

# **Cidadania Plena: abordagem transmidiática**

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

**Flávio S. Nazário**

# **Cidadania Plena: abordagem transmidiática**

Projeto de graduação apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Desenho Industrial da Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, orientado pela Prof.<sup>a</sup> Sarah Leonora Geiger.

Rio de Janeiro, 2010

## **Agradecimentos**

São muitas as pessoas que contribuíram para minha graduação, não só para este projeto como para muitos outros ao longo dos últimos cinco anos. Gostaria de poder lembrar plenamente de cada um que ofereceu uma referência, uma ajuda, uma palavra de incentivo ou até mesmo o ouvido para escutar tantas reclamações minhas no decorrer desses anos.

A meus pais, que sempre me incentivaram a agir com humildade, perseverança e honestidade frente a todas as dificuldades da vida.

Aos meus primos, Carlos e Claudio, por serem compreensivos e servirem várias vezes a contra gosto de 'cobaias' nos mais loucos projetos.

A todos os funcionários e professores da Escola Superior que se dedicam com carinho e paciência a ajudar os alunos ávidos pelo conhecimento e aperfeiçoamento constante.

À minha orientadora, professora Noni Geiger, pelas conversas agradáveis nas manhãs e tardes na Escola, sobre os mais diversos assuntos, inclusive Design, e pela insuperável dedicação em sanar as mais ingênuas aflições que se abateram sobre o projeto.

*“A tarefa não é tanto ver o que ninguém viu ainda, mas pensar o que ninguém pensou sobre o que todos vêem.”*

*- Arthur Schopenhauer*

## Resumo

A cidadania representa diversos significados que estão diretamente ligados à cultura e à história de uma comunidade ou país. Podemos considerar que, no Brasil, o termo ganhou grande destaque a partir da eleição da Constituição Cidadã de 1988.

O projeto em questão consiste em articular características de narrativas transmidiáticas (técnicas de transmissão de mensagens, temas ou histórias através de diferentes plataformas de mídia) para elucidar o processo de construção do distinto modelo brasileiro de cidadania.

Pretende-se assim, manter e difundir a discussão sobre a cidadania brasileira e o fluxo contínuo de interações e transformações sociais em que os cidadãos estão envolvidos.

**Palavras-chave:** brasilidade, cidadania, linguagem visual, narrativa, transmídia.

## **Abstract**

Citizenship represents several meanings that are directly linked to the culture and the history of a community or country. We may consider that, in Brazil, the term was highlighted by the election of the Citizens' Constitution of 1988. The project consists in articulating aspects of transmedia storytelling (techniques for transmitting messages, themes or stories across different media platforms) to elucidate the process of building up the unique Brazilian citizenship model. The aim is to keep alive and disseminate the discussion of the Brazilian citizenship and the continuous flow of interactions and social transformations in which citizens are involved.

**Keywords:** citizenship, brazilianess, visual language, transmedia, storytelling.

# Sumário

## 1. Introdução

Cidadania - panorama histórico	4
Cidadania e Educação	5
Cidadania Plena	7
Abordagem transmidiática	9
Justificativas	11
Objetivos	13

## 2. Pesquisas e definições

Cidadania brasileira	15
Marcos histórico-sociais	16
Histórias e narrativas	18
Estruturas narrativas	19
Influência narrativa	20
Lacuna semântica	21
Narrativas transmidiáticas	22
Referências videográficas	23
Michel Gondry	24
Cinema	26
Referências iconográficas	30
Augusto Stahl	31
Thomas Ender	31
Acervos	32

## 3. Desenvolvimento

Mapa de mídias	34
Produtos do projeto	34
Suportes e informações	35
Mapa de articulação do projeto	36
Website do projeto	37
Esboços e layouts	38
Mapa de navegação	39
Elementos visuais	40
Linha do tempo	41
Exemplos de Interação	42
Vídeos dialógicos	43
Processo de produção	44
Vídeo dialógico .01 - Panorama	45
Storyboards	46
Letra da música	49
Quadros-chave	50

Vídeo dialógico .02 - Abolição	53
Escaleta revisada	54
Quadros-chave	55
Vídeo dialógico .03 - Diretas Já!	58
Storyboards	59
Escaleta revisada	60
Roteiro descritivo	61
Quadros-chave	63
Considerações da produção	65

#### **4. Considerações finais**

Processos, cidadania e design	67
-------------------------------	----

#### **5. Bibliografia**

Livros	70
Artigos, teses e dvd-vídeos	71
Websites	72

# Introdução

## Introdução

O projeto em questão nasceu do cruzamento de diferentes interesses que a princípio poderiam ser usados para qualquer coisa, inclusive um projeto de graduação. Despretensiosamente, essa ideia de projeto sempre esteve em minha vida, e sem perceber ela surgiu quando formalizei a proposta de projeto final. Hoje, dificilmente consigo pensar essa ideia como algo abstrato e distante.

Sempre tive fascínio em entender como as coisas funcionavam. Essa pretensão característica, presente na maioria das crianças, foi sendo estimulada ao longo de uma infância permeada por visitas a fliperamas, uso de equipamentos eletro-eletrônicos, jogos e videogames de amigos, parentes e, mais tarde, meus próprios artefatos. Contudo, no outro extremo, também tinha um interesse latente em expressões artísticas, principalmente em questões relacionadas à representação visual, história em quadrinhos, desenho animado e pintura. Lembro-me da minha primeira visita a uma grande exposição, por livre e espontânea vontade: 'Monet' no Centro Cultural Banco do Brasil.

Naturalmente, acreditava ingenuamente, na pré-adolescência, que os campos de arte e tecnologia eram totalmente díspares e que teria que optar algum dia por ser um engenheiro ou um desenhista, devido à falta de referências familiares associadas a um dos dois campos em questão. Até que num momento, a convergência de diversos assuntos como arte, cinema e tecnologia me levaram ocasionalmente ao curso de desenho industrial. Em parte os estudos de desenho mecânico, arquitetura e edificação ajudaram indiretamente na descoberta.

Ao longo dos anos na faculdade, além de estudar com afinco e tentar me manter financeiramente independente, percebi o crescimento de inquietações internas em tentar trazer questões mais ligadas ao meu gosto ou referências pessoais, e como isso implicaria na minha abordagem e no 'fazer design'.

Pois bem, eis que chegamos à narrativa, como um desses interesses construídos ao longo dos anos de estudos e interesses pessoais.

A essa altura você deve estar se perguntando o que isso tem a ver com cidadania.

A resposta não poderia ser mais simples: estratégia de convencimento. Toda e qualquer estratégia passa por alguma forma de organizar ou contar uma história. Ao narrar um evento estamos intrinsecamente incutindo uma visão particular desse evento e a narrativa está intimamente ligada às formas de comunicação ao longo dos tempos. Pensando na relevância do tema e em uma estratégia eficiente de representá-lo, me dispus a utilizar os recursos de narrativas visuais para tornar os conceitos de cidadania o mais claro possível para a população.

Se pudesse resumir o projeto em apenas uma frase, ficaria assim:

*"A construção da cidadania brasileira através da interpretação audiovisual de marcos histórico-sociais."*

Nas próximas páginas, vocês irão perceber que a complexidade do projeto ultrapassa o significado da frase acima, porém ela está essencialmente ligada ao desenvolvimento dos produtos do projeto.

Dividi esse relatório em cinco grandes blocos para facilitar o leitor que procura informações específicas ou apenas um curioso no assunto. Na parte de introdução temos os principais conceitos, metodologias do projeto,

justificativas e objetivos; no tópico de pesquisas elaboro um pouco mais a relevância de utilizar os conceitos de cidadania como representação visual e as principais características de narrativas transmidiáticas utilizadas no projeto. No terceiro bloco, temos o desenvolvimento do projeto e a construção do mapa de mídias e as peças audiovisuais. No quarto, faço algumas considerações dos possíveis desdobramentos do projeto, pois o considero um processo limitado apenas pelo tempo acadêmico, e por fim, as referências bibliográficas.

Nas referências bibliográficas, alguns autores se fizeram mais presentes ao longo da pesquisa, pois ajudaram a moldar os principais elementos de embasamento do projeto. Entre esses estão José Murilo de Carvalho, pela pesquisa abrangente e a crítica assertiva da construção da cidadania brasileira, e Henry Jenkins, pelo profundo estudo da cultura da convergência e os fenômenos de comunicação da era da informação.

O projeto cresceu e tomou formas mais específicas nas suas principais peças que constam aqui e teve um grande aporte de referências contemporâneas e refinou ao longo dos meses de estudos e pesquisas com minha orientadora e colegas na faculdade. Eu diria que o projeto se tornou algo maior do que o está contido aqui. Previsivelmente, os desdobramentos farão parte de outros projetos que virão nos próximos anos, mas isso já é uma história para outro momento...

Divirtam-se.

## Cidadania - panorama histórico

A maioria de nós já reparou que no mundo da linguagem somos cercados de termos polissêmicos, ou seja, os termos têm mais de um significado. Geralmente, é essa propriedade da língua que nos permite a interpretação.

Por outro lado, não temos acesso direto à realidade - ela sempre vem mediada pela linguagem, que na maioria dos casos não é neutra, talvez nunca seja.

Falando especificamente do termo "cidadania", podemos reunir uma série de significados acerca desta palavra. Significados estes que estão diretamente ligados à cultura e à história de uma comunidade ou país.

No caso do Brasil, por exemplo, o termo ganhou grande destaque a partir da Constituição de 1988 (chamada também de Constituição Cidadã). Na época, havia a crença de que democratização das instituições traria rapidamente a felicidade nacional. Pensava-se que o fato de termos reconquistado o direito de eleger nossos representantes do executivo seria garantia de liberdade, de participação, de segurança, de desenvolvimento, de emprego e de justiça social.

Na manifestação do pensamento, ação política e sindical, até o foi, mas as coisas não deram muito certo em outras áreas. Tornaram-se até problemas centrais da nossa sociedade como: desemprego, educação, serviços de saúde e saneamento, sem contar as grandes desigualdades sociais e econômicas que melhoram em ritmo muito lento.

Em consequência, os próprios mecanismos e agentes do sistema democrático, como as eleições, os partidos, o Congresso, os políticos, se desgastam e perdem a confiança dos cidadãos. Essa desconfiança crescente, em parte, tem sido auxiliada pela grande cobertura e destaque que as mídias vêm produzindo nos últimos anos.

É interessante também notarmos que a liberdade e a participação não levam automaticamente, ou rapidamente, à resolução de problemas sociais. Isto quer dizer que a cidadania inclui várias dimensões e fluxos de informação e interação, algumas podem estar presentes sem as outras. Uma cidadania plena, que combine liberdade, participação e igualdade para todos é um ideal desenvolvido no Ocidente e talvez inatingível. Mas ele tem servido de parâmetro para o julgamento da qualidade da cidadania em cada país e em cada momento histórico como podemos verificar no desdobramento descrito em seguida.

# Cidadania e Educação

[1]. A Declaração, sintetiza em dezessete artigos e um preâmbulo os ideais liberais da primeira fase da Revolução Francesa, serviu de base para Declaração Universal dos Direitos Humanos promulgada pela ONU.

[2]. Dentre outras coisas a Didática Magna abrange as seguintes propostas: educação realista e permanente; método pedagógico rápido, econômico e sem fadiga; ensinamento a partir de experiências quotidianas; conhecimento de todas as ciências, todas as artes, e ensino unificado.

Um dos momentos da história ocidental mais importante na discussão da cidadania foi a *declaração dos direitos do homem e do cidadão*<sup>[1]</sup> no processo da Revolução Francesa do século XVIII. O cidadão pleno neste momento é o burguês proprietário. No entanto, houve um tempo em que a burguesia, ainda emergente, defendia ideais universais, como a cidadania para todos.

As transformações na produção da vida material naquela época provocaram transformações na organização política – a formação do Estado moderno coloca os homens em novas relações com a natureza, a ciência moderna e trazem alterações na organização do saber escolar – a escola moderna.

Era preciso laicizar o saber, a moral, a política, separar nitidamente a fé e a razão, natureza e religião, política e igreja. Aperfeiçoar a vida humana e contribuir para a diminuição do sofrimento dos homens já tinha sido intento de Galileu (1564-1642) nas suas tentativas de compreender o universo. Da mesma forma, Bacon (1561-1826) afirmara que a “verdadeira e legítima meta das ciências é a de dotar a vida humana de novos inventos e recursos”.

É sobretudo Locke (1632-1704) quem vai exprimir, através de relatos teóricos, os interesses da burguesia emergente. Não por acaso, portanto, ele é considerado o pai do liberalismo.

Outros pensadores contribuíram para o ideal liberal como: Comênio (1592-1670), na sua *Didática Magna*<sup>[2]</sup>. Mesmo preservando a distinção das classes sociais, propõe para todos, pelo fato de todos serem homens um mínimo comum e universal de escolarização padronizada e pública com base no experimentalismo científico.

Adam Smith (1723-1790), na Inglaterra, expõe seus pensamentos sobre educação no livro *Riquezas das Nações*. Justifica a necessidade de educação em função da divisão (parcelar) do trabalho. Assim, é conveniente que o Estado facilite, encoraje e até mesmo imponha a quase toda a população a necessidade de aprender os pontos mais essenciais da educação: ler, escrever e ter conhecimentos básicos de geometria e mecânica.

A tese da imaturidade e do despreparo das camadas populares em participar da cidadania é uma constante na história do pensamento e da prática política. Os longos períodos de negação da participação são justificados porque o povo brasileiro não está ainda educado para a cidadania responsável.

Nos curtos momentos de abertura, o ideal republicano volta, e o tema “educar para cidadania” passa a ser repetido por políticos, intelectuais e educadores. Tanto nos longos períodos de participação, como nos curtos de abertura, o exercício da cidadania não é permitido porque o povo não está preparado. O que diferencia, em particular, as elites autoritárias das liberais é que estas se declaram a favor de educar as camadas populares para, um dia, participarem: “o dia em que essas elites as julguem capacitadas”.

A relação entre educação e construção de uma nova ordem política não é invenção de educadores ou políticos, mas trata-se de uma relação que faz parte de um movimento maior de interpretação dos processos de constituição das sociedades modernas.

Alguns dos traços dessa lógica do social (moderna) que tanto enfatiza a vinculação entre educação e cidadania e reduz o espaço da ação política

apenas aos 'educados'. A educação do povo é pensada e recomendada pelos teóricos da economia política para evitar essas possíveis 'desordens'.

A cidadania é vista como aceitação da obrigação moral para o convívio harmônico com seus semelhantes. Educar para a cidadania acaba se reduzindo a cultivar o senso do valor moral em cada indivíduo, na criança e sobretudo nos jovens.

Contudo, é necessário conduzir o diálogo para questões mais próximas da população sempre diminuindo o falso paternalismo que o discurso da educação brasileira tomou ao longo dos anos, as necessidades básicas da população precisam ser sanadas ao mesmo tempo em que todos tem acesso irrestrito a informações e à educação pública de qualidade.

