



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL**  
**CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**MARIA IVANI ARAÚJO DE CARVALHO**

**IT'S REAL TO ME: INSTALAÇÃO AUDIOVISUAL INTERATIVA COMO**  
**AUXÍLIO NA INFORMAÇÃO SOBRE ANSIEDADE**

**FORTALEZA**

**2018**

MARIA IVANI ARAÚJO DE CARVALHO

IT'S REAL TO ME: INSTALAÇÃO AUDIOVISUAL INTERATIVA COMO AUXÍLIO  
NA INFORMAÇÃO SOBRE ANSIEDADE

Relatório Técnico apresentado ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Georgia da Cruz Pereira

FORTALEZA

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

Carvalho, Maria Ivani Araújo de.

IT'S REAL TO ME : INSTALAÇÃO AUDIOVISUAL INTERATIVA COMO AUXÍLIO NA  
INFORMAÇÃO SOBRE ANSIEDADE / Maria Ivani Araújo de Carvalho. – 2018.

83 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual,  
Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2018.

Orientação: Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira.

1. Audiovisual. 2. Transtornos de Ansiedade. 3. Interação. 4. Instalação Multimídia. 5. Vídeo Interativo. I.  
Título.

CDD 302.23

---

MARIA IVANI ARAÚJO DE CARVALHO

IT'S REAL TO ME: INSTALAÇÃO AUDIOVISUAL INTERATIVA COMO AUXÍLIO NA  
INFORMAÇÃO SOBRE ANSIEDADE

Relatório Técnico apresentado ao Curso de  
Sistemas e Mídias Digitais da Universidade  
Federal do Ceará, como requisito à obtenção  
do título de Bacharel em Sistemas e Mídias  
Digitais.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Georgia da Cruz Pereira  
Universidade Federal do Ceará (UFC) (Orientadora)

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante  
Universidade Federal do Ceará (UFC) (Membro)

---

Prof. Ms. Glauiney Moreira Mendonça Júnior  
Universidade Federal do Ceará (UFC) (Membro)

Aos meus pais.

Ao meu avô, que sei que de onde estiver está  
orgulhoso de mim.

## AGRADECIMENTOS

À minha mãe, por ser essa mulher guerreira desde minha infância, por aguentar as dificuldades me mostrando que sempre há uma saída, que só basta eu acreditar, pela dedicação constante como mulher, filha e mãe. Obrigada por ser minha inspiração todos os dias da minha vida.

Ao meu pai, por ter me ensinado tantas coisas na vida e ter feito eu ter o conhecimento, a honestidade e a confiança que tenho hoje.

À minha professora e orientadora Georgia Cruz, por ter sido mais que uma orientadora, uma amiga, confidente e conselheira, sem as nossas conversas eu não teria chegado onde cheguei.

À Ivanda Melo, por ter me ajudado em todas as situações possíveis que poderia me encontrar, por ter me feito acreditar que tudo isso era possível e principalmente por ter segurado a minha mão, me abraçado quando quis desistir e me amado quando nem eu conseguia.

Aos meus colegas de equipe Henrique Maggioni e Giovanna Magda, sem a dedicação e força de vocês, o projeto não teria passado de uma simples ideia.

Aos meus amigos e confidentes Wladiane Rodrigues, Mateus Pinheiro, Pedro Ítalo, Jonas Forte, Izac Sidarta, Remerson Carvalho, que de todas as formas me fizeram ser a pessoa que sou hoje. Obrigada por serem o ombro quando precisei chorar, o abraço quando necessitei me acalmar e as palavras quando devia ouvir. Obrigada pela sinceridade, humildade, companheirismo e acima de tudo, o amor de vocês, afinal, amigo é pra sempre e pra mim, uma segunda família.

Às mulheres mais empoderadas que tive o prazer de conhecer no SMD que me tornaram a mulher que sou hoje. Obrigada por me ensinarem, mesmo que de longe ou de perto, que posso sim ser quem eu quiser, quando eu quiser e como eu quiser.

## RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo descrever a construção de uma instalação audiovisual interativa que visa conscientizar socialmente sobre transtornos de ansiedade em estudantes universitários. O projeto se utilizou da metodologia de projeção *Design Thinking* (D.SCHOOL, 2010) para uma melhor organização das etapas dos processos a serem desenvolvidos. Primeiramente, foi preciso entender sobre o assunto de transtornos de ansiedade e para isso, foi feita uma pesquisa bibliográfica que ampliasse o cerne da questão, bem como a criação e execução de formulários, entrevistas e coleta de dados. A partir desse levantamento, percebeu-se a deficiência desse assunto no meio acadêmico e a eficiência da utilização de uma instalação audiovisual interativa como forma de iniciar discussões sobre o tema de ansiedade. Neste trabalho serão abordados os seguintes conteúdos: vídeos interativos, instalações, processo de criação de uma produção audiovisual e a construção da instalação audiovisual interativa *It's Real to Me*. Os procedimentos relatados neste projeto, foram desenvolvidos entre agosto e dezembro de 2017.

**Palavras-chave:** Audiovisual. Transtornos de ansiedade. Interação. Instalação Multimídia. Vídeo interativo.

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was to describe the construction of an interactive audiovisual installation that aims to raise social awareness about anxiety disorders in university students. The project was based on the Design Thinking methodology (D.SCHOOL, 2010) to better organize the stages of the processes to be developed. Firstly, we had to understand the subject of anxiety disorders and for this, a bibliographical research was done that broadened the heart of the question, as well as the creation and execution of forms, interviews and data collection. From this survey, it was noticed the deficiency of this subject in the academic environment and the efficiency of the use of an interactive audiovisual installation as a way to initiate discussions about anxiety. In this work the following contents will be addressed: interactive videos, installations, the process of creating an audiovisual production and the construction of the interactive audiovisual installation It's Real to Me. The procedures reported in this project were developed between August and December 2017.

**Key words:** Audiovisual. Anxiety Disorders. Interaction. Multimedia Installation. Interactive Video.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Dying Light - Vídeo Interativo “Teste Suas Habilidades de Sobrevivência”	17
Figura 2 - Instalação Gritos Surdos de Miguel Rio Branco	20
Figura 3 - Instalação O tempo não recuperado de Lucas Bambozzi	20
Figura 4 - Exemplo de questão de resposta única	26
Figura 5 - Exemplo de questão de caixa de seleção	27
Figura 6 - Exemplo de questão com grade de múltipla escolha	28
Figura 7 - Exemplo de questão aberta	28
Gráfico 1 - Aspectos demográficos dos usuários	29
Gráfico 2 - Conhecimento do tema de ansiedade e/ou depressão	30
Gráfico 3 - Conscientização sobre o tema de ansiedade e depressão no ambiente acadêmico	30
Gráfico 4 - Consumo de mídias com temática de ansiedade e depressão	31
Gráfico 5 - Pontos em comum entre os entrevistados	33
Figura 8 - Diagrama da nova estrutura da narrativa	37
Figura 9 - Materiais para a construção do <i>steadycam</i>	39
Figura 10 - Construção do <i>steadycam</i>	39
Figura 11 - Resultado final do <i>steadycam</i>	40
Figura 12 - Primeiro plano	42
Figura 13 - Primeiríssimo primeiro plano	42
Figura 14 - Plano detalhe	43
Figura 15 - Filmagem de uma das cenas finais	44
Figura 16 - Tela de Montagem no Adobe Premiere CC 2017	45
Figura 17 - Tela de Cor no Adobe Premiere CC 2017	46
Figura 18 - Aplicação do Efeito de Pálpebras	47
Figura 19 - Efeito utilizado para o momento das opções	48
Figura 20 - Protótipo de ambientação V2	50
Figura 21 - Vedação das janelas da sala da biblioteca do curso de SMD	51
Figura 22 - Modelo de ambientação final	52
Figura 23 - Construção do ambiente da instalação	52

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Cronograma semanal de atividades \_\_\_\_\_ 34

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ANDIFES	Associação Nacional dos Dirigentes das Instituições Federais do Ensino Superior no Brasil
DAE	Divisão de Atenção ao Estudante
PRAE	Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis
UFC	Universidade Federal do Ceará

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	VÍDEO INTERATIVO	16
3	INSTALAÇÃO MULTIMÍDIA	19
4	METODOLOGIA	22
4.1	Design thinking	22
4.2	Coleta de dados	24
4.1.1	<i>Pesquisa bibliográfica</i>	24
4.1.2	<i>Pesquisa survey</i>	25
4.1.3	<i>Entrevista semi-estruturada</i>	31
5	REALIZAÇÃO	34
5.1	Desenvolvimento	35
5.2	Preparação e Pré-Produção	37
5.3	Produção ou Filmagem	40
5.4	Pós-Produção ou Finalização	44
6	PRODUTO FINAL	50
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
	REFERÊNCIAS	56
	APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO À ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ	59
	APÊNDICE B - ROTEIRO DA ENTREVISTA APLICADA AOS ALUNOS DA UFC	67
	APÊNDICE C - ROTEIRO FINAL	69
	APÊNDICE D - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM ENTREGUE AO ELENCO VOLUNTÁRIO	80
	APÊNDICE E - FOLHA DE PRESENÇA ENTREGUE AOS FIGURANTES	81
	APÊNDICE F - DEPOIMENTOS CONCEDIDOS POR PARTICIPANTES DA INSTALAÇÃO <i>IT'S REAL TO ME</i>	83

## 1 INTRODUÇÃO

Um estudo publicado em 2016 pela Associação Nacional dos Dirigentes das Instituições Federais de Ensino Superior (ANDIFES), feito com mais de 930 mil estudantes, mostra que três em cada dez estudantes de universidades federais brasileiras já procuraram ajuda psicológica pelo menos uma vez na vida. Dentre esses, 6,86% se utilizaram desse serviço nos últimos 12 meses do período da pesquisa e 4,73% continuava fazendo acompanhamento.

Outro estudo, também divulgado em 2016 pela Faculdade de Ciências Médicas da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), apontou que os estudantes que buscam algum tipo de tratamento estão menos sujeitos a se afastar do curso (CAMPOS, 2016). Esses dados colaboram com a afirmação de que transtornos de ansiedade estão cada vez mais presentes no cotidiano de estudantes universitários e, embora seja um assunto sobre o qual já se fala mais abertamente dentro de universidades de todo o Brasil, é um tema ainda pouco abordado na indústria midiática.

Nos últimos anos, uma forma de se comunicar entrou em evidência nos meios de comunicação, o vídeo interativo. A principal proposta desse tipo de vídeo é fazer com que o espectador assuma um papel mais ativo sobre o conteúdo, o permitindo interagir, participar e tomar decisões que influenciarão no desfecho do vídeo (MACHADO et. al, 2013).

Esse modo de comunicação foi influenciado por uma forma de manifestação artística da década de 60 chamada vídeoinstalação. Conceituada pelos trabalhos de diversos artistas como Hélio Oiticica, Lygia Clark, Anna Bella Geiger e Cildo Meireles, a vídeoinstalação incorpora a busca da arte através da reorganização do espaço sensorial (MELLO, 2007).

Christine Mello (2007) afirma que surge uma reflexão crítica por meio da interação do visitante com a vídeoinstalação, acrescida de suas referências pessoais. “Nesse sentido, o que permeia toda a relação sensória no ambiente instalativo é a convivência crítica e sensível com o espaço perceptivo e a possibilidade de ter clara a noção de diferença entre o eu e o outro.”

Uma instalação é quando se observa um espaço qualquer e o reconfigura para transformá-lo em arte (SUDERBURG, 2000). A parte multimídia vem do multissensorial onde várias mídias fazem com que essas sensações se unifiquem, refinando a exploração do ambiente (DOMINGUES, 1998). Interação em uma instalação está presente quando o

ambiente virtual se encontra com o real fazendo com que ambos se interajam por estímulos vindo de ação humana ou robótica (FRAGOSO, 2010).

É possível pensar que a unificação de vídeo, instalação multimídia e interação, proporciona aos usuários experiências únicas, desenhadas para os seus contextos de interatividade e comunicação, levando-se em conta aspectos como imersão nesses ambientes virtuais, que são passíveis de controle e modalizam a dinâmica da experiência à medida dos seus anseios.

Visto o impacto de transtornos de ansiedade na vida de estudantes universitários, falta de informação acessível acerca do tema, além da familiaridade dos membros da equipe com o assunto por já terem vivenciados situações de ansiedade, o presente trabalho tem como objetivo geral descrever a construção de uma instalação audiovisual interativa, desenvolvida de forma coletiva pelos membros Maria Ivani Araújo de Carvalho, responsável pela captação e edição do material audiovisual e, construção da instalação física, Henrique Ellery Maggioni, responsável pela construção da narrativa e do roteiro, direção e edição do material audiovisual, Ivanda Melo Gomes e Giovanna Magda Sousa e Silva, responsáveis pela coleta e análise de dados e, construção de interfaces gráficas desde agosto de 2017, que visa conscientizar pessoas sobre transtornos de ansiedade em estudantes universitários.

Compreendendo a metodologia como um aporte teórico, este trabalho se utilizará do Design Thinking como metodologia de abordagem na construção de uma instalação audiovisual interativa que é o objeto de estudo deste trabalho. Será utilizado o modelo defendido pela Escola de Design da Universidade de Stanford, nos Estados Unidos (d.school) no Bootcamp Bootleg paper de 2010, que consiste em cinco etapas: Empatia, Definição, Ideação, Prototipação e Teste (D.SCHOOL, 2010).

No segundo capítulo será abordado o tema de vídeos interativos e como eles foram importantes para o surgimento de uma nova forma de comunicação entre o usuário e a narrativa do vídeo, possibilitando ao final do capítulo compreender melhor o uso desse tipo de vídeo para o nosso produto final.

No terceiro capítulo, veremos um pouco sobre o que é instalação multimídia, o que caracteriza uma instalação e o porquê de utilizarmos esse tipo de modalidade artística para o nosso trabalho. Além disso, traremos exemplos de instalações artísticas importantes para que o leitor consiga compreender de forma mais visual os elementos que compõem uma instalação.

No quarto capítulo, serão detalhados os métodos de coleta de dados que foram utilizados: pesquisa bibliográfica, pesquisa *survey* e entrevista semi-estruturada, em que as

informações coletadas, serviu para a construção futura de um roteiro preciso e condizente com a realidade. Também será abordado o uso da metodologia de *Design thinking* para guiar e organizar esse processo bem como o do capítulo posterior.

No quinto capítulo, apresentaremos o processo de realização do vídeo que foi utilizado na instalação, desde a discussão do roteiro gerado através dos resultados adquiridos na coleta de dados até a fase de finalização do conteúdo audiovisual, utilizando a divisão de etapas para a construção de um filme, proposta pela autora Chris Rodrigues (2007) que são: desenvolvimento, pré-produção, produção e pós-produção. Essas etapas serão detalhadas neste mesmo capítulo.

No sexto capítulo, relataremos a construção do produto final, o uso de cada elemento disposto no ambiente da instalação, bem como a imagem que queríamos construir para os usuários que iriam participar dela.

## 2 VÍDEO INTERATIVO

Para Machado et. al (2012) o vídeo interativo surgiu como uma nova forma de se comunicar, em que o usuário, chamado de “expectador audiovisual” pode fazer mais do que somente assistir um vídeo, podendo por exemplo, participar e interagir com aquilo que ele está vendo. A sensação que o usuário tem ao estar sob controle da narrativa através das ações realizadas por ele, faz com que sua atenção seja fixada e desperta o interesse em descobrir o desfecho da história mesmo que não tenha total controle sobre ela, já que a narrativa tem sua estrutura pré-definida e restringida pelo autor do conteúdo da produção audiovisual.

