

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes
Comunicação e Multimeios

KARINA MIKA SAKAGUCHI

ALSTROEMERIA
Uma narrativa transmídia nas mídias sociais

São Paulo
2020

KARINA MIKA SAKAGUCHI

ALSTROEMERIA
Uma narrativa transmídia nas mídias sociais

**Memorial apresentado para a conclusão da
disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II,
Curso de Comunicação e Mídias da Pontifícia
Universidade Católica de São Paulo.**

Orientadora: Profa. Dra. Elisabete Alfeld

KARINA MIKA SAKAGUCHI

ALSTROEMERIA
Uma narrativa transmídia nas mídias sociais

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Elisabete Alfeld

Prof. Dr. Francisco das Chagas Camêlo

Profa. Me. Missila Loures Cardozo

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, em especial a minha mãe, pai e irmão, por terem me acompanhado de perto todos esses anos em que estive no curso, sempre me incentivando e me ajudando.

Aos meus amigos que conheci na universidade, por estarem ao meu lado em todos os momentos de alegria e de crise também, sempre me encorajando a fazer coisas novas e me apoiando nas dificuldades.

Aos meus amigos de muito tempo, que acompanharam meu andar no curso e sempre apoiaram minhas produções. Em especial, agradeço o Pedro Hikiji por aceitar contribuir com parte desse TCC.

Agradeço a todos os professores do curso, a Profa. Dra. Elisabete Alfeld por me orientar tão bem nesse TCC e a todos que estiveram envolvidos nesses quatro anos de curso.

RESUMO

ALSTROEMERIA é uma narrativa transmídia do gênero fantasia que se apoia nas mídias sociais, objetivando alcançar seus principais usuários, o público jovem. Por meio de postagens utilizando animação, ilustrações e quadrinhos, o visual dessa narrativa se aproxima de portfólios de artistas que divulgam seus trabalhos usando essas mídias, assim como esse produto. Levando em conta a diferença de linguagem e de disposição da interface de cada uma das mídias escolhidas, a narrativa gera experiências distintas durante o seu desenrolar, assim como o trânsito entre as mídias provoca uma maior imersão do leitor, como se acompanhasse a trajetória das personagens. A imersão também é potencializada pelas próprias mídias serem elementos diegéticos, num exercício de metalinguagem, reforçado pelas paletas de cores que se referenciam. O produto foi executado com desenho e pintura digitais, softwares de edição de vídeo e imagem, além das próprias mídias sociais escolhidas, nas quais as configurações e ferramentas disponíveis foram cruciais para o planejamento do produto.

Palavras-chave: narrativa transmídia, mídias sociais, arte digital

ABSTRACT

ALSTROEMERIA is a transmedia narrative of the fantasy genre that relies on social media, aiming to reach its main users, the young audience. Through posts using animation, illustrations and comics, the look of this narrative is close to the portfolios of artists who publicize their work using these media, as well as this product. Taking into account the difference in language and layout of the interface of each of the chosen media, the narrative generates different experiences during its development, just as the transit between the media causes a greater immersion of the reader, as if following the trajectory of the characters. Immersion is also enhanced by the media themselves being diegetic elements, in an exercise of metalanguage, reinforced by the color palettes they refer to. The product was executed with digital drawing and painting, video and image editing software, in addition to the chosen social media, in which the available settings and tools were crucial for the product planning.

Keywords: transmedia narrative, social media, digital art

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do Mangá “JOY Second”	18
Figura 2 – Ilustração de @Yasuko.....	18
Figura 3 – Cena do videoclipe “That's Okay”	19
Figura 4 – Cena de “Overcomer” 1.....	20
Figura 5 – Cena de “Overcomer” 2.....	20
Figura 6 – Cena de “Kitbull”	21
Figura 7 – Cena de “Missing Halloween”	21
Figura 8 – Feed de @tajdiary.....	22
Figura 9 – Feed de @annalenaillustrations.....	22
Figura 10 – Exemplo de tema de Glenthemes.....	23
Figura 11 – Tumblr de Bianca Pinheiro.....	23
Figura 12 – Feed de @mauriciodesousa.....	24
Figura 13 – Feed de @abstractsunday.....	24
Figura 14 – Parte do ep. 5 de “Lore Olympus”	25
Figura 15 – Parte do ep. 8 de “Kind of Confidential”	25
Figura 16 – Ilustrações de maruti-bitamin.....	26
Figura 17 – Ilustrações de maruti-bitamin.....	26
Figura 18 – Ilustrações de @sibbil_.....	26
Figura 19 – Ilustrações de @sibbil_.....	26
Figura 20 – Paleta de cor do filme “Ponyo: Um Amizade que veio do Mar”.....	27
Figura 21 – Cena do filme “Ponyo: Um Amizade que veio do Mar”	28
Figura 22 – Cena do filme “Princesa Mononoke”.....	28
Figura 23 – Cena do filme “Nausicaã do Vale do Vento”	29
Figura 24 – Cena do filme “Meu Amigo Totoro”	29
Figura 25 – Cena do filme “O Mundo dos Pequeninos”	29
Figura 26 – Jovem (Realista)	34
Figura 27 – Jovem (Fantástico)	34
Figura 28 – Pet (Realista)	35
Figura 29 – Pet (Fantástico)	35
Figura 30 – Guardiã.....	36
Figura 31 – Pássaro.....	36
Figura 32 – Baleia.....	37

Figura 33 – Coruja.....	37
Figura 34 – Flor.....	38
Figura 35 – Ser da Natureza.....	38
Figura 36 – Paleta de Cor da Animação.....	52
Figura 37 – Páginas 1-2 do Storyboard da Animação.....	52
Figura 38 – Páginas 3-6 do Storyboard da Animação.....	53
Figura 39 – Páginas 7-10 do Storyboard da Animação.....	54
Figura 40 – Páginas 11-12 do Storyboard da Animação.....	55
Figura 41 – Layout do Instagram.....	56
Figura 42 – Croqui do Instagram.....	56
Figura 43 – Paleta de cor das postagens do Instagram.....	56
Figura 44 – Layout e Croqui do Tumblr.....	58
Figura 45 – Layout e Croqui do Tumblr.....	58
Figura 46 – Paleta de cor do Tumblr.....	58
Figura 47 – Layout e Croqui do Twitter.....	59
Figura 48 – Paleta de cor do Twitter.....	60
Figura 49 – Processo de produção do Webtoon: Croqui.....	61
Figura 50 – Processo de produção do Webtoon: Desenho.....	61
Figura 51 – Processo de produção do Webtoon: Disposição dos desenhos.....	61
Figura 52 – Paleta de cor do Webtoon.....	61
Figura 53 – Croqui e Layout do Cartaz.....	62
Figura 54 – Paleta de cor do Cartaz.....	63
Figura 55 – Cartaz (teaser).....	65

SUMÁRIO

1 –INTRODUÇÃO.....	10
2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
3 - CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO.....	17
3.1 – Diretriz conceitual.....	17
3.2 – Descrição da Diretriz visual e Diretriz audiovisual	18
4 – ETAPAS DE REALIZAÇÃO	30
4.1. Narrativa transmídia.....	30
4.1.1. Estrutura	30
4.1.2. Sinopse	31
4.1.3. Argumento.....	31
4.1.4. Caracterização de personagens e cenários	34
a) Jovem (usuário: @mio)	34
b) Pet (usuário: @telas.do.ren)	35
c) Guardião	35
d) Pássaro.....	36
e) Baleia.....	36
f) Coruja.....	37
g) Elementos da narrativa	37
4.1.5. Roteiro.....	38
4.2. Animação	51
4.2.1. Storyboard da Animação	52
4.2.2. Recursos e materiais utilizados na Animação	55
4.3. Produto gráfico-imagético: Instagram	55
4.3.1. Roteiro de produção do Instagram	56
4.3.2. Croquis, layouts e paleta de cores do Instagram	56
4.3.3. Recursos e materiais utilizados no Instagram	57
4.3.4. Estratégias de edição e montagem do Instagram	57
4.4. Produto gráfico-imagético: Tumblr	57
4.4.1. Roteiro de produção do Tumblr	57
4.4.2. Croquis, layouts e paleta de cores do Tumblr	58
4.4.3. Recursos e materiais utilizados no Tumblr	58
4.4.4. Estratégias de edição e montagem do Tumblr	58
4.5. Produto gráfico-imagético: Twitter	59

4.5.1. Roteiro de produção do Twitter	59
4.5.2. Croquis, layouts e paleta de cores	59
4.5.3. Recursos e materiais utilizados no Twitter	60
4.5.4. Estratégias de edição e montagem no Twitter.....	60
4.6. Produto gráfico-imagético: Webtoon.....	60
4.6.1. Roteiro de produção do Webtoon.....	60
4.6.2. Croquis, layouts e paleta de cores do Webtoon	61
4.6.3. Recursos e materiais utilizados no Webtoon.....	62
4.6.4. Estratégias de edição e montagem do Webtoon.....	62
4.7. Produto gráfico-imagético: Cartaz.....	62
4.7.1. Roteiro de produção do Cartaz Físico	62
4.7.2. Croquis, layouts e paleta de cores do Cartaz.....	62
4.7.3. Recursos e materiais utilizados no Cartaz.....	63
4.7.4. Estratégias de edição e montagem do Cartaz	63
5 – PÓS-PRODUÇÃO	63
6 – ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADES DO PRODUTO	66
7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
8 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67

1 –INTRODUÇÃO

O fortalecimento da narrativa transmídia está relacionado com o aumento da conectividade substancial das pessoas por meio das mídias digitais. A internet possibilitou a comunicação interpessoal e mundial através de dispositivos compactos, que permitem o seu transporte de um lugar para o outro. Com esses dispositivos, a convergência das mídias facilita o acesso a informações e a interação com outras pessoas, num cenário em que tudo está interligado. Com todo esse contexto gradualmente mais intrínseco na sociedade, aflora o conceito da transmídia: o desenvolvimento de conteúdos diversos para cada mídia, cada qual se complementando dentro de um universo principal que se expande.

A publicidade enxergou nessa cultura a possibilidade de expandir e alcançar seu público-alvo criando narrativas e inserindo-as em múltiplas mídias. Através das mídias sociais, torna-se mais fácil o monitoramento da resposta do público, pois este pode consumir ativamente o produto, interagindo com outros consumidores e com o próprio produtor. No campo do entretenimento, usar dessa configuração de convergência e interação abre inúmeras possibilidades de contar e aprofundar histórias, criando universos narrativos cada vez mais ricos e fornecendo experiências cada vez mais criativas, diversificadas e imersivas.

A estratégia da narrativa transmidiática está presente em muitos produtos de grande visibilidade na área do entretenimento. A franquia *Harry Potter*, de J.K. Rowling, conta com um vasto universo espalhado por diversas mídias. Acompanhando a aventura de Harry Potter, garoto que se descobre bruxo e que decide ir para a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, a narrativa traça um longo percurso expansivo. Originando-se nos sete livros, lançados entre 1997 e 2007, que são adaptados para oito filmes, entre 2001 e 2011, a franquia ganha mais de 10 jogos de diversos consoles, uma peça de teatro e a plataforma digital Pottermore, todos enriquecendo esse universo mágico, adicionando informações novas sobre os personagens, assim como novas histórias.

O site Pottermore, lançado oficialmente em 2012, foi uma importante plataforma de interação entre os fãs e com a narrativa. O usuário podia fazer testes para descobrir sua casa em Hogwarts, sua varinha e seu patrono, além de interagir com cenários presentes nos capítulos dos livros para coletar itens e, assim, desbloquear prêmios. Os próprios fãs podiam compartilhar histórias e desenhos sobre o universo. Notas, curiosidades e contos exclusivos escritos pela J.K. Rowling podiam ser acessados, o que levou, em 2015, a plataforma a se tornar o site oficial da franquia. Em 2016, com o anúncio de mais uma

expansão do universo com a franquia de *Animais Fantásticos*, o Pottermore fez parceria com a Warner Bros., responsáveis pelos filmes, tornando-se o Wizard World Digital em 2019, que, além de tudo o que estava disponível na velha plataforma, abrange a nova franquia também.

Um produto transmidiático que também se utiliza de mídias digitais sociais é a série de TV norueguês *SKAM*, idealizada, escrita e dirigida por Julie Andem. Lançada em 2015 e com quatro temporadas, a narrativa acompanha um grupo de estudantes adolescentes que enfrentam problemas, inseguranças e anseios nessa fase da vida. Assuntos como depressão, sexualidade, feminismo, racismo e imigração são abordados. Cada temporada é contada a partir do ponto de vista de um personagem, sendo que cada um deles possui uma conta no Instagram, mídia social que aparece no decorrer dos episódios e por onde os fãs podem interagir, o que cria uma experiência mais imersiva no consumo da série. Existe também uma playlist das músicas da trilha sonora no Spotify, que conversa muito com a fase adolescente dos personagens.

Apesar de pensada para o público adolescente norueguês, *SKAM* fez muito sucesso ao redor do mundo, ganhando remakes na França, Alemanha, Itália, Holanda, EUA, Espanha e Bélgica, adaptando os questões abordadas de acordo com a realidade cultural de cada país. Sendo uma série de baixo orçamento, todo o sucesso foi resultado da disseminação pelas redes sociais, o que reitera a capacidade dessas mídias de expandir o público. Apoiado nessa ideia de fácil acessibilidade por essas mídias, outro produto transmidiático de grande visibilidade foi *The Lizzie Bennet Diaries*, web série americana de comédia criada por Bernie Su e Hank Green, transmitida pelo Youtube e vencedora do prêmio do Emmy de Melhor Conquista Criativa em uma Mídia Interativa - Programa Interativo Original, em 2013.

A narrativa de *The Lizzie Bennet Diaries* é uma adaptação do livro de Jane Austen, *Orgulho e Preconceito*, com base no contexto atual de internet, sendo contada em forma de vlog, um formato para facilitar o contato com a literatura clássica. Por meio de vídeos de 3 a 4 minutos do Youtube, Lizzie Bennet é uma estudante de jornalismo cheia de dívidas estudantis que relata sua vida familiar, a partir do desejo de sua mãe de casar as três filhas com homens ricos. Todos os eventos da narrativa são recontados dentro dos limites do quarto de Lizzie e revividos por ela, pelas irmãs e pela melhor amiga, responsável por filmar e editar os vídeos. Assim como *SKAM*, as personagens têm contas em mídias sociais como Facebook, Twitter e Tumblr, por onde interagem e revelam partes da narrativa e perspectivas que não as apresentadas nos vlogs de Lizzie.

De acordo com as fãs, ter acesso aos pontos de vistas das outras personagens contribuiu para o aprofundamento da personalidade de cada um deles. Somado a isso, a possibilidade de observar suas interações nas mídias sociais forneceu a experiência de parecerem estar participando da narrativa, tornando as personagens mais reais ainda. A linguagem que Lizzie utilizava ao escrever os tweets aproximava muito da das fãs, que se identificavam com a personagem por terem a mesma idade, por volta dos 20 anos. Outro ponto que chama atenção é o fato do próprio blog ser um elemento diegético da narrativa. Dessa forma, os personagens comentavam sobre o que assistiram do vídeo, aprofundando mais a imersão da experiência das fãs.