# Cidadania Plena

A Cidadania Plena desdobra-se em direitos civis, políticos e sociais. O cidadão pleno seria aquele que fosse titular dos três direitos. Os conceitos seriam explicados de formas distintas. Os direitos civis, por exemplo, são os direitos fundamentais à vida, à liberdade, à propriedade, à igualdade perante a lei. São direitos cuja garantia se baseia na existência de uma justiça independente, eficiente, barata e acessível a todos - são eles que garantem a própria existência da sociedade civil.

Sem os direitos civis, sobretudo a liberdade de opinião e organização, os direitos políticos, sobretudo o voto, podem existir formalmente, mas ficam esvaziados de conteúdo e servem antes para justificar governos do que para representar cidadão.

Os direitos políticos têm como instituição principal os partidos e um parlamento livre e representativo. São eles que conferem legitimidade à organização política da sociedade. Sua essência é a idéia de autogoverno.

Se os direitos civis garantem a vida em sociedade e os direitos políticos a participação da sociedade no governo, os direitos sociais garantem a participação na riqueza coletiva. Eles incluem o direito à educação, ao trabalho, ao salário justo, à saúde e à aposentadoria. A garantia de sua vigência depende da existência de uma eficiente máquina administrativa do Poder Executivo. Em tese, os direitos sociais podem existir sem os direitos civis, e certamente sem os direitos políticos, mas na ausência de direitos civis e políticos, seu conteúdo e alcance tendem a ser arbitrários.

Os direitos sociais permitem às sociedades politicamente organizadas reduzir os excessos de desigualdade produzidos pelo capitalismo e garantir um mínimo de bem-estar para todos. A ideia central em que se baseiam é a da justiça social. (CARVALHO, 2002).

Precisamos então, refletir sobre o problema da cidadania, sobre seu significado, sua evolução histórica e suas perspectivas. Podemos perceber então que o fenômeno da cidadania é complexo e historicamente definido. Segundo T. H. Marshall, a cidadania não se trata apenas de uma sequência cronológica, ela também é lógica. Foi com base no exercício dos direitos e liberdades civis, que os ingleses reivindicaram o direito de votar e de participar do governo do seu país. A participação permitiu a eleição de operários e a criação do Partido Trabalhista, que forma os responsáveis pela introdução dos direitos sociais.

No entanto, Marshall cita também a educação popular com força motriz de mudanças sociais - ela é parte do direito social e tem sido historicamente um pré-requisito para a expansão dos outros direitos. A ausência de uma população educada tem sido sempre um dos principais obstáculos à construção da cidadania civil e política.

Apesar do modelo inglês ser uma das referências básicas para entender a lógica da cidadania plena, outros países seguiram modelos distintos, como a França, a Alemanha, os Estados Unidos e o Brasil.

No Brasil, podemos constatar historicamente uma ênfase nos direitos sociais, em relação aos outros. Como havia lógica na sequência inglesa, uma alteração dessa lógica afeta a natureza do conceito de cidadania.

Outra questão que nos chama atenção é que a natureza histórica de cidadania se desenvolveu dentro do fenômeno, também histórico, a que chamamos de Estado-nação, e que data da Revolução Francesa, de 1789. A luta pelos três direitos sempre se deu dentro das fronteiras geográficas e políticas do Estado-nação. Ou seja, a construção da cidadania tem a ver ou tinha, pelo menos naquela época, com a relação das pessoas com o Estado.

A identificação à nação pode ser mais forte do que a lealdade ao Estado, e vice-versa. Em geral, a identidade nacional é determinada por fatores como religião, língua e, sobretudo, lutas e guerras contra inimigos comuns.

O caso mais recente e complexo pode-se citar a União Européia, que são os vários Estados-nação se fundindo em um grande Estado multinacional, afetando principalmente antigos direitos, sobretudo, os direitos políticos e sociais. Se os direitos políticos significam participação no governo, uma diminuição no poder do governo reduz também a relevância do direito de participar. Não podemos esquecer também que, além dos fatores sócio-urbanos e fluxos entre cidades, temos a competição global econômica que pressiona o custo da mão-de-obra e as finanças estatais, o que acaba afetando o emprego e os gastos do governo, do qual dependem os direitos sociais.

Desse modo, as mudanças econômicas recentes têm colocado em voga o debate sobre cidadania plena até mesmo nos países em que ela parecia estar razoavelmente resolvida.

Todos esses fatores nos elucidam a complexidade em que a cidadania de um país pode se tornar e nos estimula a utilizar uma abordagem metodológica multidisciplinar para envolver as principais características do assunto na construção do projeto.

## Abordagem transmidiática

Quando falamos em transmídia, envolvemos direta ou indiretamente três conceitos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva.

Consideramos convergência o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2009).

A convergência vai além do processo tecnológico que une funções, formatos e equipamentos. Em vez disso, conceituamos convergência como uma transformação cultural, ou seja, as pessoas são incentivadas a procurar novas informações e fazem novas conexões em meio a conteúdos de mídias dispersos.

A tecnologia é um processo importante para o entendimento do mundo contemporâneo e um dos principais vetores que movem a humanidade atualmente.

Diversos autores já discutiram detalhadamente sobre tecnologia e a revolução digital como Marshall McLuhan e Nicholas Negroponte. Porém Ithiel de Sola Pool no seu livro *Technologies of Freedom* (1984) talvez tenha sido um dos primeiros a propor o conceito de convergência:

*“Um processo chamado ‘convergência de modos’ está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as comunicações ponto a ponto, tais como o correio, o telefone e o telégrafo, e as comunicações de massa como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico – sejam fios, cabos ou ondas – pode transportar serviços que no passado eram oferecidos por um único meio – seja a radiodifusão, a imprensa ou a telefonia – agora pode ser oferecido de várias formas físicas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está se corroendo.”*

Como Pool acabou prevendo, estamos numa era de transição midiática, marcada por decisões táticas e consequências inesperadas, sinais confusos e interesses conflitantes e, acima de tudo, direções imprecisas e resultados imprevisíveis. Segundo ele, a convergência não significa perfeita estabilidade ou unidade, ela opera como uma força constante pela unificação, mas sempre em dinâmica tensão com a transformação.

A convergência, como enfatizamos, não ocorre por meio de aparelhos, mas sim dentro dos cérebros dos consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana (JENKINS, 2009).

Portanto, o processo, o acúmulo e a distribuição de informações é um incentivo a pensarmos em uma ‘inteligência coletiva’, termo cunhado por Pierre Lévy. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático.

Tanto a inteligência coletiva quanto a cultura participativa contrastam com noções antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar em dividir papéis como fazíamos classicamente, entre produtores e consumidores de mídia, podemos pensar em diversos agentes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo, mas ambos chegam a resoluções em comum acordo para um produto final.

Um dos aspectos que nos chama bastante atenção dentro das características de convergência é a narrativa transmidiática (transmedia storytelling) a habilidade de criar histórias nos mais diferentes formatos de mídia.

Mais do que uma metodologia, a narrativa transmidiática, passa a ser uma estratégia de conteúdo que envolve o público de maneira única, conciliando o que as plataformas de comunicação têm a oferecer de melhor. Podemos pensar em distintas possibilidades como: cada capítulo de uma história apresentar-se em uma plataforma distinta (cinema, videogame etc), onde o que torna a história coesa é a apresentação de um mundo em comum e uma boa construção de linguagens e narrativas.

O conceito não é novidade no ramo do cinema e da televisão. Desde 1977, quando o primeiro “Guerra nas Estrelas” foi lançado, a saga de George Lucas é adaptada para variados formatos: quadrinhos, séries animadas, livros, documentários, games, histórias imaginadas a partir de lapsos dos filmes, etc. No entanto, essa convergência de conteúdo tem seu auge de complexidade com a trilogia “Matrix”, cujo universo foi construído a partir da narrativa transmidiática.

Em um plano mais geral, podemos começar a entender que a convergência da comunicação é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercado, gêneros e públicos e portanto, ela refere-se a um processo e não a um ponto final.

É salutar compreendermos que, sob o ponto de vista projetual que temos no uso da transmídia uma abordagem poderosa e adequada à atual demanda das grandes populações urbanas brasileira.

## Justificativas

Transmitir mensagens relevantes no mundo contemporâneo e em constante processo é o desafio de todo projeto de design hoje. Somos parte de um processo maior que desencadeia constantes mudanças em diferentes graus de profundidade no nosso cotidiano, seja em relações familiares, cidades ou países. E não seria diferente em produzir um projeto cujo foco são os conceitos de cidadania plena, especificamente com foco nos marcos sociais.

Como definimos anteriormente, os direitos civis, políticos e sociais têm estreita ligação com a organização social e política de uma nação e, a ênfase nos direitos sociais na construção da cidadania brasileira nos levou a duas importantes constatações.

A primeira reflete a escolha de uma abordagem projetiva que refletisse as mudanças de comportamento perante o uso das tecnologias, comunicação e relações culturais em que estamos imersos. Qualquer que seja a sua relação ou interesse por mídias, você deve ter percebido que houve grandes mudanças nos últimos anos e haverá ainda mais.

Tudo aponta para uma multiplicidade de transformações em curso e não considerá-las como componente importante de um projeto sobre cidadania seria, talvez, imprudente.

Considerando esses fatores, chegamos à transmídia que representa apenas uma parte da nossa cultura em constante convergência de informações, conteúdos e formas. Sabendo das transformações e das relações diante das 'novas' e 'velhas mídias' em que convivemos atualmente, temos três opções: temê-las, ignorá-las ou aceitá-las.

Aceitá-las não é uma questão de manter-se acrítico as mudanças e sim utilizar às mudanças em processo a nosso favor. Por isso, o projeto se vale da utilização de características transmidiáticas, mais precisamente, narrativas transmidiáticas.

A segunda constatação nos leva à seguinte reflexão: *“precisamos pensar e desenvolver formas de envolver ou engajar as pessoas em conteúdos e/ou informações relevantes para a sociedade brasileira”*.

Essa reflexão justifica, pelo menos eticamente, a tentativa de explicitar em um projeto de design informações históricas brasileiras, mesmo institucionalizadas, para manter a discussão acesa sobre o que é ser cidadão.

Outro fator, que apesar de controverso é a importância da escolha da abordagem do projeto. Apesar do caráter estratégico e a comprovada otimização da comunicação dos produtos, a transmídia é vista hoje com certo exagero do ponto de vista financeiro, ou seja, *“só tem ou usa quem pode pagar muito alto”*. Parece-nos interessante atuar na articulação de ideias e recursos para deslocar o eixo de uso comum da transmídia que é o ramo de entretenimento e marketing para o lado de cunho social e informacional.

Imaginemos o seguinte exemplo: uma jovem pré-adolescente transeunte recebe um panfleto sobre drogas ou gravidez precoce e logo se desfaz da peça que seja, pois ali ela acredita que não haja informação relevante ou distante de sua realidade. Agora, tomemos essa mesma situação e informação do panfleto transformada em história, seja impressa ou videográfica, com uma personagem da mesma idade da jovem que demonstra dúvidas e conflitos internos iguais a de uma pré-adolescente contemporânea e toda a história é ambientada em uma cidade real. Temos nesse rápi-

do exemplo, recursos de narrativa transmidiática aplicados a informações relevantes para o contexto social.

Esse exemplo apesar de lidar com questões de saúde pública, ilustra bem uma das possíveis abordagens narrativas de um tema. No entanto, projeto tem marcos sociais distintos que nos encorajou expandir ainda mais as características, linguagem visual associada a narrativas transmidiáticas.

## Objetivos

Como verificamos nos textos anteriores sobre cidadania, temos um assunto que se estende ao longo de muitos anos, complexo, com muitas nuances, e que ainda não está claro para maioria da população, educada ou não. Em contrapartida, estamos munidos da possibilidade de abordar o tema através de características transmidiáticas, o que torna a tarefa mais instigante para um projeto de design que visa à sistematização, o gerenciamento e à criação de uma linguagem visual para conceitos tão abstratos como direitos e deveres sociais.

O objetivo principal é a construção de uma narrativa base para uso posterior em diferentes plataformas, que busque deixar em voga os diferentes aspectos da história da construção cívica brasileira, sempre enfatizando os direitos civis, políticos e sociais. Parece-nos de inteira relevância que a população brasileira entenda ou pelo menos discuta que a nossa cidadania foi construída através de esforços muito distintos e que ainda continua em processo de evolução como toda sociedade contemporânea.

Precisamos nos conscientizar de que tanto as cidades como os cidadãos estão em um fluxo contínuo de interações e que nossos direitos também estão envolvidos em constantes processos e mudanças sociais. A discussão aberta neste fluxo é saudável e essencial para a sobrevivência de direitos já adquiridos.

O resultado do projeto busca uma articulação qualitativa entre conceitos de comunicação e design, para contribuir assim para a melhora na difusão e entendimento de questões de grande importância para a humanidade como os conceitos da Cidadania Plena.

# **Pesquisas e definições**

## Cidadania brasileira

A cidadania brasileira percorreu um longo caminho de mais de 180 anos até o momento, os progressos são inegáveis, mas foram lentos e não escondem a incompletude do processo que ainda se encontra.

Algumas considerações devem ser feitas sobre o trajeto da cidadania brasileira: uma das consequências importantes é a excessiva valorização do Poder Executivo. Se os direitos sociais foram implantados em sua maioria em períodos ditatoriais, em que o Legislativo ou estava fechado ou era apenas decorativo, cria-se a imagem, para a maioria da população, da centralidade do Executivo. O governo aparece como o ramo mais importante do poder, aquele que 'realmente faz alguma coisa'. O Estado foi sempre visto como todo-poderoso, na pior hipótese como repressor e cobrador de impostos, e na melhor como um distribuidor paternalista de empregos e favores. Ligada à preferência pelo Executivo está a busca por um messias político, por um salvador da pátria. Como a experiência de governo democrático tem um curto espaço de tempo no Brasil e os problemas sociais tem persistido ou até agravado, cresce também a impaciência popular com o funcionamento dos mecanismos democráticos de decisão, geralmente mais lentos. Isso pode levar à busca por soluções rápidas por meio de lideranças carismáticas e messiânicas, como ocorreu em alguns momentos na história, com Getúlio Vargas, Fernando Collor etc.

Em oposição à valorização excessiva do Executivo, temos a desvalorização do Legislativo e de seus titulares: vereadores, deputados e senadores. Talvez isso explique porque as eleições legislativas sempre despertam menor interesse e a maioria da população busque conhecer seus candidatos somente nas vésperas das eleições. O papel dos legisladores fica reduzido a intermediar favores pessoais perante o Executivo. Este falso representante apóia o governo em troca de cargos e verbas para distribuir no seu 'curral eleitoral'. Cria-se uma situação paradoxal onde os eleitores desprezam os políticos, mas continuam votando nos mesmos representantes na esperança de adquirir benefícios pessoais.

Através das pesquisas, podemos destacar a existência de ênfases em alguns direitos em determinados períodos históricos:

<b>1822 . 1930</b>	<b>1937 . 1964</b>
<b>Império / 1ª República</b> <b>direitos políticos</b>	<b>Estado Novo</b> <b>direitos sociais</b>
<b>1864 . 1985</b>	<b>1986 . 2010</b>
<b>Ditadura</b> <b>direitos sociais</b>	<b>Democracia</b> <b>direitos sociais e civis</b>

## Marcos históricos sociais

Para a efetiva implementação do projeto foi necessário gerar um mapa de marcos sociais da história da cidadania brasileira, composto por eventos que contribuíram para o avanço progressivo dos direitos da população.