Como forma de simplificar o conceito de vídeo interativo, Hammoud (2006) recorda que a interação dos espectadores com o conteúdo audiovisual era limitada a funções básicas como tocar (*play*), pausar (*pause*), parar (*stop*), avanço rápido para frente e para trás (*forward* e *backward*) e câmera lenta (*slowmotion*), que eram funções utilizadas em videocassetes e filmadoras antigas. Já em vídeos interativos, que são produções mais atuais, a interação se dá através de *inputs* do usuário, como um clique em um botão que o direciona para um momento específico do vídeo, seja anterior ou posterior ao momento atual.

Um vídeo em seu formato original é transformado em sua forma interativa através de uma série de reestruturações do seu conteúdo. Tanto o vídeo original quanto o vídeo interativo possuem as mesmas informações, porém com uma grande diferença na estrutura do seu conteúdo. O vídeo original possui uma estrutura implícita, enquanto o interativo, uma explícita. Em uma estrutura explícita, as áreas clicáveis são enfatizadas e os *links* entre esses elementos são criados (Idem. p. 5).

Uma das principais vantagens do uso de mídias são as possibilidades de moldar, arranjar e otimizar a absorção da informação, independente do nível cognitivo dos espectadores. Contudo, a otimização desse conteúdo tem limitações, já que filmes e vídeos são mídias de consumo de massa e o seu conteúdo nem sempre é direcionado para um público alvo específico, sendo produzido para o público de forma geral. Essa audiência geralmente possui níveis cognitivos diferentes, dessa forma, é quase impossível suprir as necessidades individuais de cada espectador.

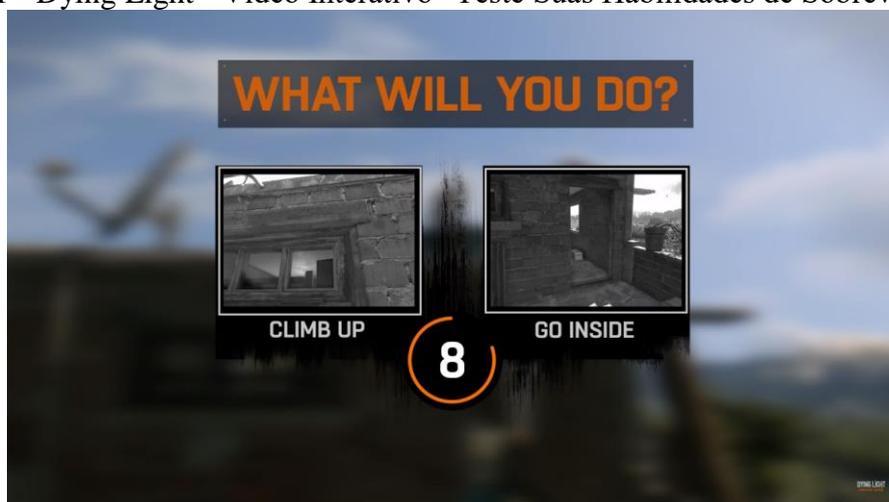
Schwan e Riempp (2004) afirmam que a mídia interativa surge como uma forma de abordagem de conteúdos para um público mais específico, onde o usuário satisfaz suas necessidades cognitivas, decidindo o que irá acontecer e como vai acontecer diante do conteúdo apresentado. Dessa forma, ao introduzir interatividade em um conteúdo visual, não

apenas o equilíbrio entre o autor e o usuário é alterado, como também a interação de atividades internas (mentais) e externas (geradas pela mídia) na perspectiva do usuário.

O YouTube, por ser uma plataforma bastante utilizada para divulgação de produtos em geral e principalmente de jogos, tem uma ferramenta que possibilita a criação de vídeos interativos de forma mais fácil e prática através de links entre partes do vídeo. Com isso, algumas produtoras optaram por utilizar essa ferramenta como uma forma diferente de divulgação de seus produtos, como foi o caso do jogo *Dying Light* (2015).

*Dying Light* é um jogo de ação em primeira pessoa, do gênero *survival horror* que retrata um apocalipse zumbi. O jogo teve seu lançamento em janeiro de 2015, porém a produtora Techland disponibilizou dois vídeos do jogo<sup>1</sup>, sendo o primeiro em dezembro de 2014 e o segundo alguns dias antes do lançamento oficial, com o intuito de que futuros jogadores/compradores explorassem o mesmo universo do jogo oficial. Eles utilizaram do mecanismo de interatividade do YouTube, fazendo com que os espectadores tomassem decisões durante o vídeo, determinando o percurso do personagem durante um apocalipse zumbi. A cada clique, o vídeo pula para uma parte específica do vídeo até a sua conclusão, que é igual para qualquer espectador: a sobrevivência.

Figura 1 - *Dying Light* - Vídeo Interativo “Teste Suas Habilidades de Sobrevivência”.



Fonte: Print screen da tela do vídeo no YouTube.

Esse exemplo de interatividade nos apresenta possibilidades de uso na mídia, como por exemplo, propagandas que buscam um maior alcance de consumidores. No caso do

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=F2dk0tm6KDo>> Acesso em: 27/05/2018.

Disponível em: <<https://youtu.be/ddIHSE4pfto>> Acesso em: 27/05/2018.

jogo citado, o alcance foi de quase seiscentas mil visualizações no primeiro vídeo e por volta de duzentas mil visualizações no segundo. Esses números foram aumentados uma vez que o trailer foi divulgado em sites que falam sobre jogos como o Jovem Nerd<sup>2</sup>, o Jogazera<sup>3</sup> e o GameSpot<sup>4</sup>, por exemplo.

Um dos produtores, em entrevista ao site *VideoGamer*<sup>5</sup>, ficou surpreso com o sucesso do jogo, já que o jogo vendeu mais de cinco milhões de cópias no primeiro semestre do ano de lançamento, fazendo com que o jogo estivesse entre os dez mais vendidos nos Estados Unidos.

O sucesso de vendas foi tamanho que em 2018 o jogo já tinha vendido mais de treze milhões de cópias, o que possibilitou a produção de uma sequência do jogo anunciada durante a conferência da *Microsoft* na mais importante feira internacional dedicada a jogos eletrônicos, a *Electronic Entertainment Expo* (E3)<sup>6</sup>.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/trailer-interativo-de-dying-light/>> Acesso em: 22/06/2018.

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://jogazera.com.br/novo-trailer-interativo-de-dying-light-testa-suas-habilidades-de-sobrevivencia/>> Acesso em: 22/06/2018.

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/check-out-this-interactive-dying-light-trailer/1100-6424276/>> Acesso em: 22/06/2018.

<sup>5</sup> Disponível em: <[https://www.videogamer.com/news/dying\\_light\\_has\\_sold\\_5\\_million\\_copies\\_the\\_following\\_dlc\\_to\\_be\\_10\\_hours\\_long](https://www.videogamer.com/news/dying_light_has_sold_5_million_copies_the_following_dlc_to_be_10_hours_long)> Acesso em: 22/06/2018.

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://br.ign.com/e3-2018/62982/news/e3-2018-dying-light-2-e-revelado-oficialmente>> Acesso em: 22/06/2018.

### 3 INSTALAÇÃO MULTIMÍDIA

O conceito de instalação pode ser definido em diversas áreas de conhecimento. Uma primeira definição que se pode apresentar é a de Bochio e Castellani (2012), em que instalação é vista como uma modalidade artística com a principal característica de explorar o espaço tridimensional. Essa informação é corroborada por Fragoso (2010) de forma que a instalação é uma tecnologia que possibilita a junção de vários tipos de conhecimentos, criando uma conexão e proporcionando uma transdisciplinaridade entre eles.

Essa atividade artística se insere na arte de participação, já que seu andamento vai funcionar dependendo da situação a ser vivida naquele espaço, naquele tempo através da interação do usuário com a obra.

Já no conceito de arte e tecnologia, as instalações surgem através de situações criadas por meio de dispositivos tecnológicos como projeções de imagens, câmeras, interfaces computacionais, dentre outros. Esses dispositivos transformam o espaço e este espaço oferece ao público situações que se manifestam através do vínculo que é criado entre os dispositivos, o espaço e o público (BOCHIO e CASTELLANI, 2012).

O termo “interativa” se associa a uma instalação quando ela possibilita um diálogo entre o público e a máquina e as interfaces computacionais funcionam como uma ligação entre os *inputs* do usuário com os códigos do computador.

Relacionado a obras audiovisuais, Dubois (2009) recorda que desde o fim dos anos 1920, buscou-se formas de apresentar um filme que não fosse convencional, como em uma sala escura e um vídeo temporal. Alguns anos depois, em 1950, o cinema experimental como o americano e o francês se desenvolveram juntamente com a arte contemporânea como o expressionismo, o minimalismo e o pop art, permitindo o surgimento de uma arte onde o foco era a experiência do usuário. Com a chegada do vídeo, essa relação entre o cinema e a arte contemporânea foi fortificada, fazendo com que daí surgisse a instalação. Muitos artistas buscaram na instalação um meio de fugir do usual, como fotógrafos como Miguel Rio Branco e sua obra “Gritos Surdos”.

Em Gritos Surdos, Rio Branco trouxe fotografias, objetos, iluminações, projeções sobre tecidos que remetiam a morte, dor, violência, tortura e destruição, em um ambiente escuro e antigo (FIGURA 2).

Figura 2 - Instalação Gritos Surdos de Miguel Rio Branco



Fonte: Jornal o Globo<sup>7</sup>

Outro exemplo de obra que também surge como uma vídeo instalação é “O tempo não recuperado”, de Lucas Bambozzi, que reuniu fragmentos de uma série de vídeos pessoais do autor, que foram dispostos um ao lado do outro em um ambiente escuro de forma não-linear e interativa, com o objetivo de fazer com que os usuários dessem novos sentidos às imagens, criando uma narrativa diferente da original, porém mantendo o propósito original dos vídeos.

Figura 3 - Instalação O tempo não recuperado de Lucas Bambozzi



Fonte: Site de Lucas Bambozzi<sup>8</sup>

Fragoso traz outro conceito de instalação, a dividindo em três prerrogativas: “estabelecer um diálogo entre a arte e o sistema computacional de produção de imagens; absorver o caráter comunicacional imposto pelos sistemas telemáticos; e, incluir interfaces interativas para que os sistemas comunicacionais possam efetivar suas funções” (FRAGOSO, 2010).

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/luz-escuridao-de-miguel-rio-branco-11961458>> Acesso em: 19/06/2018

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/o-tempo-nao-recuperado>> Acesso em: 19/06/2018

Domingues (1998) diz que instalações multimídia somam diversas mídias e concedem estímulos de características visuais, auditivas, táteis e olfativas provocando sensações que demandam a interconexão dos vários sentidos relacionados durante a exploração do espaço. Nas instalações multimídias, as várias linguagens utilizadas funcionam como uma colagem que se utiliza de imagens em telas eletrônicas de vídeo ou computador, imagens impressas, dispositivos eletrônicos, diversas fontes sonoras apresentados com o intuito de se apropriar do espaço no qual estão inseridos.

Outro conceito com o qual as instalações se relacionam é o de intervenção. Uma intervenção tem como objetivo “retomar, alterar ou acrescentar novos usos, funções e propriedades e promover a apropriação da população daquele determinado espaço.” (Enciclopédia Itaú Cultural).

O termo intervenção é também usado para qualificar o procedimento de promover interferências em imagens, fotografias, objetos ou obras de arte preexistentes. Intervenção, nesse caso, possui um sentido semelhante à apropriação, contribuição, manipulação, interferência. Colagens, assemblages, montagens, fotografias e desenhos são trabalhos que frequentemente se valem desse tipo de procedimento. (Enciclopédia Itaú Cultural)

Dessa forma, é possível fazer uma clara relação entre uma instalação e uma intervenção, já que uma instalação se apropria do espaço ao qual se insere, e uma intervenção promove interferências em objetos ou espaços preexistentes. Conclui-se, então, que uma intervenção pode conter uma instalação e vice-versa.

## 4 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do projeto, nosso ponto de partida foi buscar uma metodologia projetual que desse suporte aos processos envolvidos na criação de um produto com aplicação de um pensamento de *design* e as várias etapas dessa cadeia. Assim, decidiu-se trabalhar com *Design Thinking*, por ser uma metodologia utilizada na disciplina de Projeto Integrado II.

### 4.1 Design thinking

O *Design Thinking* é compreendido como um método de solução de problemas mais criativo e centrado no usuário do que o design tradicional (BAECK e GREMETT, 2011). O processo de *Design Thinking* é dividido em várias etapas e, dependendo do autor, essas etapas variam de três a sete. O processo de execução dessas fases pode acontecer de diversas formas, como contínuo, onde não há retorno entre as etapas; circular, onde ao chegar na última etapa, se retorna a primeira e passa pelo processo novamente ou pode incluir vários retornos entre as etapas através de feedbacks posteriores.

Para Brown (2008), o processo de design é descrito como uma metáfora de um sistema de espaços, onde os espaços delimitam diferentes tipos de atividades relacionadas que formam o contínuo da inovação. O Design Thinking se torna ao longo do tempo um processo que faz sentido ser feito e atinge resultados, mesmo que sua arquitetura difira da linear, que é um método utilizado em outros tipos de atividades.

Ainda para Brown (2008) o Design Thinking se divide em 3 espaços ou etapas, as quais ele chama de Inspiração, Ideação e Implementação. Na Inspiração, se encontram as circunstâncias que motivam a busca de soluções. Ideação é o processo de gerar, desenvolver e testar as ideias que podem levar à solução. Implementação, onde traça um caminho para o mercado. Nesse processo, as etapas podem se repetir mais de uma vez.

Diferente de Brown, em vez de espaços ou estágios, o modelo proposto pela Escola de Design da Universidade de Stanford (d.school) se utiliza de cinco estágios em vez de três: Empatia, Definição, Ideação, Prototipação e Teste (D.SCHOOL, 2010).

No primeiro estágio, o de Empatia, o designer precisa observar, se engajar e se imergir. Ele também precisa buscar compreender as pessoas para as quais ele está projetando. É preciso construir empatia para com os usuários e saber o que é importante para eles.

No estágio de Definição, os dois grandes objetivos são: desenvolver uma compreensão profunda dos seus usuários, quais são as suas necessidades e uma compreensão do espaço do design e, com base nesse entendimento, apresentar o seu ponto de vista diante dos problemas.

Na etapa de Ideação, o designer pretende gerar soluções alternativas de design. O objetivo desse estágio é explorar um amplo espaço de soluções, tanto em quantidade como em diversidade.

A partir dessas ideias, são gerados os protótipos na etapa de Prototipação. Prototipação é o processo de transformar ideias ou conceitos em algo do espaço físico. Alguns exemplos de protótipos podem ser uma parede com ideias escritas em notas, um objeto, ou uma interface. Protótipos são mais bem sucedidos quando os envolvidos podem interagir com eles. O que se aprende com essas interações pode ajudar na descoberta de melhores soluções.

