



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

**HENRIQUE ELLERY MAGGIONI**

**IT'S REAL TO ME: PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ROTEIRO E VÍDEO PARA  
INSTALAÇÃO MULTIMÍDIA**

**FORTALEZA**

**2018**

HENRIQUE ELLERY MAGGIONI

IT'S REAL TO ME: PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ROTEIRO E VÍDEO PARA  
INSTALAÇÃO MULTIMÍDIA

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)

---

M172i Maggioni, Henrique Ellery.

It's Real to Me : processo de criação de roteiro e vídeo para instalação audiovisual / Henrique Ellery Maggioni. – 2018.  
81 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. Vídeo Interativo. 2. Roteiro. 3. Produção Audiovisual. 4. Ansiedade. 5. Estudantes Universitários. I. Título.

CDD 302.23

---

**HENRIQUE ELLERY MAGGIONI**

**IT'S REAL TO ME: PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ROTEIRO E VÍDEO PARA  
INSTALAÇÃO MULTIMÍDIA**

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)

---

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

A todos que me guiaram durante todo esse processo.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer à equipe do projeto, Giovanna Magda, Ivanda Melo e Ivani Carvalho. Sem essas mulheres maravilhosas não seria possível criar este produto

À minha orientadora Georgia da Cruz Pereira que me guiou em todo o processo de construção do vídeo, pacientemente, sempre me orientou no processo de escrita tirando todas as minhas dúvidas, tornando-me assim, mais confiante para escrever tudo.

Aos professores, Windson, Paula e Gilvan que nos auxiliaram na disciplina de Projeto II onde o produto foi idealizado e confeccionado.

Ao Eduardo de Melo Távora que nos auxiliou na preparação para as entrevistas dos alunos com seus conhecimentos da área.

A todos os alunos que responderam ao nosso questionário e disponibilizaram seu tempo para participar das entrevistas e contar suas histórias.

Aos atores Dyego Stefann, João Lucas Vieira, Luana Lucena e Mateus Menos, assim como todos os alunos do SMD que participaram voluntariamente figurantes que participaram voluntariamente na produção do vídeo interativo, somos muito gratos pela presença de vocês no nosso trabalho e ao aluno Luiz Santos que nos indicou esses atores maravilhosos.

Aos membros da equipe do Sinapse, Italo, Jagni, Remerson e Jonas, por nos disponibilizar as lonas e tecidos usados na construção da cabine para exibição.

À atenciosa professora Rejane Barreto pela indispensável correção ortográfica do texto.

Ao meu amado Carlos Candido que me manteve na linha e focado para terminar este relatório e que me apoiou nos momentos de estresse.

Por fim, à minha família. Meu pai e minha mãe, que com sua extrema sabedoria me ajudaram nos momentos de pânico e me deram muitas dicas de escrita e relatos de suas experiências quando estiveram na mesma situação. Meu irmão Leo por disponibilizar o quarto para que eu pudesse me concentrar e minha irmã por me ouvir reclamar constantemente quando eu precisava desabafar.

Sou muito grato a todos.

## RESUMO

Com o crescente número de casos de ansiedade em alunos universitários viu-se uma oportunidade de criar um produto interativo que pudesse conscientizar as pessoas sobre o problema e gerar mais empatia pelos que sofrem com ele. O presente relatório busca compreender como a ansiedade afeta os alunos e apresentar os processos e métodos utilizados na produção de um vídeo interativo sobre ansiedade em ambientes acadêmicos. Assim sendo, este relatório apresenta as diferentes etapas da produção audiovisual, elaborando sobre roteirização, decupagem de roteiro, técnicas de gravação e composição, técnicas de edição de vídeo e, neste caso, implementação da interatividade do produto final. Observando, assim, a importância de cada uma para a realização desse modelo de projeto, que tem o intuito de conscientizar o público chamando atenção para um problema tão recorrente no corpo discente das universidades. Os procedimentos descritos neste relatório foram desenvolvidos durante o período de agosto à dezembro de 2017. O projeto finalizado, *It's Real to Me*, está disponível para visualização no seguinte endereço: <https://video.helloeko.com/v/VlpxDV?autoplay=false>