O principal critério de seleção foram as mudanças de paradigmas na estrutura política e social em que os marcos contribuíram ao longo dos anos.

### Marco.01

#### 1822 - Independência do Brasil

O Brasil herdou uma tradição cívica pouco encorajadora. Nele existia uma grande população analfabeta, uma sociedade escravocrata, uma economia monocultora e latifundiária, e um Estado Absolutista. A independência se valeu de acordos, cuja participação popular foi pouca ou irrelevante.

### Marco.02

#### 1824 - Constituição 1824

A constituição brasileira combinava idéias de constituições européias. Como a francesa (1791) e a espanhola (1812), estabeleceu os três poderes tradicionais, o Executivo, o Legislativo e o Judiciário. E criou ainda um quarto, chamado Poder Moderador. A Constituição para a época foi considerada bem 'avançada' e também regulou os direitos políticos, definindo quem teria direito de votar e ser votado. No entanto, o votante não agia como parte de uma sociedade política, mas como dependente de um chefe local, ao qual obedecia com maior ou menor fidelidade. O voto era um ato de obediência.

### Marco.03

#### 1888 - Abolição da Escravatura

A abolição incorporou os ex-escravos aos direitos civis. Entretanto, a incorporação foi mais formal do que real. O principal argumento que se apresentava no Brasil em favor da abolição era a razão nacional. Dizia-se que a escravidão era um obstáculo para formação de uma verdadeira nação.

### Marco.04

#### 1930 - Deposição do Presidente Washington Luís

Washington Luís assumiu a presidência do Brasil e rompeu com a política do "café-com-leite" ao apoiar a candidatura de um sucessor também paulista, Júlio Prestes. Na ocasião, a oposição era formada por Getúlio Vargas e João Pessoa como vice.

O assassinato de João Pessoa, as crises ocasionadas pela quebra da bolsa de Nova York no ano anterior e as denúncias de fraude nas eleições foram o pretexto para oposição e uma junta militar iniciar um levante que culminaria na deposição do presidente.

### Marco.05

#### 1933 - Novas regras eleitorais

Atendendo a pressões civis, o governo federal concordou em convocar eleições para presidente da República, mas instituíram uma série de novas regras para reduzir a influência dos donos de terra e, portanto, das oligarquias estaduais. Para coibir as fraudes, foi introduzido o voto secreto e criada uma Justiça Eleitoral. Houve uma extensão dos direitos políticos para o público feminino que agora podia exercer o direito de votar. O voto secreto e a justiça eleitoral foram conquistas democráticas.

### Marco.06

#### 1943 - Consolidação das Leis Trabalhistas

A Consolidação das leis trabalhistas (CLT), introduzida em pleno Estado Novo, estreita os laços entre patrões e empregados e caracteriza-se como um dos grandes avanços da política social brasileira. A CLT resistiu à de-

mocratização de 1945 e ainda permanece até hoje em vigor com poucas modificações de fundo.

**Marco.07**

#### **1963 - Estatuto do Trabalhador Rural**

Pela primeira vez era estendida ao campo a legislação social e sindical. O maior impacto do Estatuto foi sobre a formação de sindicatos e organizações rurais, tornando agora muito mais simples e desburocratizado. No entanto, a parte do Estatuto que previa a extensão da previdência ao campo não entrou em vigor.

**Marco.08**

#### **1966 - Instituto Nacional de Previdência Social**

Com a unificação do sistema previdenciário, são extintos os IAPs (Instituto de Aposentadoria e Pensões). Os sindicatos perdem sua influência sobre a previdência, que passa a ser controlada totalmente pelo governo. Contudo, a unificação perpetua a exclusão dos trabalhadores informais e autônomos.

**Marco.09**

#### **1984 - Campanha pelas eleições diretas**

O objetivo imediato era forçar o Congresso, onde o governo detinha maioria simples, a aprovar a Constituição que permitisse a eleição direta. A "Campanha das diretas" foi a maior mobilização popular da história do país. Apesar da frustração da derrota, o movimento pelas eleições diretas em 1984 serviu de aprendizado para a campanha posterior em favor do impedimento do Presidente Collor.

**Marco.10**

#### **1988 - Constituição Cidadã**

O Brasil passava por uma grande insegurança jurídica a respeito da manutenção dos direitos dos cidadãos. Quando a discussão de uma nova Constituição tomou forma nas assembleias públicas, era do interesse da sociedade aprovar um conjunto de leis que pudessem prover o máximo de segurança a manutenção da cidadania brasileira. A constituição de 1988 redigiu e aprovou as características mais liberais e democráticas que o país já teve, merecendo por isso o nome de Constituição Cidadã.

**Marco.11**

#### **1992 - Impedimento do Presidente Fernando Collor de Mello (Impeachment)**

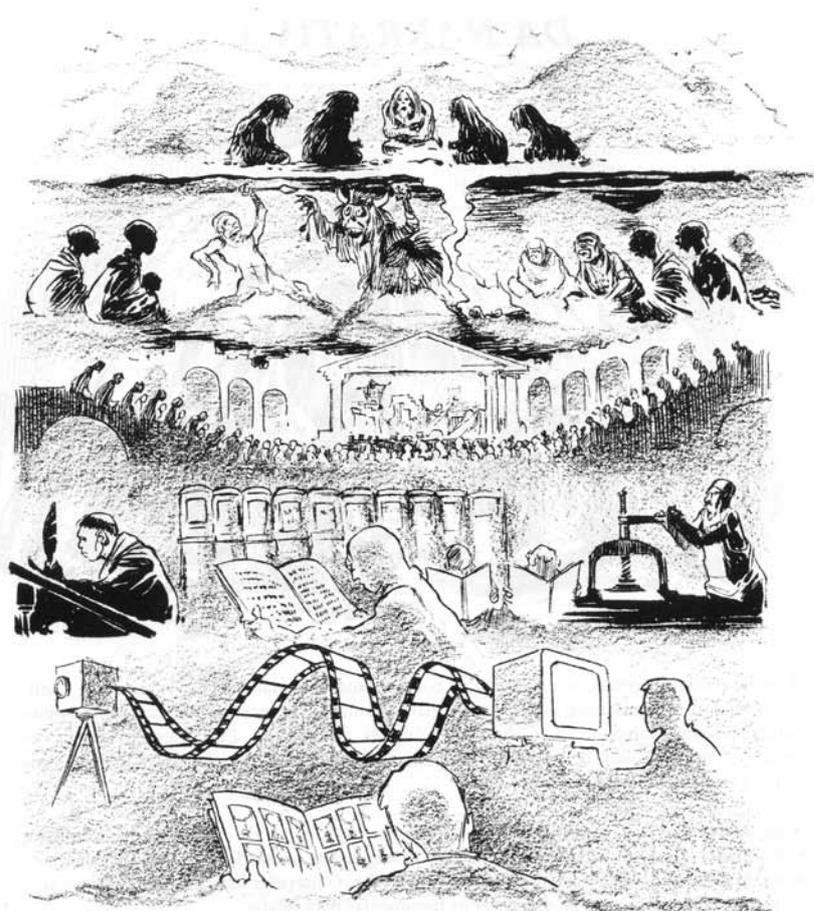
O impedimento foi, sem dúvida, uma vitória cívica importante. Na história do Brasil e da América Latina, a regra para afastar presidentes indesejados geralmente remetia a revoluções ou golpes de Estado.

## Histórias e narrativas

O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social de diferentes sociedades – antigas ou modernas. As histórias têm as mais diversas aplicações, desde ensinar um comportamento dentro de uma comunidade, até à discussão de valores morais. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propagam idéias ou extravasam fantasias. Contar uma história exige habilidade e, pelo menos, noções básicas do que será contado.

Com o passar dos séculos, a tecnologia propiciou o surgimento do papel, das máquinas de impressão, armazenamento eletrônico, aparelhos de transmissão e outras formas de transmissão em tempo real que influenciou a arte de contar uma história drasticamente.

Contudo, uma das questões que sempre volta à pauta de discussão é a qualidade da história que está sendo contada. Não importa o meio que a mensagem será contada - se a história não tiver uma estrutura narrativa básica que propicie o mínimo de entendimento ao seu público, ela dificilmente transmitirá de forma eficiente a mensagem principal.



*Ilustração da evolução dos meios de contar uma história. Will Eisner, 1996.*

## Estruturas narrativas

Todas as histórias têm uma estrutura. Uma história tem um início, um fim, e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantêm juntos. Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos. A estrutura básica é a mesma. O estilo e a maneira de se contar podem ser influenciados pelo meio.

[3]. O termo observador é utilizado aqui de forma genérica para substituir os diversos tipos de receptores de uma história como: leitor, interlocutor, usuário, telespectador etc.

A estrutura de uma história pode ser diagramada com muitas variações porque ela está sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim. A estrutura é útil como um guia para manter controle sobre a forma de contar. Algumas histórias têm estruturas de fácil adaptação e absorção do observador [3], outras apresentam estruturas bem particulares, pois o observador experimenta uma variedade maior de meios de comunicação para usufruir de histórias complementares a estrutura principal.

[4]. É o estudo das narrativas de ficção e não-ficção (como a histórias e a reportagem) por meio de suas estruturas e elementos. É um campo de estudos particularmente útil para a dramaturgia e o roteiro de audiovisual.

A estrutura narrativa em todas as suas nuances faz parte de um campo de estudo da Teoria Literária, chamado Narratologia [4], cujo aprofundamento não faz parte deste projeto.

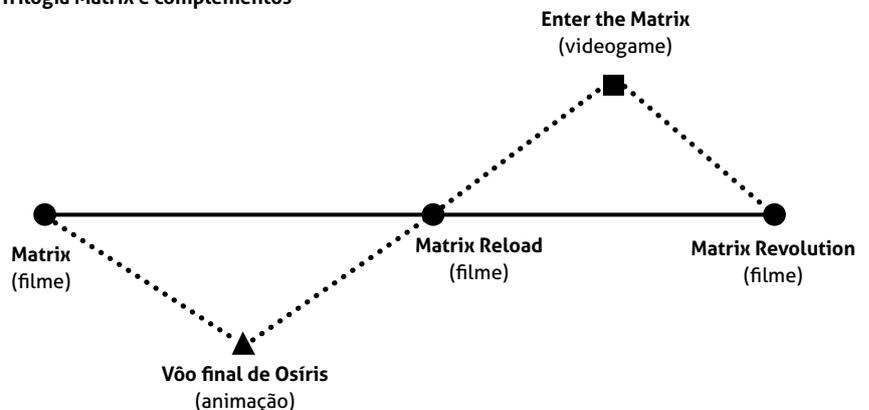
### Exemplo de estrutura narrativa

Filme Matrix



### Exemplo de cruzamento de narrativas

Trilogia Matrix e complementos



# Estruturas narrativas

## Influência narrativa

Nenhuma narrativa deve ignorar o fato de que o observador tem outras experiências de imersão, pois estamos expostos a outras mídias e cada uma delas tem seu próprio ritmo. Não há como mensurar precisamente isso, mas sabemos que essas diferentes mídias se influenciam mutuamente. Logo abaixo, algumas mídias pesquisadas e suas principais atribuições:

### **FILMES** CINEMA/ ESPAÇO

O público é transportado através da narrativa. Hoje em dia, esse tipo de mídia não deixa tempo para contemplação durante a história, pois o tempo é escasso, geralmente requer experiências anteriores, e às vezes conhecimento prévio de algum assunto para assimilação da narrativa. O observador é um espectador da realidade artificial.

### **VÍDEOS** WEB / DVD

Textos, imagens e sons armazenados eletronicamente ou em uma mídia móvel permitem a mesma imersão de filmes em ambiente público, com a vantagem para o observador poder manipular o ritmo de exibição e assimilação. Geralmente vem acompanhado de informações extras para o observador ficar entretido por mais tempo.

### **TEXTO** IMPRESSO/ DIGITAL

Para que o leitor tenha acesso à narrativa principal o meio exige a capacidade de leitura e a habilidade de converter a maioria das palavras em imagens (quando o livro não é ilustrado). Essa característica muitas vezes é associada a uma parte da imaginação. O ritmo é ditado pelo leitor e a estrutura narrativa, na maioria das vezes, é linear.

### **QUADRINHO** IMPRESSO/ DIGITAL

A aquisição exige menos do que o texto, porque as imagens são fornecidas simultaneamente. A qualidade da narrativa depende da disposição de textos e imagens. Ler imagens requer aprendizado e, muitas das vezes, experiência. O ritmo e a interatividade narrativa são feitos pelo observador. Alguns quadrinhos digitais têm acréscimo de sons e vozes.

# Estruturas narrativas

## Lacuna semântica

Chamamos de lacuna semântica em narrativas com imagens o espaço interpretativo que o observador tem ao ser exposto a uma sequência de imagens justapostas. Esse espaço que permite o acréscimo de significado de cada observador também pode ser explorado como "força narrativa". De certa forma, a qualidade da narrativa também está relacionada à manipulação da expectativa do observador. Esse artifício pode ser utilizado de várias maneiras, dependendo do enredo de uma trama ou tipo de narrativa que se deseja empregar.

### Exemplos de lacuna semântica

Ex.01



maior lacuna



menor lacuna



Ex.02



força narrativa



## Narrativas transmidiáticas

É o uso de múltiplas plataformas de mídia para compor uma matriz narrativa completa com histórias desenvolvida utilizando o melhor de cada meio. Apesar da transmídia ser um termo novo para uma estrutura narrativa que existe há muito tempo, ela apresenta características bem peculiares devido a interações construídas com os novos meios de transmissão de mensagem.

Na prática, não existe fórmula para que um conteúdo se torne 'transmidiático', mas existem alguns conceitos básicos que o projeto utiliza para potencializar as possibilidades de interações multiplataformas.

### Parâmetros que norteiam a conceituação do projeto:

- **Narrativas paralelas como complemento da "nave mãe".**

A "nave mãe" é a fonte chave de conteúdo para a criação das histórias - ela determina o fluxo de tempo e as possibilidades de história. No caso deste projeto, a "nave mãe" é o conjunto de marcos histórico-sociais da cidadania brasileira.

- **Evitar adaptações, investir em extensões narrativas.**

Adaptação - versão de algo já feito que não agrega novas informações sobre o assunto ou história contada.

Extensão - novos elementos para a história principal - agrega e expande o universo das histórias.

- **Explorar exaustivamente as lacunas semânticas.**

Em transmídia existe um conceito com outro nome chamado "*space gap*" que apresenta a mesma função da lacuna semântica. *Space gap* é o espaço retirado ou não contado de uma história que permite possibilidades de criações posteriores, sempre seguindo a matriz narrativa original da "nave mãe".

- **Ênfase no caminho, no processo de identificação pessoal.**

Esse parâmetro tem uma estreita ligação com as possibilidades e qualidades da criação das histórias.

- **Multiplicidade, multicamada de informação.**

Mídias em formatos que provoquem o debate e mantenham a discussão, permitindo camadas de interpretação, subjetivação.

## Referências videográficas

Durante a pesquisa, vídeos, filmes e trabalhos de artistas e cineastas foram analisados em busca de uma linguagem ou repertório visual que acrescentasse ideias e possibilidades para as narrativas dos marcos históricos.