Tendo como inspiração alguns aspectos dos três produtos apresentados, o produto do trabalho é uma narrativa transmidiática, de gênero fantasia, aventura e drama, apoiada nas mídias sociais, contada por meio de animação, ilustrações e quadrinhos, formato a ser conceituado mais a frente. A narrativa mira como público alvo os jovens de 15 a 24 anos, que se apresenta mais ativo nas mídias sociais nos dias de hoje. Frente a esse público que quase constantemente está em contato com um dispositivo móvel, a linguagem usada é de fácil acesso e permite ao leitor o consumo em seu próprio tempo.

Assim como os três produtos apresentados, existe uma narrativa principal, encontrada no Youtube, no formato de uma animação. As outras mídias escolhidas, Instagram, Tumblr, Twitter e Webtoon, proporcionam conteúdos adicionais à narrativa principal, assim como *SKAM* e *The Lizzie Bennet Diaries*, mas se configuram como narrativas com certo grau de independência, expandindo o universo transmidiático. Sendo mídias sociais, existe o espaço para a interação entre os leitores, por meio das caixas de comentários; porém, tomando como inspiração o site Pottermore já mencionado, o Tumblr exige uma maior participação ativa do espectador, pois é convidado a interagir com o cenário para avançar na narrativa.

Na escolha dessas mídias sociais, foi levado em conta a linguagem e a disposição da interface de cada uma delas, de modo a serem ambos elementos diegéticos da narrativa. Por meio dessa metalinguagem, o projeto objetiva uma maior imersão do leitor na experiência transmidiática, na medida em que a transição entre as diferentes mídias procura simular a passagem dos personagens de um cenário para o outro, dentro do universo ficcional, criando a sensação do público estar acompanhando do lado dos personagens as aventuras por que passam.

2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A narrativa transmídia pressupõe um universo que é apresentado ao público por meio de múltiplos canais de mídia, em que a contribuição de cada canal acontece de maneira particular. Por meio da análise de diversas obras, Jenkins (2009, p. 48) conceitua o termo narrativa transmídia como uma narrativa que possui uma história central veiculada em uma mídia e que é incrementada através de outras, num movimento de expansão do universo e do desenvolvimento narrativo. Nesse movimento, novos conflitos, histórias e personagens podem ser criados, assim como novas formas de interação com esse universo, de forma que seja possível consumir satisfatoriamente cada mídia independente da outra, ou, ao menos sem necessidade de conhecimento profundo sobre uma outra parte daquele universo.

Essa forma de narrativa foi possibilitada devido ao atual contexto de convergência dos meios, conceituado como um fluxo de conteúdos que se dispersa através de múltiplas plataformas de mídia, cooperação entre diversos mercados midiáticos e comportamento migratório do público. Tal convergência configura-se como uma transformação cultural, no qual os consumidores são estimulados a ir atrás de novas informações e fazer conexões entre esses conteúdos dispersos, participando ativamente no consumo de uma narrativa transmídia, por exemplo. Essa cultura participativa cria uma possibilidade de experiência, que, dependendo do grau de participação e do caminho percorrido entre as mídias, varia de um consumidor para outro.

Jenkins (2009, apud GOMES, 2017, p. 12) elencou sete princípios da narrativa transmídia que evidenciam a estratégia para atingir esses consumidores. Alguns deles são colocados como um mesmo princípio, podendo ser excludentes um do outro ou não. O princípio da **Construção de mundos**, por exemplo, diz respeito ao uso de extensões transmídias que não são diretamente relacionados à narrativa principal, mas que a enriquecem. A **Continuidade X Multiplicidades** associa-se ao princípio anterior na medida em que essas extensões podem manter uma coerência ou serem versões alternativas dos personagens ou de universos paralelos relacionados à narrativa. Levar os fãs a produzirem conteúdos que podem se tornar parte da narrativa constitui o princípio da **Performance**. A **Imersão** está relacionado a entrada do consumidor no universo da história, como um parque temático, enquanto a **Extração**, ao uso por parte dos fãs de aspectos da narrativa como itens do dia-a-dia, como produtos.

Destacam-se dentre os princípios o da **Subjetividade**, que diz respeito à extrapolação do conflito central através de outros olhares que não só do personagem

principal, o que leva o consumidor a se atentar a quem está contando a história. O princípio do **Potencial de compartilhamento X Profundidade** muitas vezes são intrínsecos, pois a capacidade de despertar no espectador o desejo de compartilhar o conteúdo, assim como a possibilidade que a narrativa oferece de o fazer, são causados pelo conteúdo que instiga o espectador a explorá-lo mais profundamente. E, por fim, o de **Serialidade**, em que os arcos narrativos da história se dividem em pequenos pedaços e se espalham em diversas mídias. A seleção das mídias a serem utilizadas são pensadas levando em conta o público-alvo que a narrativa transmídia pretende atingir.

O termo “Era das Telinhas”, que Guto Aeraphe (2013, p. 10) utiliza para caracterizar o mundo dos consumidores de hoje, traduz o modo como as pessoas interagem com essas mídias: em tudo o que fazem, estão quase sempre com um dispositivo conectado a internet do lado, seja um notebook, um tablet ou um smartphone, funcionando como uma extensão do próprio corpo. Esses dispositivos de tela fragmentam a atenção do consumidor a todo o momento, seja em meio a relações da esfera física ou da digital. Devido a convergência, uma única pessoa pode consumir diversas mídias ao mesmo tempo, alternando-as rapidamente: enquanto navega na internet, ouve e baixa músicas, conversa com amigos, digita um trabalho e responde e-mails. Esse perfil de consumidor, então, impacta no modo de pensar o público, e, conseqüentemente, de construir a narrativa.

Aeraphe (2013, p. 35) desenvolve o Método SDR para a escrita da narrativa. O “S” vem de simpatia, relacionado ao pensar em como gerar um sentimento de identificação do público com a história, no momento de sua criação e de seus personagens. Sobre os personagens o autor cita pontos a serem levados em conta para que ganhem profundidade: além de características físicas, quais são seus antecedentes em termos de família e educação, quais são seus hábitos, vícios e gostos, como seria caracterizado sua personalidade e quais são seus objetivos e planos para atingir esse objetivo dentro da narrativa. Esse pano de fundo é importante para a construção da personagem principal, mas também para os secundários, sendo possível desenvolver uma personalidade sólida e condizente com a realidade da narrativa.

Esses pontos, depois de decididos, ajudam no processo de criação que envolve o “D” da sigla do Método SDR, de desafio. Os conflitos internos e externos pelos quais os personagens passarão, que testam seus limites e os motivam a seguir em frente, devem incutir emoções no público, de modo a deixar sempre um gancho para o próximo episódio. Esse movimento de um fim de desafio que se configura como começo de outro

é gerado pelo aspecto da recompensa, o “R” da sigla. A fim de não causar um sentimento de decepção no público, todos os conflitos precisam de resolução, de forma a recompensar tanto o personagem em sua jornada, quanto o consumidor que o acompanha. A ideia se traduz na citação da estudiosa da mídia Mary Beth Haraloitch e o matemático Michael W. Trosset: “O prazer da narrativa advém do desejo de saber o que acontecerá em seguida, de ter a coluna aberta e fechada, continuamente, até a solução da história. [...]” (Jenkins, 2009, p. 56)

Apesar de se referir a webséries, muitos pontos que Aeraphe (2013, p. 30) traz se aplicam a qualquer narrativa transmídia, como o próprio Método SDR e a criação de personagens, mas principalmente no quesito público. “Casual Viewer” é o termo utilizado pelo autor para definir esse novo espectador de audiência fragmentada: ele mesmo programa quando, por quanto tempo, onde e em qual dispositivo irá consumir a narrativa. Não existe mais uma imposição sobre qual a periodicidade necessária, como havia na TV. O engajamento também fica a seu critério, já que pode escolher o quanto de tempo vai se dedicar a esse consumo e se vai explorar outras partes desse universo narrativo.

Em meio a tantas possibilidades de alvos de atenção nesse momento de convergência, um bom roteiro deve ser desenvolvido para captar o público alvo e manter o engajamento em um mínimo de tempo. De acordo com Robert Mckee (1997, p. 45), o roteiro é uma estrutura que seleciona eventos da vida do personagem, coloca-os em uma sequência estratégica de tempo a fim de estimular emoções no público e expressar um ponto de vista específico. Contar uma estória é uma arte temporal e “a tarefa mais difícil de um artista temporal é segurar nosso interesse, segurar nossa concentração ininterruptamente e então *carregar-nos através do tempo sem que notemos sua passagem.*” (Mckee, 1997, p. 202 destaques do autor).

Mckee, em sua obra, traz importantes conceitos sobre o roteiro, levantando pontos para se atentar no processo de escrever um. Apesar de não tratar da narrativa transmídia, discute sobre fundamentos ligados a criação de estórias que são essenciais para formar esse vínculo com o público. “Estórias são metáforas para a vida” (Mckee, 1997, p. 62), visto que os mundos criados obedecem a regras internas próprias de causalidade, principalmente os do gênero fantasia. Condizente com Aeraphe (2013), Mckee (1997, p. 231) afirma que uma boa estória pressupõe o despertar de uma emoção no público, gerada por uma transição de valores, fruto de conflitos responsáveis por mover a estória para frente.

No aspecto do conflito do roteiro, uma narrativa transmídia pressupõe, na maior parte das vezes, uma complexidade. Mckee (1997, p. 206) conceitua a complexidade como a existência de três níveis de conflito na vida do personagem: interno, externo e extra-pessoal. De forma resumida, o conflito interno diz respeito aos pensamentos e sentimentos do próprio personagem; o externo refere-se a conflitos com outros; e, o extra-pessoal, a situações que podem não estar relacionados a um outro personagem, mas um contexto. Essa complexidade é uma característica que está ligada ao conceito de Design Clássico que o autor apresenta.

O Design Clássico apresentado por Mckee (1997, p. 55) diz respeito a seleção dos eventos e sua inserção ao longo da narrativa, a chamada trama. Este conceito está disposto em um esquema triangular que reúne pontos a serem levados em conta no desenvolvimento de um roteiro e suas variações. No centro, está a Arquitrama, que abrange princípios clássicos de uma estória: protagonista único e ativo, conflito externo, tempo linear, causalidade, realidade consistente e final fechado. De um lado do triângulo, está a Minitrama, que segue os princípios de protagonista passivo, multi-protagonista, conflito interno e final aberto. Do outro lado, está a Antitrama, caracterizada pelo tempo não-linear, coincidência e realidades inconsistentes. O autor explicita cada um desses princípios, mas afirma:

Todas as possibilidades da narrativa estão distribuídas dentro do triângulo do design da estória, mas pouquíssimos filmes são tão puros em sua forma a ponto de se localizar nos vértices. Cada lado do triângulo é um espectro de escolhas estruturais, e os roteiristas deslizam suas estórias na área do triângulo, misturando ou emprestando elementos de cada extremo. (Mckee, 1997, p. 65)

Dessa forma, uma narrativa transmídia certamente não seguirá os princípios clássicos, mas pode valer-se de alguns desses e de outros presentes no triângulo. Realidades inconsistentes podem ser exploradas, no sentido de que as diferentes estórias têm a possibilidade de pular de um ambiente para outro, quebrando a consistência da realidade. Esses possíveis diversos mundos são entendidos pelo público como partes de um mesmo universo transmidiático devido a um princípio de unidade estética. Por mais independentes as estórias de cada mídia, um elemento existe por sua relação com outros, seja na estrutura ou no tema. O clima também pode apontar essa unidade, pois é o sentimento criado da soma de qualidades textuais: luz, cor, ritmo de ação e edição, elenco,

estilo de diálogo e fundo musical. Dependendo do clima, uma mesma sequência de ações pode gerar emoções diferentes

Reunindo as principais ideias e conceitos dessas obras, é possível pensar estrategicamente na narrativa transmídia do projeto. Atentando-se aos pontos necessários para construir uma história que atinja e engaje o público alvo, num processo de mistura de diversas linguagens, objetiva-se criar um produto que se destaque em meio a tantas distrações presentes nas mídias. As bases que esses autores apresentam ajudam na criação de mecanismos para que projeto ganhe mais visibilidade dentro do atual contexto de convergência dos meios.

3 - CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO

3.1 – Diretriz conceitual

A conceituação do projeto foi pensada a partir de dois tipos de referências: a de produtos transmídia de grande visibilidade, já citadas anteriormente na Introdução, como base de inspiração para a estrutura narrativa do produto; e a de mídias sociais de artistas gráficos, tópico a ser apresentado a seguir, sendo referências para a interface do produto que utilizou animação, ilustração e quadrinhos para transmitir a narrativa ao público.

Esse segundo tipo de referência está relacionado a estética de contas de artistas gráficos que utilizam as mídias sociais como portfólio, com o objetivo de divulgar seu trabalho de uma maneira mais acessível. Esses artistas não apenas expõem suas artes, mas a maneira que pensam a disposição delas faz do próprio portfólio, que é o perfil na mídia social, mais uma obra. O projeto pode ser interpretado como vários portfólios autorais dispostos em diferentes plataformas, porém que têm como diferencial a transmissão de uma história em cada mídia social escolhida, que fazem parte de um universo narrativo maior. Portanto, cada portfólio possui conteúdos diferentes, que fazem parte de um universo central e que se complementam, numa configuração em que existem elementos que se ligam diretamente entre as histórias, mas não interferem na compreensão da narrativa principal, apenas expandem o universo transmídia.

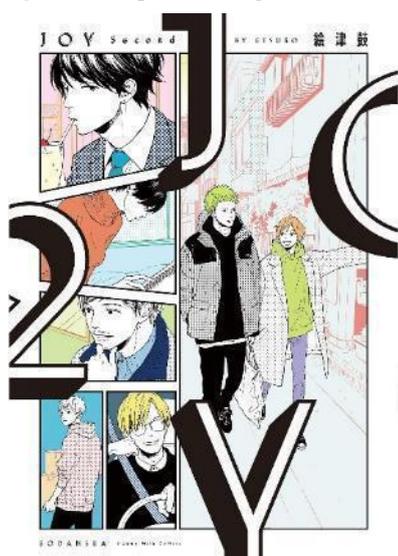
Dessa forma, a narrativa presente em cada mídia apresenta em si, começo, meio e fim; o não acesso a uma das mídias não compromete o entendimento da trama, mas quanto mais mídias forem acessadas, mais informações, assim como camadas de significado vão sendo adicionadas às narrativas. Essa configuração é a transmídia; o diferencial é o modo como a narrativa foi transmitida: por meio portfólios espalhados pelas mídias sociais.

Quanto aos elementos que se ligam entre as histórias das diferentes mídias, um deles deu origem ao nome do produto. Alstroemeria é o nome da flor que está presente em todas as narrativas; assim como cada flor possui um significado, a Alstroemeria simboliza a amizade duradoura, um dos principais temas da narrativa. Assim como a flor é um elemento que constrói a ponte entre as diferentes mídias, o tema da amizade é o que movimenta todos os acontecimentos narrativos.