Na etapa de Teste, o designer coloca seu produto para ser testado, quer seja um protótipo de baixa fidelidade, - que é um protótipo que possui um baixo grau de detalhamento e que não necessariamente exibe o mesmo design da versão final - ou de alta fidelidade, - um protótipo que possibilita a interação do usuário, geralmente representa o design final do produto e tem como objetivo principal, validar uma funcionalidade específica. Dessa forma, o designer tem a chance de receber feedbacks de suas soluções e refinar o produto.

Para este trabalho, utilizamos dessa metodologia a partir da fase de coleta de dados até o produto final. Dividimos as etapas citadas acima de acordo com cada fase que iríamos trabalhar, todas as fases serão detalhadas ao longo dos capítulos a seguir, sendo assim:

- Empatia: fizemos a pesquisa bibliográfica, buscando uma melhor compreensão sobre o tema com o apoio de um psicólogo especializado na área de transtornos de ansiedade em estudantes universitários;
- Definição: após essa pesquisa, definimos o que queríamos descobrir e aplicamos a pesquisa *survey*, que consistia em um questionário na plataforma *Google Forms*. Logo após, com os resultados da pesquisa *survey*, foi feita uma entrevista semi-estruturada com participantes selecionados através da pergunta final da *survey*;
- Ideação: nesta fase, foi construído o roteiro através de pontos em comum obtidos na pesquisa semi-estruturada;
- Protótipo: nesta fase, foram elaborados e editados os vídeos a serem inclusos na instalação e posteriormente o processo de construção da instalação física;

- Teste: nesta fase se deu a disponibilização para usuários participarem e por fim, depoimentos de usuários obtidos após sua experiência com a instalação.

## 4.2 Coleta de dados

De acordo com Braga (2017, p.37 apud. Marconi e Lakatos, 2009, p.167) essa parte da pesquisa é um momento fatigante pois “toma, quase sempre, mais tempo do que se espera”. Nesse momento, “serão colhidas informações sobre a população alvo do estudo, levando em consideração aspectos sociais, econômicos, comportamentais e culturais” (BRAGA, 2017, p.37).

O levantamento dos dados foi feito em sua grande maioria com alunos da Universidade Federal do Ceará (UFC). A maior adesão ao questionário veio do curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD), bem como de outros cursos como Ciências Sociais, Design, Arquitetura e Urbanismo, Cinema e Audiovisual e Biotecnologia. Foram utilizados três métodos de pesquisa: pesquisa bibliográfica, pesquisa *survey* e entrevista semi-estruturada. O primeiro foi feito *online* por meio de ferramentas como Google Acadêmico e *offline* com materiais coletados em bibliotecas e com psicólogos, como livros, panfletos e cartilhas. O segundo foi aplicado em grupos dos cursos, na rede social *Facebook*, visando um maior entendimento sobre o ponto de vista de universitários a respeito de transtornos de ansiedade no meio acadêmico. O terceiro foi executado com alunos que se disponibilizaram ao indicar seus *e-mails* ao final da *survey* quando perguntados se teriam interesse em participar de entrevistas.

Com base nos resultados recolhidos, foi possível construir dois perfis de pessoas relacionadas à ansiedade. O primeiro perfil é de uma pessoa que possui transtorno de ansiedade e o segundo de uma pessoa que é amigo ou próximo de alguém que possui esse tipo de transtorno. Após a construção desses perfis, seguimos para a criação da narrativa e do roteiro do vídeo, posteriormente, da construção da instalação.

### 4.1.1 Pesquisa bibliográfica

De acordo com Sasso de Lima e Tamasso Miotto (2007 apud. Gil, 1994) a pesquisa bibliográfica “possibilita um amplo alcance de informações [...] auxiliando na construção, ou na melhor definição do quadro conceitual que envolve o objeto de estudo proposto”. Para as autoras, esse tipo de pesquisa tem sido utilizado com maior frequência em estudos exploratórios ou descritivos, em que o objeto proposto é pouco estudado (p. 40).

Pizzani et. al (2012) reforça essa informação quando diz em seu artigo que a pesquisa bibliográfica é importante pelo esforço de encontrar o que já foi produzido cientificamente em uma estipulada área de estudo (p. 56).

No presente trabalho, utilizamos esse modelo de pesquisa para criarmos uma conexão com o tema abordado no produto final. Para isso, pudemos dividir o processo de pesquisa em 2 etapas: pesquisa feita pela equipe e pesquisa elaborada juntamente a um psicólogo.

Na primeira etapa, foram divididos entre a equipe os meios pelos quais iríamos buscar informações sobre o assunto de ansiedade e depressão no meio acadêmico. Dentre eles, destacaram-se artigos, teses de doutorados e uma pesquisa feita pela ANDIFES em 2016. Em seguida, entramos em contato com o psicólogo Eduardo de Melo Távora que atua na Divisão de Atenção ao Estudante na Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis na Universidade Federal do Ceará (PRAE/DAE - UFC). O psicólogo nos guiou no processo de execução de mais uma pesquisa bibliográfica sobre os temas, compartilhando conosco livros e mais algumas cartilhas sobre os assuntos que queríamos abordar. Nessa última etapa, discutimos sobre prazos e a grande quantidade de conteúdo que levantaríamos se mantivéssemos os dois assuntos, fazendo com que em algum momento desviássemos de foco, o que dificultaria o nosso processo de trabalho, portanto, decidimos reduzir o nosso foco de pesquisa para apenas um assunto: ansiedade.

#### ***4.1.2 Pesquisa survey***

De acordo com Freitas et al. (2000, p. 105 apud. Tanur) a pesquisa *survey* pode ser definida como “a obtenção de dados ou informações características, ações ou opiniões de determinado grupo de pessoas, indicado como representante de uma população-alvo, por meio de um instrumento de pesquisa, normalmente um questionário”. Dentre diversos métodos em que esse tipo de pesquisa pode ser adequada, uma se destacou para o questionário feito para esse trabalho que era responder a questionamentos como “por que?”, “como?”, “o quê?” e “quanto?” (p.105).

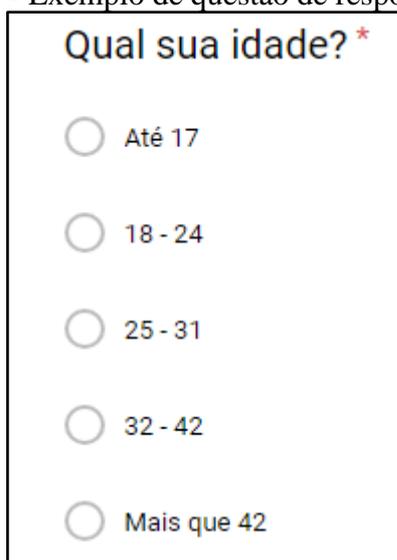
Para a construção do questionário realizado, decidimos que iríamos abordar o tema de ansiedade, tendo como principais objetivos avaliar a empatia das pessoas em relação a esses tipos de transtornos psicológicos e descobrir a familiaridade delas com os temas.

O questionário (APÊNDICE A) foi elaborado com o auxílio da ferramenta online Google Forms<sup>9</sup>, que nos possibilitou a criação de perguntas que fossem objetivas, diretas e de fácil compreensão para a participação do público, além de nos oferecer uma análise das respostas em formato de gráfico no momento que a pesquisa fosse encerrada. Cada seção foi dividida de acordo com uma temática específica, como por exemplo a de aspectos demográficos.

A primeira seção continha somente as informações do grupo, um breve texto sobre o que era o questionário e o nosso objetivo com as perguntas.

A segunda seção foi de perguntas demográficas para a determinação do público-alvo, como idade, gênero e escolaridade. O tipo das perguntas eram diretas, onde o usuário só poderia escolher uma opção como resposta (FIGURA 4).

Figura 4 - Exemplo de questão de resposta única



Qual sua idade? \*

Até 17

18 - 24

25 - 31

32 - 42

Mais que 42

Fonte: Elaborado pela autora.

A terceira seção foi a de descrição do convívio com pessoas ansiosas/depressivas, abordando pontos como conhecimento de pessoas próximas que sofrem com ansiedade ou depressão ou se o próprio respondente se considera depressivo ou ansioso. Os tipos de questões foram alternadas entre caixas de seleção (FIGURA 5) e de única escolha. Nas caixas de seleção, o usuário pode escolher mais de uma resposta para uma pergunta. Nesta seção também foram aplicadas algumas perguntas do Quociente de Empatia<sup>10</sup>, método clínico utilizado por profissionais na área de saúde mental para medir a empatia temperamental do

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://www.google.com/forms/about/>> Acesso em: 26/05/2018.

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://psychology-tools.com/empathy-quotient/>> Acesso em: 26/05/2018

público em geral. Sendo assim, o usuário se deparava com uma grade de múltipla escolha (FIGURA 6) onde nas linhas haviam afirmações como “Posso identificar facilmente se alguém gostaria de começar uma conversa” e “Eu costumo me envolver emocionalmente com os problemas de outras pessoas” e nas colunas havia uma escala que variava de “Discordo Totalmente” até “Concordo Totalmente”, havendo também uma opção “Prefiro Não Opinar”. O usuário então, tinha que escolher uma opção nessa escala para responder a cada afirmação levantada por linha.

Figura 5 - Exemplo de questão de caixa de seleção

Se sim, qual sua relação com essa pessoa?

- Membro da família
- Amigo(a) do trabalho
- Amigo(a) da faculdade
- Companheiro (a)/namorado(a)
- Eu sofro de algum destes transtornos
- Não conheço
- Outros...

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 6 - Exemplo de questão com grade de múltipla escolha

Por favor leia cuidadosamente cada item e marque o quão você concorda ou discorda com cada uma das situações listadas abaixo. \*

	Discordo totalme...	Discordo parcial...	Concordo parcial...	Concordo compl...	Prefiro não opinar
Posso identificar ...	<input type="radio"/>				
Eu sou bom em a...	<input type="radio"/>				
As pessoas me di...	<input type="radio"/>				
Amigos geralmen...	<input type="radio"/>				
Eu posso ver qua...	<input type="radio"/>				

Fonte: Elaborado pela autora.

Na quarta seção abordamos o tema de ansiedade e depressão no contexto multimídia, buscando determinar a frequência com que as pessoas utilizam meios digitais, quais dispositivos elas utilizam e por onde ela já se informou sobre os temas, caso já tenha se informado. Na última seção, pedimos o contato da pessoa que previamente se disponibilizou em participar de uma entrevista presencial, finalizando assim a participação dela no formulário. Nesta seção, trabalhamos com diversos tipos de questões, de única escolha, caixas de seleção, grade de múltipla escolha e questões abertas (FIGURA 7), onde o usuário teria que escrever sua resposta.

Figura 7 - Exemplo de questão aberta

Caso tenha respondido sim na pergunta anterior, descreva quais.

Texto de resposta longa

---

Fonte: Elaborado pela autora.

Após a conclusão das perguntas, publicamos o questionário em grupos dos cursos citados anteriormente, na rede social *Facebook* visando um maior engajamento de estudantes universitários, já que é a plataforma em que o número de utilizadores mais vem crescendo durante os últimos anos (SOUZA, 2016).

A entrevista foi encerrada com 99 respostas. Os principais resultados dessa pesquisa foram considerados satisfatórios pela equipe, pois pudemos verificar o público-alvo (GRÁFICO 1), a quantidade de pessoas que tem conhecimento sobre o assunto (GRÁFICO 2)

e a falta de informação no ambiente universitário, bem como o consumo de produtos interativos sobre o tema (GRÁFICO 3 E 4).

Gráfico 1 - Aspectos demográficos dos usuários



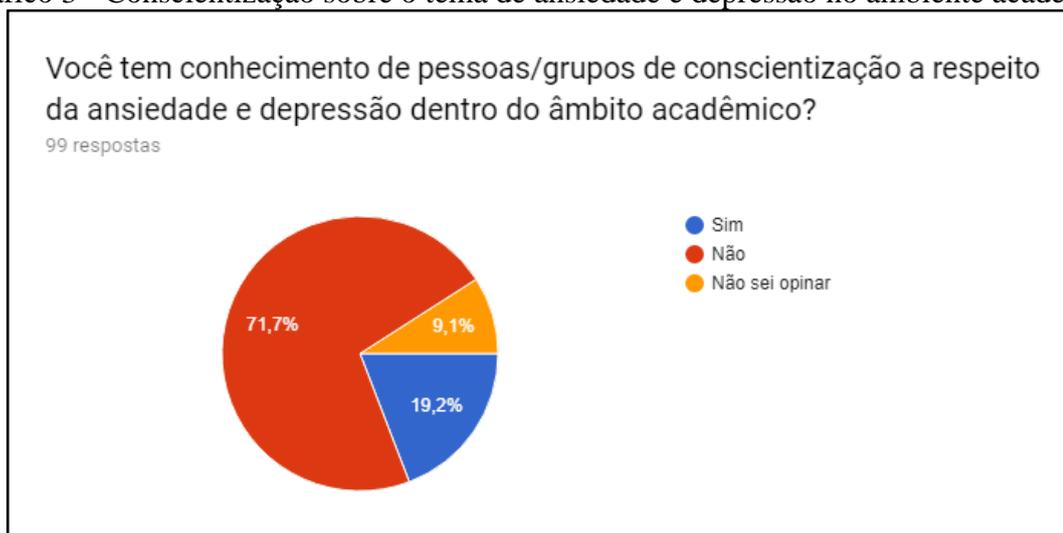
Fonte: Elaborado pela autora.

Gráfico 2 - Conhecimento do tema de ansiedade e/ou depressão



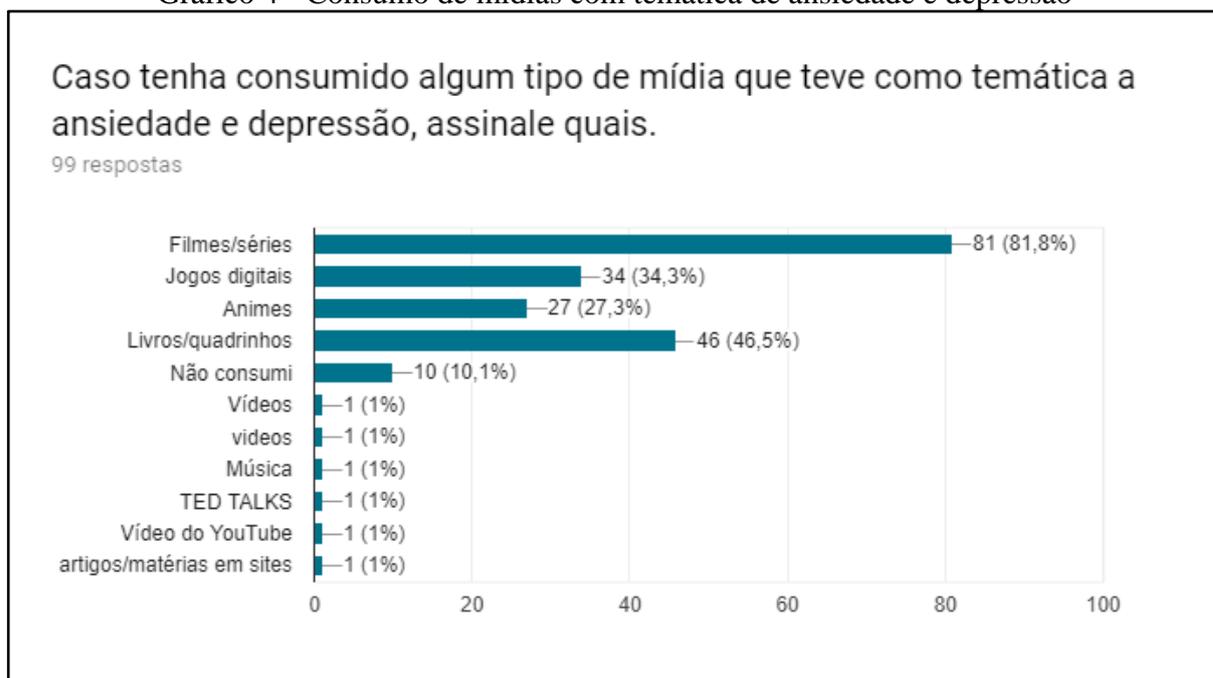
Fonte: Elaborado pela autora.