**Palavras-chave:** Ansiedade; estudantes universitários; vídeo interativo; produção audiovisual; roteiro.

## ABSTRACT

With the increased number of cases of university students with anxiety, an opportunity presented itself to create an interactive product that would help raise people's awareness about the issue and generate more empathy towards those who suffer with it. This report seeks to understand how anxiety affects students and presents the processes and methods used in the production of an interactive video about anxiety in academic environments. Therefore, this report presents the different stages of an audiovisual production, elaborating on screenplay writing, scene breakdowns, filming and composition techniques, video editing techniques and, in this case, the implementation of interactivity in the final product. Observing, so forth, the importance that each one has in the creation of this kind of project, that has the intent of raising awareness to the public, bringing attention to a recurrent problem in the student body of universities. The procedures described in this report were all developed between August and December of 2017. The finalized project, It's Real to Me, is available for visualization at the following address: <https://video.helloeko.com/v/VlpxDV?autoplay=false>

**Palavras-chave:** Anxiety; university students; interactive videos; audiovisual production; screenplay.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Exemplo de questão múltipla escolha.....	17
Figura 2 - Exemplo de questão de escala de avaliação.....	18
Gráfico 1 - Índice de pessoas que conhecem alguém que sofre de ansiedade ou depressão.....	19
Gráfico 2 - Índice de frequência em que alguém é procurado para conversar sobre problemas de ansiedade ou depressão.....	20
Figura 3 - Exemplo de perguntas aplicadas na entrevista.....	22
Figura 4 - Mapa de possibilidades da obra <i>Puss in Book: Trapped in an Epic Tale</i> .....	25
Figura 5 - Primeiro esquema de estrutura da narrativa.....	29
Figura 6 - Segundo esquema de estrutura da narrativa.....	29
Figura 7 - Interface do programa Twine.....	30
Figura 8 - Exemplo de teste no programa Twine.....	31
Figura 9 - Exemplo de formatação de roteiro.....	36
Figura 10 - Exemplo de elemento textual para guiar leitores.....	36
Figura 11 - Exemplo de plano utilizando câmera subjetiva.....	40
Figura 12 - Materiais utilizados para confecção de <i>steadycam</i> .....	41
Figura 13 - Processo de confecção da <i>steadycam</i> .....	41
Figura 14 - Efeitos aplicado para momentos de escolha.....	46
Figura 15 - Comparação de cena gravada sem e com aplicação de filtro VHS.....	47
Figura 16 - Exemplo de transição utilizado efeito <i>glitch</i> .....	47
Figura 17 - Exemplo de efeito <i>glitch</i> distorcendo imagem.....	48
Figura 18- Ator gravando áudio.....	49
Figura 19 - Mapa de interações dos clipes de vídeos no Ekostudio.....	50
Figura 20 - Interface do momento de escolha do vídeo <i>It's Real to Me</i> .....	50
Figura 21 - Tela inicial da obra <i>It's Real to Me</i> .....	51
Figura 22 - Cabine de exibição construída para o projeto.....	52
Figura 23 - Estrutura de projeção escondida atrás da cabine.....	52

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Cronograma de Filmagem.....	42
Tabela 2 - Cronograma adaptado após primeira filmagem.....	44

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DAE	Divisão de Atenção ao Estudante
HD	<i>High Definition</i>
PRAE	Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis
SMD	Sistemas e Mídias Digitais
UFC	Universidade Federal do Ceará
VHS	<i>Video Home Systems</i>