3.2 – Descrição da Diretriz visual e Diretriz audiovisual

Nesse subitem, serão apresentados as referências que serviram de base para a construção da diretriz visual das diversas mídias e da diretriz audiovisual da animação, especificamente. Como um teaser que constrói a ponte para adentrar as mídias sociais, uma curta história em quadrinhos foi criada para ser veiculada em um cartaz físico. A proposta é chamar a atenção para fora das comunidades digitais em que o público alvo já está inserido. O formato desse curto quadrinho se aproxima da linguagem das HQs tradicionais, mas com algumas diferenças. No que diz respeito à parte visual do quadrinho em questão, alguns quadros que separam as ilustrações não têm formas retangulares, mas formas irregulares, como a capa do mangá “JOY Second” (Figura 1), em que a autora transita entre partes preto e branco e partes coloridas, aspecto também presente no teaser. Assim como a ilustração de @Yasuko (Figura 2), há um fundo que envolve todos os quadros, dando enfoque ao quadro final. Na parte inferior do cartaz, há um QR code que leva o público à mídia social do Youtube.

Figura 1: Capa do Mangá “JOY Second”



Fonte: Site

Figura 2: Ilustração de @Yasuko



Fonte: Twitter

Cada mídia social possui sua própria linguagem; essa diferença de linguagem foi utilizada para transmitir a narrativa, de forma a diferenciar o cenário de cada uma das histórias. No Youtube, uma mídia social de vídeo, está uma curta animação 2D, de 2 a 3 minutos, cuja história integra o universo transmidiático e apresenta a narrativa central. A animação transmite uma mensagem por trás de um roteiro simples, assim como faz videoclipe animado do artista coreano D.O, “That’s okay” (Figura 3). Quanto ao conteúdo, a narrativa desse videoclipe serviu de inspiração para parte da narrativa do projeto. A estética minimalista, de traços simples e poucas formas, além da inexistência de diálogos são aspectos desse videoclipe que também foram usados no trabalho.

Figura 3: Cena do videoclipe “That's Okay”



Fonte: Youtube

Alguns curtas de animação postados no Youtube que circularam pelas mídias foram usados como referências em alguns aspectos visuais. “Overcomer” (2016) produzido por Hannah Grace (Figuras 4 e 5) e vencedor do prêmio North By Midwest Micro-Budget Film Festival, na categoria Animação, faz uso de cenas com pouco cenário. O sobressair da tela do celular, com mensagens escritas sobrepostas, cena que faz parte dessa narrativa, foi uma referência direta para uma cena semelhante do produto.

Figura 4: Cena de “Overcomer”



Fonte: Youtube

Figura 5: Cena de “Overcomer”



Fonte: Youtube

“Kitbull” (2019) (Figura 6) da Pixar SparkShorts é um curta em que a narrativa envolve animais de estimação, cuja construção é feita pelas expressões faciais dos personagens e não por falas, dois aspectos que se aproximam do produto. Por fim, “Missing Halloween” (2015) (Figura 7), de Mike Inel, tem em sua narrativa personagens caricatos, não realistas em sua representação, apesar de serem humanos. É acompanhada por uma trilha sonora de música instrumental constante, não apresentando falas, nem efeitos sonoros, assim como o projeto construiu sua parte de áudio.

Figura 6: Cena de “Kitbull”



Fonte: Youtube

Figura 7: Cena de “Missing Halloween”



Fonte: Youtube

No Instagram, um perfil de usuário possibilita postar imagens em formato quadrado, que são dispostos em um grid de três imagens por linha. Nessa mídia social, a narrativa foi contada por meio de ilustrações e texto que se completam como um quebra-cabeça, um mosaico, mas sendo possível compreender a cena de cada imagem de forma independente. Esse próprio formato é uma metáfora de uma narrativa transmídia. Como referências, a artista Yasna Tajdari (@tajdiary) (Figura 8) utiliza essa disposição e a complementa com um degradê de cores; Anna Lena (@annalenaiillustrations) (Figura 9) também usa essa disposição, colocando ilustrações de fundo que auxiliam na criação desse mosaico.

Figura 8: Feed de @tajdiary



Fonte: Instagram

Figura 9: Feed de @annalenillustrations



Fonte: Site

O formato vertical que a ferramenta Story do Instagram requer será também explorado, através dos "Destaques", que possibilita salvar os Storys. Uma parte da animação do Youtube está nessa ferramenta do Instagram, pois a própria conta no Instagram é um elemento diegético. Dessa forma, a animação será pensada de forma que seja compatível também com esse formato vertical 4:3, além do formato de tela do Youtube de 16:9.

O Tumblr é uma mídia social que se aproxima do blog. Para o projeto, o design do site foi pensado como parte da ambientação da narrativa, criando a sensação de estar dentro do cenário. Somado a isso, os hiperlinks foram explorados de forma que, por meio da interação com as ilustrações, o público navega pelas páginas do site, a fim de avançar na narrativa, configuração que se aproxima de um game. Glenthemes, referência direta para o produto, é um web designer que disponibiliza seus "temas" por meio de seu Tumblr para que sejam usados por outros usuários. Os temas (Figura 10) representam o visual de uma conta no endereço web em um computador normal. Por meio de programação em HTML, é possível fazer pequenas alterações em cima desse tema já pronto, como mudar a cor ou os ícones, usando outras ilustrações. A artista de webcomic Bianca Pinheiro

(Figura 11) utiliza sua arte para compor os ícones de sua página no Tumblr, por exemplo, aspecto visual presente no produto.

Figura 10: Exemplo de tema de Glenthemes



Fonte: Tumblr

Figura 11: Tumblr de Bianca Pinheiro



Fonte: Tumblr

O Twitter é uma mídia social que permite organizar as postagens de diversas maneiras, assim como compartilhar um conteúdo de outra conta de forma que esse conteúdo fique em destaque. Diversos trabalhos de artistas são retuitados e alcançam um público maior, principalmente as tirinhas, que tem a capacidade de transmitir uma

mensagem em uma única postagem. Quanto ao aspecto visual, foram utilizadas as diversas possibilidades de organização de uma publicação.

Maurício de Sousa (@mauriciodesousa), por exemplo, publica muitas tirinhas da Turma da Mônica e as organiza na chamada “Thread” (Figura 12), criando uma sequência de Tweets que possibilita a maior contextualização de um conteúdo, numa abordagem mais profunda. O ilustrador Christoph Niemann (@abstractsunday) explora a possibilidade de postar mais de uma imagem numa única postagem (Figura 13), misturando texto e vários trabalhos diferentes sob um mesmo tema; também utiliza gifs e animações curtas. Essas duas maneiras de dispor os tweets foram utilizados para apresentar o conteúdo.

Figura 12: Feed de @mauriciodesousa



Fonte: Twitter

Figura 13: Feed de @abstractsunday



Fonte: Twitter

No Webtoon, foi postado um quadrinho digital, que possui um formato pensado para ser acessado em um dispositivo móvel, mas possível de ser acessado pelo desktop.

Diferente de um quadrinho tradicional digitalizado, a webcomic possui uma diagramação diferenciada possibilitada pelo recurso de leitura vertical e de tela infinita. Não é necessário o uso de quadros ou balões para separar as ações e falas representadas, uma vez que o sentido de leitura segue o descer da barra de rolagem (Figura 14). Algumas passagens da webcomic “Lore Olympus” (2018), de Rachel Smythe, utilizam esse recurso. Assim, juntamente com as ilustrações verticalizadas, é possível inserir espaços vazios de respiro para imprimir o ritmo de leitura, tornando-a fluida. Uma opção visual possibilitada pela diagramação da webcomic é a representação de ambientação e passagem de tempo por meio de degradês de cores (Figura 15). Flashbacks e trocas de cenário foram representados dessa forma na narrativa, utilizando como referência Vivian Darlin, autora da webtoon “Kind Of Confidential” (2016).

Figura 14: Parte do ep. 5 de “Lore Olympus”



Fonte: Webtoon

Figura 15: Parte do ep. 8 de “Kind of Confidential”



Fonte: Webtoon

O estilo de desenho usado no projeto é uma mistura entre a doodle art, caracterizado pelo equilíbrio entre elementos abstratos e concretos, o “rabisco organizado”; e o estilo mangá, marcado pelos olhos grandes e anatomia de nariz e boca pouco definida. A paleta de cores predominante foi de tons pastel. As referências para essa conceituação visual são artistas conhecidos, por experiência própria, a partir dessas mídias sociais. O Tumblr do artista maruti-bitamin, “Scribblings”, reúne suas ilustrações (Figuras 16 e 17), cuja temática que mais se destaca é a natureza, tema presente também na narrativa do produto. Suas obras misturam o doodle art com aquarela, criando “rabiscos organizados” ricos em cores. Como outra referência para o estilo de desenho, @sibbil_ utiliza em suas ilustrações (Figuras 18 e 19) traços fortes, mas simples, combinados com uma paleta de diversas cores pastel.

Figura 16 e 17: Ilustrações de maruti-bitamin



Fonte: Tumblr

Figuras 18 e 19: Ilustrações de @sibbil_



Fonte: Instagram

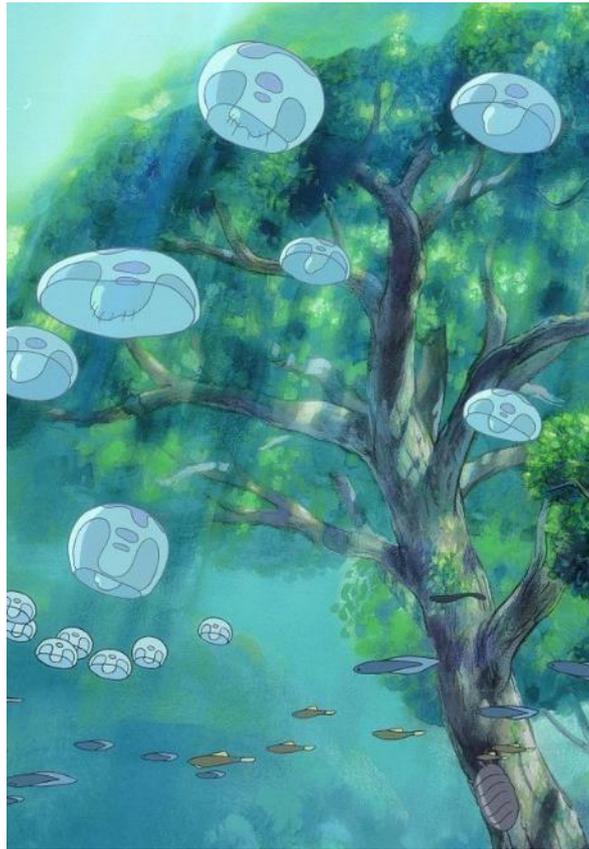
Além desses trabalhos, a ambientação teve como principal referência os trabalhos do Studio Ghibli, estúdio japonês de animação. A maior parte dos filmes mistura natureza com fantasia, ambientação que está presente na maior parte da narrativa transmidiática do produto. Grande parte das animações desse estúdio serviram de inspiração para a criação da narrativa. As referências diretas usadas no projeto são a ambientação (Figura 20) e a paleta de cor (Figura 21) do filme *Ponyo: Uma Amizade que veio do Mar* (2008), os seres da floresta fantástica (Figura 22) de *Princesa Mononoke* (1997) e a representação da natureza mística (Figura 23) em *Nausicaä do Vale do Vento* (1984). A iluminação das ilustrações se aproxima da de filmes como *Meu Amigo Totoro* (1988) (Figura 24) e *O Mundo dos Pequeninos* (2010) (Figura 25).

Figura 20: Paleta de cor do filme “Ponyo: Um Amizade que veio do Mar”



Fonte: Tumblr

Figura 21: Cena do filme “Ponyo: Um Amizade que veio do Mar”



Fonte: Pinterest

Figura 22: Cena do filme “Princesa Mononoke”



Fonte: Tumblr

Figura 23: Cena do filme “Nausicaã do Vale do Vento”



Fonte: Tumblr

Figura 24: Cena do filme “Meu Amigo Totoro”



Fonte: Tumblr

Figura 25: Cena do filme “O Mundo dos Pequeninos”



Fonte: Tumblr

4 – ETAPAS DE REALIZAÇÃO

Para maior organização do texto, as etapas de realização foram separadas em subitens. O primeiro diz respeito à narrativa como um todo; os demais subitens são referentes às especificidades de cada categoria do produto.

4.1. Narrativa transmídia

4.1.1. Estrutura

O produto usa mídias sociais já conhecidas pelo público: Youtube, Instagram, Tumblr, Twitter e, como exceção, o Webtoon, ainda em expansão de visibilidade na mídia. Em cada plataforma, uma história independente é contada, mas todas elas se complementam numa trama maior. A narrativa transmídia se utiliza da estrutura própria de cada mídia, com o intuito de proporcionar experiências diferentes ao público. As mídias também são elementos diegéticos, em um exercício de metalinguagem, de forma que o próprio espectador se sinta dentro da narrativa ao acessar cada mídia, configurando-se como um dos aspectos da imersão. Em cada uma delas, links das outras mídias estão disponíveis, ficando a critério do leitor o quanto se aprofundará nessa imersão.

Os acontecimentos retratados no cartaz físico funcionam como um teaser. No último quadro, está um QR code que leva o espectador à animação. No Youtube, mídia que apresenta a narrativa principal, o enredo se apresenta como uma curta animação de aproximadamente 4 minutos. Nela, mostra-se uma das personagens utilizando ferramentas do Instagram. Nessa outra mídia, a trama é revelada através do grid de um perfil, onde há um destaque com parte da animação do Youtube. É importante destacar uma diferença entre as duas mídias: a conta do Youtube vinculada a animação é da narrativa “Alstroemeria”; já a conta do Instagram é de um dos personagens, Ren. No Youtube, os links para outras plataformas estão tanto na descrição do vídeo, quanto na página da conta.

No Tumblr, está a possibilidade de interagir com as ilustrações do cenário, através de hiperlinks, assim como o Pottermore. A conta é do personagem Ren. Os links para as outras mídias estão na barra lateral do blog, assim como são indicados na ilustração final da narrativa. No Twitter, a narrativa é apresentada por meio do perfil do personagem Ren. Os links para as outras mídias estão na descrição do perfil também. A trama encontrada na plataforma Webtoon está no formato de quadrinho digital. A conta vinculada ao quadrinho digital é da narrativa “Alstroemeria”. Os links estão na descrição da história e no perfil correspondente.

Perceber quem é o proprietário da conta de cada mídia social é importante, pois indica do ponto de vista de quem conta os acontecimentos. Quando a conta pertence à narrativa, o ponto de vista é de alguém de fora da narrativa que mostra os acontecimentos ao leitor; quando a conta é do personagem Ren, ele quem está contando a história.

4.1.2. Sinopse

Título: Alstoemia

Gênero: Fantasia, Aventura, Drama

Sinopse:

Jovens de hoje em dia vivem o tempo todo conectados ao celular, seja nos momentos bons ou nos ruins. É o caso da jovem @mio, que se encontra muito triste e passa dias trancada sozinha no quarto e deitada na cama, enquanto mexe no celular. @mio não achava que voltar à solidão e ao desânimo seria tão ruim assim. Afinal, até pouco tempo atrás, @mio se virava muito bem sozinha. Disciplinada, perfeccionista e esforçada em todos os momentos de sua vida, desde a escola até o emprego, não imaginava chegar nessa situação de melancolia profunda que a impede de fazer qualquer coisa. Nesse momento, @mio só desliza seu dedo pela tela do celular, em um movimento já automático, enquanto passa pelas redes sociais. Porém, uma postagem específica do usuário @ren chama a sua atenção. De repente, @mio embarca em outro mundo e em um outro tempo.