Gráfico 3 - Conscientização sobre o tema de ansiedade e depressão no ambiente acadêmico



Fonte: Elaborado pela autora.

Gráfico 4 - Consumo de mídias com temática de ansiedade e depressão



Fonte: Elaborado pela autora.

#### 4.1.3 Entrevista semi-estruturada

Segundo Manzini (2004), uma entrevista semi-estruturada é uma das formas de coleta de dados, bem como a estruturada e a não estruturada. O que difere a entrevista semi-estruturada das demais é que ela não é composta por um roteiro aberto, como a não estruturada; ou um roteiro fechado, como a estruturada. Ela consegue intercalar os dois fazendo com que o resultado da entrevista seja baseado na interação entre o entrevistador e o entrevistado durante o momento da coleta.

O investigador ou pesquisador chega ao momento da entrevista com um roteiro prévio, porém esse roteiro pode ser alterado durante a entrevista conforme a interação entre o entrevistado e o entrevistador, fazendo com que as informações surjam de forma mais livre e as respostas não sejam condicionadas a padrões de alternativas (MANZINI, 2003 apud. MANZINI, 2004, p.2). Ou seja, o roteiro serve somente como uma base para o entrevistador chegar ao objetivo da pesquisa, deixando as informações fluírem através do entrevistado de forma despreendida.

Esse tipo de entrevista foi escolhido pela equipe por conter perguntas que tratam de um assunto delicado. Dessa forma, o entrevistado se sentiria confortável ao nos conceder seus relatos. Baseado nas definições de Manzini (2004) sobre esse tipo de entrevista, foi realizada uma última reunião com o psicólogo Eduardo Távora para a elaboração do roteiro e

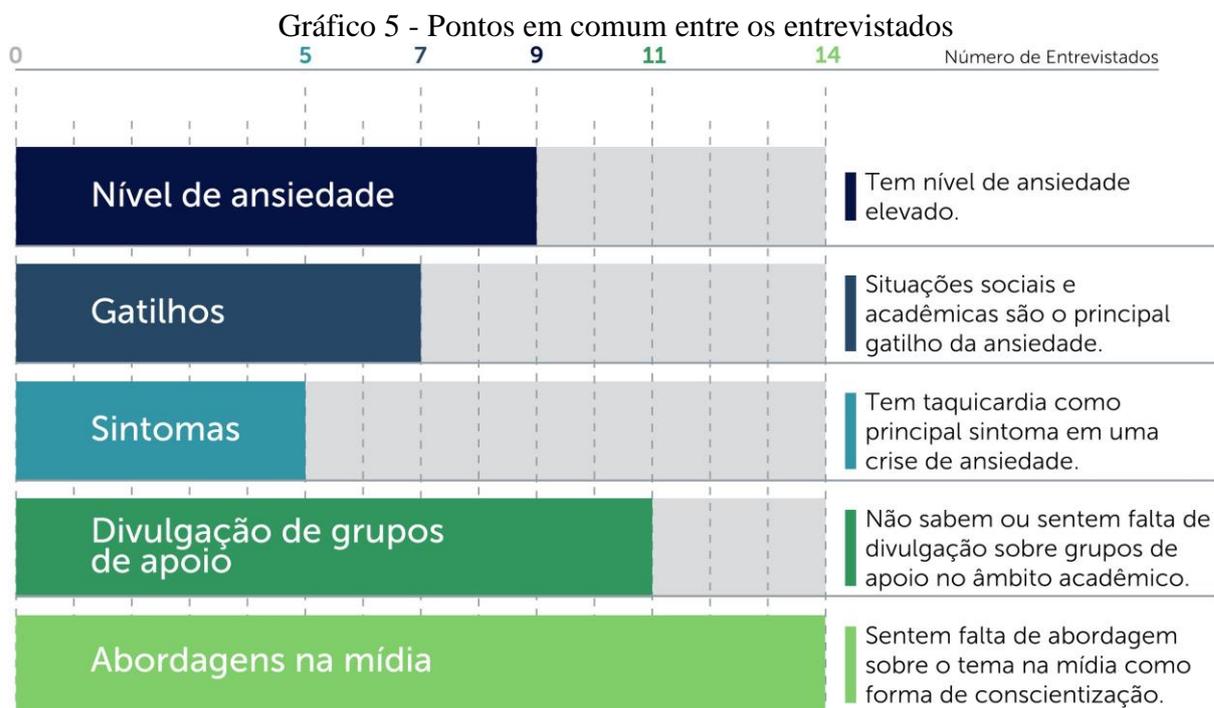
para obter um melhor entendimento sobre como se deve abordar pessoas que têm transtorno de ansiedade e depressão. A equipe e o psicólogo elaboraram o roteiro (APÊNDICE B) com perguntas que serviram de guia para as sessões de entrevista.

O roteiro teve como objetivos:

- Fazer uma breve classificação do nível de ansiedade do entrevistado, já que existem diversos níveis de ansiedade, incluindo o transtorno de ansiedade diagnosticado;
- Definir o conceito de ansiedade para cada um dos entrevistados;
- Descrever momentos em que o entrevistado teve momentos de ansiedade elevada ou presenciou alguém que vivenciou essa situação;
- Descobrir como os entrevistados gostariam que a discussão sobre ansiedade fosse tratada em diversos meios.

Foram entrevistadas 16 pessoas nos dias 9, 10 e 11 de Outubro de 2017, porém foram transcritas apenas 14 delas por motivo de os arquivos de áudio terem sido corrompidos. Dentre elas, alunos do curso de SMD, Arquitetura e Urbanismo, Design, Ciências Sociais e Cinema e Audiovisual. As entrevistas ocorreram na sala de Laboratório de Usabilidade no bloco do curso de SMD, mediada por 3 membros da equipe. Foi determinado pela equipe que as entrevistas teriam duração de 30 minutos podendo ser expandida caso o entrevistado tivesse comentários mais relevantes para agregar aos nossos objetivos finais.

Cada entrevistado autorizou a gravação de suas entrevistas em cada áudio e após essas gravações, partimos para as transcrições das entrevistas. Posteriormente, geramos um gráfico (GRÁFICO 5) com os pontos em comum entre as respostas de cada entrevistado que serviram para a construção do roteiro.



Fonte: Elaborado pela autora.

## 5 REALIZAÇÃO

Para a realização deste projeto, a equipe teve que se adaptar aos curtos prazos de entrega do produto final, já que estava atrelado à disciplina de Projeto Integrado II do curso de SMD. Sendo assim, os membros da equipe tiveram que desempenhar diversas funções, enquanto em um set de filmagem com um maior investimento cada função é exercida por uma pessoa. Os membros da equipe atuaram como pesquisadores, entrevistadores, roteiristas, diretores, atores e também como editores de áudio e vídeo.

Um cronograma foi desenvolvido (TABELA 1) para servir como um guia, pensado em atender o prazo de entrega do produto, com isso, o cronograma continha desde a fase de coleta de dados até a finalização.

Tabela 1 - Cronograma semanal de atividades

	SET/2017	OUT/2017				NOV/2017			
	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Protótipos									
Entrevistas									
Construção da narrativa									
Construção do roteiro técnico									
Audição para atores									
Produção									
Filmagem									
Implementação (Versão 1)									
Edição									
Implementação (Versão 2)									
Testes com usuários									
Correção pós-teste									
Implementação (Versão final)									

Fonte: Elaborado pela autora.

Rodrigues (2007) sugere uma divisão de estágios de um filme, a qual norteou o produto audiovisual em si:

- Desenvolvimento;
- Preparação;
- Pré-Produção;
- Produção ou Filmagem;
- Pós-Produção ou Finalização.

Neste capítulo serão discutidas as etapas de realização do produto audiovisual em questão, salientando as dificuldades que encontramos durante o processo.

## 5.1 Desenvolvimento

Rodrigues (2007) afirma que na fase de desenvolvimento surge a ideia do filme, o roteiro é definido e há uma verificação dos recursos obtidos.

O roteiro é a posição-chave na fabricação de um filme, pois é a partir dele que se decide o filme. Um bom roteirista é aquele que conhece a fundo a técnica cinematográfica, pois é preciso escrever coisas filmáveis, do contrário o roteiro não passa do sonho impossível de um filme. (CARRIÈRE, 1994).

Para este trabalho, uma reunião foi realizada entre os membros para a verificação do Gráfico 5, onde estavam assinalados os pontos comuns entre os entrevistados. Percebemos que para escrever o roteiro, teríamos que decidir por qual ponto de vista iríamos seguir, pensando no aspecto de imersão, que foi um dos principais focos do nosso produto final.

Segundo Penafria (2001), um filme narrativo pode seguir um ou mais pontos de vista e o ponto de vista de primeira pessoa é quando os espectadores vêem os acontecimentos através dos olhos de uma personagem. Corroborando com essa informação, Machado (2009) surge com o conceito de câmera subjetiva, em que diz que o espectador vê na tela exatamente o mesmo que o personagem principal vê em seu campo visual. A câmera subjetiva é um dos recursos mais utilizados principalmente quando se quer passar um efeito de imersão em filmes, já que seu uso faz com que o espectador se sinta dentro do filme, participando ativamente da narrativa. Diante dessas informações, decidimos então utilizar a câmera subjetiva, seguindo pelo ponto de vista de primeira pessoa, sendo assim, os membros da equipe iriam trabalhar em duas propostas de roteiro baseado nesse ponto de vista, durante o período de uma semana.

A primeira proposta tinha como tema principal uma pessoa que sofre com ansiedade e a narrativa iria girar em torno dela. A pessoa iria passar por uma série de cenários onde teria crises de ansiedade e teria que lidar sozinha diante dessas situações. Já a segunda proposta, mudava o foco da narrativa para uma pessoa que tinha um amigo que sofre com ansiedade e ela, por sua vez, passaria por situações onde teria que ajudar ou não seu amigo diante desses momentos.

Ao percebermos que estávamos com duas propostas distintas, decidimos então unir as duas e chegar em um senso comum, onde poderíamos retratar os dois lados, fazendo um roteiro onde metade ocorreria do ponto de vista da pessoa ansiosa e a outra metade do ponto de vista do amigo dessa pessoa ansiosa.

A maior dificuldade na criação do roteiro foi pensar no produto final não só como um vídeo mas também como a possibilidade de interação do usuário com o vídeo. Para isso, o roteiro final (APÊNDICE C) seguiu por dois pontos de vista, o primeiro (P1) sendo na perspectiva de uma pessoa que tem que lidar com um amigo ansioso, escolhendo entre duas possibilidades de ações previamente roteirizadas e no segundo (P2), sendo na perspectiva do personagem ansioso vendo as consequências do que foi escolhido anteriormente.

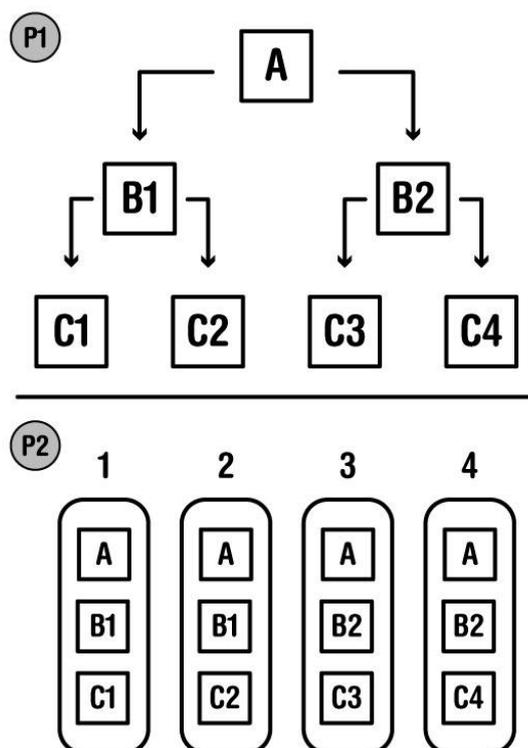
Definimos então, uma estrutura da narrativa seguindo uma análise combinatória, podendo ser vista na figura 8 como um rascunho de como funcionaria o roteiro.

O P1 se dividiu em um começo em comum (A) onde o espectador faz a primeira escolha e dependendo dessa escolha ele iria para a cena seguinte, tendo dois cenários diferentes (B1 ou B2). Logo após, o usuário faria a última escolha, resultando em quatro cenários diferentes (C1 ou C2 ou C3 ou C4).

Ao fim, o usuário poderia ter feito escolhas diferentes resultando em 4 sequências possíveis de narrativas, que seria o P2:

- A -> B1 -> C1;
- A -> B1 -> C2;
- A -> B2 -> C3;
- A -> B2 -> C4.

Figura 8 - Diagrama da nova estrutura da narrativa



Fonte: Elaborada pela autora.

## 5.2 Preparação e Pré-Produção

Para o estágio de preparação, Rodrigues (2007) afirma que “fazemos um levantamento das necessidades do filme” e a pré-produção é quando é definido tudo que foi levantado no estágio anterior.

Após a construção do roteiro, a equipe definiu a quantidade de atores e foi em busca de atores voluntários do curso de Teatro da UFC para fazer os papéis principais. Como o orçamento da equipe era reduzido, pudemos arcar apenas com o deslocamento dos atores e com alimentação no local de filmagem. As locações escolhidas foram seis espaços do bloco acadêmico do curso de SMD: a biblioteca, que serviu como camarim para os atores e equipe de produção, o banheiro, duas salas de aula e a sala do Centro Acadêmico do curso, utilizadas para a filmagem das cenas internas e o estacionamento para filmagem das cenas externas. Os figurantes que participaram do projeto se voluntariaram a partir de uma chamada pública feita em um grupo do curso no Facebook.

Ao pesquisar sobre filmagens em primeira pessoa, um dos pontos importantes observados era a necessidade de se trabalhar com imagens estabilizadas a partir do uso de um equipamento próprio para tanto. Assim, optou-se por fazer as filmagens com um *steadycam*,

que é um “equipamento acoplado ao corpo da câmera, permitindo manter a câmera estável, independentemente do seu deslocamento” (RODRIGUES, 2007). Outras filmagens foram feitas com a câmera na mão, que é normalmente utilizada para acentuar uma ação simulando o movimento de deslocamento do ator (RODRIGUES, 2007).

Por ser um equipamento muito caro, a equipe decidiu construir seu próprio *steadycam*. Seguimos um tutorial no *YouTube*<sup>11</sup> que ensinava o passo a passo da construção de um *steadycam*, utilizando materiais baratos como canos de PVC (policloreto de polivinila).

