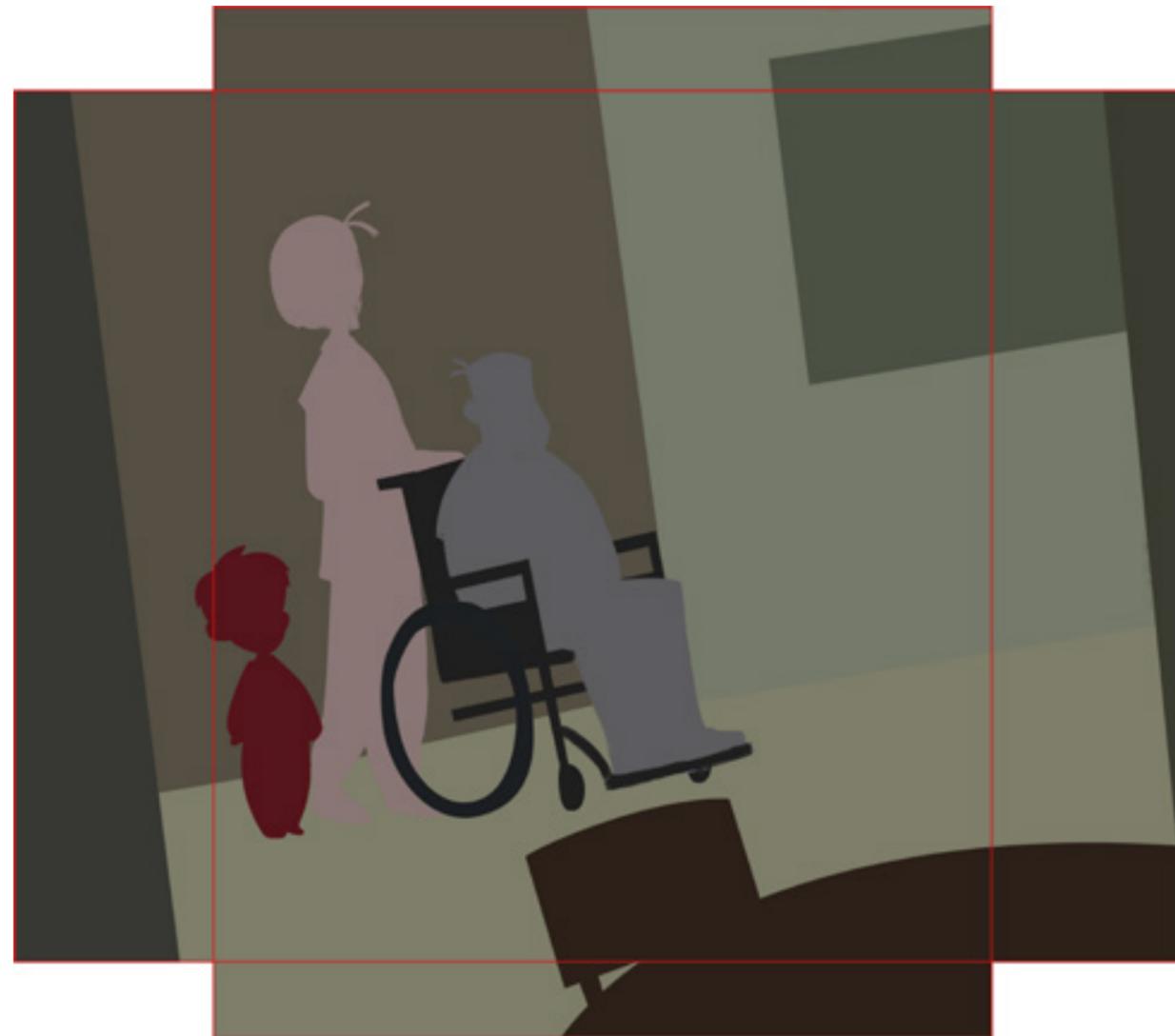
1





2

3





4

5



3. RESULTADOS



3.1 PRODUTO FINAL

Ao longo do desenvolvimento do trabalho foram gerados protótipos com a intenção de verificar o correto funcionamento da interatividade da narrativa e identificar possíveis problemas. A ferramenta utilizada foi o software *Adobe Indesign*, em combinação com o plugin *Mag+*, voltado à criação de publicações para dispositivos móveis.

Para cada página da narrativa foi criado um arquivo *Indesign*, e a disposição desses arquivos em sequência e posterior envio a um dispositivo móvel para teste foram feitos utilizando-se o plugin *Mag+*. O processo razoavelmente simples permitiu a criação de diversos protótipos voltados a cada aspecto da dinâmica da narrativa e, ao fim do trabalho, a criação de um protótipo definitivo com o conteúdo integral da história e todos os seus elementos de funcionamento. Um vídeo de demonstração consta em um DVD na terceira capa deste relatório.