4.1.3. Argumento

@mio é uma jovem em torno de 24 anos que se encontra em uma profunda melancolia. Sem vontade de fazer nada, fica no quarto sozinha, deitada enquanto mexe no celular. Seu quarto se encontra todo bagunçado, com lixo espalhado por toda parte, mas onde se destacam um relógio quebrado e um pano de estampa florida no chão. @mio não era como se encontra: era disciplinada e esforçada, sempre estava ocupada fazendo suas tarefas diárias da forma mais eficiente possível, principalmente relacionadas ao trabalho. Preferia sempre fazer tudo sozinha para alcançar o resultado mais satisfatório possível. Agora, @mio só tem forças para deslizar seu dedo pela tela do celular e olhar as redes sociais, mesmo sem processar nada, enquanto ignora mensagens de números não salvos. Porém, uma postagem específica chama a sua atenção: uma simples foto de uma flor alstroemia rosa.

Curiosa, @mio entra no perfil do dono da foto, @ren. Aperta para ver os destaques, em que o ícone é a mesma flor. Uma animação se inicia: uma guerreira e um pequeno aventureiro, aparentemente @ren, superam vários obstáculos para tentar chegar na flor alstroemeria rosa, que estava morrendo. Precisam subir vários níveis, pois a flor está em um lugar alto. De início, a guerreira não queria ajuda, mas @ren insiste e a guerreira acaba cedendo. Em meio a sacrifícios, trabalho em equipe e enfrentamento de medos, os dois escalam nuvens e entram em um rio cuja correnteza é para cima. No final, conseguem salvar a flor da morte.

O destaque se fecha e @mio volta a olhar o perfil de @ren. Ao longo das postagens, @ren conta sobre quando enfrentou o guardião da floresta, pois estava a procura dessa mesma flor para presentear sua mais nova companheira, a guerreira. O guardião acha que @ren quisesse fazer mal a floresta, então o ataca. Mas, depois da guerreira chegar e o salvar, foi esclarecido que @ren apenas queria a flor. O guardião estabelece uma condição para consegui-la: que eles deixassem algo em troca. Pede a semente do colar da guerreira, seu amuleto da sorte. Conseguem a flor, mesmo com @ren chateado. Porém, no final, um pássaro encontra a eles e pede a flor, pois era a necessitava para sobreviver. Em troca, o pássaro indica aos dois um lugar para recuperar o amuleto.

Na descrição do perfil de @ren, @mio encontra um link do Tumblr. Ao acessar, se depara com mais uma aventura de @ren e a guerreira. O lugar indicado pelo pássaro é uma grande casa. A guerreira não quer entrar, mas @ren entra determinado a recuperar o amuleto. No subsolo da casa, @ren encontra um enorme lago subterrâneo de águas brilhosas. Nela, uma baleia aparece e informa a ele que ali existem vários objetos perdidos. Para que pudesse retirar qualquer coisa, a baleia pede que traga os peixinhos que se espalharam pela casa de volta ao lago. @ren sobe para entrar na casa e encontra a guerreira na entrada da casa, preocupada com ele. Procuram juntos os peixinhos por todos os lugares da casa: quarto, no escritório, na sacada, na sala de estar, na cozinha, no banheiro, na estufa, na piscina, na escada e no sótão. @ren e a guerreira entregam-nos para a baleia, que permite a entrada.

Dentro do lago, encontram o amuleto, mas está rachado. Prestes a ir embora, @ren acha outro objeto: uma flor alstroemeria rosa com pétalas brilhantes. Ao retirar do solo, uma das pétalas começa lentamente a perder o brilho. A baleia explica que muitos vêm a esse lago em busca dessa flor mágica, mas a única informação que tem é a de que está relacionada com noites estreladas.

Um dos links da página do Tumblr leva para o Twitter. @ren acessa essa outra mídia social e encontra a próxima aventura de @ren. A dupla descobre que a flor, enquanto não perdesse o brilho e durante uma noite estrelada, dava o poder de voar a quem estivesse próximo. Seguindo a luz do que parecia ser uma estrela cadente, @ren e a guerreira encontram vários outros seres com a mesma flor. Dentre eles, uma coruja explica a situação: trata-se de uma corrida, cujo vencedor poderia realizar um desejo. @ren, querendo pedir que a flor não morresse para finalmente presentear a guerreira, pede para participar. Contagiada pela animação de @ren, a guerreira ativa a sua postura competitiva.

Durante a corrida, @ren fica maravilhado com a vista: estrelas cadentes, constelações e luzes por toda a parte. A guerreira não presta atenção, pois está muito focada em ganhar. Por esse motivo, ao perderem, a guerreira fica muito frustrada. A coruja tenta consolá-la, dizendo que nem sempre é na primeira vez que tudo dá certo. @ren fica muito cansado e senta no banco para esperar o trem que os levará para baixo de novo, já que a flor perdeu todo o brilho. A guerreira se junta a @ren, que diz que se divertiu muito, apesar de não ganharem, e a agradece por estar ali com ele. No momento em que o trem chega, a guerreira entra, mas @ren diz que está muito cansado e que poderia ir na frente. A guerreira não consegue responder, pois o trem parte.

@mio olha para o último post e lembranças começam a surgir na sua cabeça. Entende que todas essas aventuras que leu foram memórias do seu falecido cão, cuja morte é o motivo de sua tristeza. Lembra do encontro do cachorro na rua; do passeio no parque em que o cão quase se afoga e, ao salvá-lo, acaba quebrando seu relógio; da invasão do cachorro em uma casa abandonada, que resulta no roubo do pano de estampa florida; e da viagem de carro para o veterinário, onde o cachorro falece. @mio recebe uma mensagem no celular do usuário @ren: “Tudo bem, nada á para sempre. O importante são as boas memórias que permanecem”.

Emocionada e surpresa, de repente, a jovem escuta o tocar de sua campainha. Ao abrir a porta, não encontra ninguém. Prestes a voltar para dentro, um flash de memória passa pela sua cabeça: o cachorro de coleira vermelha pronto para ir passear. Vira-se novamente e se depara com uma caixa enrolada com um fio vermelho. Voltando ao quarto, abre a caixa e encontra um vaso de flores alstroemeria rosa, as preferidas do seu cão e motivo pelo qual o post chamou sua atenção. Sorrindo, colo água no vaso e o coloca do lado de um porta retrato, com uma foto dela e o cachorro.

4.1.4. Caracterização de personagens e cenários

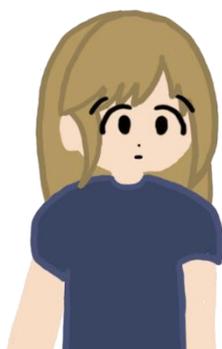
Existem dois personagens principais: a Jovem, @mio, e o Pet, @ren. Porém, quem está contando a narrativa alterna entre um “narrador de fora dos acontecimentos”, que retrata tudo dentro de uma ambientação mais realista, e Ren, um dos personagens principais, que retrata a narrativa de forma mais fantasiosa. Por esse motivo, os dois personagens têm visuais externos diferentes, mas em termos de personalidade e características internas continuam iguais. Dentro da história, o único personagem que tem o nome revelado é Ren, pois a maioria das mídias sociais pertence a ele.

a) Jovem (usuário: @mio)

Na ambientação realista, é uma jovem mulher em torno de 24 anos, 1,60m, 55kg, de cabelo castanho claro (Figura 26). Na ambientação fantástica, seu visual é de uma guerreira muito poderosa (Figura 27). De classe média alta, mora sozinha. Sua aparência, apesar de delicada, traz a impressão de alguém disciplinada e independente, mas ao mesmo tempo desmotivada e solitária, o que conversa com a sua personalidade introvertida e antissocial. Como antecedentes, teve uma educação muito rígida pelos pais, na qual se sentia muito pressionada a sempre obter sucesso. Aprendeu a sempre fazer tudo do jeito mais eficiente possível, a seguir regras e a não confiar nos outros. Teve uma educação de primeira linha, é formada na faculdade de economia e trabalha atualmente.

Tem o hábito de sempre estar no celular e evitar contatos e relações pessoais. Gosta de trabalhar, de ficar em casa e ouvir música. Não gosta de depender de outros, de bagunça e de não ter o controle da situação. Quer ser bem sucedida no trabalho como seus pais a ensinaram e, para isso, pretende continuar dando seu máximo no emprego, sempre com o mínimo de relações pessoais e distrações possíveis.

Figura 26: Jovem (Realista)



Fonte: autor

Figura 27: Jovem (Fantástico)



Fonte: autor

b) Pet (usuário: @telas.do.ren)

Na ambientação realista, é um vira-lata de pequeno porte, de pelagem cor de mel (Figura 28). Na ambientação fantástica, é um pequeno aventureiro (Figura 29), de nome Ren, de origem japonesa que significa “renascido”. De personalidade extrovertida, gosta de viver experiências inéditas e de explorar locais novos, principalmente na companhia de alguém. Sua curiosidade o faz ser um pouco distraído, mas quando decide fazer algo, não gosta de desistir. Como antecedentes, vivia na rua, sempre se perdendo de outros cachorros que encontrava de vez em quando. Sofrendo e passando por dificuldades, foi salvo por um homem, que, apesar de ser idoso, era muito hiperativo, mas estava sempre sozinho. Esse seu antigo dono gostava de explorar lugares novos, gosto que o pet herdou. Foi adestrado por ele e, por isso, mesmo tendo um histórico de rua, o pet sabe se comportar. Com a morte do antigo dono, o pet fica perdido sobre o que fazer, mas ao encontrar com a jovem, identifica nela o que ele era quando vivia na rua, sozinho, desanimado e triste. Como seu antigo dono o salvou, decide ajudá-la também. Para isso, tenta conquistar sua amizade.

Figura 28: Pet (Realista)



Fonte: autor

Figura 29: Pet (Fantástico)



Fonte: autor

c) Guardião

Na ambientação realista, é uma cachoeira de um parque. Na ambientação fantástica, é o guardião (Figura 30) da floresta, uma entidade prepotente. Frente às inúmeras intervenções que a natureza sofreu pelas mãos dos humanos, o guardião tem um enorme senso de responsabilidade e proteção. Sentindo-se ameaçado por qualquer força desconhecida, estranha ao ambiente em que vive, seu primeiro impulso é partir para a violência. Apesar disso, o personagem é compreensível quando está calmo e no controle da situação.

Figura 30: Guardião

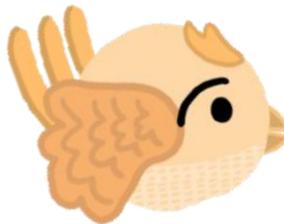


Fonte: autor

d) Pássaro

Na ambientação fantástica, é um pássaro (Figura 31) que necessita da flor alstroemeria para sobreviver, dizendo que é uma flor que precisa de muito cuidado para ser cultivada, assim como uma amizade. Na ambientação realista, é a vontade do Pet de explorar lugares novos, vontade esta herdada de seu antigo dono, que o faz entrar em locais desconhecidos, assim como a casa abandonada da narrativa.

Figura 31: Pássaro

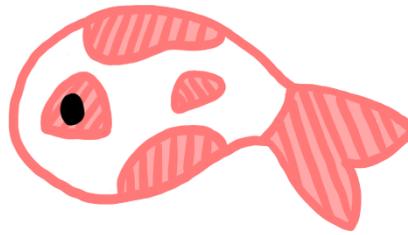


Fonte: autor

e) Baleia

Na ambientação fantástica (Figura 32), é uma baleia que vive de forma solitária, pois a frequência que emite é diferente da maioria das outras espécies de baleia. Mesmo rodeada de outros seres, não consegue se comunicar com eles. É uma referência à baleia dos 52 Hertz. Na ambientação realista, é a própria solidão da Jovem, que mesmo rodeada por outras pessoas, não consegue e não quer se comunicar com elas, não criando laços mais profundos.

Figura 32: Baleia



Fonte: autor

f) Coruja

Na ambientação fantástica (Figura 33), é uma coruja que já viveu muitos anos, tendo que superar o sentimento de perda muitas vezes. Procura passar sua sabedoria aos mais jovens, pois quer ajudá-los a viver de forma mais tranquila, sem que cedam às pressões do dia-a-dia. Na ambientação realista, é o veterinário que tentará salvar o Pet nos últimos momentos de vida. Sendo um idoso que já passou por essa experiência várias vezes devido à profissão, tenta sempre dar um apoio aos mais jovens.

Figura 33: Coruja



Fonte: autor

g) Elementos da narrativa

A flor alstroemeria rosa (Figura 34) é um importante elemento da narrativa que dá o título ao produto e conecta as ambientações realista e fantástica, pois sua aparência é a mesma nos dois. É o ponto de partida da narrativa, estando presente em todos os episódios. Essa flor carrega como significado a amizade, sendo a cor rosa uma representação do carinho para um amigo. O modo como as suas folhas crescem, num movimento de giro para fora do caule, é considerado uma metáfora para as voltas e reviravoltas que são enfrentadas no desenvolvimento de uma amizade. Suas pétalas representam aspectos importantes dentro relacionados a amizade: compreensão, humor, paciência, empatia, compromisso e respeito. Essa explicação do significado da flor está presente na epígrafe da Animação e do Webtoon.

Os seres da natureza estão presentes na ambientação do episódio do Instagram. Na ambientação realista, são elementos encontrados na natureza: pedras, gramas, folhas, arbustos, etc. Na ambientação fantástica, esses elementos ganham vida, por isso chamados de seres da natureza (Figura 35).

Figura 34: Flor



Fonte: autor

Figura 35: Ser da natureza



Fonte: autor

4.1.5. Roteiro

TEASER

INT. QUARTO - NOITE

JOVEM sozinha, sentada na cama e mexendo no celular.

EXT. RUA - DIA

Jovem, sozinha, anda pela rua enquanto olha o celular.

INT. SHOPPING - DIA

Na praça de alimentação, Jovem come enquanto mexe no celular. Observa casal brigando na mesa ao lado.

INT. ESCRITÓRIO - DIA

No corredor do prédio, Jovem sobe as escadas enquanto multidão de pessoas espera o elevador.

EXT. PARQUE - DIA

Jovem senta no banco em frente a entrada do parque. Come uma barrinha de cereal enquanto abre a notificação em seu celular. Recebe um link de um vídeo no Youtube. Percebe uma flor alstroemeria rosa. Algo chama a sua atenção e olha para cima.

INSERT EPISÓDIO YOUTUBE

INT. QUARTO - NOITE

Quarto bagunçado. No chão, em meio ao lixo, estão um relógio quebrado e um pano de estampa florida. JOVEM triste, deitada na cama e mexendo no celular. Jovem recebe mensagens de números não salvos perguntando se ela está bem. Jovem ignora as mensagens. No Instagram, jovem passa pelos stories e clica numa foto da flor alstroemeria rosa. Jovem entra no perfil da foto, @telas.do.ren. Aperta nos destaques.