Os materiais utilizados na construção desse equipamento foram:

- 1 fita isolante;
- 1 cola pequena;
- 2 joelhos de 25mm 90°;
- 4 joelhos de 25mm 45°;
- 1 união de 25mm;
- 2 cap de 25mm;
- 8 T's simples de 25mm;
- 4 T com rosca de 25mm;
- 2m de cano de 25mm

Desses 2m cano de 25mm, foram cortadas as peças para a montagem dos canos, sendo assim:

- 2 peças de 18cm; (local para segurar)
- 2 peças de 11,6cm; (parte de baixo e de trás)
- 1 peça de 15,5cm; (parte de cima)
- 4 peças de 11,5cm; (parte da frente)
- 7 peças de 3,4cm. (peças de junção)

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=naFwEU8mO-s&t=>> Acesso em: 27/05/2018.

Figura 9 - Materiais para a construção do *steadycam*



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 10 - Construção do *steadycam*



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 11 - Resultado final do *steadycam*



Fonte: Elaborado pela autora.

Os itens necessários para as gravações foram listados e fomos em busca dos equipamentos seguintes:

- Câmera DSLR Canon EOS T6i;
- Cartão de Memória Sandisk Ultra 64GB classe 10;
- Lente Canon Ef-s 18-55mm F/3.5-5.6 IS STM;
- *Steadycam*;
- Fones de ouvido de celular, estes, utilizados como substituição de microfone lapela, que é um tipo de microfone direcional;
- Microfone *shotgun* Rode VideoMic, também um microfone direcional, porém acoplado à câmera.

### 5.3 Produção ou Filmagem

Segundo Rodrigues (2007) produção é “o período que envolve a filmagem propriamente dita, ou seja, a filmagem em termos fotográficos e a captação do som das cenas descritas no roteiro, envolvendo os atores principais sob a supervisão do diretor”. As gravações foram divididas em 3 dias.

No primeiro dia, a equipe chegou ao bloco do SMD pela manhã às 8h, uma hora antes da hora marcada com os atores, para organizar a sala onde ficaria o camarim/sala de descanso dos atores e da equipe e também, os locais utilizados para as primeiras cenas.

Com a chegada dos atores, a equipe disponibilizou um Termo de Compromisso (APÊNDICE D), fez uma breve explicação de como seriam feitas as gravações e, logo em seguida, instalou o microfone no corpo dos atores, utilizando fita adesiva para prender o fone de ouvido por baixo da blusa direcionando-o à boca do ator. Os fones estavam ligados diretamente a um celular que realizava a gravação do áudio dos atores. Essa opção de captação de áudio foi adotada por uma viabilização de custos do projeto.

Antes de começarmos as gravações, ensaiamos com os atores as principais partes das cenas, para conversarmos sobre como eles trabalhariam com a câmera substituindo o papel de um ator. Fizemos marcações na sala, indicando para onde os atores deveriam andar e ao final começamos a gravação.

Um plano é determinado pela distância entre a câmera e o objeto a ser filmado e da distância focal da lente a ser utilizada (MARTIN, 2005), sendo assim, um plano mais fechado mostrará mais detalhes do objeto e menos detalhes do cenário, enquanto que um plano mais aberto mostrará mais detalhes do cenário e menos detalhes do objeto. Para cada escolha de plano, deve haver uma conformidade entre a duração do plano com o conteúdo material, e o conteúdo dramático (p. 47).

Como as filmagens seriam constantemente do ponto de vista em primeira pessoa, os planos utilizados foram mais fechados como Primeiro Plano (Figura 12), onde o personagem é enquadrado do peito para cima, Primeiríssimo Primeiro Plano (Figura 13), onde a pessoa é enquadrada dos ombros para cima e Plano Detalhe (Figura 14), onde a câmera enquadra alguma parte do corpo em específico como uma mão, uma unha ou um olho (GERBASE, 2012).

Figura 12 - Primeiro Plano



Fonte: Retirada do filme Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (2004).

Figura 13 - Primeiríssimo Primeiro Plano



Fonte: Retirada do filme O Fabuloso Destino de Amélie Poulain (2001).

Figura 14 - Plano Detalhe



Fonte: Retirada do filme *Invocação do Mal* (2013).

Plano sequência se trata de um plano longo, ininterrupto e previamente planejado sem a presença de cortes, servindo como um instrumento de realismo (AUMONT e MARIE, 2003). Com essa definição, utilizamos também desse tipo de ângulo para podermos dar uma sensação mais realista para a nossa produção.

Infelizmente, ao final das gravações desse dia, recebemos a notícia de que um dos atores com que filmamos não poderia participar das gravações subsequentes, fazendo com que a equipe inserisse mais um dia às gravações, para regravar todas as cenas que tinham sido feitas até o momento, utilizando um ator substituto para o papel. Um membro da equipe se disponibilizou em substituir o ator. Essa mudança acabou sendo benéfica ao projeto, já que esse membro teve experiência com teatro e filmagem anteriormente.

No segundo dia de filmagem, gravamos com o que operaria a câmera para gerar a perspectiva de visualidade em primeira pessoa adotada em todo o projeto. Antes de começarmos, tivemos que passar o roteiro com ele e conversar sobre os movimentos, tanto corporal quanto de cabeça que teriam que ser realizados de acordo com o que a câmera havia executado. Também foram feitas marcações na sala como indicação de até onde ele deveria andar.

Nesse dia também foi gravada a cena com a participação de alguns figurantes. Entregamos uma folha de presença para que cada um assinasse (APÊNDICE E) e, em seguida, passamos o roteiro com eles, fazendo com que se ambientassem na sala de aula e explicando como eles deveriam reagir durante a cena.

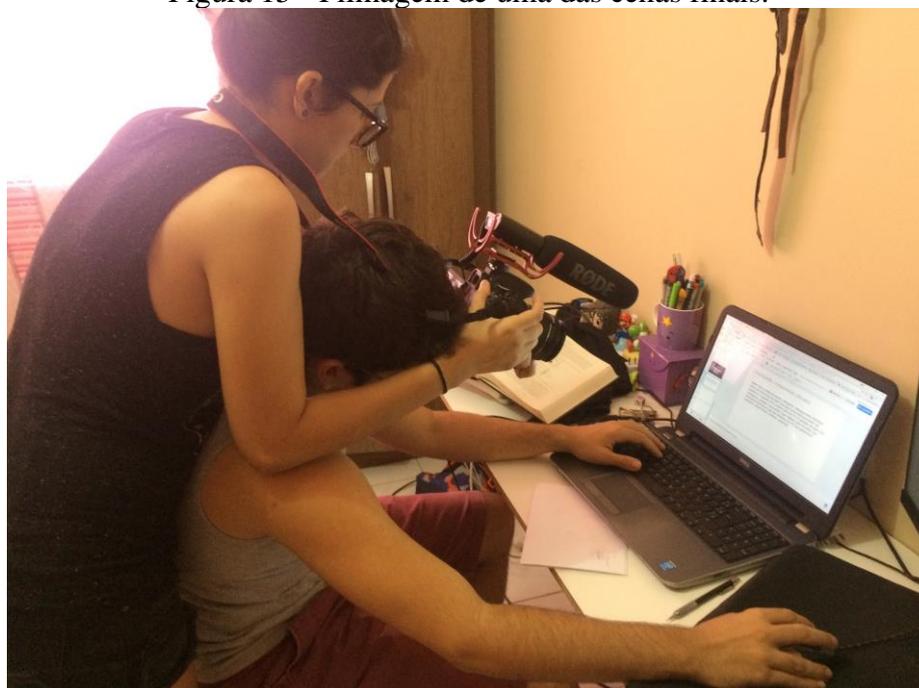
Um dos membros da equipe atuou durante os momentos de gravações somente com voz, para que o ator não atuasse sozinho e soubesse o tempo exato de quando deveria

iniciar suas falas. Após algumas tentativas de gravação e correções de falas, conseguimos finalizar o segundo dia com uma quantidade satisfatória de cenas gravadas.

No terceiro dia, fizemos a gravação com o membro da equipe que substituiu um dos atores. Como ele já estava em todas as gravações anteriores, tivemos que repassar as falas e o roteiro poucas vezes antes de começarmos a filmar.

Para o último dia, decidimos gravar as cenas finais, agora em outra locação, na casa de um dos membros da equipe. Também regravamos algumas cenas que o áudio ou o vídeo haviam sido danificadas, encerrando assim o ciclo de gravações.

Figura 15 - Filmagem de uma das cenas finais.



Fonte: Elaborado pela autora.

#### **5.4 Pós-Produção ou Finalização**

Esta etapa do projeto foi dividida em edição de vídeo e edição de áudio. A edição de áudio ocorreu em uma etapa posterior à edição de imagens, servindo para conduzir o trabalho para a finalização.

Como preparação para a edição, houve a separação do material de vídeo, visualização de cada um dos vídeos e renomeação de cada um de acordo com as cenas a que estavam associados. Para a edição de vídeo, utilizamos o aplicativo Adobe Premiere CC 2017.

A primeira coisa a se fazer quando se está editando um vídeo é a montagem do material. Aumont e Marie (2003) definem montagem como a colagem de fragmentos de

filme, em uma ordem definida e que o papel da montagem se difere dependendo do tipo de filme que você quer trazer. Para o nosso caso, a montagem assumiu um papel descrito como acontecendo na maioria dos filmes: o de função narrativa, em que ocorrem mudanças de plano que guiam a atenção do espectador.

Fizemos as montagens de acordo com as cenas descritas no roteiro, criando uma sequência para cada cena e, dentro delas, fizemos os ajustes cronologicamente para que pudéssemos descartar as partes das cenas que não nos era útil. Utilizamos a técnica de corte seco, que é definido por Aumont e Marie (2003) como uma “passagem de um plano a outro por uma simples colagem”. Escolhemos utilizar essa técnica a princípio pois, ao aplicar os efeitos para a minimização desses cortes, o espectador não notaria a existência dessas passagens no vídeo, tornando-o mais natural.

Após fazermos as montagens, partimos para a parte de correção de cor. O Adobe Premiere CC nos permite ter áreas de trabalho diferentes de acordo com o tipo de edição, mostrando, assim, ferramentas utilizadas em cada área. Por exemplo, na área de edição de montagem (FIGURA 16), pequenas áreas são mostradas como o local de importação dos vídeos, áudios e imagens, bem como criação de sequências e instrumentos de corte do filme. Já na de edição de cor, ferramentas como correção de temperatura, contraste, exposição são exibidas (FIGURA 17).

Figura 16 - Tela de Montagem no Adobe Premiere CC 2017.



Fonte: Captura de tela do aplicativo no sistema operacional Windows 10.

Figura 17 - Tela de Cor no Adobe Premiere CC 2017.



Fonte: Captura de tela do aplicativo no sistema operacional Windows 10.

Para a parte de edição de cor, corrigimos as cenas de acordo com a iluminação. A equipe utilizou iluminação natural na maioria das cenas e, quando utilizada iluminação não-natural, ela se deu a partir das lâmpadas dos ambientes internos de gravação. Para essa parte de correção, aumentamos um pouco a exposição.

Luz e cor são as ferramentas mais poderosas no audiovisual. Os profissionais que trabalham nessa área são capazes de atingir pessoas em um nível emocional como profissionais de artes como música e dança (BROWN, 2016). Heller (2013) declara que a impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto. Na edição aplicamos uma tonalidade mais voltada para o azul, que, segundo as definições da autora, é uma cor fria que traz um ar relaxante ao que está sendo apresentado, já que a filmagem original continha muitas cores quentes como amarelo e laranja. Sendo assim, alteramos a temperatura e a tonalidade para tons mais frios e menos saturados.

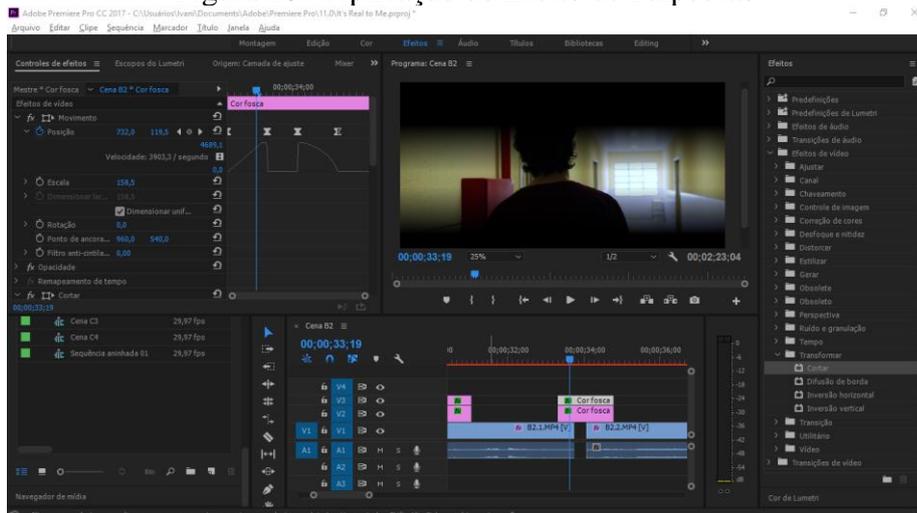
Após a correção de cor, aplicamos os efeitos que consideramos necessários. O primeiro efeito, já comentado previamente, foi utilizado para evitar que a quebra do vídeo se tornasse estranha para o espectador, então, a cada corte que fizemos, ajustamos esse efeito entre um vídeo e outro. Aplicamos, então um efeito que sugerisse uma piscada pois como filmamos em primeira pessoa, isso poderia ser facilmente usado sem causar estranhamento no espectador, já que uma piscada remete-se a uma pausa.

Para a execução desse efeito, nos baseamos em um tutorial<sup>12</sup>. Levando em consideração que tivemos que fazer duas vezes o mesmo passo-a-passo da criação pois um olho humano tem duas pálpebras, as etapas que seguimos foram:

- Criar um novo item de Cor fosca;
- Alterar para a cor preta;
- Arrastar para a timeline, posicionando em cima do vídeo;
- Em Efeitos de vídeo, procurar na pasta Transformar o Cortar e arrastar para dentro da timeline onde está posicionado o bloco de Cor fosca;
- Em Controles de efeitos, alterar o Inferior para 42% ou o tanto que julgar necessário;
- Ainda em Controles de efeitos, alterar difusão de borda para 177;
- Alterar em Movimento a Posição Inicial para 723 e 496 e após alguns milésimos de segundo para 732 e -521, sendo esses números ajustáveis de acordo com a preferência do usuário.

O resultado final é um retângulo preto com borda desfocada, descendo e subindo, remetendo a uma pálpebra fechando e abrindo (FIGURA 18). A única alteração entre a pálpebra inferior da superior é que ao criá-la, temos que alterar a Rotação para 180° e na Posição, ao invés de 723 e 496, seria 753 e 823 e depois, 738 e 1539.

Figura 18 - Aplicação do Efeito de Pálpebras.



Fonte: Captura de tela do aplicativo no sistema operacional Windows 10.

O segundo efeito aplicado ao final dos vídeos, que também foi baseado em um tutorial<sup>13</sup>, foi utilizado para remeter falhas na câmera, dando a impressão de algo que não está

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wmyLzK1TBGQ&t=695s>> Acesso em: 27/05/2018

funcionando bem e precisa de algum reparo para que volte a funcionar. Nesse momento do vídeo, dispomos na tela duas opções, fazendo com que o usuário fizesse uma escolha para que, assim, o vídeo continuasse (FIGURA 19).

Figura 19 - Efeito utilizado para o momento das opções



Fonte: Captura de tela do aplicativo no sistema operacional Windows 10.