As obras mais conhecidas por seus desdobramentos como a trilogia *Matrix* e a saga *Guerra nas Estrelas* não estão listadas aqui, pois são referências conhecidas por muitos e já foram utilizadas com ampla divulgação. Aqui optamos por dar destaque especial ao três trabalho de um cineasta, devido ao uso do tempo e ritmo narrativo utilizados de forma bem particular e selecionamos duas vinhetas para cinema, pela qualidade e tipo de linguagem visual de interessantes para o projeto.

### **Michel Gondry (8 de maio de 1963)**

É um cineasta francês de comerciais, videoclipes e filmes. Gondry é conhecido por seu inventivo estilo visual e manipulação de efeitos em cena. Sua carreira como cineasta começou com a criação de videoclipes para a banda de rock francesa *Oui Oui*, da qual também era baterista. A linguagem visual dos clipes chamaram atenção da artista Björk, que o convidou para dirigir o videoclipe "Human Behaviour". A colaboração de longa data gerou mais de sete videoclipes. Outros artistas e bandas famosas como: Beck, Daft Punk, Foo Fighters, Radiohead, The White Stripes, The Chemical Brothers entre outros, também foram dirigidos pelo cineasta. Ele criou também inúmeros comerciais de televisão, sua técnica pioneira de "bullet time", do comercial de 1998 da vodka Smirnoff, mais tarde foi adaptada para o filme *Matrix*.

#### **Comercial**

##### **Vodka Smirnoff**

**Direção: Michel Gondry. Smirnoff. aprox. 1min, 1998.**

O destaque deste comercial são as transições que ocorrem toda vez que os personagens principais passam pela garrafa de vodka, cada cena subverte a expectativa do observador de modo que a atenção é mantida.



## Referências videográficas

### Videoclipe

#### **Cibo Matto - sugar water**

**Direção: Michel Gondry. Warner Bros. aprox. 4min, 1996.**

Esta peça explora o conceito de *palíndromo* (palavra, frase ou qualquer outra sequência de unidades que tenha a propriedade de poder ser lida tanto da direita para a esquerda como da esquerda para a direita).

Duas cenas simultâneas acontecem no vídeo, sendo que uma delas está de trás para frente, até chegar a um determinado ponto onde ocorre um choque de situações e uma inversão da ordem dos eventos.



## Referências videográficas

### Videoclipe

#### **White Stripes - there's no home for you here**

**Direção: Michel Gondry. Warner Bros. aprox. 3min, 2000.**

Esta peça utiliza-se de projeções nas superfícies da casa para evocar a memória do local.

A narrativa demonstra a mescla de eventos ocorridos em um passado distante e recente, para contar a história do personagem simultaneamente às transformações no espaço.



# Referências videográficas

## Cinema

Vinheta de abertura

Filme: **O Reino (The Kingdom)**

Direção: Peter Berg. Universal Pictures. 110min, 2007.

Designer: Stephan Burle

A peça em questão tem como principal premissa informar rapidamente o observador do contexto em que a história do filme se desenvolve. Para isso cria-se uma estratégia de 'percurso' onde o observador viaja através da construção diplomática entre os dois países envolvidos no filme (EUA e Arábia Saudita).

O principal interesse neste trabalho era analisar formas de contar eventos organizados em uma 'linha do tempo'. As possibilidades de linguagem e passagem do tempo no vídeo são representadas em sua maioria, por elementos gráficos, com características de visualização da informação<sup>[5]</sup> em conjunto com vídeos de época.

[5]. Campo de atuação e estudos de design cujas características, englobam: visualização de dados complexos e infografia de diversos tipos de informação.



# Referências videográficas

## Cinema

Vinheta de encerramento

Filme: **Sherlock Holmes**

Direção: Guy Ritchie, Warner Bros. 128min, 2009.

Designer: Danny Yount

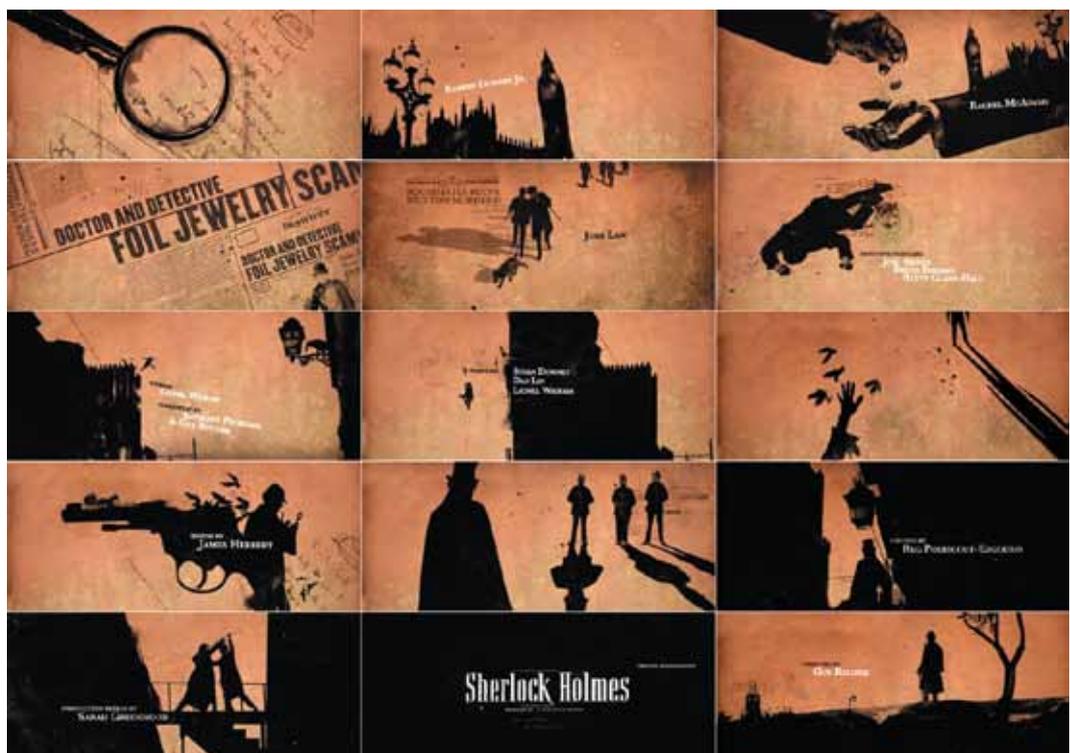
Em entrevista para o site *Art of the title*, o designer responsável pelo projeto, comentou um pouco sobre o processo até a finalização.

*Após o convite do diretor para criarmos a cena de abertura e encerramento do filme, enviamos alguns roteiros para análise do cliente. Recebidas as aprovações, fui até o set de filmagem para conhecer melhor a 'ambientação' da cena que eles esperavam.*



Danny Yount - Concept de criação, estágio inicial.

*O Brief era fazer uma cena de ação que envolvesse uma série de manchetes de jornal a partir do final de 1800, o que daria um pouco de história aos primórdios de Holmes e Watson. A cena também previa uma conexão com a primeira cena do filme em uma manchete de jornal na soleira da porta do Holmes.*

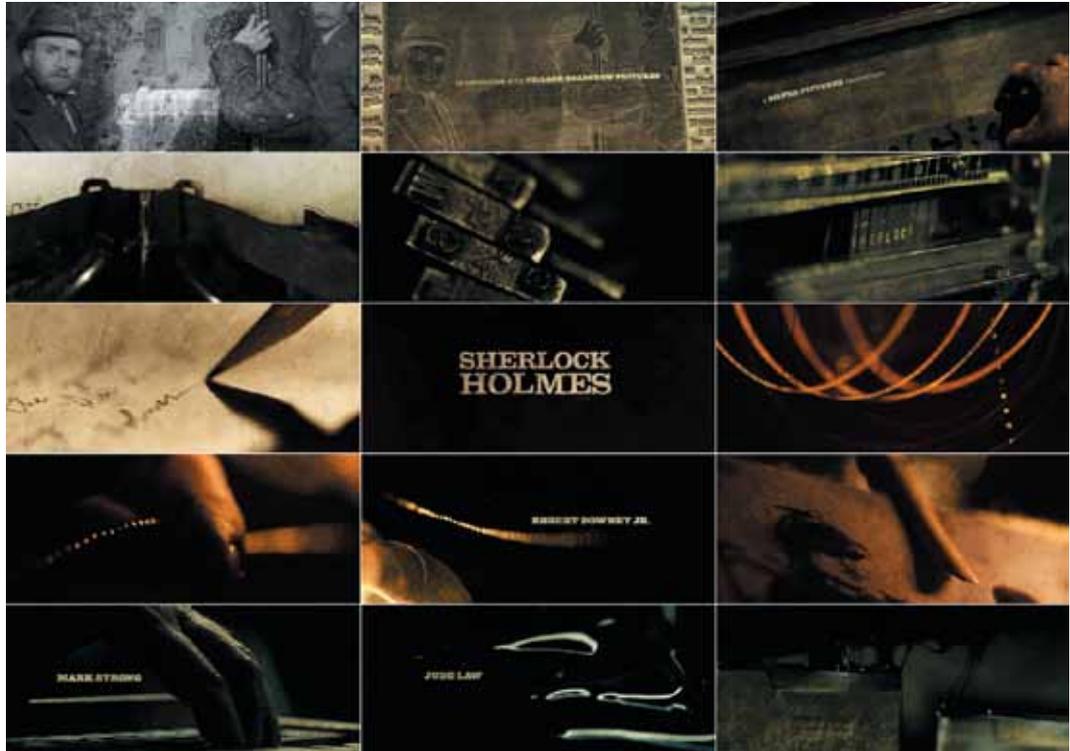


Ilya Abulhanov - Concept de criação, estágio inicial.

# Referências Videográficas

## Cinema - Sherlock Holmes

*Também estávamos interessados em mostrar parte do processo de impressão dessa época, máquinas linotipo, clichês, bloco de composição etc. Então passamos algum tempo fazendo fotos em um museu especializado.*



Concept de impressão, versão.01



Concept de impressão, versão.02

## Referências Videográficas

### Cinema - Sherlock Holmes

*Depois de vários meses eles decidiram eliminar a abertura com grande destaque e focar somente no encerramento, dando ênfase a cenas do filme. Uma vez que aprovado o concept tínhamos quatro semanas para finalizar as peças. Foi um trabalho bastante extenso, mesmo para uma empresa do nosso porte.*



Henry Hobson, Simon Clowes e Lisa Bolan - Concept aprovado.



Danny Yount - Concept extra.

Entrevista na íntegra: <http://www.artofthetitle.com/2010/01/21/sherlock-holmes>

## Referências Iconográficas

A pesquisa de imagens, fotos, gravuras e desenhos tiveram maior ênfase em fatos históricos. Portanto Augusto Stahl e Thomas Ender foram os principais artistas do século XIX cujas obras compõem as pelas audiovisuais do projeto.

### **Theóphile Auguste Stahl** (23 de maio 1828 - 30 de outubro 1877)

Augusto Stahl, como ficou conhecido no Brasil, foi um fotógrafo teuto-brasileiro que viveu durante o século XIX. Nascido em Bergamo, na Itália, desembarcou em Recife no dia 31 de dezembro de 1853, a bordo do navio Thames, da Mala Real Inglesa. Atuou em Pernambuco até 1861, transferindo-se para o Rio de Janeiro e recebendo do imperador D. Pedro II o título de Photographo da Casa Imperial, em 21 de abril de 1862. Fotógrafo paisagista, Stahl demonstrou interesse pela natureza tropical. Participou de várias exposições fotográficas na década de 1860. É conhecido também por ter retratado o cotidiano do negro escravo.

### **Thomas Ender** (3 de novembro 1793 - 28 de setembro 1875)

Foi um pintor austríaco que deve ser incluído entre os chamados pintores viajantes, ou seja, aqueles que vieram ao Brasil a partir da época do príncipe regente D. João VI até os últimos anos do século XIX.

Apesar de dominar várias modalidades de pintura, destacou-se como aquarelista. Acompanhou a missão científica de Johann Baptiste von Spix e Carl Friedrich Philipp von Martius ao Brasil, onde permaneceu entre 1817 e 1818. Nesse período, produziu uma vasta obra de registro do que viu no Rio de Janeiro e em São Paulo.

## Referências iconográficas

Augusto Stahl - Thomas Ender



Augusto Stahl - *Negra envolta em panos*, gravura e albúmen. 15,3 x 12cm, c. 1860.



Thomas Ender - *Mercado principal no Rio de Janeiro*. Lápis, aquarelado. 188 x 278 mm. c. 1815.

## Referências iconográficas

### Acervos

#### Fundação Getúlio Vargas



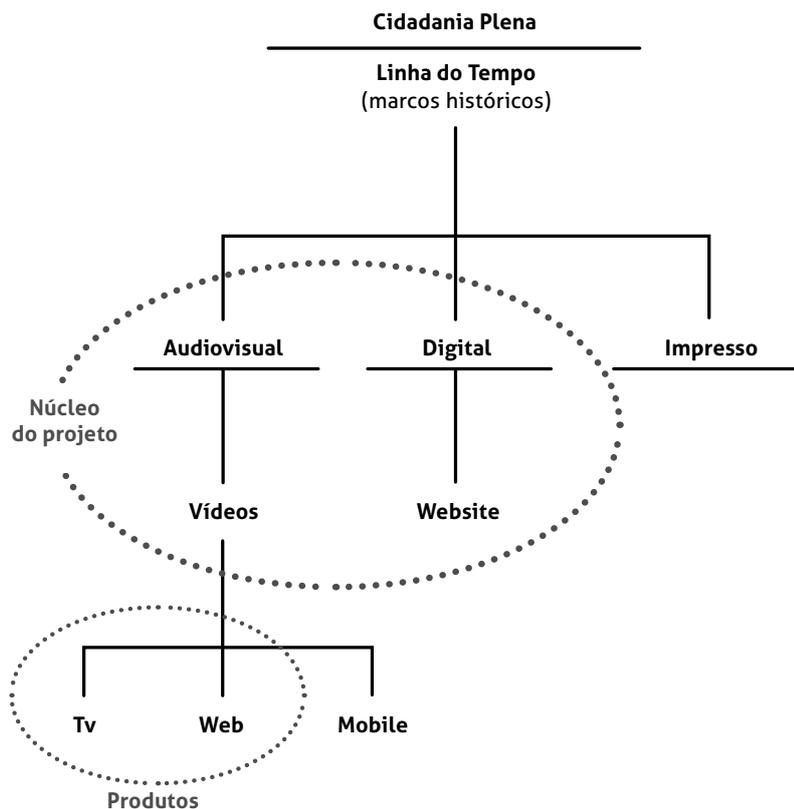
#### Museu da República



# **Desenvolvimento**

## Mapa de mídias

Por explorar características transmidiáticas, o projeto foi essencialmente pensado para atuar em múltiplas plataformas. Conceituamos uma série de plataformas e como o projeto poderia atuar nesses possíveis desdobramentos, sempre lembrando que as narrativas não devem ser concorrentes e sempre agregar novas informações à 'nave mãe' que é a linha do tempo dos marcos histórico-sociais. Devido ao tempo de execução, optamos por desenvolver somente três peças-chave da narrativa principal: *linha do tempo*, *vídeo de introdução ao tema* e *duas narrativas de marcos histórico-sociais*.