EXT. AMBIENTAÇÃO FANTÁSTICA - DIA

Jovem de mochila segura o amuleto em seu colar enquanto pesca em um lago. Fisga um peixe, mas ele se solta no ar e volta para a água. Nesse movimento, jovem olha para cima e percebe uma flor alstroemeria morrendo, distante, em cima de onde está. Jovem decide salvar a flor. Ao tentar alcançar as nuvens para as escalar, tenta pular, sobe em cima da mochila, usa a vara de pescar. Não consegue. Fica irritado.

PET aparece e decide ajudar Jovem. Pet traz um fio vermelho todo enrolado e cheio de nós. Pet tenta jogar o fio, mas os nós impedem de alcançar as nuvens. Pet pede ajuda para jovem. Jovem recusa primeiro, mas vê a flor perdendo as pétalas e decide ajudar. Desenrolam o fio, tentam jogar, alcançam a nuvem, mas o fio cai. Pet dá a ideia de enrolar o fio no amuleto da jovem para que enrole na nuvem. Jovem, a contra vontade, cede. Conseguem enrolar o fio com a pedras nas nuvens e começam a subir.

Sobem algumas nuvens. A pedra se racha. Jovem fica bravo e briga com Pet. Pet fica chateado. Jovem vira as costas. Pet tenta consolar jovem e mostra o quanto subiram. Jovem suspira e resolve continuar. Decidem construir mais nuvens para alcançar as outras.

Pet passa pedaços de nuvem para Jovem, que constrói uma nova nuvem. Chegam em um rio flutuante, cujo sentido da correnteza é uma espiral para cima. Pet fica com medo dos vários peixes que estão dentro do rio.

Jovem encoraja Pet ao mostrar que estão perto da flor. Jovem joga o anzol da vara de pescar e fisga um peixe. Jovem pega a mão do Pet e são puxados para cima. Chegam até a flor. Jovem tira um vaso de sua mochila e coloca a flor. Jovem e Pet regam o vaso com a água do rio e sorriem um para o outro.

INT. QUARTO - NOITE

O destaque se fecha. Jovem olha o perfil @telas.do.ren.

INSERT EPISÓDIO INSTAGRAM

EXT. AMBIENTAÇÃO FANTÁSTICA - DIA

JOVEM e PET andam por uma trilha. Pet vê um PÁSSARO saindo do meio das árvores, com a flor alstroemeria rosa na boca. Pet fica animado e sai correndo em direção às árvores. Jovem fica para trás.

EXT. FLORESTA - DIA

Pet encontra vários seres da natureza e um lago com uma grande cachoeira. Pet avista uma flor alstroemeria rosa do lado da cachoeira, em cima do monte. Pet entra na água sem pensar. A cachoeira se abre em duas e revela o GUARDIÃO, que começa a atacar Pet com jatos de água. Pet tenta lutar contra, mas quase se afoga. Jovem aparece e o tira da água.

JOVEM

Vamos embora, não somos bem-vindos aqui.

PET

Não, preciso daquela flor!

GUARDIÃO

Não estão aqui para acabar com a floresta, então?

PET

Não, só quero a flor que cresce lá em cima!

GUARDIÃO

Muito bem, mas não basta só tirá-lo. Para pegar qualquer coisa daqui, é necessário dar algo em troca. Assim funciona a natureza.

PET

O que quer então?

Guardião os observa por um tempo. Aponta para Jovem.

GUARDIÃO

Isso em seu colar é uma semente, não é? Aceito trocar pela flor.

PET

Mas é um amuleto antigo! É importante pr-

JOVEM

Tudo bem, aceito a troca.

PET

Mas!

JOVEM

Tudo bem, nada á para sempre. O importante são as boas memórias que permanecem.

Pet fica incerto, mas não impede Jovem. Jovem dá o colar, guardião pega e leva a flor até o Pet. Guardiãõ volta ao estado de cachoeira e colar cai entre as águas. No momento em que Pet ia dar a flor para Jovem, pássaro aparece.

PÁSSARO

Vi que foi difícil para vocês conseguirem essa flor, mas eu preciso muito dela. É uma flor muito rara, que precisa ser cultivada com muito cuidado. É a última dessa primavera. Sem ela, não consigo sobreviver.

PET

Mas... Tivemos que abrir mão do amuleto para consegui-la! Não é justo!

JOVEM

Vamos dar para ele. É mais importante para ele do que para nós.

PET

Mas isso é importante para mim também! Ia dar para você!

JOVEM

Para mim? Mas por quê?

PET

(Triste e frustrado)

Como agradecimento! Mas, em vez disso, te fiz perder algo importante...

PÁSSARO

Eu sei de um lugar onde vocês podem encontrar aquele colar de novo. No meio das águas, as coisas sempre estão em movimento, mas às vezes podem parar em "bolsões de tesouros perdidos"!

Deixe-me mostrar no mapa!

Jovem pega um dispositivo parecido com celular e abre um mapa no Tumblr. Pássaro aponta para o lugar. Pet fica animado.

PET

Vamos lá!

Jovem fica receosa, mas vê a animação do pet e suspira. Jovem fecha o mapa.

JOVEM

Não custa nada dar uma olhada...

Pet entrega a flor para o pássaro.

INSERT EPISÓDIO TUMBLR

EXT. ambientação fantástica - dia

JOVEM e PET chegam na frente de uma casa gigante. Jovem fica receosa.

JOVEM

É uma casa? Não era o que aparecia no mapa!

PET

Vamos entrar e procurar pelo seu amuleto! Vimos caindo na água, pode ser que tenha vindo parar aqui de algum jeito!

JOVEM

Mas pode ser que alguém more aí dentro!

PET

Então pedimos licença e já perguntamos onde está o colar!

JOVEM

Mas podemos estar incomodando quem estiver aí! Não é uma boa ideia... Melhor voltarmos para casa, o colar não é tão importante assim.

PET

Claro que é! Vamos logo, vai ser divertido!

JOVEM

(Gritando)

Não, não tem necessidade!

Jovem fica estressada. Pet fica um pouco assustado e triste, mas insiste.

PET

Tudo bem, você pode ficar aqui. Foi culpa minha você ter perdido o colar então vou recuperá-lo para você.

INT. CASA GIGANTE - DIA

No corredor depois da porta, Pet percebe um brilho saindo pelas frestas do piso. Pet desce as escadas para o porão. Depara-se com um buraco cheio de um líquido brilhante. Pet encosta no líquido e escuta um barulho vindo das profundezas. BALEIA emerge.

BALEIA

Alguém por aqui? Faz algum tempo que alguém entra nessa casa.

PET

Você é dono da casa? Desculpa ir entrando sem permissão, mas estou procurando algo.

BALEIA

Oh? Você consegue me entender?

PET

Claro! Então, estou procurando um colar com uma semente.

BALEIA

Que estranho, normalmente, ninguém que vem aqui consegue entender o que eu falo! Bom, como você é o primeiro, deixarei

procurar o que precisa. Aqui embaixo é praticamente um baú de tesouros perdidos. Porém, tenho uma condição.

PET

Qual?

BALEIA

Vários peixinhos que viviam aqui comigo se perderam nos andares de cima. Traga eles para mim que deixo você entrar aqui embaixo e pegar o que quiser. A casa é bem grande, então procure bastante. São 10 peixinhos no total.

Pet sobe as escadas. No corredor, encontra com Jovem de semblante preocupado e assustado.

JOVEM

Você está bem?? Não queria entrar, mas ouvi um barulho assustador e fiquei preocupada!

PET

Estou bem! O barulho foi da senhora lá de baixo! Agora que você está aqui, me ajuda a achar os peixinhos que ela pediu! Disse que assim deixaria levar qualquer coisa!

Pet corre para os outros cômodos da casa e Jovem (receosa) segue-o, receosa. Encontram os peixinhos no quarto, no escritório, na sacada, na sala de estar, na cozinha, no banheiro, na estufa, na piscina, na escada e no sótão. Voltam para o porão e entregam os peixinhos.

BALEIA

Muito grata! Vejo que não estava só. Dou a permissão para vocês descerem aqui e pegarem o que desejarem!

Pet e a Jovem entram no líquido e percebem que conseguem respirar. Descem até o solo e encontram muitos objetos jogados. Acham o colar, mas está quebrado. Pet fica chateado.

PET

Ah não! Depois de todo o trabalho que tivemos!

Jovem suspira e abre um sorriso.

JOVEM

Tudo bem, fico feliz que se esforçou tanto por mim. A casa era realmente incrível, nunca tinha visto algo assim, e foi tudo graças a você. Vamos voltar para casa.

Jovem coloca o colar. Estavam voltando para a superfície, mas Pet avista algo.

PET

Olha!

Pet corre e pega uma flor alstroemeria rosa do chão, cujas pétalas brilham. No momento em que retira do solo, uma das pétalas começa a perder o brilho.

PET

O que é esse brilho?

BALEIA

Essa é uma flor mágica. Muitos vem a procura dela e dizem que o brilho representa o seu tempo de vida e dos poderes mágicos que possui. Todos vêm num momento próximo a uma noite estrelada, pelo que consigo ver pelo reflexo da piscina lá de cima. Faz algum tempo em que não é possível ver estrelas. Nunca consegui perguntar, mas aparentemente os poderes da flor podem ser usadas nessas condições.

JOVEM

(Confusa)

Você entende o que ela está falando?

PET

Sim! Aparentemente essa flor tem poderes, mas só vamos conseguir testar de noite, se tiver estrelas. Vamos levá-la! Obrigada!

BALEIA

Foi muito bom poder trocar algumas palavras com alguém. Quando quiserem, voltem para me visitar e contar o que a flor faz.

EXT. AMBIENTAÇÃO FANTÁSTICA - DIA

Jovem abre o dispositivo para procurar a previsão de noite estrelada. Acha uma notícia no twitter.

INSERT EPISÓDIO TWITTER

EXT. AMBIENTAÇÃO FANTÁSTICA, MORRO - NOITE

Pet está com a flor alstroemeria rosa, que está com apenas uma pétala brilhando.

JOVEM

Hoje será o último dia para testarmos o poder da flor, seja qual for. O brilho das pétalas indica o seu tempo de vida, assim como a validade desse poder. Ela logo morrerá, então espero que consigamos descobrir o que ela tem de especial.

Um feixe de luz atravessa o céu, como uma estrela cadente gigante. Jovem, Pet e flor ganha um contorno brilhoso e começam a flutuar. Um ponto brilhoso aparece no céu. Pet e Jovem voam até o ponto.

EXT. AMBIENTAÇÃO FANTÁSTICA, CÉU - NOITE

Jovem e Pet encontram vários outros seres que possuem a mesma flor brilhosa. Todos estão na frente de uma linha, esperando algo. Pet resolve perguntar a uma CORUJA que também estava esperando.

PET

Com licença, senhor. Pode nos contar o que está acontecendo aqui?

CORUJA

Oh ho. São novatos?

PET

Sim, vimos a estrela cadente, descobrimos o que a flor faz e viemos parar aqui.

CORUJA

Pois bem, irei explicar. Já participei de tantas corridas como essa, sou experiente no esporte.

PET

Corrida?

CORUJA

Isso, trata-se de uma corrida em que o vencedor consegue o direito de realizar um desejo. Toda vez que uma estrela cadente como aquela aparece, nos é dado uma chance de um pedido. Mas devemos lutar por ele.

PET

(Para Jovem)

É uma corrida! Quem ganhar tem um pedido realizado! Podemos pedir para que a flor nunca morra, assim posso te dar de presente!

JOVEM

Acho que podemos pedir muito mais coisas do que a flor..

Jovem vê os olhos animados e esperançosos do Pet.

JOVEM

Tudo bem, vamos competir pela flor. Não quero nem saber de perder, hein!

PET

Sim!

Uma contagem regressiva começa. Jovem e Pet se preparam.

CORUJA

Boa Sorte!

Dada a largada, todos os seres saem em alta velocidade. O Pet fica encantado e chama atenção da Jovem para a vista. Jovem está muito concentrada em ganhar. Depois de um tempo, enxergam o ponto final. Jovem fica tensa e mais competitiva.

JOVEM

Vamos lá, já fizemos de tudo! Não aceito perder agora!!

Numa disputa acirrada, nos últimos momentos antes da linha final, um outro ser os passa. Não conquistam o primeiro lugar. Pet fica muito cansado da corrida. Jovem não aceita a derrota, fica frustrada e muito irritada. Coruja se aproxima.

CORUJA

Não foi dessa vez, não é mesmo? Nem mesmo eu consegui.

JOVEM

Fizemos tudo certinho e estava por tão pouco! Argh!

CORUJA

Fique calma, está tudo bem! Nem sempre a primeira vez será um sucesso, por mais empenho que vocês tenham colocado. E nem sempre será possível ganhar, mas o importante é aproveitar o momento. Creio que ficaram encantados com a vista inédita!

PET

Era realmente muito bonita! Espero que encontremos o senhor em outras corridas!

Coruja se despede de Jovem e Pet. A flor deixa de brilhar e se desfaz. Jovem e pet sentam num banco, esperando o trem celestial para os levará de volta para baixo. Jovem ainda frustrada.

JOVEM

Desculpa por não termos ganhado. Você queria tanto aquela flor.

PET

(Cansado e feliz)

Tudo bem, eu me diverti bastante! Por mais que não tenha conseguido te dar a flor, foram muito bons os momentos que passamos juntos! Obrigado mesmo!

O trem chega. Jovem e Pet esperam os outros seres entrarem primeiro. O trem dá sinal de que logo irá partir. Jovem sobe nele. Pet não sai do lugar.

JOVEM

Vamos! O trem já vai partir!

PET

Está tudo bem, estou muito cansado. Você pode ir, vou dar uma descansada por aqui.

Antes da Jovem responder, o trem parte em alta velocidade. Jovem abre o dispositivo para tentar voltar. Recebe uma mensagem.

INSERT EPISÓDIO WEBTOON

INT. QUARTO - MADRUGADA

JOVEM, deitada na cama, lê a última postagem do Twitter. Closes de objetos do quarto sendo sobrepostos pelas lembranças da Jovem, relacionados aos episódios passados: quando encontra Pet na rua e o alimenta, quando salva Pet e quebra seu relógio, quando Pet a leva na casa abandonada e rouba o pano de estampa florida e quando

leva Pet de carro para o veterinário, onde falece. Jovem recebe mensagem no celular do usuário @telas.do.ren.

PET

Tudo bem, nada á para sempre. O importante são as boas memórias que permanecem.

INT. CASA - MANHÃ

Jovem olha pela janela, com sol nascente. Lágrimas caem pelo seu rosto. Jovem dá um sorriso nostálgico. Escuta a campainha. Confusa, vai até a porta, olha para os lados e não encontra ninguém. Vira-se para a porta. Flash passa pela sua cabeça: Pet com a coleira vermelha esperando Jovem para ir passear. JOVEM vira de novo e olha para baixo. Encontra uma caixa com um fio vermelho em volta.