A princípio, alteramos todos os vídeos que faziam parte desse momento de decisão para Preto e Branco, para diferenciar dos demais vídeos. Para isso, pesquisamos em efeitos de vídeo, correção de cores e equilíbrio de cores (HLS), aplicando em todos os vídeos dispostos na timeline, bem como o brilho e contraste, também encontrado em correção de cores.

Indo para a aba de controles de efeitos, corrigimos em equilíbrio a saturação para -100 e, em brilho e contraste, o brilho para 5 e contraste para 15, podendo também ser diferente dependendo da iluminação do vídeo.

Depois, criamos uma camada de ajuste, no mesmo local do efeito anterior. Pesquisamos em efeitos de vídeo, na aba distorcer a distorção de ondas, aplicando-a na camada de ajuste. Alteramos em controles de efeitos: o tipo da onda para quadrado, a altura da onda para 10, a largura da onda para 700 e a fixação para todas as bordas. Também em efeitos de vídeo, procuramos na aba ruído e granulação o ruído, também aplicando-o na camada de ajuste e alterando uma única propriedade: a quantidade de ruído para 20%. Todas essas alterações podem ser diferentes de acordo com o tipo de vídeo e de iluminação.

Na edição de áudio, os membros da equipe responsáveis por essa parte editaram em um *software* chamado Audacity, focando em diminuição de ruídos e cortes. Depois desse

---

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uvRwDaC1pHo>> Acesso em: 27/05/2018

processo, o áudio foi enviado para os membros que editaram os vídeos para que fosse adicionado no Premiere com o vídeo e por fim, todo o material foi renderizado, que é a forma de obtenção do conteúdo após um processamento digital.

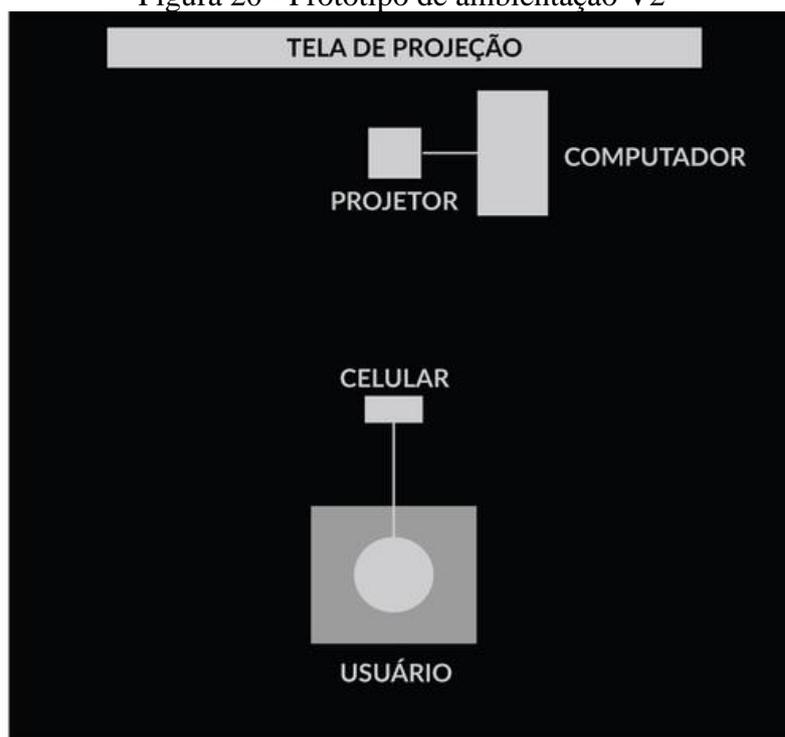
A adição do texto indicando as opções em que o usuário deveria escolher durante a exibição do vídeo foram adicionadas pelo membro Henrique Ellery Maggioni, podendo ser encontrada detalhadamente no Trabalho de Conclusão de Curso do mesmo.

## 6 PRODUTO FINAL

Nesta parte será detalhado desde como foi idealizada a construção do ambiente da instalação até o momento de montagem.

A princípio foi pensado na instalação utilizando equipamentos como botões controlados por placas do Arduino<sup>14</sup> conectadas ao *software* de reprodução dos vídeos. Essa primeira versão foi descartada devido ao tempo disponível para a execução do projeto em comparação com o tempo demandado para a construção dos botões e a sua conexão ao *software*. O que nos levou a segunda versão (FIGURA 20) do projeto, que seria o desenvolvimento de uma aplicação para celular que simularia esses dois botões, fazendo com que o usuário se conectasse ao vídeo e fizesse sua escolha através desse aparelho. Essa versão também foi descartada devido a um problema de conexão com o *software* escolhido.

Figura 20 - Protótipo de ambientação V2



Fonte: Elaborado pela autora.

---

<sup>14</sup> O Arduino foi criado em 2005 por um grupo de cinco pesquisadores: Massimo Benzi, David Cuartielles, Tom Igoe, Gianluca Martino e David Mellis. Um Arduino é um pequeno computador em forma de placa que você pode programar para processar entradas e saídas entre o dispositivo e os componentes externos ligados a ele. Ele pode ser utilizado para o desenvolvimento de objetos interativos independentes, ou pode ser conectado a um computador, a uma rede, ou até mesmo à Internet para recuperar e enviar dados do Arduino e atuar sobre ele (MCROBERTS, 2011).

Na terceira versão, pensamos em somente utilizar um mouse sem fio, fazendo com que, diferentemente da versão anterior, o projetor e o computador fossem para a parte de trás da tela de projeção, deixando o ambiente com menos equipamentos que pudessem distrair o usuário.

Durante as três versões, a instalação foi pensada para funcionar em um ambiente fechado e completamente escuro, onde a projeção estaria em uma parede ou em uma tela de projeção e em conter um sistema sonoro para deixar a experiência mais imersiva possível.

O local utilizado para a construção da instalação foi a biblioteca do bloco de SMD, na UFC, localizada no Campus do Pici. As janelas da sala foram completamente vedadas com tecido preto e lonas pretas, com o intuito de barrar qualquer entrada de luz, já que a instalação estava prevista para acontecer durante o dia inteiro (FIGURA 21).

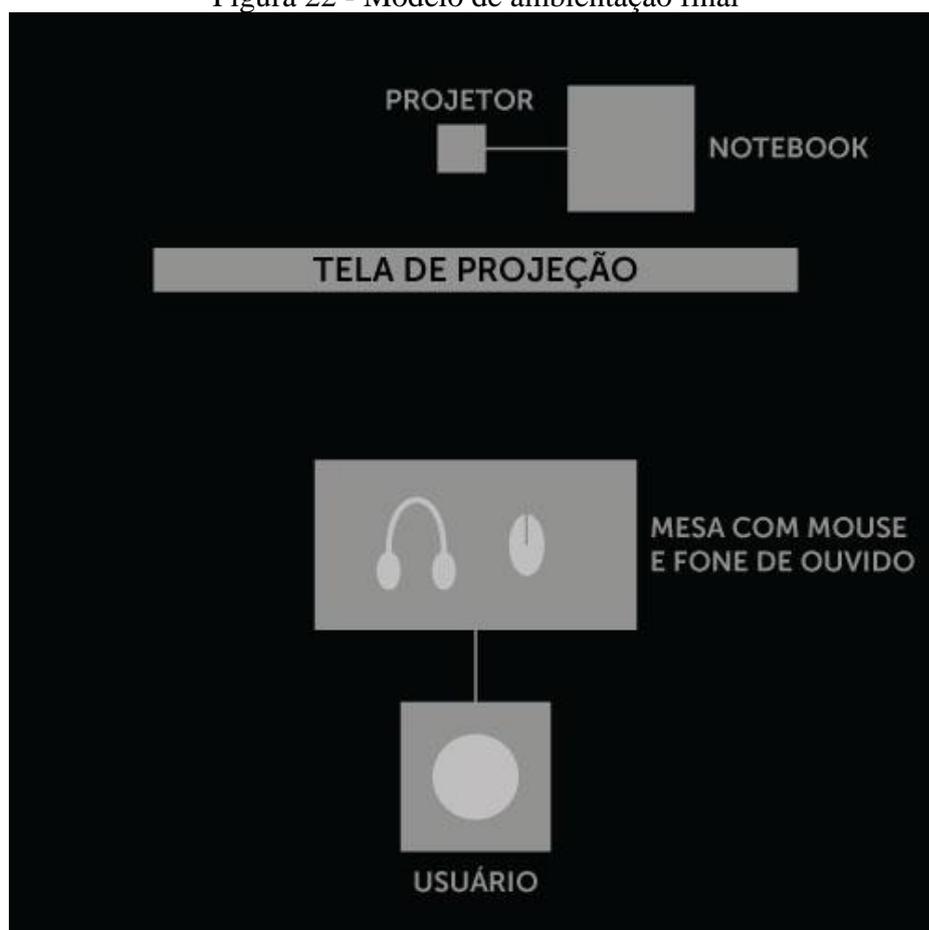
Figura 21 - Vedação das janelas da sala da biblioteca do curso de SMD



Fonte: Elaborado pela autora.

Para o local onde o usuário iria ficar, decidimos deixar apenas uma mesa com um mouse sem fio, um fone bluetooth modelo JBL T450BT e uma cadeira, para que o usuário ficasse sentado de frente para a tela de projeção onde o vídeo estaria sendo projetado por trás (FIGURA 22). Para que os usuários não se deparassem com a projeção invertida e isso dificultasse na hora da leitura das opções e no uso do mouse, foi utilizado o programa Ultramon, para inverter a projeção fazendo com que o que estivesse na tela ficasse legível.

Figura 22 - Modelo de ambientação final



Fonte: Elaborado pela autora.

Passamos um fio de um lado da parede até o outro para colocarmos o tecido preto formando uma parede para que não fosse visto o que estava por trás, criando um espaço unicamente para a instalação (FIGURA 23).

Figura 23 - Construção do ambiente da instalação.



Fonte: Elaborado pela autora.

Após a montagem, a instalação ficou disponível durante dois dias no período da tarde, contando com a participação de pelo menos dez usuários, que durante doze minutos experienciaram a instalação. Em seguida, colhemos depoimentos de alguns dos usuários, estudantes do curso de SMD que relataram a experiência que tiveram durante a participação na instalação e sobre o assunto da ansiedade na sociedade (APÊNDICE F).

Alguns dos depoimentos mostraram que o nosso objetivo foi alcançado. Dentre eles, a maioria dos usuários entrevistados relatou que a experiência de estar na ambientação fez eles se sentissem mais empáticos com o personagem ansioso. Além disso, segundo relatos, a instalação fez com que alguns deles se sentissem frustrados ao final, por descobrirem que poderiam ter feito escolhas que mudariam a narrativa a favor do personagem ansioso.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação de uma instalação envolve processos técnicos de diferentes áreas do conhecimento, como foi visto neste relatório técnico, principalmente quando se trabalha com uma equipe pequena em que todos os membros tiveram que executar tarefas pela primeira vez ou assumir funções diferentes durante o desenvolvimento do projeto.

Ao compreender os aspectos que compõem uma instalação e entender a utilização de vídeos interativos como uma nova forma de comunicação entre o usuário com o autor do projeto fez com que escolhêssemos essas duas formas de produção para que pudéssemos tratar do tema de ansiedade de uma forma menos desconfortável e mais imersiva.

Pudemos ver que todos os processos foram de extrema importância para o resultado final. Desde a parte de coleta de dados, tivemos ajuda e apoio de pessoas que se engajaram ao conhecer a proposta do projeto, como o psicólogo Eduardo Távora e os atores Dyego Steffan e João Lucas Vieira, que se disponibilizaram a nos ajudar voluntariamente.

Com o uso de cronograma, conseguimos nos organizar com o tempo que tínhamos e pudemos deixar uma margem de tempo para caso imprevistos ocorressem, que de fato, aconteceram e não conseguiríamos superá-los se não tivéssemos nos planejado desde o princípio.

Para o processo de realização, foi imprescindível o uso de uma metodologia que nos ajudasse a aprimorar cada uma das etapas de construção do vídeo. Essas etapas foram as mais intensas durante todo o projeto, pois tivemos que encarar contextos, os quais nunca tínhamos encarado antes como por exemplo, ser responsável por diversos papéis de etapa de pré-produção e lidar com atores profissionais em um set de filmagem. A experiência em filmagem se mostrou importante, visto que, tivemos que filmar em um ponto de vista que não tínhamos filmado antes, fazendo com que essa parte se tornasse bem menos árdua. Já na parte de finalização, tivemos a ajuda de alguns tutoriais do *YouTube* para que conseguíssemos aplicar os efeitos que consideramos indispensáveis para o vídeo.

Por fim, no capítulo anterior, foi visto como foi o processo de construção da instalação *It's Real to Me*. Passamos por vários contratempos nessa fase, já que tivemos que mudar de versão duas vezes por falta de conhecimento em alguns *softwares* e de equipamentos.

Visto que o processo de construção de uma instalação era novo para todos os membros da equipe, a fase final, mencionada no capítulo seis, foi uma das mais complexas. A

equipe contou com a ajuda de amigos e voluntários para a arrecadação de materiais que fossem utilizados no espaço físico da instalação. Uma das maiores preocupações dos membros, era criar um ambiente de completa imersão na instalação, fazendo com que os usuários realmente sentissem o peso das decisões que eles teriam que tomar. Essa imersão era de extrema importância para o intuito da instalação que era informar e conscientizar pessoas sobre ansiedade e como agir com alguém diagnosticado com transtorno de ansiedade.

A instalação teve a preocupação de escolher situações do cotidiano de um estudante universitário com o propósito de que as pessoas que participassem dela, conseguissem entender que a ansiedade está presente na sociedade e que muitas vezes esse tema passa despercebido ou até mesmo subestimado por conta do medo de exposição e por achar que por se tratar de um transtorno mental, às vezes carrega um significado negativo.

A coleta de dados nos ajudou a identificar situações que pareciam normais para pessoas que não sofrem de ansiedade, mas que eram gatilhos para pessoas ansiosas. Dessa forma, ao final da instalação, pessoas que não são ansiosas entenderiam o que se passa na mente de um ansioso.

O conhecimento adquirido no curso de SMD foi de suma importância durante a execução deste projeto, pois, por nos formarmos como profissionais multidisciplinares, temos competência em diversas áreas de conhecimento. Aplicamos a experiência adquirida em Interação Humano-Computador na fase de coleta de dados; em Linguagem, Produção e Edição Audiovisual e Design de Som, na fase de realização do projeto; em Instalação Multimídia, na construção da instalação física; em Programação I, II e Autoração Multimídia II, na codificação dentro do *software* onde os vídeos estão hospedados; e em Autoração I, Comunicação Visual I e Experimentos em Tipografia Digital, para a criação da logo e interface da instalação.

Este trabalho poderá contribuir para que futuras equipes, que tenham interesse em construir instalações audiovisuais interativas possam produzir por si mesmas tendo conhecimento de todas as etapas de construção aqui descritas. Também poderá contribuir com a discussão sobre o tema de ansiedade que por diversas vezes é estigmatizada pela sociedade por se tratar de um assunto delicado.

A importância desta instalação reforça a necessidade de que pessoas envolvidas no ambiente universitário como professores, alunos, coordenadores, participem e levem o debate para dentro das universidades tornando um lugar menos prejudicial à saúde emocional e mais empático com pessoas que sofrem de ansiedade.