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>2 ANSIEDADE EM ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS</b>	<b>14</b>
2.1 Pesquisa online	16
2.2 Entrevista semi-estruturada	21
<b>3 VÍDEOS INTERATIVOS</b>	<b>24</b>
<b>4 ROTEIRO</b>	<b>27</b>
4.1 Estrutura	28
4.2 Narrativa	31
4.3 Formatação	34
<b>5 PRODUÇÃO DO VÍDEO INTERATIVO</b>	<b>37</b>
5.1 Pré-produção	37
5.2 Produção	42
5.3 Pós-Produção	44
5.4 Implementação	49
5.5 Exibição e recepção	51
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>54</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>57</b>
<b>APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO AOS ALUNOS DA UFC</b>	<b>61</b>
<b>APÊNDICE B - ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO AOS ALUNOS DA UFC</b>	<b>66</b>
<b>APÊNDICE C - ROTEIRO FINAL DA OBRA “IT’S REAL TO ME”</b>	<b>67</b>
<b>APÊNDICE D - FOLHA DE DECOUPAGE DE PRODUÇÃO</b>	<b>78</b>
<b>APÊNDICE E - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM</b>	<b>79</b>
<b>APÊNDICE F - FOLHA DE PRESENÇA E AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DOS FIGURANTES</b>	<b>80</b>
<b>APÊNDICE G - TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE LOCAÇÃO EM FILMAGENS</b>	<b>81</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Ansiedade e estresse são problemas que afetam muitas pessoas no mundo moderno. A existência de altas demandas de trabalho e um acelerado ritmo de produtividade têm agravado essa dificuldade e uma parcela da sociedade que tem sofrido muito com isso são estudantes de universidades (ACHARYA, 2009). Infelizmente esse assunto não é compreendido por muitos, especialmente aqueles que não sofrem com isso. Apesar da existência de grupos e órgãos que ajudam as pessoas a lidarem com essas questões, o maior apoio deve vir daqueles que convivem com elas como amigos e familiares. Para melhor lidar com as pessoas que sofrem com ansiedade é importante ter um certo nível de empatia pela situação e para isso é preciso entender o que está acontecendo. Informação e educação são formas de melhorar esse cenário.

Historicamente, uma das formas mais prevalentes de se passar informação e ensinar era através de narrativas. Com o passar do tempo, o modo de contá-las mudou (BARTHES, 1975). Hoje uma das formas mais populares de se contar uma história é através de filmes, que podem se tornar fontes de inspiração e conscientização sobre diversos assuntos. Esse novo meio midiático mostrou-se capaz de moldar pensamentos e de influenciar gerações. Por isso torna-se uma boa forma de propagar uma mensagem para educar pessoas sobre assuntos específicos como, por exemplo, ansiedade.

O advento da internet e da revolução tecnológica acrescentou ainda mais níveis de como histórias podem ser contadas. Devido à capacidade de interação com as obras, os criadores das narrativas podem gerar conteúdo que conte com a participação da audiência, podendo, então, criar enredos que não são fixos e lineares. Isto pode ser visto com o desenvolvimento de vídeos interativos, mais bem detalhado no capítulo 3 deste relatório.

Tendo isso em mente, viu-se a oportunidade de utilizar essa tecnologia para criar um produto que possa auxiliar na conscientização da população sobre os problemas que afetam os alunos universitários. Este documento, então, tem como objetivo principal descrever os processos de produção de um vídeo interativo sobre ansiedade em ambientes acadêmicos.

Para realizar este projeto foi necessário compreender as diversas etapas que estão envolvidas na elaboração de um produto audiovisual, assim como entender melhor sobre o tema escolhido e de que forma e em qual intensidade ele está afetando os alunos. Devido ao tamanho do trabalho foi preciso formar uma equipe de quatro pessoas, Giovanna Magda, Henrique Ellery Maggioni, Ivanda Melo, Maria Ivani Carvalho. Embora todos tenham

participado de todos os processos para confecção do vídeo, foram designadas responsabilidades específicas para cada um de acordo com suas especialidades adquiridas ao longo do curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD).

As alunas Giovanna Magda e Ivanda Melo ficaram responsáveis pela elaboração do questionário e gerenciamento das entrevistas, a primeira, também, se responsabilizando pela edição de efeitos de som e tratamento dos áudios, habilidades adquiridas nas cadeiras de Interação Humano-Computador e Design de Som. O aluno Henrique Ellery Maggioni teve como foco a produção da narrativa e roteiro, assim como gerenciamento do processo de produção do vídeo, incluindo sua edição e implementação, habilidades adquiridas em disciplinas como Linguagem Audiovisual, Edição Audiovisual e Narrativas Múltimídia. Maria Ivani Carvalho, com seus conhecimentos adquiridos em disciplinas como Instalações Multimídia, estava encarregada do processo de criação de uma instalação para o vídeo interativo, assim como a gravação e edição do vídeo na produção da obra.

O processo foi dividido em três grandes etapas que estão descritas neste relatório. A primeira delas sendo o processo de compreender melhor sobre o tema, neste caso ansiedade. Com o auxílio de autores como Acharya (2009) e os resultados obtidos com a aplicação de um questionário, desenvolvido pela equipe e aplicado junto aos alunos da Universidade Federal do Ceará (UFC), foi possível angariar informações suficientes para gerar o conteúdo necessário para a segunda etapa.