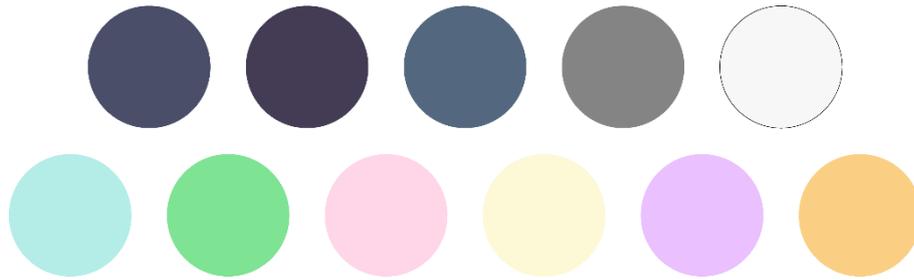
Jovem pega a caixa e retorna ao quarto. Abre a caixa e encontra um vaso de flores alstroemeria rosa. Sorri, coloca água no vaso e o coloca do lado de um porta retrato, que mostra Jovem e o Pet.

FIM

4.2. Animação

A animação, postada no Youtube, apresenta a narrativa principal do produto transmídia. Durando aproximadamente 4 minutos, a paleta de cores alterna entre várias cores de tons pastéis, usando um branco levemente acinzentado como fundo na maior parte dos cenários. Foi adicionada uma epígrafe no início para introduzir o título, explicando o seu significado, ou seja, o significado da flor. O áudio foi composto apenas por música, construída de forma a acentuar as ações apresentadas na imagem, sem o uso de diálogos. A conta do Youtube vinculada a animação é da narrativa “Alstroemeria” e por isso, a imagem de perfil é a flor.

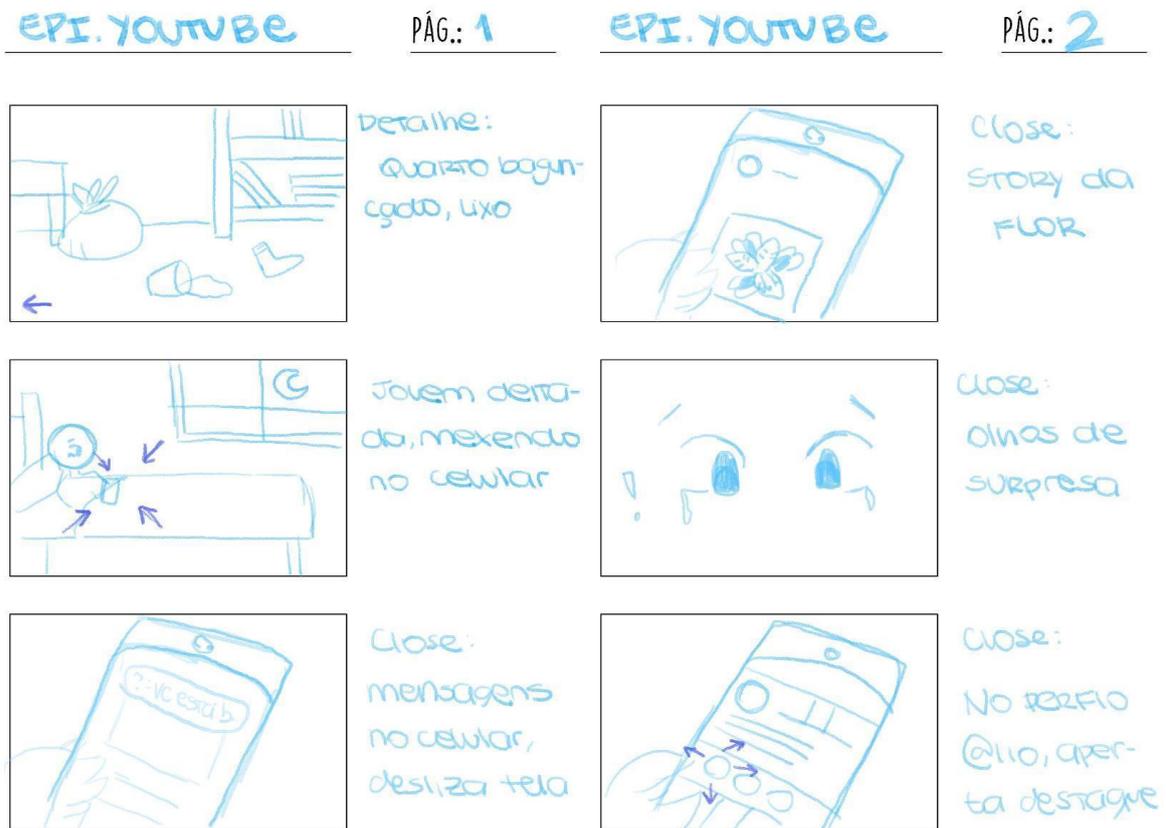
Figura 36: Paleta de cor da Animação



Fonte: Autor

4.2.1. Storyboard da Animação

Figura 37: Páginas 1-2 do Storyboard da Animação



Fonte: autor

Figura 38: Páginas 3-6 do Storyboard da Animação

EPI. YOUTUBE

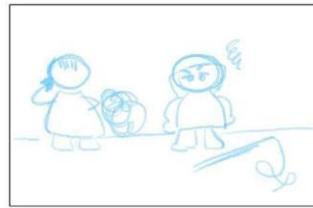
PÁG.: 3

EPI. YOUTUBE

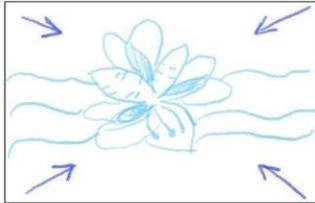
PÁG.: 4



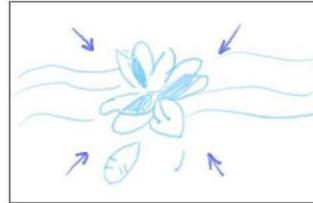
(AMB. ROMANTICA)
Jovem pescando; olha para uma.



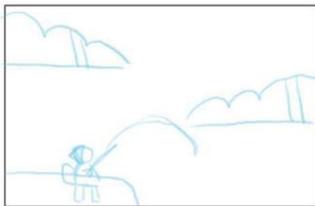
Pet aparece com o fio vermelho



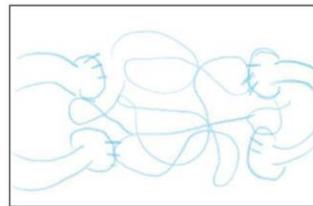
Close:
Flor morrendo



Close:
Flor morrendo



Tentativas do jovem de alcançar nuvens



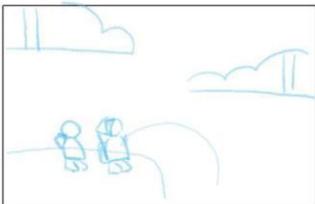
Close:
Desenrolam fio vermelho

EPI. YOUTUBE

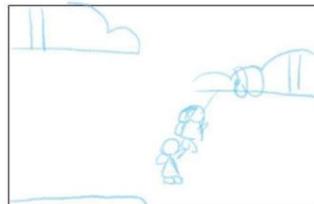
PÁG.: 5

EPI. YOUTUBE

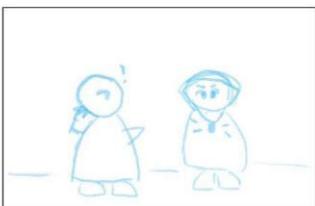
PÁG.: 6



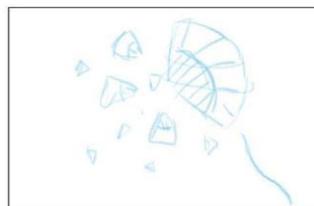
Tentativa com o fio vermelho



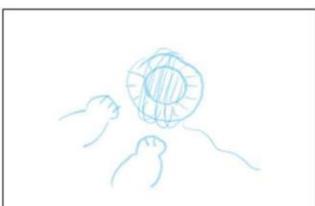
Alongam a nuvem e sobem mais



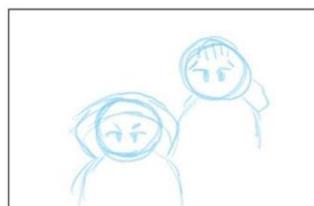
Ideia de Pet. Jovem pede.



Close:
Amuleto quebra



Close:
Enrolando fio no amuleto



Jovem brava e Pet chateada

Fonte: autor

Figura 39: Páginas 7-10 do Storyboard da Animação



Fonte: autor

Figura 40: Páginas 11-12 do Storyboard da Animação



Fonte: autor

4.2.2. Recursos e materiais utilizados na Animação

Os desenhos foram feitos no Adobe Photoshop usando o iPad, juntamente com o Apple Pencil. Para animá-los, foi usado o Adobe Premiere. A trilha sonora foi feita por meio de uma colaboração com um amigo, Pedro Hikiji Neves, que utilizou como principais instrumentos o piano e o teclado Roli. O áudio da parte inicial, a epígrafe, foi construída com notas de piano, som de digitação de celular e som de envio de mensagem no WhatsApp, esses dois efeitos sonoros retirados de banco de som gratuito.

4.3. Produto gráfico-imagético: Instagram

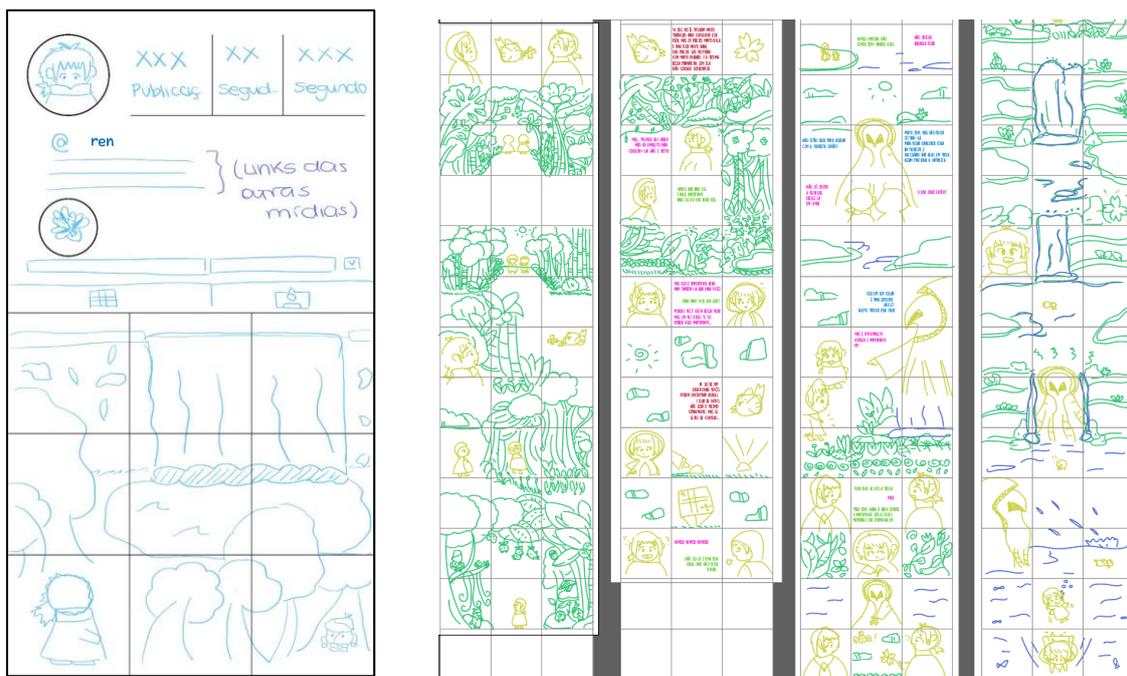
O perfil da conta do Instagram é do personagem Ren, tendo a sua imagem como foto de perfil. A narrativa foi contada pelas imagens do feed, feita com ilustrações que se complementam. Na área de destaque, parte da animação do Youtube foi postada, condizente com a ambientação fantástica, editada para o formato 4:3.

4.3.1. Roteiro de produção do Instagram

Primeiro, foi feito o grid característico do Instagram, imagens quadradas distribuídas em 3 por linha. De acordo com o roteiro, foram esboçadas, de forma digital, as ilustrações usando como base esse grid. Por fim, as ilustrações foram feitas.

4.3.2. Croquis, layouts e paleta de cores do Instagram

Figuras 41 e 42: Layout e Croqui do Instagram



Fonte: autor

A fonte de letra utilizada foi a Sketchnote Text, que combina com a estética “feito a mão” do traço das ilustrações, além de ambas terem um traço grosso.

A paleta de cor principal reflete o cenário em que passa a narrativa dessa mídia: uma floresta, que tem em seu interior uma cachoeira. Assim, para as árvores e plantações, foram utilizados diversos tons de verde e marrom; para a água, tons de azul. Para simular a imersão dos personagens na água, o recurso da opacidade foi utilizada.

Figura 43: Paleta de cor das postagens do Instagram



Fonte: Autor

4.3.3. Recursos e materiais utilizados no Instagram

O Adobe Illustrator foi utilizado para fazer o grid, a base inicial para guiar os limites de cada imagem a ser postada no Instagram. Esse grid foi passado para o Adobe Photoshop no iPad, onde, com o auxílio do Apple Pencil, foram feitas todas as ilustrações.

4.3.4. Estratégias de edição e montagem do Instagram

Depois de feitas as ilustrações usando o grid como base, essas foram colocadas novamente no documento do Illustrator em que foi feito o grid inicial. Nesse grid, cada quadrado, que correspondia a uma imagem do Instagram, era uma prancheta do arquivo. Assim, foi exportado uma prancheta de cada vez, o que resultava na ilustração já cortada no tamanho de uma imagem do Instagram. Em seguida, todas as 153 imagens resultantes foram postadas na mídia social em questão.

4.4. Produto gráfico-imagético: Tumblr

No Tumblr, o blog do personagem Ren teve a interface alterada por meio de programação HTML. Usando como base dessa programação um layout disponibilizado pelo artista Glenthemes, foram alterados principalmente cor e quantidade de hiperlinks, além de adicionados alguns comandos a mais de HTML e de JavaScript. Essa alteração possibilitou o mini game de interação com as ilustrações.

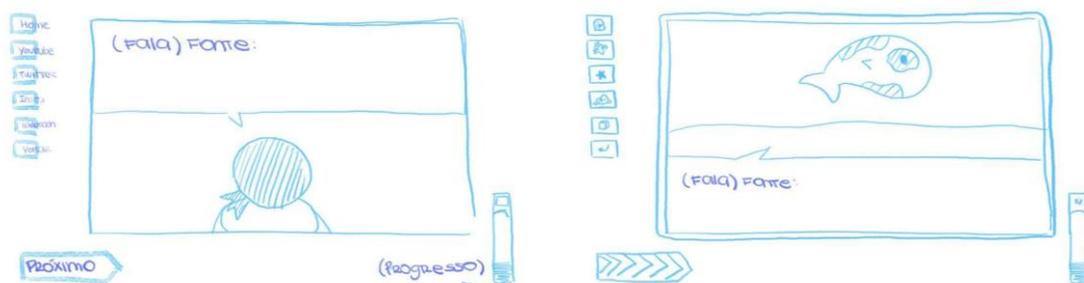
4.4.1. Roteiro de produção do Tumblr

Como primeiro passo, foi criado o blog para o personagem. Em “personalizar o tema”, foi copiado o código HTML disponibilizado por Glenthemes. Por tentativa e erro, foram entendidos os aspectos possíveis de serem alterados, como cor, texto, quantidade de links e ilustrações, assim como medidas das caixas que compõem o layout. Por meio de pesquisa na internet, foram adicionados o comando de passagem de imagem por clique/toque, de forma que apenas uma área selecionada fosse passível desse comando, utilizada na parte do game de procura dos peixes.