### Produtos desenvolvidos

- Layout de website - linha do tempo
- Vídeo .01 - panorama da cidadania brasileira
- Vídeo .02 - abolição da escravatura
- Vídeo .03 - campanha "diretas já!"

## Suportes e informações

Descrições dos suportes inicialmente previstos para veicular o projeto e detalhamento das possibilidades de uso para a composição de narrativas.

### **Cartazes**

Divulgação do website  
Ênfase em histórias dos locais de divulgação  
Mapeamento cartográfico dos marcos da cidade  
Relatos contemporâneos sobre a cidadania

### **Vídeos - internet**

Apresentação do tema cidadania plena  
Camadas de informações  
Formato de fácil divulgação  
Hiperlink com outros assuntos

### **Website**

Divulgação do projeto  
Documentação do projeto  
Núcleo do projeto (“nave mãe”)  
Linha do tempo da cidadania

### **Vídeos - outdoor eletrônico**

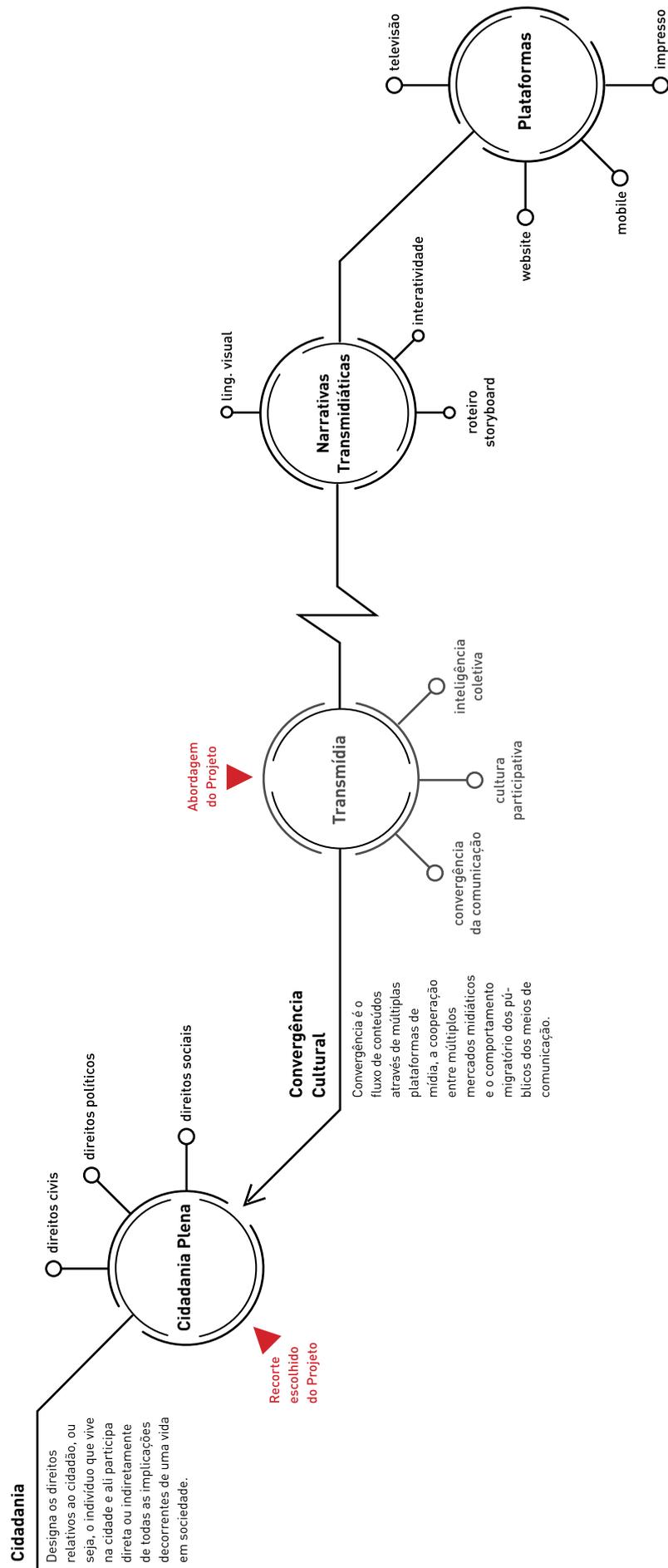
Apresentação e discussão do tema cidadania  
Camadas de informação  
Histórias curtas sobre um marco específico  
Metalinguagem

### **Mobile - celular/ tablets**

Aplicativo de divulgação do tema  
Curiosidades sobre a história da cidadania  
Histórias curtas em textos sobre cidadania (tweets ou sms)  
Informações locais sobre a cidadania

# Diagrama

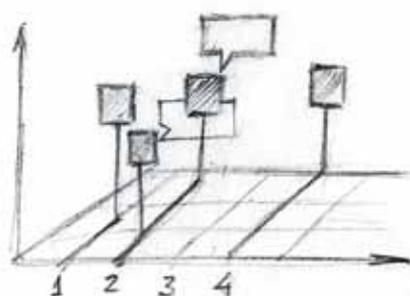
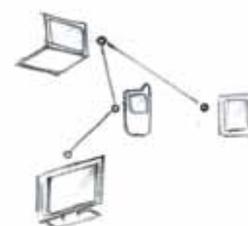
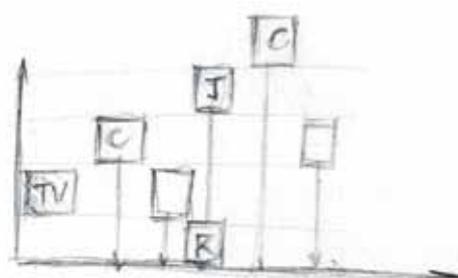
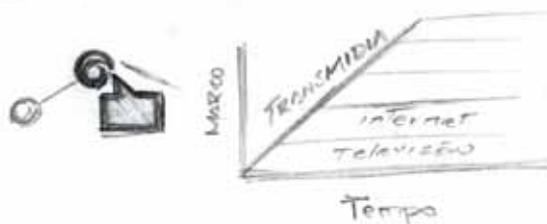
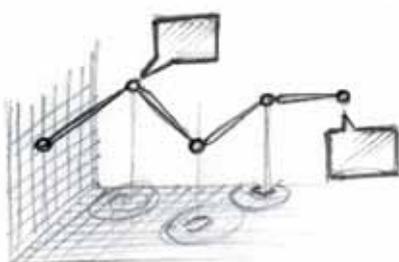
## Mapa de articulação do projeto



## Website do projeto

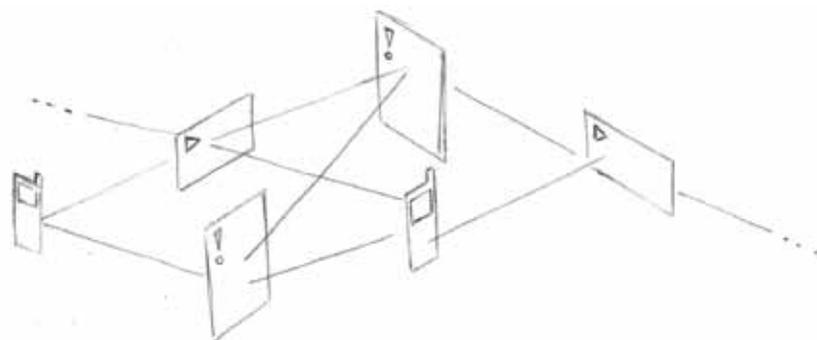
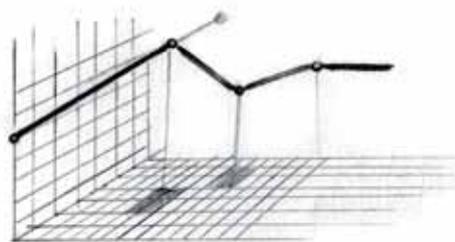
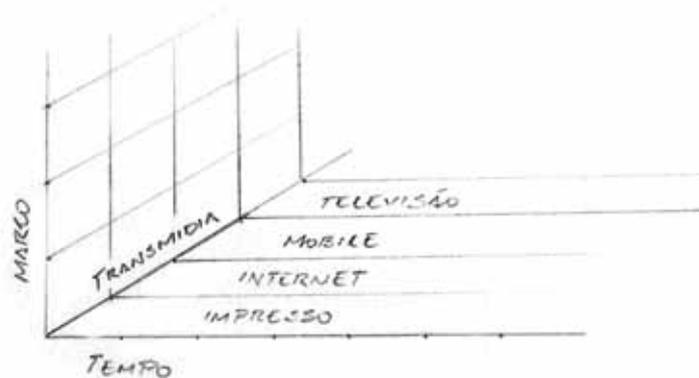
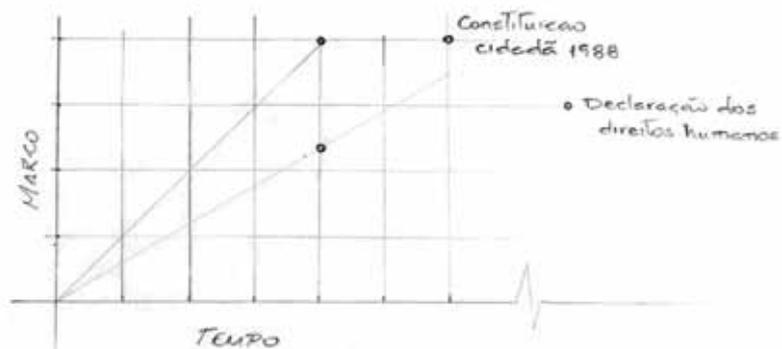
O principal uso do website seria a divulgação e documentação do projeto, onde estaria contido o conjunto de narrativas e demais informações sobre o mesmo. Ele também permitiria o acesso a uma linha do tempo interativa onde o visitante poderia ter uma visão geral da construção da cidadania brasileira ordenada de várias formas diferentes.

### Esboços da visualização da linha do tempo e informações dos marcos e suportes



# Website do projeto

## Esboços do website

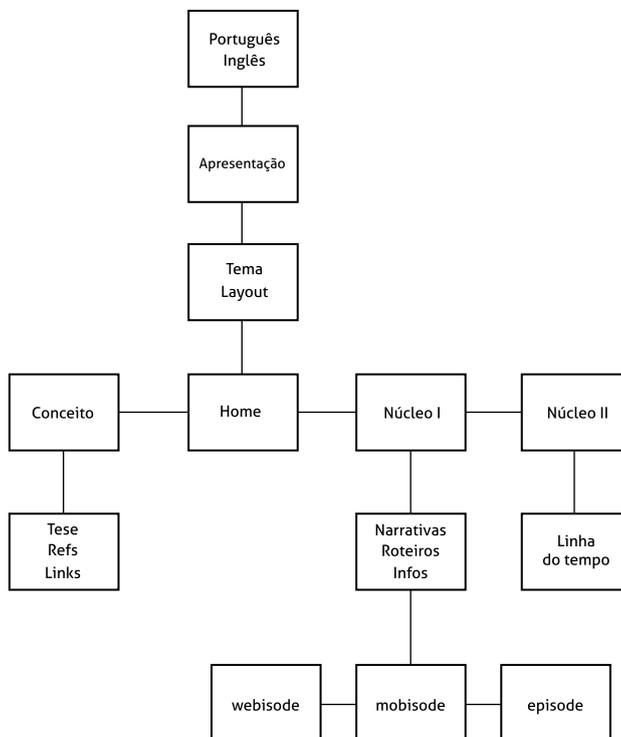


linha do tempo + narrativas históricas - layout adotado

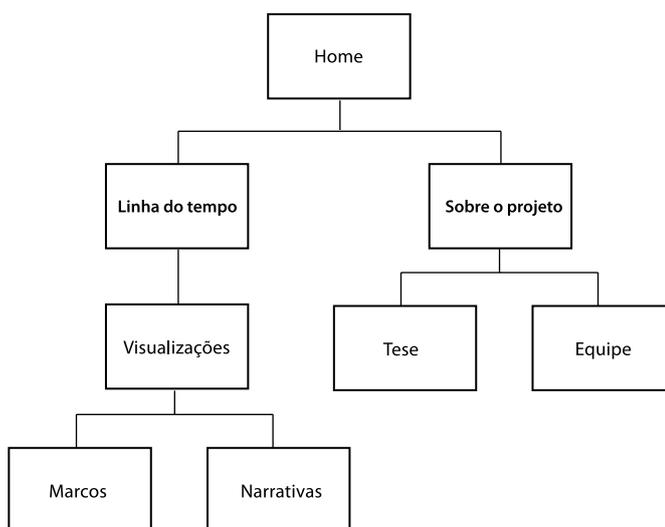
# Website do projeto

## Mapa de navegação

Na primeira formalização de mapa pensamos em um site com estrutura e possibilidades de expansão, mas a opção mais objetiva foi manter uma estrutura mais enxuta.



*Mapa de navegação preliminar: julho 2010*



*Mapa de navegação final: setembro 2010*

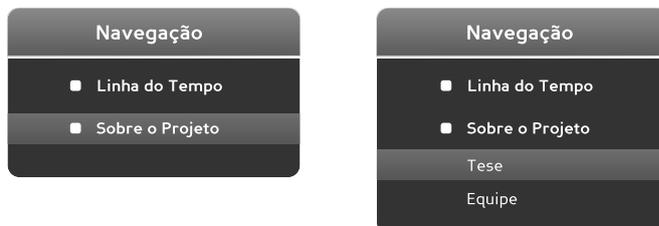
[www.cidadaniaplana.com](http://www.cidadaniaplana.com)  
[www.cidadaniaplana.com.br](http://www.cidadaniaplana.com.br)

## Website do projeto

### Elementos visuais

Após a definição do conteúdo e mapa de navegação, construímos elementos preliminares para a navegação e interatividade do website.