Em seguida foi preciso desenvolver um roteiro. Para isso foi essencial o estudo de técnicas de escrita e criação de narrativas disponibilizados nas obras de Howard e Mabley (1993) e de Fields (2005) que auxiliaram também na estruturação do documento.

Por fim é discutido todo o processo da produção do vídeo, passando pelas fases de pré-produção, produção e pós-produção, explanando, em grande parte, as técnicas de Clevé (2006) e Hardy (2001) que devem ser aplicadas para que a produção seja feita da forma mais eficaz possível. É também descrito o processo de implementação da interação e as diferentes ferramentas utilizadas para criar o produto final.

## 2 ANSIEDADE EM ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS

Com os avanços no campo da medicina, muitas doenças que antes tinham alta incidência de mortalidade, ficaram sob controle. À medida que velhos problemas eram solucionados, novas dificuldades foram sendo encontradas na forma de doenças crônicas não transmissíveis como diabetes, câncer e alcoolismo (ACHARYA, 2009). Essas doenças necessitavam de um melhor entendimento do aspecto social e comportamental das pessoas, o que levou a uma nova era de estudos que aumentaram as dimensões sobre saúde, dentre elas o campo mental, social e emocional. Esses campos têm uma relação direta com estresse e doenças induzidas pelo estresse (ACHARYA, 2009).

De acordo com *World Health Organization* (2018), o índice de casos de transtornos mentais está aumentando em todo o mundo. Entre 1990 e 2013, o número de pessoas que sofrem de depressão e/ou ansiedade aumentou em quase 50%, de 416 milhões para 615 milhões. Cerca de 10% da população mundial é afetada, e os transtornos mentais respondem por 30% do ônus global das doenças não fatais.. Alunos universitários são um dos segmentos, da população mundial, que mais estão propensos a sofrerem com estresse devido ao ambiente em que está inserido, sendo submetido a inúmeras avaliações, constantes mudanças ao seu ambiente, altas demandas de trabalho e submetido a níveis de expectativa elevados pelas pessoas a sua volta gerando um quadro de ansiedade nos alunos (SAILER; HAZLETT-STEVENSON, 2009). Em pequenas doses isso pode estimular o aluno a aprender e a se esforçar mais, mas se submetido repetidamente a essas condições por longos períodos de tempo isso pode se tornar prejudicial para a pessoa mentalmente, reduzindo sua autoestima, diminuindo o rendimento acadêmico e a efetividade das suas relações interpessoais, e criando um ciclo de culpa e dúvida sobre si (ACHARYA, 2009). O autor também ressalta que altos níveis de estresse podem estar relacionados a doenças como úlceras, hipertensão, insônia, dores de cabeça, dentre outras.

Ansiedade é um conceito complexo. Isso pode ser ilustrado a partir das várias definições que ela possui na literatura. Para este relatório será considerada a descrição feita por Castillo *et al.* (2000) que diz que ansiedade “é um sentimento vago e desagradável de medo, apreensão, caracterizado por tensão ou desconforto derivado de antecipação de perigo, de algo desconhecido ou estranho”.

Um estudo realizado no Canadá por Purdon *et al.* (2001 *apud* SAILER; HAZLETT-STEVENSON, 2009) investigou a natureza da ansiedade em alunos universitários. O objetivo era ver a frequência dos sintomas da ansiedade apresentados nos sujeitos, além de analisar como a ansiedade influencia a percepção que outros tinham perante eles em aspectos como estética e inteligência. O que foi observado, analisando 81 alunos, é que muitos sofrem de ansiedade em diferentes momentos e que existe uma visão negativa perante aqueles que possuem níveis mais elevados de ansiedade, no entanto, estes demonstravam mais compaixão do que os que não apresentavam sintomas (SAILER; HAZLETT-STEVENSON, 2009) e isso pode ser atrelado a um maior nível de empatia por entenderem o que está acontecendo com o outro.