Com as medidas das imagens definidas, foram editados os esboços que já tinham sido feitos relativos a essa parte da narrativa, assim como separadas quais ilustrações estariam em quais páginas. As ilustrações dos ícones também foram produzidas. Por fim, as páginas do blog foram criadas usando o layout já alterado do original, mantendo os créditos para o artista, adicionando as ilustrações dos ícones e as imagens da narrativa.

4.4.2. Croquis, layouts e paleta de cores do Tumblr

Figuras 44 e 45: Layout e Croqui do Tumblr



Fonte: Autor

Para simular o interior de uma casa, cenário da narrativa dessa mídia, foi desenhado um fundo que se assemelha a telhas, tendo como base o fundo do layout original de Glenthemes. Para esse cenário, foi escolhida uma paleta de cores quentes, com um verde água para demarcar os limites das caixas do blog. Porém, nas ilustrações de cada cômodo, as cores variam bastante, justamente para marcar essa diferença de locais.

Figura 46: Paleta de cor do Tumblr



Fonte: autor

4.4.3. Recursos e materiais utilizados no Tumblr

Programação HTML e um pequeno comando de JavaScript foram utilizados para alterar a interface do blog, que diz respeito a troca de imagens pelo clique nelas. Quanto as imagens, foram produzidas da mesma forma que as demais mídias: Adobe Photoshop no iPad com a Apple Pencil.

4.4.4. Estratégias de edição e montagem do Tumblr

Todas as alterações no código da programação da interface foram feitas numa página base, para ser replicada nas outras páginas, totalizando 8 páginas de diálogo e interação entre os personagens e 10 páginas para a parte do mini game, correspondentes aos cômodos. Dessa forma, só era preciso editar quantas e quais imagens a programação deveria chamar.

4.5. Produto gráfico-imagético: Twitter

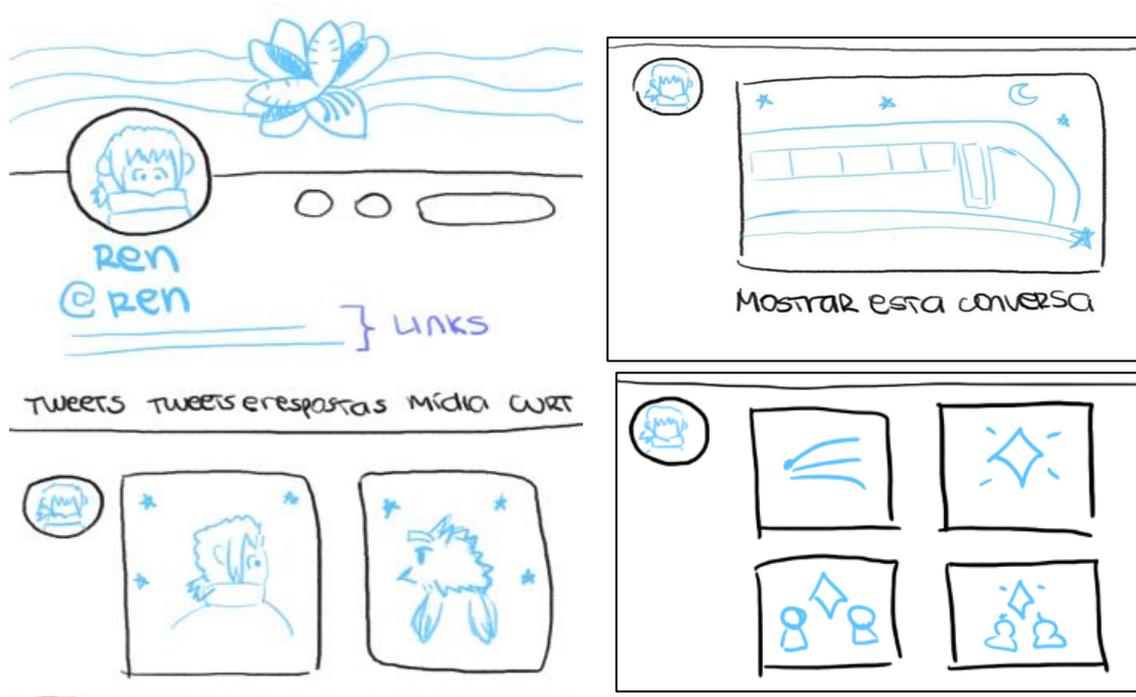
No Twitter, a narrativa é apresentada por meio das postagens do perfil do personagem Ren, no qual foram exploradas as possibilidades de agrupar mais de uma ilustração por publicação, de compartilhá-las e de misturá-las com conteúdo textual.

4.5.1. Roteiro de produção do Twitter

Dependendo da quantidade de imagens a serem postadas numa única publicação no Twitter, existe um tamanho e proporção ideais para uma melhor visualização. Para posts com uma única imagem ou 4 imagens, cada uma foi planejada com tamanho 1920 x 1024. Para posts com 2 imagens, cada uma tinha como proporção ideal 1:1, então optou-se por 1080 x 1080. Dessa forma, as ilustrações foram esboçadas nesses agrupamentos com os tamanhos ideais respectivos, para em seguida serem produzidas de fato.

4.5.2. Croquis, layouts e paleta de cores

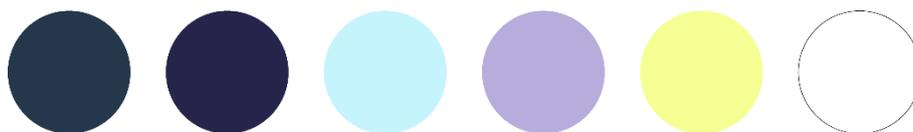
Figura 47: Layout e Croqui do Twitter



Fonte: autor

A paleta de cor escolhida conversa com o cenário de céu estrelado da narrativa. O recurso da opacidade foi utilizado para simular a luminosidade das estrelas. O degradê de tons de azul escuro foi usado para criar a impressão de profundidade do céu.

Figura 48: Paleta de cor do Twitter



Fonte: autor

4.5.3. Recursos e materiais utilizados no Twitter

Assim como as outras mídias, foram utilizados o Adobe Photoshop no iPad com a Apple Pencil para produzir as ilustrações.

4.5.4. Estratégias de edição e montagem no Twitter

Para criar uma atmosfera mais fantástica, depois de finalizadas as ilustrações, foi adicionada uma camada sobreposta à camada correspondente ao céu de cada imagem, de opacidade 2% com desenhos estilos doodle art em branco. Terminada essa última etapa, foram postadas as ilustrações com os agrupamentos já planejados.

4.6. Produto gráfico-imagético: Webtoon

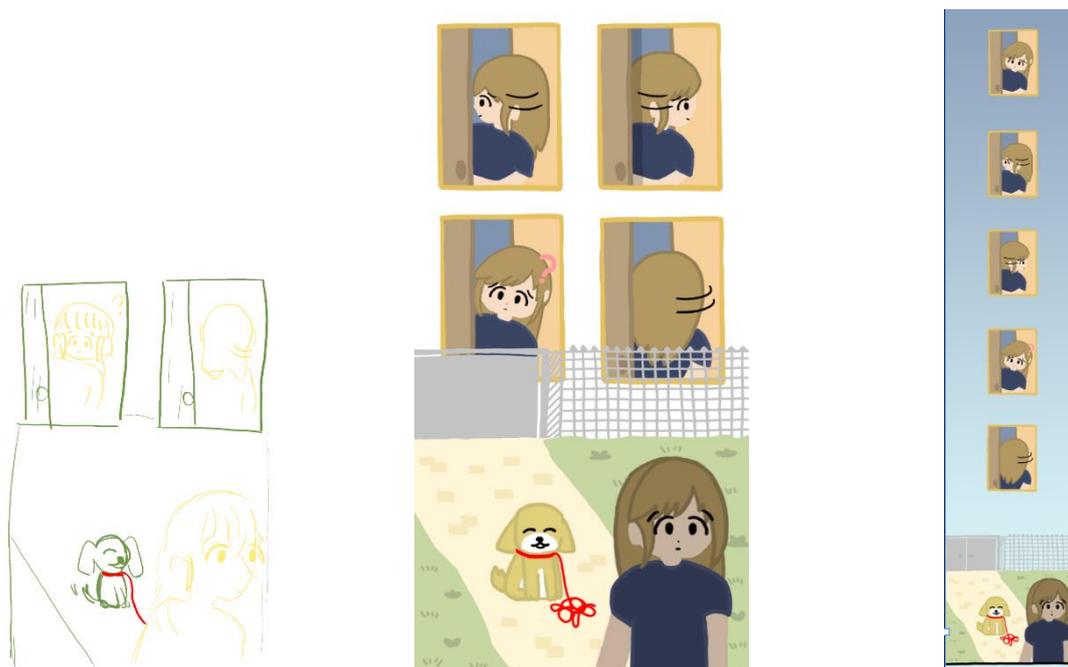
A narrativa encontrada na plataforma Webtoon está no formato de quadrinho digital, sendo explorados os aspectos de leitura vertical e tela infinita. A conta vinculada ao quadrinho é da narrativa “Alstroemeria” e não do personagem Ren, tendo como imagem de perfil a flor. A escolha da mídia tem como intuito apresentar essa forma Ainda não muito conhecida de quadrinho.

4.6.1. Roteiro de produção do Webtoon

O formato do quadrinho digital tem como característica o comprimento ilimitado. Mas, para a plataforma, no momento da postagem, existe um limite, mesmo que bem extenso. Dessa forma, foram esboçadas partes menores do quadrinho num primeiro momento e depois reunidos em um arquivo maior, para construir a continuidade de fundo e dispor dos quadros de modo a ditar um ritmo de leitura. Depois feitos esses ajustes, essa imagem maior foi cortada em pedaços menores, de largura 800px e altura 1280px, para serem postadas. Com o recurso da plataforma de visualizar uma prévia do quadrinho, foram feitos vários ajustes até a versão final.

4.6.2. Croquis, layouts e paleta de cores do Webtoon

Figura 49, 50 e 51: Processo de produção do Webtoon: Croqui, Desenho e Disposição dos desenhos



Fonte: autor

Acima está um exemplo de como foi produzido o Webtoon. A partir do esboço foram desenhados os personagens e cenários. Cada quadro do Webtoon estando em uma camada, estes foram colocados num arquivo maior para construir o fundo com o degradê, assim como dispendo os quadros no sentido da leitura vertical.

Os tons azuis da paleta de cor são referentes ao quarto escuro em que a personagem @mio se encontra, tanto na animação do Youtube, quanto neste momento da narrativa. Esses tons contrastam com as cores mais claras que aparecem no final do quadrinho, momento em que amanhece. A cor vermelha tem como inspiração a lenda oriental do “fio vermelho”, que diz que desde o nascimento, todas as pessoas tem amarrado em seu dedo um fio vermelho que se conecta ao companheiro de alma.

Figura 52: Paleta de cor do Webtoon



Fonte: autor

4.6.3. Recursos e materiais utilizados no Webtoon

Para fazer as ilustrações, foram utilizados o Adobe Photoshop no iPad com a Apple Pencil. Para cortar a imagem maior em pedaços menores, foi utilizada a ferramenta Seleção de Fatia.

4.6.4. Estratégias de edição e montagem do Webtoon

A possibilidade de visualizar uma prévia do quadrinho permitiu editar os espaços de respiro entre os quadros, assim como alterar os degradês de cor, ambos recursos utilizados para indicar passagem de tempo e mudança de lugar dentro da narrativa. Com a prévia, foi possível testar o ritmo de leitura e alterar para que combinasse com a trama.

4.7. Produto gráfico-imagético: Cartaz

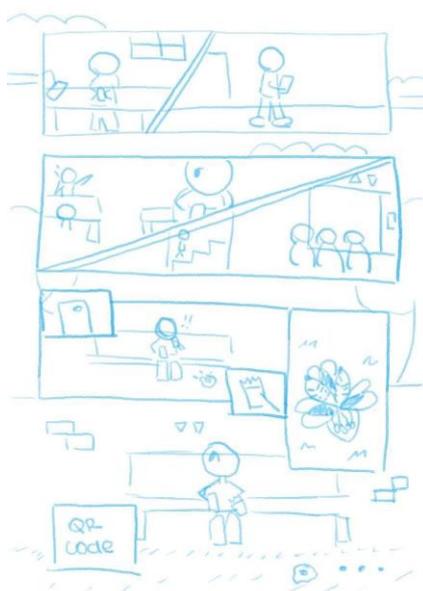
Como possibilidade de chamar atenção do público fora das comunidades digitais em que já estão inseridos, o cartaz físico A4 funciona como um teaser. Seu conteúdo foi apresentado num formato próximo aos quadrinhos tradicionais. No último quadro, está um QR code que leva o leitor à animação do Youtube.

4.7.1. Roteiro de produção do Cartaz Físico

Primeiramente, foi feito um grid dos quadros a serem usados, utilizando tanto formas regulares, quanto irregulares. Depois, foi esboçado os personagens e cenários. Por fim, as cores foram adicionadas, assim como o QR code.

4.7.2. Croquis, layouts e paleta de cores do Cartaz

Figura 53: Croqui e Layout do Cartaz



Fonte: autor

Quanto a paleta de cor, as cores preto, cinza e branco foram escolhidas para serem usadas no começo do quadrinho, no qual Jovem ainda não havia encontrado com o Pet. Em contraposição, o laranja, verde e azul marcam o local em que aconteceu esse encontro, no banquinho perto do muro do parque. Ainda que o Pet não apareça visualmente, há o indício de um encontro ter acontecido. A flor alstroemeria também aparece nessa mídia, fazendo a ligação com a narrativa.

Figura 54: Paleta de cor do Cartaz



Fonte: autor

4.7.3. Recursos e materiais utilizados no Cartaz

Foi utilizado o Adobe Photoshop no iPad com o Apple Pencil para ilustrar o quadrinho.

4.7.4. Estratégias de edição e montagem do Cartaz

A disposição dos quadros ter sido feita antes do esboço foi importante para entender os limites que havia para transmitir o conteúdo a ser passado, no quesito de a quantidade de quadros refletir na quantidade de ações e cenários que seria possível usar.

5 – PÓS-PRODUÇÃO

Na produção da animação, à medida em que os desenhos ficavam prontos, eles eram animados por cenas, sendo possível medir o ritmo por comparação entre uma cena e outra. Alguns ajustes foram feitos em relação ao storyboard, pois era necessário planejar a disposição das ações e personagens de forma a facilitar a transformação para a proporção 4:3, para que parte da animação fosse postada no Instagram. Com a adição da trilha sonora, mais alguns ajustes de ritmo e de velocidade das ações foram feitos, de forma que os acentos musicais não ficassem muito repentinos. A epígrafe, que explica o significado da flor, foi uma parte não planejada num primeiro momento, mas com a decisão de que o título seria seu nome, foi adicionada essa introdução inicial, tanto na animação, quanto no capítulo do Webtoon.