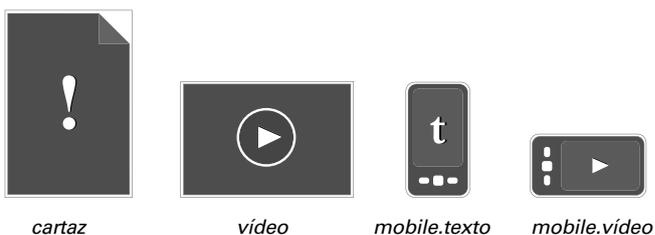
#### Painel de navegação



#### Painel de visualização



#### Ícones das narrativas

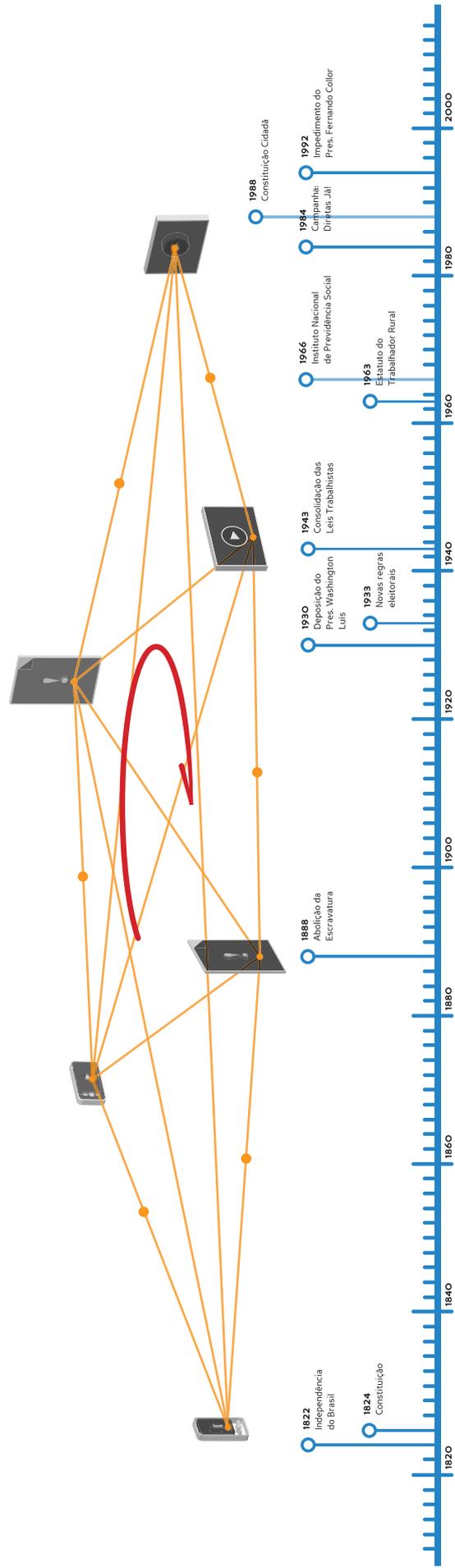


!"#\$%&'()\*+,-./  
0123456789:;<=>?@  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

Tipografia do website  
*Perspective sans* (freeware)

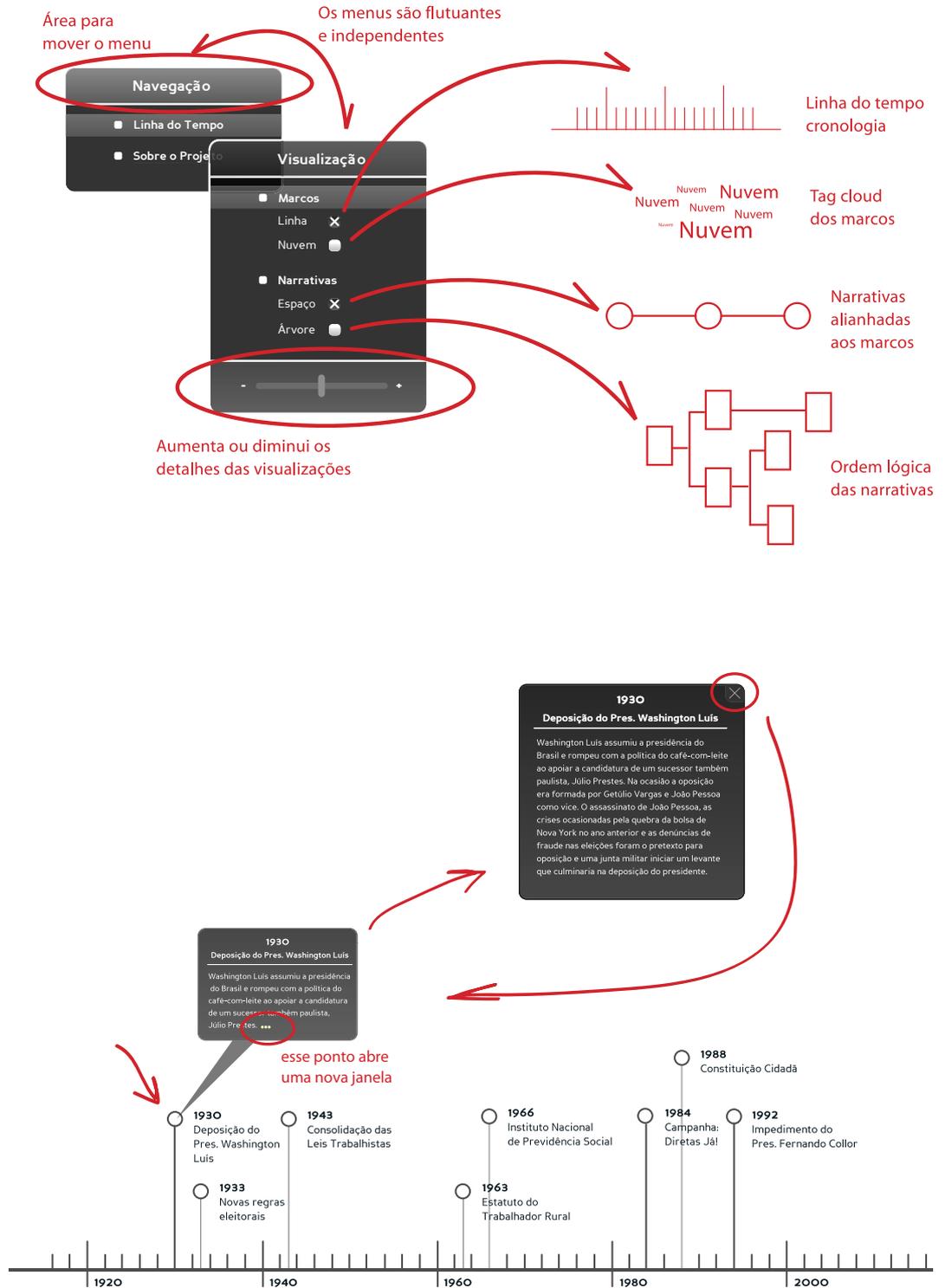
## Linha do Tempo

visualização dos marcos histórico-sociais e narrativas



# Website do projeto

## Exemplos de interação



## Vídeos dialógicos

Os vídeos do projeto representam a principal forma de narrativa eles apresentam duas funções primordiais: manter a discussão sobre a construção da cidadania brasileira e representar os marcos histórico-sociais. Eles foram projetados para serem exibidos inicialmente em dois tipos de plataforma: internet, pois é um grande meio de divulgação e discussão para o tema, e televisores públicos (metrô ou ônibus) para chamar a atenção da população para assuntos importante e para a sociedade brasileira.

Para os vídeos em ambientes públicos consideramos que os fatores sonoros (música, diálogo ou narração) são extremamente limitados ou quase nulos, por isso a narrativa foi essencialmente pensada em cima de elementos visuais.

### Peças audiovisuais desenvolvidas

#### **Vídeo dialógico .01 – Panorama da cidadania**

Tem seu principal vínculo com a internet - apresenta narrativa visual e sonora, e ambas se complementam para criar uma história cujo pano de fundo é a sociedade brasileira.

#### **Vídeo dialógico .02 – Abolição da escravatura**

Seu principal meio de divulgação são os televisores públicos. Apresenta narrativa visual e textos que condensam toda a história. Possui áudio, mas tem seu interesse secundário na narrativa.

#### **Vídeo dialógico .03 – Campanha “Diretas já!”**

Mesmo meio de divulgação que o vídeo .02. Apresenta narrativa por imagens fotográficas seqüenciais e fotos sobrepostas. Também possui áudio com interesse secundário.

# Vídeos dialógicos

## Processo de produção

Todas as peças audiovisuais do trabalho seguiram a seguinte metodologia de criação: *sinopse* ou *storyline*, *argumento* ou *eixo*, *escaleta*, *storyboard* ou *concept* e *roteiro*.

Algumas peças tiveram ênfases distintas em algumas fases, pela própria natureza do que seria produzido. Por exemplo, o vídeo .01 teve mais testes de *storyboards*, enquanto a maior parte do vídeo .03 foi resolvido na *escaleta*, não precisando da produção de um *storyboard* detalhado. No decorrer do processo as ideias amadurecem e percebe-se que nem todas as definições no começo do *storyline* funcionam ou são exequíveis.

### Definições dos termos das etapas de produção

#### Sinopse ou Storyline

Apresenta as ideias iniciais ou os pontos principais a serem abordados - também pode conter algumas informações de produção.

#### Argumento ou Eixo

É a espinha dorsal de uma história. Onde descrevemos toda a ação da história, com começo, meio e fim, podendo até se parecer com um conto, porém com mais objetividade e preso aos fatos, narrando sem literalidade.

#### Escaleta

Conjunto de descrições de cenas ou situações preliminares que farão parte da história. A escaleta pode ser considerada um pré-roteiro - não apresenta detalhamento, mas ajuda na construção da linguagem e dos cenários da história. No projeto utilizamos a escaleta com ênfase na descrição visual das cenas.

#### Storyboard ou Concept

Pode ser usado de duas formas: desenhos das cenas escritas na escaleta com mais detalhamento ou conjunto de ilustrações que demonstram a linguagem visual da obra.

#### Roteiro

Esta peça tem uma série de definições distintas. Como o projeto utiliza-o com ênfase na descrição visual, definimos roteiro como um documento escrito que desenvolve uma história e de certa forma indica como devemos realizar essa história, para um meio que transmite mensagens através de som e imagem, como o cinema e a televisão.

#### Observações

Optamos por anexar ao relatório somente o roteiro do vídeo.03, pois os demais roteiros, seriam feitos para documentação adicional, exceto o roteiro do terceiro vídeo que foi feito simultaneamente a finalização da narrativa.

# Vídeos dialógicos

## Vídeo .01 - Panorama da cidadania

### **Sinopse ou Storyline**

Contexto urbano contruído com fotos, objetos, aparelhos ou personas que identifiquem o cotidiano de metrópole.

Frases ou poesias, que permitam o diálogo metafórico entre as imagens. Música ou composição brasileira, para ambientação do vídeo.

### **Argumento ou Eixo**

Este vídeo de caráter mais didático pretende fazer uma apresentação ou panorama da cidadania brasileira, de forma breve, dando ênfase aos direitos civis e sociais. A principal característica do vídeo seria a mescla de informações relevantes (estatísticas ou históricas) da cidadania brasileira com o contexto social pelo mundo.

### **Escaleta**

1. Tela preta - movimento para direita até começar a aparecer a palavra cidadania que é uma máscara para diversos vídeos que tocam simultaneamente.
2. A tela enquadra a palavra, a câmera se aproxima revelando um dos vídeos em uma das letras da palavra cidadania.
3. Vídeo de ambiente urbano, pessoas apressadas.
4. Que se transforma em palavras.
5. Possíveis palavras: liberdade, igualdade, participação, organização, coletividade e sociedade.
6. Inseridas no contexto dos seguintes vídeos: estradas e ruas movimentadas, revoltas urbanas, revoluções, ruínas, demolições, paisagens.
7. Começa a música: O salto II
8. Ilustrações do cotidiano dos escravos, junto ao ambiente urbano.
9. Fotos do cotidiano do Rio antigo associadas ao ambiente urbano
10. Surgem recortes de jornais e/ou revistas, fatos relacionados ao Brasil.
11. Transformam-se na palavra "cidadania"

### **Storyboard ou Concept**

Após teste com vídeos, constatamos que a história precisava ser mais linear para permitir que o observador usufruisse de uma imersão na narrativa do ambiente proposto. Portanto, os storyboards corrigiram algumas definições feitas na escaleta, como podemos ver em seguida.

## Vídeo .01 - Panorama da cidadania Storyboards



- movimento da câmara p/direita
- vozes de multidão (sussuros)



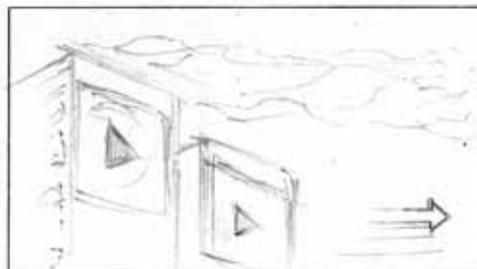
- câmara aproximando, revelando os vídeos dentro das letras.
- aumento das vozes.
- início da música.



- câmara entra em uma das letras...



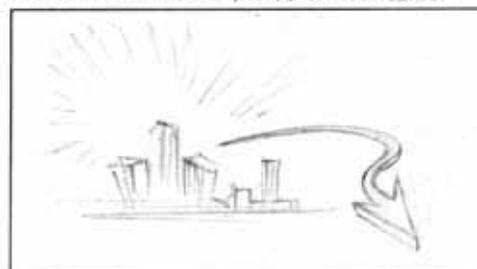
- entrando em um cenário urbano!
- licença: urbano



- inserção de vídeos dentro dos elementos urbanos
- vídeos: natureza + problemas ecológicos



- palavras mescladas ao equipamentos urbanos, prédios e vídeos.



- câmara afasta-se bruscamente do cenário urbano.



- 2º cenário: natureza
- árvores recortadas, vegetação, elementos naturais etc.

## Vídeo .01 - Panorama da cidadania Storyboards



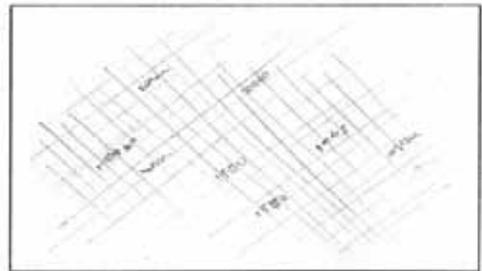
- inserção de vídeos dentro dos elementos
- vídeos: população + paisagens urbanas



- câmera sobre deixo o cenário ser visualizado de cima.



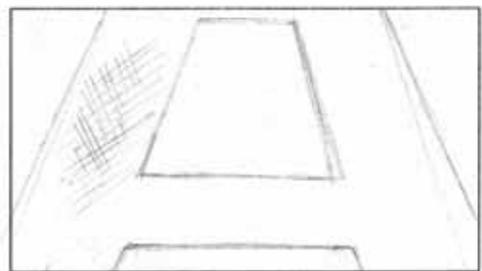
- vista aérea revela uma rede de trechos de vídeos com inserções de datas espalhadas



- as datas ficam alternando a posição com os vídeos



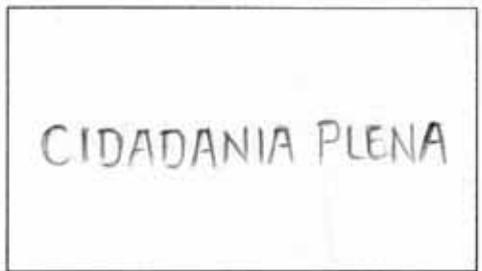
- a câmera se afasta continuamente ...
- começa novamente os sussuros



- câmera se afasta até aparecer o recorte de letras



- forma-se a palavra com os vídeos passando atrás das letras
- câmera continua se afastando.
- aumento das vozes



- fade in: cada letra da palavra "plena" aparece.
- enquanto a palavra cidadania vai ficando branca.