## REFERÊNCIAS

- ANDIFES; FONAPRACE. **IV Pesquisa do Perfil Socioeconômico e Cultural dos Estudantes de Graduação**. Uberlândia (MG), 2016. Disponível em: <[arquivos.info.ufrn.br/arquivos/2016148075eca434327469c267f6e95dd/Perfil2016.pdf](http://arquivos.info.ufrn.br/arquivos/2016148075eca434327469c267f6e95dd/Perfil2016.pdf)>. Acesso em: 19 set. 2017.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Papirus Editora, 2003.
- BAECK, Aline; GREMETT, Peter. Design thinking. **UX best practices: How to achieve more impact with user experience**, p. 229-250, 2011.
- BOCHIO, Alessandra Lucia; CASTELLANI, Felipe Merker. Espaços entre o sonoro: uma abordagem sobre as instalações artísticas e as noções de interatividade e desmaterialização. **Revista do Encontro Internacional de Música e Arte sonora**, 2012.
- BRAGA, G. da S. **Produção de Um Vídeo Para Divulgação do Processo Seletivo do IFCE Campus Maracanaú: O Processo de Construção do Vídeo Como Estratégia Comunicativa**. 2017. 136f. Relatório Técnico (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Instituto Universidade Virtual, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.
- BROWN, Blain. **Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors**. Taylor & Francis, 2016.
- BROWN, T. Design Thinking. **Harvard Business Review**, Watertown, v. 86, n. 6, p. 84-92, jun. 2008.
- CAMPOS, C. R. F. **Perfil sociodemográfico, clínico e acadêmico de estudantes universitários que passaram por atendimento psiquiátrico no serviço de assistência psicológica e psiquiátrica ao estudante da Universidade Estadual de Campinas (SAPPE - Unicamp) entre 2004 e 2011**. 2016. 99 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Médicas) - Saúde Mental, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem do cinema**. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 1994.
- D.SCHOOL. **Bootcamp Bootleg**. Stanford, CA, 2010. Disponível em: <<https://dschool.stanford.edu/s/METHODCARDS-v3-slim.pdf>>. Acesso em: 28 de Set. 2017.
- DOMINGUES, Diana. As instalações multimídia como espaços de dados em sinestesia. **Imagens Técnicas**. São Paulo: Hacker Editores, p. 179-204, 1998.
- DUBOIS, Philippe. Sobre o ‘efeito cinema’ nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa, p. 85-91, 2009.
- FRAGOSO, Maria Luiza. Arte, Design e Tecnologia—instalações multimídia interativas. **Proceedings of SIGRADI 2010/Disrupción, modelación y construcción: Diálogos cambiantes**, p. 169-172, 2010.

FREITAS, Henrique et al. O método de pesquisa survey. **Revista de Administração da Universidade de São Paulo**, v. 35, n. 3, 2000.

GERBASE, Carlos. **Meu primeiro Filme**. Editora Artes e Ofícios, 2012. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>. Acesso em: 19 de Jun. 2018.

HAMMOUD, Riad I. **Interactive video: Algorithms and Technologies**. Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2006.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. Editorial Gustavo Gili, 2013.

INTERVENÇÃO . In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo8882/intervencao>>. Acesso em: 28 de Set. 2017. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

MACHADO, A. Y. F.; SANTOS, L. J. P.; TANAKA, Misaki. O potencial do vídeo interativo nas novas mídias. In: **35º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Fortaleza. 2012.

MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. **Transcinemas. Rio de Janeiro: Contra Capa**, p. 71-83, 2009.

MANZINI, Eduardo José. Entrevista semi-estruturada: análise de objetivos e de roteiros. **Seminário internacional sobre pesquisa e estudos qualitativos**, v. 2, p. 10, 2004.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica; trad. **Lauro António. Lisboa: Dinalivro**, 2005.

MCROBERTS, Michael. Arduino básico. **São Paulo: Novatec**, v. 1, 2011.

MELLO, C. Videoinstalação e poéticas contemporâneas. **ARS (São Paulo)**, v. 5, n. 10, p. 90-97, 2007.

PENAFRIA, Manuela. **O ponto de vista no filme documentário**. Universidade da Beira Interior, 2001.

PIZZANI, Luciana et al. A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 10, n. 1, p. 53-66, 2012.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

SASSO DE LIMA, Telma Cristiane; TAMASO MIOTO, Regina Célia. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Revista Katálysis**, v. 10, 2007.

SCHWAN, Stephan; RIEMPP, Roland. The cognitive benefits of interactive videos: learning to tie nautical knots. **Learning and Instruction**, v. 14, n. 3, p. 293-305, 2004.

SOUZA, Antonio Zeudaice Moreno Araújo de. **O uso de mídias sociais como instrumento de marketing digital: uso do facebook por uma instituição financeira em 2016.** 2016. 23 f. Monografia (Especialização em Gestão Empresarial) – Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2016.

SUDERBURG, E. Space, Site, Intervention – situating installation art. **Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000.**

## APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO À ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

# Produtos multimídia e o debate sobre ansiedade e depressão no ambiente acadêmico

Convidamos você a participar de uma pesquisa cujo objetivo é analisar a conscientização do público universitário a respeito de transtornos psicológicos, como ansiedade e depressão.

Se você concordar em participar, você responderá algumas perguntas sobre seu convívio com pessoas que passam por tais condições, seu conhecimento sobre o assunto e sobre sua familiaridade com dispositivos tecnológicos. O questionário também terá questões demográficas como escolaridade, gênero, idade, etc. Algumas questões são obrigatórias, mas há também questões opcionais caso você se sinta incomodado com o teor da pergunta ou simplesmente não as queira responder.

Sua participação é voluntária e se dará por meio de um questionário com duração de aproximadamente 10 minutos. Se você mudar de ideia enquanto responde as questões do formulário e desistir de participar da nossa pesquisa, não haverá nenhuma consequência para você nem para nossa equipe.

O objetivo dessa pesquisa é única e exclusivamente científica, nenhuma informação pessoal será divulgada e seus dados permanecerão em sigilo.

Para qualquer outra informação, sugestão, queixa ou dúvida sobre a nossa pesquisa você poderá entrar em contato com os membros responsáveis pelos seus respectivos e-mails.

Responsáveis pela pesquisa:

Ivani Carvalho ([ivanihp.a@gmail.com](mailto:ivanihp.a@gmail.com)),

Ivanda Melo ([ivandamg@gmail.com](mailto:ivandamg@gmail.com)),

Henrique Maggioni ([henrique.ellery@gmail.com](mailto:henrique.ellery@gmail.com)),

Giovanna Magda ([giovsmagda@gmail.com](mailto:giovsmagda@gmail.com)).

Clique em PRÓXIMO se aceita participar da nossa pesquisa.

PRÓXIMA

Página 1 de 5

## Perguntas demográficas

Qual sua idade? \*

- Até 17
- 18 - 24
- 25 - 31
- 32 - 42
- Mais que 42

Com que gênero você se identifica? \*

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não dizer

Qual seu nível de escolaridade? \*

- Ensino superior incompleto
- Ensino superior completo
- Pós graduação incompleta
- Pós graduação completa

VOLTAR

PRÓXIMA

 Página 2 de 5

## Convívio com pessoas ansiosas/depressivas

Você conhece pessoas que sofrem de ansiedade e/ou depressão? \*

- Sim
- Não
- Talvez

Se sim, qual sua relação com essa pessoa?

- Membro da família
- Amigo(a) do trabalho
- Amigo(a) da faculdade
- Companheiro (a)/namorado(a)
- Eu sofro de algum destes transtornos
- Não conheço
- Outro:

Com qual frequência você é procurado por alguém próximo para conversar sobre problemas ou dificuldades relacionados à ansiedade ou depressão? \*

- Nunca
- Raramente
- Às vezes
- Frequentemente
- Sempre

Quando você é procurado por essas pessoas, como você reage?

\*

- Tento mudar o assunto da conversa
- Falo que entendo o que elas estão passando mas evito entrar em muitos detalhes
- Escuto tudo o que elas tiverem para falar e opino poucas vezes
- Escuto tudo pacientemente, me certifico de que ela esteja bem e tento entender melhor o problema
- Não sou procurado
- Outro: \_\_\_\_\_

Por favor leia cautelosamente cada item e marque o quão você concorda ou discorda com cada uma das situações listadas abaixo. \*

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Concordo parcialmente	Concordo completamente	Prefiro não opinar
Posso identificar facilmente se alguém gostaria de começar uma conversa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eu sou bom em adivinhar como alguém pode se sentir diante de situações específicas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As pessoas me dizem que sou bom em entender o que estão pensando e como estão se sentindo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amigos geralmente conversam comigo sobre seus problemas porque dizem que sou bastante compreensivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eu posso ver quando alguém está disfarçando suas reais emoções.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eu tenho muita vontade de ajudar quando vejo que alguém está chateado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Eu consigo rapidamente perceber quando alguém em um grupo está se sentindo desconfortável	<input type="radio"/>				
Sinto-me comovido vendo pessoas chorando	<input type="radio"/>				
Quando converso com outras pessoas eu costumo conversar sobre as experiências delas ao invés das minhas	<input type="radio"/>				
Eu costumo me envolver emocionalmente com os problemas de outras pessoas	<input type="radio"/>				

[VOLTAR](#)[PRÓXIMA](#)

Página 3 de 5

## Ansiiedade e depressão no contexto multimídia

Assinale a frequência com que você utiliza os dispositivos listados abaixo: \*

	Diariamente	Em média 5 vezes por semana	Entre 2 a 4 vezes por semana	Menos de 1 vez por semana	Nunca
Notebook/computador desktop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Consoles de vídeo game	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Por qual ou quais meios você pesquisa sobre o tema ansiedade e depressão? \*

- Redes sociais
- Ferramentas de busca (Google, Bing, Wikipedia)
- Profissionais da área
- Conversa com amigos
- Livros
- Não pesquiso
- Outro: \_\_\_\_\_

Caso tenha consumido algum tipo de mídia que teve como temática a ansiedade e depressão, assinale quais. \*

- Filmes/séries
- Jogos digitais
- Animes
- Livros/quadrinhos
- Não consumi
- Outro: \_\_\_\_\_

Assinale seu nível de concordância com as frases abaixo: \*

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Concordo parcialmente	Concordo totalmente	Prefiro não opinar
"Acredito que a temática de transtornos psicológicos não esteja tão presente no contexto de produtos multimídias (jogos, séries, filmes)	<input type="radio"/>				
"Acredito que inserir temáticas como ansiedade e depressão no contexto de jogos digitais e produções audiovisuais seja importante."	<input type="radio"/>				

Você tem conhecimento de pessoas/grupos de conscientização a respeito da ansiedade e depressão dentro do âmbito acadêmico? \*

- Sim
- Não
- Não sei opinar

Caso tenha respondido sim na pergunta anterior, descreva quais.

Sua resposta

---

Você tem interesse em participar de entrevistas que podem ajudar na construção de um produto audiovisual interativo? \*

Se você se sentir à vontade em colaborar com a pesquisa mais a fundo, pediremos seu contato na próxima seção para que possamos lhe entrevistar. As entrevistas não serão parte do produto em si, mas colaborarão para definirmos como abordaremos o tema ansiedade.

- Sim
- Não
- Talvez

VOLTAR

PRÓXIMA

 Página 4 de 5

## Ajuda a gente!

Cada participante entrevistado receberá um bombom de chocolate como forma de agradecimento. ;) (caso tenha intolerância ou alguma dieta especial, nos avise que providenciaremos um especial para você!)

Deixe seu contato abaixo para conversamos mais afundo sobre a entrevista. (E-mail, Facebook ou que julgar melhor). \*

Sua resposta

---

VOLTAR

ENVIAR

 Página 5 de 5

Fonte: Elaborado pela autora e equipe.

## APÊNDICE B - ROTEIRO DA ENTREVISTA APLICADA AOS ALUNOS DA UFC

### ROTEIRO DA ENTREVISTA

NOME (Iniciais):      IDADE:      SEXO:      ESCOLARIDADE:

#### 1. Como classifica seu nível de ansiedade:

**a) Baixo** – Não penso que isso me afete a ponto de me incomodar. Acho até que sinto menos do que deveria.

**b) Moderado** – nível considerado saudável para desempenho razoável das atividades diárias, seja no âmbito profissional, acadêmico, familiar, relacional. Alguns contextos são mais ansiogênicos que outros, porém, causam desconforto esperado e não paralisa a rotina. Podem ocorrer também em situações que, aparentemente, não possuem relação alguma.

**c) Elevado** – consigo desempenhar minhas atividades diárias, porém, para determinados assuntos (locais, contextos, pessoas, etc) tenho que me esforçar bastante para reduzir o desconforto e isso me afeta durante certo período de tempo. Já deixei de sair de casa, evitei entrevista de empregos, viagens, relacionamentos, mas consigo remediar isso sem ou com auxílio de parentes, amigos ou profissionais.

**d) Diagnosticado** – já fui diagnosticado por profissional da área de saúde mental (psicólogo, psiquiatra) como tendo algum tipo de transtorno de ansiedade (Ansiedade Generalizada, Agorafobia, Ansiedade Social, TOC, Fobia, Pânico, Transtorno de Estresse Pós-Traumático, etc).

#### 2. Como você define Ansiedade?

#### 3. Você já experimentou/experimenta momentos que reconhece/entende de ansiedade elevada?

**3.1. Em caso AFIRMATIVO.** Tente descrever com suas palavras como ocorreu (sensações, sentimentos, sintomas físicos, pensamentos antes, durante e depois, decisões e etc.). O que costuma fazer nessas ocasiões?

**3.2. Já presenciou com outras pessoas momentos ou situações de ansiedade elevada?** (Crises de pânico, rituais obsessivos, medo paralisante de algo, mal estares súbitos, etc.)

**3.3. Em caso NEGATIVO.** Numa situação hipotética, caso presenciasse ou vivenciasse episódio de ansiedade elevada, como agiria?

**Exemplos:** São situações que vão desde a negação a visitar um zoológico por medo irracional de determinado animal, não conseguir utilizar o elevador, não conseguir sair de casa por ter quase certeza de que “vai passar mal” e não será socorrido(a), não ir a shows, não ir a locais com muitas pessoas concentradas, não ir a locais que não possuam saídas visíveis, medo profundo de ver sangue, tomar injeção, pensamentos insistentes e constantes de que algo ruim vá ocorrer com alguém. Numa crise de pânico, os sintomas físicos mais comuns são batimentos cardíacos elevados, falta de ar, tonturas, cólicas, dores no peito, etc. Psíquicos: insônia, dificuldade de concentração, irritabilidade, estranheza.

**4. Que instruções/recomendações/orientações, você considera mais relevantes para lidar com a ansiedade?**

**5. Quando pessoas que sofrem de ansiedade elevada, seja um transtorno diagnosticado ou não, lhe procuram para falar sobre o que sentem, como reage?**

**6. Como gostaria que a discussão sobre Transtornos de Ansiedade fosse tratado? (Mídia, meio acadêmico, escolas, sociedade, debates políticos, etc.)**

Fonte: Elaborado pela autora em conjunto com o psicólogo Eduardo Távora.

**APÊNDICE C - ROTEIRO FINAL****CENA A - INT. SALA - DIA**

AUGUSTO está a frente da sala apresentando seu projeto. Na plateia estão seus colegas de sala e o PROFESSOR. AUGUSTO acabou de terminar sua apresentação.