Não há diferenciação entre as funcionalidades deste protótipo e as de um “App”; isto implica que essa amostra definitiva de *The Wide World* proporciona uma experiência idêntica à do formato final que se espera para o projeto em um momento posterior à conclusão deste trabalho: um aplicativo para dispositivos móveis.



TESTES DE USABILIDADE

O protótipo definitivo de *The Wide World* foi utilizado em uma série de testes de usabilidade com usuários distintos. As amostras geradas até este momento haviam sido testadas de maneira restrita, uma vez que o projeto ainda se encontrava em fase de desenvolvimento. Entretanto, tão logo um protótipo completo foi gerado, tornou-se possível expandir os testes e receber *feedbacks* pertinentes sobre o projeto vindos de um número maior de pessoas.

Os testes foram realizados com alunos da Escola Superior de Desenho Industrial, com idades variando entre 18 e 25 anos. Os usuários tinham diferentes níveis de conhecimento acerca do funcionamento da narrativa: a alguns não se dava qualquer informação; a outros, era dito apenas se tratar de uma “narrativa ilustrada e interativa”; a outros, ainda, era revelada previamente a possibilidade de se ler a história sob dois pontos de vista distintos.

As reações à narrativa foram bastante variadas. Alguns usuários, sobretudo os que não haviam sido informados previamente sobre a existência de dois pontos de vista distintos da história, tiveram dificuldade em identificar essa possibilidade a partir das informações fornecidas na

própria narrativa. A maior parte do grupo de usuários informados previamente a esse respeito optaram por ler a história do início ao fim alternando os pontos de vista em cada uma das páginas.

Alguns dificuldades de manuseio surgiram: não foi explicitado, na narrativa, que a navegação entre as páginas deveria ser feita com um arraste do dedo sobre a tela na direção horizontal, de modo que alguns usuários tentaram, sem sucesso, navegar pelas páginas com arrastes na diagonal e na vertical.

Outros usuários apontaram uma falta de padronização entre as páginas pertencentes a cada um dos pontos de vista, sugerindo que a existência de um símbolo, ou qualquer outro elemento que transmitisse uma ideia clara de localização, poderia ser útil neste sentido.

Quando perguntados sobre o que seria, segundo o que haviam entendido, a diferença essencial entre o Mundo Amplo e o Mundo Estreito, as respostas foram variadas, mas em sua maioria pertinentes ao conceito dos dois universos: um mundo em que as pessoas vivem “vendadas”, sem enxergar o que acontece de fato, em contraste com um mundo onde tudo isso é explícito.



3.2 CONCLUSÃO

O processo de desenvolvimento de *The Wide World* foi imensamente enriquecedor e esclarecedor no que diz respeito às possibilidades de se conciliar narrativa, ilustração e interatividade de formas inovadoras. O projeto foi, além disso, um desafio pessoal e profissional, que permitiu a superação de diversas limitações.

Ao longo do trabalho surgiram obstáculos e dúvidas, porém estes também tiveram um papel fundamental no amadurecimento da proposta. Quase um ano depois, o projeto parece superar as expectativas do início do seu desenvolvimento e demonstra pleno potencial de se transformar em um produto formal.

Com base na experiência dos usuários com o protótipo definitivo da narrativa, é possível inferir que o objetivo principal foi atingido. À parte de eventuais mal-entendidos relativos ao manuseio, a ideia de promover uma compreensão mais aprofundada da história se confirmou com os depoimentos dos usuários, os quais tiveram impressões muito diferentes entre si, porém em geral bastante consistentes e com um aspecto marcante de inquietude e curiosidade.

3.3 PRÓXIMOS PASSOS

Como mencionado anteriormente, o formato final concebido para *The Wide World* é um aplicativo para dispositivos móveis. Esta ideia será levada adiante e concretizada tão logo o projeto esteja plenamente amadurecido quanto ao funcionamento e a alguns aspectos gráficos gerais. A história será traduzida para o inglês e disponibilizada para download em ambas as línguas.

A divulgação será feita pela internet, com a criação de uma página no facebook e um site exclusivo, onde prévias e o link para download da história estarão disponíveis, e também pessoalmente, com a distribuição de cartões e peças gráficas inspiradas na narrativa em eventos relacionados a ilustração e interatividade.

BIBLIOGRAFIA

- ARISTÓTELES. Poética. 4 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbekian, 2011.
- TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink, drawing and composition for visual storytellers. Culver City: Design Studio Press, 2010.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. 4 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- MCCLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. São Paulo: M.Books, 2005.

ARTIGOS

- PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. In: Brassilpaissdoofuturoboross, 1990
- KIELING, Alexandre. Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia como narrador implícito. In: Revista Famecos, 2012.
- KLIMICK, Carlos Eduardo. Técnicas para Narrativas Interativas. In: B. Téc. Senac, v. 33, n.3, set./dez. 2007.