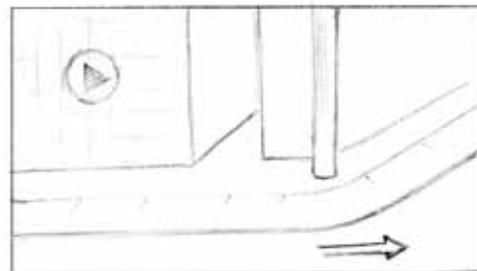
## Vídeo .01 - Panorama da cidadania

### Storyboards - conceitos extra e refinamentos

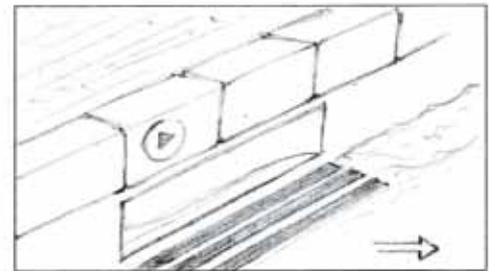
Após o refinamento de alguns conceitos, agora era possível construir o roteiro de documentação da peça audiovisual. No caso deste houve poucas alterações no storyboard - o vídeo apresenta o contexto urbano e logo em seguida haveria outro cenário em oposição aos centros urbanos, com vegetações e ambientes naturais. Removemos essa parte do vídeo, pois enfraquecia a sua principal mensagem principal.



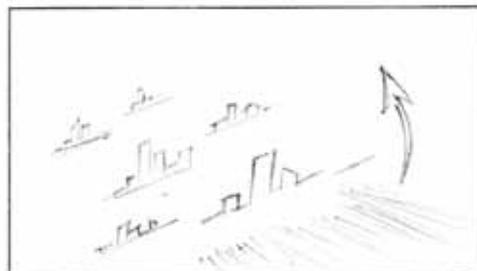
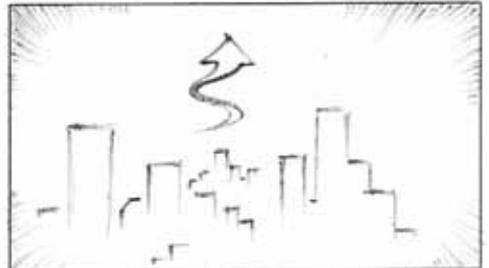
\* Teto de edifícios



\* muro + calçada



\* detalhe urbano



## Vídeo .01 - Panorama da cidadania

### Letra da música e informações adicionais

**Artista: O Rappa**

**Música: O salto II**

**Poema: Waly Salomão**

**Duração original: 3min 22s**

**Edição para o vídeo: 2min 15s**

**Album: O silêncio q precede o esporro**

**Data de lançamento: 2003**

**Gravadora: Warner Music**

#### **Trecho da música utilizado no vídeo**

Dança do intelecto e de dilaceração dionisíaca  
Obsessiva idéia de fundar uma nova ordem  
Frente às categorias exauridas da arte  
E a indignação da rebeldia ética  
A quase catatonia do cinema  
Do quase cinema  
E o júbilo epifânico do éden  
Samba, o dono do corpo  
Expressão musical das etnias negra ou mestiças  
No quadro da vida urbana brasileira  
Era uma vez...

#### **Letra completa da música**

Incorporo a revolta  
Dança do intelecto e de dilaceração dionisíaca  
Obsessiva idéia de fundar uma nova ordem  
Frente às categorias exauridas da arte  
E a indignação da rebeldia ética  
A quase catatonia do cinema  
Do quase cinema  
E o júbilo epifânico do éden  
Samba, o dono do corpo  
Expressão musical das etnias negra ou mestiças  
No quadro da vida urbana brasileira  
É, vamos inventar...  
Era uma vez...

## Vídeo .01 - Panorama da cidadania

### Quadros-chave do vídeo

**Panorama da cidadania**  
formato: HDTV 720p  
duração: 1min 30s



00:14:10



00:15:14



00:16:20



00:18:10



00:19:10



00:24:00



00:28:10



00:35:01



00:44:01



00:46:21

## Vídeo .01 - Panorama da cidadania

### Quadros-chave do vídeo



00:54:01



00:57:01



01:00:23



01:13:23



01:16:03



01:20:24



01:21:14



01:22:12



01:23:05



01:23:22

## Vídeo .01 - Panorama da cidadania

### Quadros-chave do vídeo



01:25:18



01:26:18



01:29:28



01:30:28



01:31:18



01:33:18



01:34:18



01:35:08



01:36:28



01:39:28

# Vídeos dialógicos

## Vídeo .02 - Abolição da escravatura

### Sinopse ou Storyline

Contexto social (época de escravidão e depois da escravidão).  
Lacuna semântica (diálogo metafórico com a representatividade das imagens).  
Temporalidade (datas ou informações que destaquem o passar do tempo).

### Argumento ou Eixo

Este vídeo tem caráter conceitual com o tema abolição, ou seja, ele aborda o tema de forma indireta, tentando evocar o conhecimento e identificação da parte do telespectador. Ele é composto de informações históricas, com o aporte de ilustrações de época, fotografias de contexto social e eventos importantes. A narrativa é feita de trás para frente: mostra-se primeiro o contexto que ainda perdura na sociedade contemporânea brasileira de mão-de-obra escrava, para terminar em desenhos da época da abolição, no século XIX.

### Escaleta inicial

1. Folhear de páginas envelhecidas (textura), ocupando a tela toda.
2. As páginas envelhecidas vão ficando brancas/novas, até ficar com a textura de um jornal atual ou uma folha em branco alcalina.
3. Forma-se uma imagem de um trabalhador em uma lavoura ou algo semelhante (foto em preto e branco).
4. Transição ou remoção de página para outra foto/ilustração de um trabalhador com igual ou semelhante condição de trabalho precário.
5. Seqüência de mais duas imagens que remetam ao trabalho extremamente penoso, condições extremas de trabalho relacionado à escravidão.
6. A câmera se move para baixo procurando outra folha de papel.
7. A câmera passa entre alguns papéis e em um deles tem uma foto antiga, de um local histórico (Gamboa ou Pç. Mauá), afixada do lado direito do papel.
8. Câmera continua descendo, passa algumas folhas e a textura do papel muda, para um leve envelhecimento.
9. Enquanto a câmera se prepara para fixar o meio de um papel, uma ilustração do cotidiano antigo aparece (desenhos Thomas Ender).
10. Sequência de sobreposição de mais três ilustrações que retomam o cotidiano da cidade com ênfase nos escravos.
11. As páginas vão sendo substituídas por outras que estão localizadas atrás e os papéis envelhecem bem rápido.
12. Transição e aparecimento de uma mescla de assinatura de uma carta (Lei Áurea) com ilustrações mais antigas de escravidão.
13. Ilustração de grilhões, com a seguinte frase: “resgatar a memória de um povo é preservar a cultura de um país”
14. folhear de páginas...

## Vídeo .02 - Abolição da escravatura

### Escaleta revisada

Neste vídeo observamos que os refinamentos necessários eram possíveis utilizando apenas a escaleta. Para chegar a essa conclusão contamos com ajustes no storyline, argumento e redução de cenas da escaleta inicial.

#### Escaleta revisada

1. Folhear de páginas envelhecidas (textura), ocupando a tela toda.
2. As páginas envelhecidas vão ficando brancas/novas, até ficar com a textura de um jornal atual ou uma folha em branco alcalina.
3. Forma-se uma imagem (através de gotas que caem no papel) de um trabalhador em uma lavoura ou algo semelhante (foto em preto e branco).
4. Remoção da página anterior para outra, com foto/ilustração de um trabalhador com igual ou semelhante condição de trabalho precário.
5. Seqüência de mais duas imagens que remetam ao trabalho extremamente penoso, condições extremas de trabalho relacionado à escravidão.
6. Remoção de algumas páginas para uma textura mais envelhecida
7. Duas fotos aparecem (definir transição) em cima do papel.
8. Revelam-se por gotas ou outro efeito, duas frases (Jacques Le Golf.).
9. Transição para ilustração do Augusto Stahl que se transforma em outra imagem (foto do camafeu).
10. Sequência de sobreposição de três páginas com ilustrações que retomam o cotidiano da cidade com ênfase nos escravos.
11. Transição e aparecimento de uma mescla de assinatura de uma carta (Lei Áurea), com ilustrações mais antigas de escravidão.
12. Página final, aparecimento da seguinte frase: "Resgatar a memória de um povo é preservar a cultura de um país."
13. Transição (fade out ou outro similar) para fundo preto.

#### Observações

Ainda foram necessárias mais revisões no tempo de narrativa na escaleta acima. No total foram feitas quatro escaletas, cada uma com pequenos ajustes, até chegar à narrativa final. A meta era condensar a mensagem do vídeo em um tempo inferior a 45 segundos, porque é geralmente o tempo disponível para peças vinculadas à programação televisiva.

## Vídeo .02- Abolição da escravatura

### Quadros-chave do vídeo

Tintas que revelam  
formato: HDTV 720p  
duração: 44s



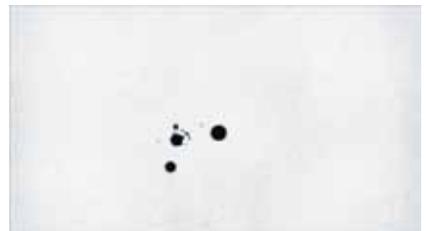
00:00:12



00:01:12



00:02:24



00:05:14



00:06:24



00:07:24



00:09:24



00:11:09



00:11:21



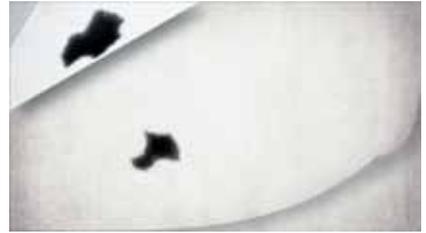
00:12:11

## Vídeo .02- Abolição da escravatura

### Quadros-chave do vídeo



00:14:11



00:17:12



00:18:05



00:18:23



00:19:13



00:23:13



00:22:03



00:22:23



00:27:23



00:30:03

## Vídeo .02- Abolição da escravatura

### Quadros-chave do vídeo



00:30:18



00:30:28



00:33:19



00:33:29



00:35:29



00:38:10



00:38:22



00:40:02



00:42:12



00:43:00

# Vídeos dialógicos

## Vídeo .03 - Campanha "Diretas já!"

### Sinopse ou Storyline

Contexto da cidade (locais de manifestações políticas do centro da cidade).  
Fotografia como discurso (diálogo entre fotos antigas e atuais).  
Temporalidade (fusão de duas épocas: da campanha e a atual).

### Argumento ou Eixo

Este vídeo tem um caráter histórico. O principal objetivo do vídeo é evocar o senso de coletividade e organização social em prol de causas relevantes para a cidadania brasileira. Para isso, utiliza-se o recurso de 'carrossel do tempo', onde os eventos se sobrepõem em locais históricos de efervescências políticas e sociais, até chegar ao ápice da mescla de passado e presente, para depois recomeçar o ciclo.

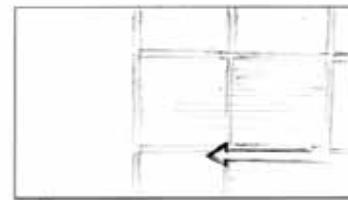
### Escaleta inicial

1. Câmera percorrendo (efeito de transição) uma fachada de janelas espelhadas bem rápido (edifício na Avenida Presidente Vargas).
2. A câmera abre em um grande plano na Av. Rio Branco (altura da Candelária).
3. A câmera cruza rapidamente a Rio Branco para um trecho entre um poste ou árvore e uma banca de jornal.
4. A câmera se move lentamente da direita para esquerda.
5. Ao cruzar o poste o outdoor da fachada traseira da banca começa a se transformar enquanto a câmera cruza para o lado esquerdo do poste.
6. O outdoor transforma-se (fusão ou twitch) em um mescla do anúncio atual com o cartaz "Diretas já!"
7. O ambiente muda de cor para uma discreta descoloramento ou desbotamento – surgem granulações e/ou ruídos na película, como se fosse um filme antigo.
8. A câmera aproxima-se do lado esquerdo da banca e avança para frente.
9. Passando ao lado da banca, o cenário-ambiente muda.
10. O cenário revela-se como a Cinelândia em uma foto antiga.
11. A foto antiga transforma-se (fade out + twitch) na mesma paisagem, só que atual e colorida, da Cinelândia.
12. Câmera avança para o vão central da praça.
13. Ao percorrer a praça, a paisagem mescla-se com fotos antigas de multidões e passeatas que ocorreram ali.
14. Câmera recua e cruza a praça da esquerda para direita, aproxima-se de um poste.
15. Câmera gira e foca rapidamente em um cartaz da "Diretas já!"
16. O lado direito do poste revela um novo cenário, a Candelária.
17. Mescla intensa de fotos e vídeo (fusões mais alternância de efeitos).
18. Movimento panorâmico da câmera, terminando com um fade out...

## Vídeo .03 - Campanha "Diretas já!" Storyboard parcial



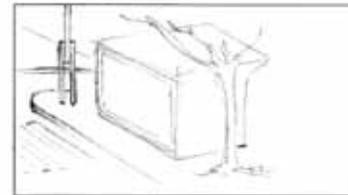
• imagem embocada  
• efeito lentes



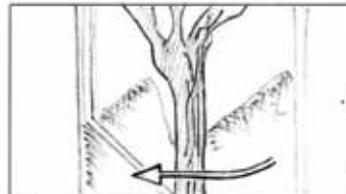
• câmera percorrendo uma parede com janelas da rua.



• abre em um grande plano da Av. Rio Branco.  
• câmera se move até o centro lentamente.  
• fusão (fade out)



• fusão (fade in)  
• câmera se aproxima do trecho da Av. com uma banca de jornal.



• câmera se localiza do lado dir. com o eixo do poste e o painel na parte traseira da banca.  
• faz um anúncio do painel.



• mudança no anúncio, enquanto a câmera passa em direção ao lado esquerdo da banca.  
• mudança no cor do vídeo.  
• mudança no jôias.



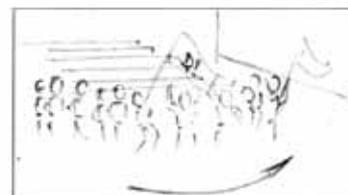
• câmera atravessa a parte traseira da banca e gira ao lado da banca.



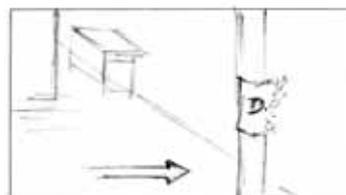
• saindo da banca o cenário muda para simulação de uma foto antiga.



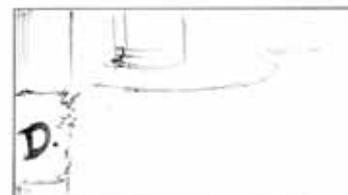
• a cena - em antiga se transforma no cenário atual de simulação.



• câmera avança para o centro da praça onde vultos de movimentos e manifestações da sociedade.



• câmera passa em frente a um poste com o eixo da camp. direta



• o outro lado frontal na esquina da Kandellária.

## Vídeo .03 - Campanha “Diretas já!”

### Escaleta revisada

A escaleta e o storyboard para este vídeo foram feitos simultaneamente. Com essa estratégia, detectamos mais cedo que a narrativa estava extensa para o tempo definido (45s) e as cenas que passavam de um lugar para o outro continham falhas de entendimento para o observador.