Como procedimentos de pós-produção gerais das outras mídias, foram a criação das mídias sociais propriamente ditas, criando as descrições nos perfis com os links que as ligam, assim como imagens de perfil e de capa. No caso do Instagram e do Twitter, cada postagem ganhou um “título”, para que o espaço da descrição fosse preenchido. O nome da conta do Instagram foi decisivo para o nome do personagem Ren, pois foi preciso encontrar um nome de usuário válido e que este funcionasse para todas as outras mídias. A finalização de uma mídia dependia da finalização de todas as outras, devido a essa questão dos links. A paleta de cores também foi importante, pois foi necessário usar as mesmas cores para os mesmos cenários, assim como para os mesmos personagens para criar a ligação entre as mídias.

No Tumblr, em especial, o recurso do áudio foi deixado para o final, pois não estava planejado, porém a base HTML usada do artista Glenthemes deixava espaço para adicionar esse recurso. Dessa forma, juntamente com a parceria do amigo Pedro Hikiji, foram compostas duas trilhas sonoras: uma de tom mais alegre e outra de tom mais calmo, introspectivo. A primeira foi colocada nas páginas do blog em que apenas as duas personagens principais aparecem, assim como nas páginas dos aposentos da casa; já a segunda, foi adicionada nas páginas em que a personagem Baleia aparece, de forma a ressaltar o que a personagem representa. Dessa forma, o leitor pode clicar/tocar na caixa “Som” para ouvir a trilha, podendo optar por ouvi-la enquanto acompanha a narrativa.

O Cartaz estava previsto para ser impresso e distribuído pelos espaços públicos como forma de dar visibilidade ao produto, aspecto tratado no próximo item, já que seu conteúdo é um teaser da narrativa. Porém, devido às circunstâncias de quarentena provocada pela COVID-19, não era viável distribuir o cartaz e o alcance de público seria reduzido, já que menos pessoas estão andando na rua. Dessa forma, o cartaz foi produzido, mas não impresso, nem distribuído, por hora.

Por fim, o link de todas as mídias sociais e o Cartaz:

YouTube: <https://youtu.be/l-cVddGNZUo>

Instagram: <https://www.instagram.com/telas.do.ren/>

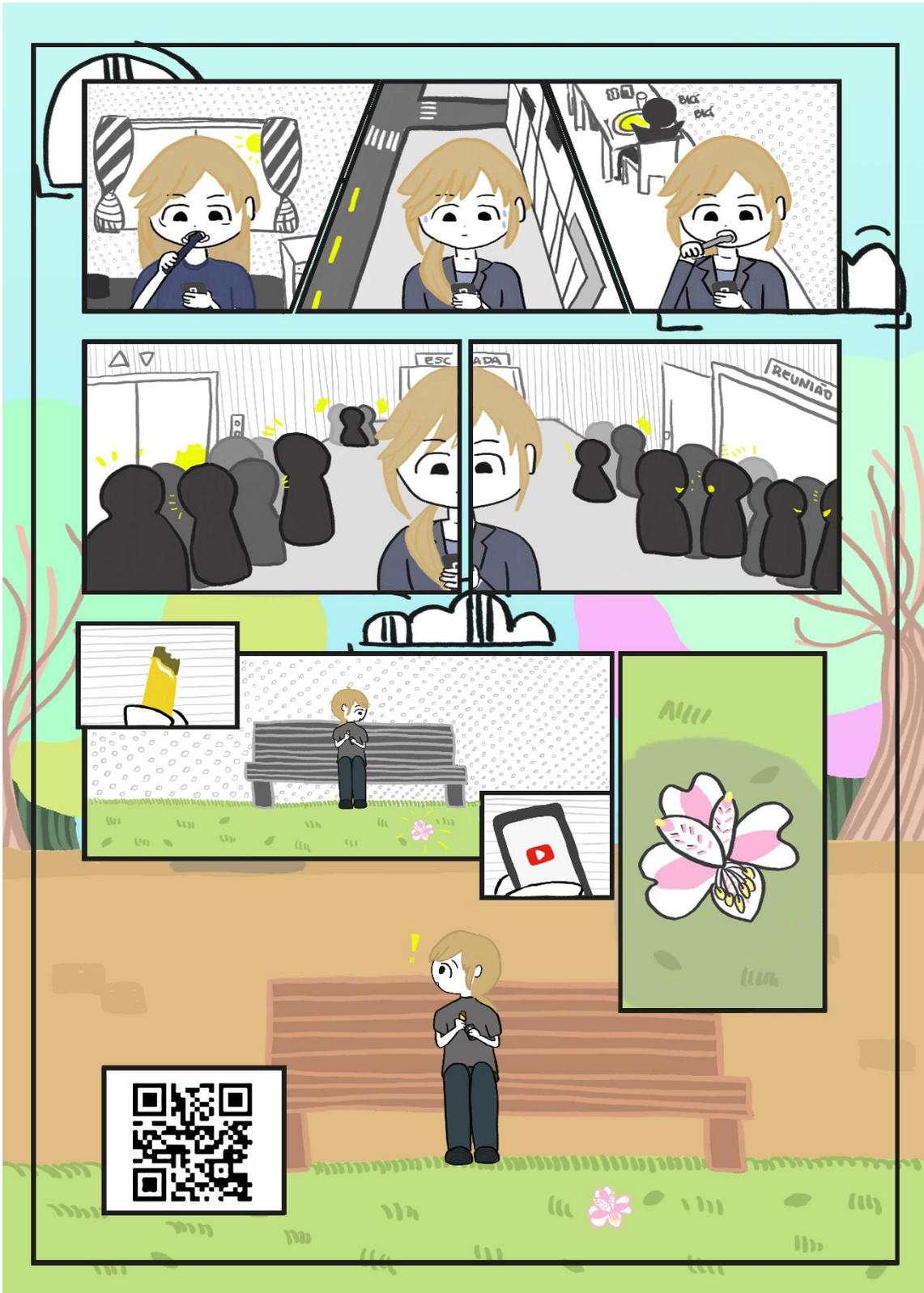
Tumblr: <https://telasdoren.tumblr.com/>

Twitter: https://twitter.com/telas_do_ren

Webtoon:

https://www.webtoons.com/en/challenge/alstroemeria/list?title_no=533431

Figura 55: Cartaz (Teaser)



Fonte: autor

6 – ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADES DO PRODUTO

O produto prevê o trânsito multiplataforma, num exercício de simulação do caminho que as personagens percorreram entre os diferentes cenários dentro da narrativa. Porém, somado a isso, o trânsito multiplataforma está relacionado também com a possibilidade de maior alcance e visibilidade entre diversos públicos. Objetivando valer-se da familiaridade do público com as mídias sociais escolhidas, foram exploradas a linguagem e a formatação que cada uma delas permite, como foi conceituado previamente por meio de exemplos. As mídias sociais são plataformas que apresentam a história que cada usuário quer contar sobre si. Num exercício de metáfora, a narrativa transmidiática do produto também apresenta a história dos personagens, que contam sob seu ponto de vista, acontecimentos pelos quais passaram.

Assim como o próprio cartaz, o teaser, faz parte da estratégia de visibilidade do produto para chamar atenção do público fora das comunidades digitais em que já estão inseridos, outra medida pensada tendo como alvo esse mesmo público foi a distribuição de vasos com flores alstroemeria rosa. Esses vasos e os cartazes seriam espalhados em lugares frequentados pelo público-alvo da narrativa, jovens de 15 a 24 anos, como universidades, centros culturais, estações de metrô, parques, pontos de ônibus, preferencialmente, lugares com wi-fi livre, pois ambos possuiriam QR codes ligados à animação do Youtube. Ambas as medidas não foram colocadas em prática devido à quarentena provocada pela COVID-19, como já mencionado.

7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de fazer o TCC em 2020 certamente foi moldada pelas condições que a pandemia do COVID-19 trouxe, desde o planejamento até a execução. Um pouco antes do ano começar, tinha uma vaga ideia do que desejava fazer para o TCC, mas o produto não conseguiria chegar nesse nível de complexidade quanto a horas de trabalho se não fosse o isolamento social. É possível dizer que todo o tempo que gastaria me deslocando da universidade até em casa foram convertidos em horas de trabalho do TCC, assim como outras atividades que deixei de realizar devido a COVID.

Quanto à produção propriamente do TCC, a parte do planejamento e do desenvolvimento dos esboços, tantos das ilustrações quanto dos layouts das mídias, foi muito importante para que não fosse preciso fazer muitas alterações na pós-produção. Devido ao aspecto de interconectividade das mídias, uma alteração em uma mídia resultaria em uma alteração nas outras, mesmo que pequena. Foi um processo que

envolveu manejar muitos arquivos, que, às vezes, transitavam entre vários softwares (Photoshop, Illustrator e Premiere), por isso a organização foi crucial. Produzir as imagens relacionadas a uma mídia de cada vez, começando pela mídia principal, a animação no Youtube, foi importante para nortear as demais. Por fim, as constantes aulas de orientação para o TCC, onde era possível mostrar as produções semana a semana, foram importantes para ditar um ritmo de produção e de consertar eventuais pontos de maneira constante, sem deixar para o final.

8 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AERAPHE, Guto. **Webséries - Criação e Desenvolvimento**, 2013. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/213922842/web-series-criacao-e-desenvolvimento>.

Acesso em 13 abril. 2020

GOMES, Taianne. **Reflexões teórico-metodológicas sobre a narrativa transmídia dentro e fora do Jornalismo**. In: XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Fortaleza. Artigo. 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013.

MCKEE, Robert. **STORY - Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro**. Tradução de Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2013.

Referências Audiovisuais

ALEXANDRA. **15 Instagram Feed ideas for Artists**. 5 de mar de 2019. Figura. Disponível em: https://thepreviewapp.com/instagram-feed-ideas-artists/?utm_medium=social&utm_source=pinterest&utm_campaign=tailwind_smartloop&utm_content=smartloop&utm_term=24430842. Acesso em: 14 maio 2020.

ANIMATIONS' COLOR PALETTES. **"I love Ponyo whether she's a fish, a human or something in between."** 19 de fev. de 2018. Figura. Disponível em: <https://studiocartoon.tumblr.com/post/171047721155/i-love-ponyo-whether-shes-a-fish-a-human-or>. Acesso em: 14 maio 2020.

DARLIN, Vivian. **Kind Of Confidential**. 8 de julho de 2016. Figura. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/kind-of-confidential/ep-8-meanwhile-elsewhere-/viewer?title_no=663&episode_no=8. Acesso em: 14 maio 2020.

ETSUKO. **JOY Second**. 9 agos 2019. Figura. Disponível em: <https://www.goodreads.com/book/show/51896114>. Acesso em 29 de maio de 2020.

GRACE, Hannah. Overcomer Animated Short | Hannah Grace. 2016. (5min56s). Figura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V6ui161NyTg>. Acesso em: 14 maio 2020.

HT. **About Page [15]: Sunlit Memories**. 30 de nov. de 2019. Figura. Disponível em: <https://glenthemes.tumblr.com/post/189396263564/about-page-15-sunlit-memories-by-glenthemes-an>. Acesso em: 14 maio 2020.

INEL, Mike. Missing Halloween. 2015. (10min8s). Figura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FaoVpVXcZsA>. Acesso em: 14 maio 2020.

MEU Amigo Totoro. Direção: Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1988. Figura. Disponível em: <https://sceneryofanime.tumblr.com/tagged/my-neighbor-totoro>. Acesso em: 14 maio 2020.

NAUSICAA do Vale do Vento. Direção: Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1984. Figura. Disponível em: <https://sceneryofanime.tumblr.com/tagged/nausicaa-and-the-valley-of-the-wind>. Acesso em: 14 maio 2020.

NIEMANN, Christoph. **Some thoughts on comfort zones and why I moved from NYC to Berlin**. Berlin/New York, 1 mar 2020. Figura. Twitter: @abstractsunday. Disponível em: <https://twitter.com/abstractsunday/status/1234087234376261632>. Acesso em: 14 maio 2020.

NIEMANN, Christoph. **Times Square and Cosby Street, NY**. Berlin/New York, 14 fev 2020. Figura. Twitter: @abstractsunday. Disponível em: <https://twitter.com/abstractsunday/status/1228294218747170816>. Acesso em: 14 maio 2020.

O Mundo dos Pequeninos. Direção: Hiromasa Yonebayashi. Tóquio: Studio Ghibli, 2010. Figura. Disponível em: <https://sceneryofanime.tumblr.com/tagged/secret-world-of-arrietty>. Acesso em: 14 maio 2020.

PINHEIRO, Bianca. **HQs curtas/ shirt comics**. s/d. Figura. Disponível em: <https://bianca-pinheiro.tumblr.com/hqs>. Acesso em: 14 maio 2020.

PIXAR. Kitbull | Pixar SparkShorts. 2019. (8min57s). Figura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AZS5cgybKcI>. Acesso em: 14 maio 2020.

PONYO: Uma Amizade que Veio do Mar. Direção: Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 2008. Figura. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/788481847249583708/>. Acesso em: 14 maio 2020.

PRINCESA Mononoke. Direção: Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1997. Figura. Disponível em: <https://www.theguardian.com/travel/2015/oct/14/yakushima-island-japan-guide-sights-hotels-food>. Acesso em: 14 maio 2020.

SCRIBBLINGS. **Tumblr do artista maruti_bitamin**. s/d. Figura. Disponível em: https://67.media.tumblr.com/b705167d16c787faf757d8945b017369/tumblr_mys9ucoci_b1qdf42bo4_500.jpg. Acesso em: 14 maio 2020.

SIBBIL. **Simple style** . Bangkok, 21 set 2019. Instagram: @sibbil_. Figura. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B2rip0UJHzm/>. Acesso em: 14 maio 2020.

SIBBIL. **Rainy day** . Bangkok, 10 jul 2019. Instagram: @sibbil_. Figura. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BzveHzVJQnd/>. Acesso em: 14 maio 2020.

SMTOWN. [STATION 3] D.O. 디오 '괜찮아도 괜찮아 (That's okay)' MV. 2019. (4min3s). Figura. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=j2aQ_NqeTNw. Acesso em: 14 maio 2020.

SMYTHE, Rachel. **Lore Olympus**. 11 de maio de 2018. Figura. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/episode-5/viewer?title_no=1320&episode_no=5. Acesso em: 14 maio 2020.

SOUSA, Maurício de. **Nesta sexta-feira, celebra-se o Dia Nacional da Língua Brasileira de Sinais (Libras)**. Brasil, 24 abr 2020. Figura. Twitter: @mauriciodesousa. Disponível em: <https://twitter.com/mauriciodesousa/status/1253769244036268032>. Acesso em: 14 maio 2020.

TAJDARI, Yasna. Feed da conta. Instagram: @tajdiary. Figura. Disponível em: <https://www.instagram.com/tajdiary/>. Acesso em: 14 maio 2020.

YASUKO. **Ash is still home asleep**. China, 13 maio 2020. Figura. Twitter: @KoyasuYasuko12. Disponível em: <https://twitter.com/KoyasuYasuko12/status/1260539682691010561>. Acesso em 29 de maio de 2020.

YEE, Jaanelle. **Tumblr of the Week: Scribblings**. 13 de out. de 2013. Figura. Disponível em: <https://www.doodlersanonymous.com/post/2035/tumblr-of-the-week-scribblings/>. Acesso em: 14 maio 2020.