PROFESSOR

Gostaria de te parabenizar pelo excelente trabalho. As ideias foram bem exploradas e a forma como as estruturou foi concisa e coerente. Espero bons resultados para sua pesquisa.

Alunos e PROFESSOR batem palmas para AUGUSTO. AUGUSTO anda em direção a PAULO que se levanta de seu assento.

PAULO

Nossa cara! Foi muito boa a tua apresentação, como é que tu consegue ficar tão calmo na frente de todo mundo?

AUGUSTO

Ah, é de boas, é mais fácil do que parece. Tu sabendo do que tá falando e estudando direito antes, saem automaticamente as coisas. Às vezes eu esqueço uma coisa, mas aí eu dou uma olhada pro slide, dou uma respirada básica e eu lembro de novo o que era.

PAULO

E valeu por ter me ajudado essa semana... Tava perdido nessa apresentação...

AUGUSTO

Que nada cara. Tu vai se sair bem.

PAULO

Ei, me diz uma coisa, tu vai ficar até o final de tudo?

AUGUSTO

Não sei, tô vendo ainda. Vamo ver como vão as apresentações.

PROFESSOR

Ok, todo mundo em silêncio que vamos começar a próxima apresentação.

Todos sentam em suas carteiras. VITOR aparece na janela da porta gesticulando. PAULO olha para VITOR.

PAULO

Ei. Eu acho que é pra ti.

PAULO aponta para a porta. AUGUSTO olha para a porta. VITOR gesticula para AUGUSTO sair. AUGUSTO se levanta e sai da sala.

VITOR

Adivinha. O Pedro trouxe aquele jogo novo dele, tá lá no CA, só que precisa de mais um pra fechar o time, bora?

AUGUSTO

Sei não cara, tá no meio das apresentações.

VITOR

Tu já apresentou?

AUGUSTO Já,  
mas...

VITOR

Então tá de Boa, já fiz essa cadeira, ele não reclama não.

AUGUSTO olha para dentro da sala. PAULO olha para ele curioso. AUGUSTO olha para PAULO.

VITOR

E ai? Bó?

**ESCOLHA:** "Ficar na aula" (Cena B1) / "Ir com Vitor" (Cena B2)

**CENA B1 - INT. CORREDOR - DIA**

AUGUSTO e VITOR estão na porta da sala conversando

AUGUSTO

Acho que vai ficar pra próxima cara.  
Vou ficar pra ver os outros  
trabalhos

VITOR

Tá bom então. Vou ver se encontro  
outra pessoa. A gente se vê por aí  
então. Falou.

AUGUSTO e VITOR se abraçam. AUGUSTO retorna para dentro da sala e senta ao lado de PAULO.

PAULO

O que ele queria?

AUGUSTO

Nada não. É que trouxeram um jogo  
novo e eles precisavam de mais  
alguém, mas achei melhor ficar pra  
ver as apresentações.

PAULO dá um sorriso. O próximo aluno começa sua apresentação. AUGUSTO pega seu livro da mochila e começa a ler. PAULO começa a respirar profundamente e mexer nas mãos. AUGUSTO levanta sua cabeça.

AUGUSTO

(MENTE)

Nossa isso não vai acabar nunca.

PAULO

Ei, vou no banheiro rapidinho.

AUGUSTO

Tá.

PAULO sai da sala. AUGUSTO volta a ler seu livro. AUGUSTO passa uma página.

ALUNO 3

Em conclusão...

AUGUSTO levanta a cabeça.

AUGUSTO (MENTE)

Eita. Tá acabando. Cadê o Paulo, tá quase na vez dele.

AUGUSTO se levanta e sai da sala. AUGUSTO vai até o banheiro. O som de choro ecoa levemente pelo banheiro. PAULO está dentro de um cubículo.

AUGUSTO

Paulo? Tá aí? Tá quase na tua vez.

PAULO

To. to sim, to indo já já.

AUGUSTO ouvi um suspiro.

**ESCOLHA:** "Indagar mais" (Cena C1) / "Voltar pra sala" (Cena C2)

**CENA B2 - INT. SALA - DIA**

AUGUSTO e VITOR conversam na entrada da sala.

AUGUSTO

Bora. Tô doido pra jogar esse jogo. Só vou pegar minhas coisas rapidão.

AUGUSTO entra na sala e pega a mochila.

PAULO

Vai pra onde?

AUGUSTO

Vitor disse que trouxeram um jogo novo e tá faltando um pra jogar.

PAULO

E as apresentações?

AUGUSTO

Vitor disse que quem já apresentou ele não se incomoda se saísse.

PAULO

Ah.

AUGUSTO

Boa sorte aí.

AUGUSTO sai da sala. VITOR e AUGUSTO vão para a sala ao lado. Dois alunos estão armando o jogo

ALUNO 1

Ae, deu certo. Senta aí cara.

ALUNO 2

Esse jogo é muito foda, sabe como jogar?

AUGUSTO senta em umas das cadeiras

AUGUSTO

Sim, sim. Tava louco pra jogar ele.

VITOR

Então vai nós dois contra vocês dois, pode ser?

ALUNO 1

Se quiserem ficar na desvantagem.

Aluno 1 e 2 riem. Os quatro começam a jogar. Augusto olha as cartas em sua mão.

AUGUSTO abaixa as cartas de sua mão. Há mais pessoas na sala, torcendo para os jogadores. AUGUSTO joga uma carta e ganha o jogo. Vitor celebra. Todo mundo celebra bem alto. Todos começam a sair da sala. AUGUSTO arruma suas coisas e sai da sala. AUGUSTO passa por uma sala e vê PAULO. PAULO está debruçado sobre a mesa. VITOR grita.

VITOR

Ei cara, tô indo agora, quer carona?

**ESCOLHA:** "Entrar na sala"(Cena C3) / "Pegar carona com Vitor"(Cena C4)

#### **CENA C1 - INT. SALA - DIA**

AUGUSTO se aproxima do cubículo e põe a mão na porta

AUGUSTO

Tá tudo bem mesmo?

PAULO

Tô, tô sim. É só que eu não tô preparado pra apresentar.

AUGUSTO

Sério?! anteontem tu apresentou tão bem pra mim.

PAULO

É que era só tu. Tava tentando decorar a fala e esqueci aí não sabia mais o que fazer.

AUGUSTO

Então tu decidiu se trancar no banheiro?

PAULO

Eu sei que é estúpido.

AUGUSTO solta uma risada e se senta ao lado da porta do cubículo. PAULO solta um suspiro.

AUGUSTO

Eu lembro de uma vez que travei em uma apresentação, foi a pior sensação da minha vida. Comecei a chorar no meio da sala.

PAULO

Sério?

AUGUSTO

Seríssimo. Mas depois percebi que eu não tava chorando por causa da apresentação. Meu irmão tava indo morar em outro país e a gente tinha deixado ele no aeroporto no dia da apresentação.

PAULO

Nossa. Não consigo te imaginar chorando assim na frente de muita gente.

AUGUSTO

Poise. E tu? É só a apresentação que

te afeta?

Momento de silêncio. PAULO destranca e abre a porta do cubículo. AUGUSTO se levanta.

PAULO

Na verdade não. Hoje não foi um dos melhores dias pra mim.

REWIND

### **CENÁRIO C2 - INT. BLOCO SMD- DIA**

AUGUSTO retorna para a sala. A última apresentação acaba.

PROFESSOR

Muito bem. Agora o próximo. Paulo?

AUGUSTO

Ele foi rapidinho no banheiro. Tá voltando já.

PROFESSOR

Pois tu pode ir lá avisar que tá na vez dele. Tenho um compromisso depois daqui e não posso me atrasar.

AUGUSTO sai correndo para o banheiro. AUGUSTO bate na porta do cubículo.

AUGUSTO

Paulo cara, é tua vez bora.

Silêncio. AUGUSTO abre a porta do cubículo, ele está vazio. AUGUSTO sai para o corredor e encontra VITOR.

AUGUSTO

Vitor! Tu viu o Paulo por ai?

VITOR

Ele entrou naquela sala ali.

AUGUSTO

Valeu.

AUGUSTO corre para a sala onde está PAULO que está debruçado sobre a mesa.

AUGUSTO  
Bora cara é tua vez.

PAULO  
Não dá.

AUGUSTO  
Não dá o que? Deixa de frescura,  
bora logo que o professor tá indo  
embora.

PAULO  
Não. Eu não consigo, não dá.

AUGUSTO  
Não inventa coisa. Lava teu rosto  
ali rapidinho e corre.

PAULO  
Vou ficar aqui.

AUGUSTO (Frustrado)  
Tá bom, fica ai então. A nota é tua.

AUGUSTO sai e bate a porta. PAULO começa a chorar.

REWIND

**CENA C3 - INT. LAB - DIA**

AUGUSTO entra na sala.

AUGUSTO  
Ei.

PAULO se assusta.

AUGUSTO  
Vi a galera indo embora. Como foi a  
apresentação?

PAULO  
Horível.

AUGUSTO  
Como assim? Tu fez do jeito que a

gente praticou?

PAULO

Não...

AUGUSTO

Porque? tu esqueceu alguma coisa na hora, não tô entendendo.

AUGUSTO dá uma risadinha

PAULO

Deixa pra lá.

PAULO se levanta e anda em direção a porta. AUGUSTO segura o seu braço

AUGUSTO

Ei! Calma aí cara. Tá com raiva ou algo assim?

PAULO

Não, não tô com raiva.

AUGUSTO

Então porque tu tá assim? Tu acha que foi tão mal assim? O que foi que o professor disse?

PAULO

Não sei.

AUGUSTO

Como assim tu não sabe? Tava lá não é?!

PAULO

Não! Não tava!

AUGUSTO olha confuso para PAULO.

AUGUSTO

Não? E tu tava onde? o que foi que aconteceu?

PAULO

Se tu tivesse lá tu saberia.

REWIND

**CENA C4 - INT. LAB - DIA**

AUGUSTO olha para PAULO e depois para VITOR.

AUGUSTO  
Vou sim espera aí.

AUGUSTO corre em direção a VITOR.

VITOR  
Bora que não quero perder o começo  
de Game of Thrones.

AUGUSTO e VITOR andam até o carro. ALUNOS 3 e 4 esperam eles  
no carro. Todos entram no carro.

ALUNO 3  
Ei Vitor posso dormir na tua casa  
hoje?

VITOR  
Pode cara, meus pais tão  
viajando.

AUGUSTO  
Bem que podia dar uma festinha hoje  
né?

Todos riem. Carro começa a andar.

AUGUSTO  
Ei, vocês sabem se aconteceu algo  
com o Paulo? Parecia que ele tava  
dormindo numa sala lá.

ALUNO 4  
Dormindo? Ele tava era chorando  
mesmo. Ouvi ele no banheiro.

ALUNO 3  
Ele nem apareceu pra apresentar.  
Professor acabou dando falta pra  
ele.

ALUNO 4  
Depois vi ele saindo do banheiro e o  
professor tava indo embora, aí só vi  
ele entrar numa sala e fechar a  
porta.

ALUNO 3

O pobe. E eu ainda ouvi dizer que ele tá brigado com a mãe dele ou algo do tipo.

AUGUSTO olha para o Bloco pela janela do carro.

REWIND

**CENÁRIO Z - INT. CASA DO PAULO- DIA**

PAULO senta a frente de seu computador e trabalha na apresentação dele. PAULO, frustrado se levanta e anda pelo quarto tropeçando em seu tênis o chutando em seguida. PAULO deita em sua cama olha seu celular e dorme. Amanhece. PAULO acorda e verifica as horas no celular. PAULO então pula da cama e põe sua roupa, pega seu material e sai. PAULO retorna ao quarto e procura pelas chaves de casa e os encontra debaixo do livro. PAULO se direciona a cozinha e pega a garrafa térmica a balança e devolve para a mesa.

PAULO

Mãe e o café?

Mãe de Paulo, 35, usando um vestido simples, está mexendo na geladeira, pega um pacote de biscoitos e o põe no balcão da cozinha.

MÃE

Pega qualquer coisa aí.

PAULO fecha suas mãos em um punho e respira fundo. Ele, então anda até a entrada da casa e sai.

Fonte: Elaborado pela autora e equipe.

**APÊNDICE D - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM ENTREGUE  
AO ELENCO VOLUNTÁRIO**

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM**

Eu, \_\_\_\_\_, abaixo assinado, concedo para livre utilização direitos sobre minha imagem e som da minha voz neste ato ao grupo APOLLO, composto por, GIOVANNA MAGDA, HENRIQUE ELLERY MAGGIONI, IVANDA MELO E MARIA IVANI A. DE CARVALHO, para o filme IT'S REAL TO ME a qualquer tempo, autorizando, conseqüentemente e universalmente sua utilização, em toda e qualquer exploração comercial, distribuição e exibição da obra audiovisual, por todo e qualquer veículo, processo, ou meio de comunicação e publicidade, existentes ou que venham a ser criados, notadamente, mas não exclusivamente, em cinema, televisão, TV por assinatura, TV a cabo, *pay per view*, ondas hertzianas, transmissões por satélite, vídeo, *video laser*, *home video*, disco, disco laser, CD-ROM, em exposições públicas e/ou privadas, circuitos fechados, aeronaves, navios, embarcações, plataformas de petróleo, e/ou quaisquer outros meios de transporte, assim como na divulgação e/ou publicidade do filme em rádio, revistas, jornais, cinema e televisão, para exibição pública ou domiciliar, reprodução no Brasil e exterior, podendo as cenas do filme em questão ser utilizadas para fins comerciais ou não, exposições em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Fortaleza, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
(assinatura)

Nome:

Telefone:

Identidade:

CPF:





**APÊNDICE F - DEPOIMENTOS CONCEDIDOS POR PARTICIPANTES DA  
INSTALAÇÃO *IT'S REAL TO ME*.**

<b>Participantes</b>	<b>Depoimentos</b>
Carmen Li	<p>“Você vai acompanhando, se sentindo incomodada e ao mesmo tempo você percebe que o que está sendo retratado acontecem com outras pessoas, eu pude me identificar. Realmente esse assunto não é muito debatido e infelizmente é algo que ocorre constantemente mas ao mesmo tempo que é comum, ainda é um tabu porque você não vê muitas pessoas falando abertamente sobre isso, justamente pelo medo de julgamento, do não acolhimento”.</p>
Emili Borges	<p>“Eu acho que minhas opções foram levadas muito mais pelo o que eu faria se eu realmente estivesse naquela situação e acho que ter o poder de escolher se você vai ajudar a pessoa ou não é muito importante no momento, pra ficar mais fiel e você se sentir mais imersa. Teve um momento que o tempo de escolha acabou e eu não consegui escolher porque eu pensei muito, foi horrível, agonizante. Fiquei um pouco frustrada porque eu vi como o primeiro personagem e eu não tava entendendo o que o meu amigo tava passando, só depois, no banheiro, que eu achei que alguma coisa estava errada mas eu não entendia que era algo tão sério e que eu poderia ter ajudado, me senti frustrada por não ter conseguido. Quando eu vi que a situação era muito séria, porque eu tava vendo como ele, eu senti vontade de fazer mais. Uma coisa é você ler sobre isso e ver alguma coisa bem por cima mas você estar olhando aquilo e você se sentir como a pessoa que tá passando por isso, é algo muito forte, então ajuda bastante, acho que é um pouco de ‘olha aqui, veja como é essa pessoa pra você ver como é ruim’”.</p>

Fonte: Elaborado pela autora.