A revisão atuou no sentido de alinhar a narrativa com as ideias do argumento do vídeo, que nesse caso, apresentavam a melhor alternativa para dar força à narrativa.

#### Escaleta revisada

1. A câmera (com efeito de distorção) abre em um grande plano na Avenida Rio Branco (altura da Candelária).
2. (Fade out). A câmera se move lentamente da direita para esquerda, da Candelária para a Rio Branco.
3. O ambiente muda para um discreto desbotamento – surgem granulações e/ou ruídos na película, como se fosse um filme antigo.
4. (Fade in). Visão geral da Cinelândia as pessoas se movem de trás para frente (como se o vídeo estivesse retrocedendo).
5. Retorno para a Candelária - câmera percorre um pequeno trajeto até um poste.
6. O anúncio do poste mescla-se com um cartaz relacionado a “Diretas Já!
7. (Fusão). O anúncio aparece em um poste na Cinelândia. Câmera se move para trás.
8. Ao percorrer a praça, a paisagem mescla-se com fotos antigas de multidões e passeatas que ocorreram ali.
9. Visão geral da Candelária. Mescla intensa de fotos antigas e paisagens do local.
10. (Fusão). Câmera passa pelo cartaz da “Diretas já!” - todo cenário em p&b exceto o cartaz.
11. Mescla intensa de fotos antigas até a imagem voltar ao normal (fusões mais alternância de efeitos).
12. Movimento panorâmico da câmera, terminando com um fade out...

#### Observações

A escaleta acima sofreu poucas revisões para chegar à narrativa final.

## Vídeo .03 - Campanha "Diretas Já!"

### Roteiro descritivo

#### **Cena.1**

Plano aberto: Avenida Rio Branco.

Câmera treme (distort).

(Fade out).

#### **Cena.2**

Plano aberto: Candelária (próxima a primeira cena da Av. Rio Branco).

Câmera se move da esquerda para direita, revelando uma vista panorâmica da região.

Surge uma imagem (fade in + scale). *Imagem: cavalaria com um carro pegando fogo.*

A imagem ocupa quase o centro da tela, quanto a câmera continua se movendo.

(Fade out).

#### **Cena.3**

Plano aberto: Cinelândia

Câmera continua o movimento da direita para esquerda.

Surge uma imagem (fade in + scale + position). *Imagem: palaque do comício pelas "diretas já"*

A cor da tela começa a desbotar e surgem pequenas granulações de filme antigo na tela.

(Fade out).

#### **Cena.4**

Enquanto a câmera se move surge uma imagem entrando na tela da direita para esquerda (fade in + position). *Imagem: vista em perspectiva de uma passeata.*

#### **Cena.5**

Plano americano: Candelária

Câmera se move da direita para esquerda, vista da avenida Presidente Vargas, lado direito, câmera continua o movimento até chegar a um poste com um anúncio.

(Fade out).

#### **Cena.6**

Plano americano: Cinelândia

Câmera começa em um poste na Cinelândia com anúncio. Enquanto a câmera se fasta do poste o anúncio é sobreposto por um cartaz da campanha "diretas já" colorido.

A tela apresenta-se totalmente desbotada com uma grande quantidade de grão (filme de 8mm antigo).

(Fade out).

#### **Cena.7**

Fade out.

Plano aberto: Candelária

Movimento continua da esquerda para direita, a paisagem aparece mesclada com uma imagem de fundo. *Imagem: manifestação pelas eleições diretas.*

#### **Cena.8**

Plano fechado (big close): Cinelândia

Câmera continua o mesmo movimento da cena anterior. Paisagem mesclada com a imagem anterior mais uma imagem. *Imagem: concentração*

## Vídeo .03 - Campanha "Diretas Já!"

### Roteiro descritivo

*para manifestação nas ruas.*

Câmera passa por um poste com o cartaz pela campanha "diretas já!". Apenas o cartaz apresenta-se colorido. Destaque para o cartaz na cena. (Fade out).

#### **Cena.9**

Plano aberto: Candelária

Câmera se move da esquerda para direita, a mescla das imagens anteriores é sobreposta por uma imagem colorida. Imagem: povo nas ruas mais cartaz diretas ontem.

Enquanto a câmera se move, os grãos do filme vão sumindo e a cor volta ao normal.

(Fade out).

#### **Cena.10**

Plano aberto: Avenida Rio Branco

Câmera treme (distort).

(Fade out).

## Vídeo .03 - Campanha "Diretas Já!"

### Quadros-chave do vídeo

**Tempo é espaço**

formato: HDTV 720p

duração: 35s



00:01:15



00:02:29



00:04:18



00:06:18



00:07:27



00:10:25



00:13:05



00:15:05



00:17:15



00:18:05

## Vídeo .03 - Campanha "Diretas Já!" Quadros-chave do vídeo



00:19:05



00:22:05



00:24:05



00:24:25



00:25:25



00:27:05



00:28:25



00:30:05



00:31:05



00:33:25

## Vídeos dialógicos

### Considerações da produção dos vídeos

É possível perceber, através do resultado das peças audiovisuais, que o método de produção estipulado funciona com um bom leque de possibilidades de criação, pois abrange tanto formas de expressão mais visuais (desenhos e esboços) quanto os formatos mais centrados na escrita e na descrição de ações.

Na prática, ambas expressões são complementares e, se utilizadas de forma equilibrada, facilitam o entendimento de qualquer pessoa envolvida nas atividades de produção.

Percebemos também que a sistematização do projeto e da produção não necessariamente 'amarra' o projeto na obrigação de cumprir cada etapa do método. A própria natureza das histórias contadas nas narrativas demandam da produção decisões de criatividade e manipulação do método.

# **Considerações finais**

## Considerações finais

### Processos, cidadania e design

Como escrever as considerações finais de um projeto que não termina? Começemos pelo processo então, já que o projeto é um grande processo.

Ao longo dos meses de pesquisas, explicitada aqui em forma de capítulos, podemos perceber que o design vai além da atuação como ferramenta poderosa de venda e promoção de produtos obtusos. Ele pode com absoluta certeza, atuar em pontos importantes da sociedade para informar ou elucidar valores para uma sociedade mais igualitária e digna.

Certamente, uma sociedade responsável não será construída rapidamente, contando apenas com as atitudes centradas no desenvolvimento sustentável e na crítica construtiva da sociedade brasileira, mas como classe de profissional podemos ir além do que está sendo feito.

Estudar e conhecer o homem sem considerar o contexto em que ele está inserido, os fatores históricos e culturais envolvidos, bem como sua subjetividade no mundo intra ou extra psíquico, significa na essência, ignorá-lo. Daí a relevância de observar a cidadania como um grande projeto que permita ser avaliado e conceituado por inúmeras perspectivas.

O projeto em questão buscou debater informações históricas e suas repercussões ainda presentes na sociedade brasileira, mas isso é apenas uma das possibilidades de abordagem e criação que podemos usufruir ao cruzar informações de diferentes campos de estudos.

O mundo é simples visto como um todo, porém complexo nas suas partes dissociadas, e para compreendê-lo é necessário considerar as múltiplas referências possíveis e suas incertezas. De certa forma para não nos “cegar-mos” com o conhecimento, é preciso contar com a desordem e com o caos no processo de aprendizagem, na tentativa de constatação de problemas. O conhecimento contemporâneo depende do “olhar transdisciplinar”, algo que trabalhe em consonância com a entropia e todo o leque de possibilidades estudadas e vislumbradas por tantos antes de nós.

Estamos condicionados a ver as coisas por intermédio de explicações, descrições e teorias. Confiamos naquilo que está escrito ou naquilo que é traduzível em palavras; Tudo enfim, codificado. Desativamos o mecanismo que possuímos para perceber por conta própria, submetendo-nos à percepção por meio dos códigos. É preciso corrigir essa questão ou pelo menos utilizá-la ao nosso favor e uma das possibilidades é cruzamento de campos de atuação de diferentes profissionais, artistas, cientistas, tecnólogos e o uso dos meios de comunicação tão presentes em nossa vida.

Isso nos levará a rever nossa trajetória e buscar novas formas de equilíbrio para a participação popular na cidadania de um país. Porque a ausência de maior participação popular aliada a falta de uma organização mais autônoma da sociedade faz com que os interesses corporativos consigam prevalecer. Quando as pessoas se sentem pertencendo à esfera pública, há uma possibilidade muito mais real de participação. O espaço público é visto como o lugar comum a todos, que é preciso ser compartilhado, preservado e estar em permanente construção.

Porém, apontar as oportunidades de mudança não basta. É preciso identificar os vários obstáculos que bloqueiam a realização dessas possibilidades e buscar modos de contorná-los. Ter uma noção de como seria uma sociedade mais ideal nos dá parâmetro para determinar o que precisamos fazer para alcançar nossos objetivos.

Contudo, acreditamos que este projeto cumpre seu papel na tentativa de utilizar meios e métodos contemporâneos, para manter viva a discussão de alternativas, para a solução de problemas que ainda persistem em nossa sociedade. Ainda há muito trabalho a ser feito, é preciso ter força e participação da sociedade para exigirmos a formulação de políticas de longo prazo, não imediatistas e que estejam efetivamente voltadas para a cidadania, no sentido mais amplo. Precisamos continuar discutindo, formulando ações, projetando estratégias, ou seja, fazendo design para uma sociedade melhor.

# **Bibliografia**

## Bibliografia

### LIVROS

ALENCAR, Chico; CARPI, Lucia; RIBEIRO, Marcus Venicio. **História da Sociedade Brasileira**. 14<sup>o</sup> ed. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1996.

BUFFA, Ester; ARROYO, Miguel; NOSELIA, Paolo. **Educação e cidadania: quem educa o cidadão?** 2<sup>o</sup> ed. São Paulo: Cortez, 1988.

CARVALHO, José Murilo de. **Cidadania no Brasil: o longo caminho**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. 2<sup>o</sup> ed. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2008.

FEW, Stephen. **Now you see it – simple visualization techniques for quantitative analysis**. Oakland CA: Analytic Press, 2009.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa**. São Paulo: Senac, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 1993.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MARSHALL, T. **Cidadania, classe social e status**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

MEADOWS, Eliane. **Roteiro para tv, cinema e vídeo em 10 etapas: arte e técnica**. Rio de Janeiro: Quartet, 1997.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. 2<sup>o</sup> ed. Trad. Sergio Tellaroli. São Paulo: Cia. das Letras, 1995.

PAIVA, Angela Randolpho. **O público, o privado e a cidadania possível: a construção do espaço público brasileiro**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2001.

POOL, Ithiel de Sola. **Technologies of Freedom**. Massachusetts: Belknap Harvard University Press, 1984.

SAMARA, Timothy. **Elementos do design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

\_\_\_\_\_. **Evolução do design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão**. Trad. Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

WURMAN, Richard Saul. **Information Architects**. Suíça: Graphis, 1997.

## ICONOGRAFIA

ENDER, Thomas. **Viagem ao Brasil nas aquarelas de Thomas Ender 1817-1818, Vol. 2.** Rio de Janeiro: Kapa Editorial, 2000.

ERMAKOFF, George. **Juan Gutierrez.** Rio de Janeiro: Capivara, 2001.

\_\_\_\_\_. **O negro na fotografia brasileira do século XIX.** Rio de Janeiro: Casa Editorial, 2004.

FERREZ, Marc. **O Brasil de Marc Ferrez.** Rio de Janeiro: Instituto Moreira Salles, 2005.

LAGO, Bia Corrêa do. **Augusto Stahl.** Rio de Janeiro: Capivara, 2001.

MAGALHÃES, Angela; PEREGRINO, Nadja Fonsêca. **Fotografia no Brasil – um olhar das origens ao contemporâneo.** Rio de Janeiro: Funarte, 2004.

TEIXEIRA, Evandro. **1968 destinos 2008: Passeata dos 100 mil.** Rio de Janeiro: Textual, 2007.

## ARTIGOS

LAUREL, Brenda. **Creating Core Content in a Post-Convergence World.** AIGA "Collision!." 14 de abril 2000, Nova York.

Disponível em: <[http://www.tauzero.com/Brenda\\_Laurel/Recent\\_Talks/ContentPostConvergence.html](http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html)>

Acesso em: 7 abril 2010.

PALADINO, Erane. **Sinfonia do Pensamento.** Revista Mente e Cérebro. São Paulo: Duetto, 2010, Maio. pp.72-75.

## TESES

ARAUJO, Rosane Azevedo de. **A cidade sou eu? O urbanismo do século XXI.** Rio de Janeiro, 2007. Tese de doutoramento em Urbanismo – UFRJ/ FAU.

LONG, Geoffrey A. **Transmedia Storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company.** Boston, 2007. Tese de mestrado em Comparative Media Studies – MIT.

VELHO, João Carlos Pacheco Rodrigues. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia, anotações para uma metodologia de análise.** Rio de Janeiro, 2008. Tese de mestrado em Design – ESDI/ UERJ.

## DVD.VÍDEO

Director's Series, Vol. 2 - **The Work of Director Chris Cunningham.** Direção: Lance Bangs. Nova York: Palm Pictures, 2003. 1 DVD vídeo (200min).

Director's Series, Vol. 3 - **The Work of Director Michel Gondry.** Direção: Lance Bangs e Olivier Gondry. Nova York: Palm Pictures, 2003. 2 DVDs vídeo (300min).

## WEBSITES

### **Entrevista com Henry Jenkins**

Disponível em:

<<http://oglobo.globo.com/blogs/cat/posts/2010/05/31/entrevista-com-henry-jenkins-um-passeio-pela-casa-295917.asp>>

Acesso em: 5 de junho 2010.

### **HBO Imagine**

Disponível em:

<[http://www.hboimagine.com/#/art\\_heist/](http://www.hboimagine.com/#/art_heist/)>

Acesso em: 22 de julho 2010.

### **Instituto Pretos Novos**

Disponível em:

<<http://www.pretosnovos.com.br>>

Acesso em: 18 de outubro 2010.

### **Memórias Reveladas**

Disponível em:

<<http://www.memoriasreveladas.arquivonacional.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Acesso em: 3 de agosto 2010.

### **Palestra Geoffrey Long**

Disponível em:

<<http://videolog.uol.com.br/ajax/assitir-video.php?id-video=496269&area=admin&width=700&height=400>>

Acesso em: 2 de junho.

### **Palestra Mark Warshaw**

Disponível em:

<<http://videolog.uol.com.br/ajax/assitir-video.php?id-video=482409&area=admin&width=700&height=400>>

Acesso em: 3 de junho 2010.

### **Palestra Maurício Mota**

Disponível em:

<<http://videolog.uol.com.br/ajax/assitir-video.php?id-video=485375&area=admin&width=700&height=400>>

Acesso em: 1 de junho.

### **The Art of the Title**

Disponível em:

<<http://www.artofthetitle.com/2010/01/21/sherlock-holmes/>>

Acesso em: 29 de outubro 2010.

### **The Future of Entertainment**

Disponível em:

<<http://futuresofentertainment.org/>>

Acesso em: 31 de maio 2010.

### **Transmedia Activism**

Disponível em:

<<http://transmedia-activism.com>>

Acesso em: 5 de junho 2010.

### **Wikipedia**

Disponível em:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page)>

Acesso em: 5 dezembro 2010.