Dentro do campo psicológico Niezink (2008) diz que o estado de empatia pode ser definido e mensurado como uma resposta emocional instantânea quando exposto ao sofrimento de outra pessoa. Stürmer *et al.* (2006), por sua vez, descreve empatia como uma reação emocional que inclui sentimentos de compaixão, preocupação e ternura. Empatia promove, então, informações de que o ajudante valoriza o bem-estar do outro e por isso deve querer ajudar (BATSON *et al.*, 1995). Pode-se concluir com base nessas afirmações que a empatia pode ser conquistada quando um se coloca na perspectiva do outro e pode ser um modo de conduta importante no caminho da conscientização sobre ansiedade, por ser um componente importante na cognição social que contribui com as habilidades de compreender e responder às emoções dos outros (SPRENG *et al.*, 2009).

Com o intuito de melhor compreender o quadro de ansiedade dentro de ambientes acadêmicos, foi realizada uma pesquisa online e entrevistas sobre o tema com alunos da UFC. Estes foram escolhidos devido a uma maior facilidade de conseguir voluntários para as entrevistas e pela acessibilidade da equipe aos grupos e fóruns da universidade para divulgação da pesquisa. Dos alunos que participaram das entrevistas e das pesquisas sua grande maioria cursa SMD. Houve, também a participação de estudantes dos cursos de Cinema e Audiovisual, Design, Biotecnologia, dentre outros.



## 2.1 Pesquisa online

Uma pesquisa, de acordo com Sue e Ritter (2007), é um sistema para coleta de informações. Ela será necessária para melhor compreender o quadro de ansiedade nos alunos e auxiliar na definição da narrativa. A aplicação dela *online* na forma de um questionário permite uma maior facilidade na sua construção, além de ser uma forma eficiente de distribuição para atingir rapidamente o público desejado. É, também, uma forma anônima de conseguir dados de diferentes grupos de pessoas e permite maior flexibilidade e conveniência para os envolvidos (BHASKARAN; LECLAIRE, 2010). A ferramenta utilizada para confecção do questionário foi o Google Forms<sup>1</sup>, por ser de fácil manuseio, poder gerar um *link* que pode ser enviado e aberto pelos *Smartphones* e ser de uso gratuito.

Quando elaborando uma pesquisa, é importante atentar-se ao objetivo que se deseja alcançar, para que as perguntas não fujam do escopo do que é necessário (SUE; RITTER, 2007). Os autores também falam da importância do formato das perguntas realizadas, dividindo-as em duas categorias, uma delas sendo as perguntas abertas que permitem coletar respostas mais detalhadas, mas que exigem um número mais elevado de esforços para preparar e analisar os dados e a outra sendo as perguntas fechadas.

As perguntas fechadas, por sua vez, disponibilizam alternativas para o respondente e tendem a compor boa parte do questionário, pois podem ser respondidas com maior facilidade e rapidez (SUE; RITTER, 2007). Estes tipos de perguntas possuem subcategorias que são utilizadas dependendo dos dados que se deseja adquirir da pessoa que está respondendo. Para a construção do questionário (APÊNDICE A) foram utilizadas questões de múltipla escolha que são compostas por três ou mais alternativas (FIGURA 1), das quais uma será selecionada. Bhaskaran e LeClaire (2010) falam da importância da existência de uma alternativa “outras”, pois abre espaço para as pessoas responderem com alternativas que o elaborador não considerou antes.

---

<sup>1</sup> Programa de elaboração de formulários. Disponível em: <<https://www.google.com/forms/about/>> Acesso em: 30/05/2018

Figura 1 - Exemplo de questão múltipla escolha

**7. Quando você é procurado por essas pessoas, como você reage? \***  
*Mark only one oval.*

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

Other: \_\_\_\_\_

Fonte: Autor

A segunda maior parcela do questionário é composta por perguntas de escala de avaliação (FIGURA 2), o respondente seleciona uma única avaliação para a sua pergunta, em uma sequência gradual de possíveis escolhas. Quando construindo a escala é importante atentar-se se ao número de opções que o respondente pode escolher e as descrições dadas a elas. Sue e Ritter (2007) sugerem o uso de quatro ou cinco opções para a maioria dos questionários. Foi decidido utilizar uma quantidade ímpar de opções, pois os autores explicam que em um cenário com um número par de opções as pessoas tendem a escolher a alternativa de caráter mais positivo, além de também poder causar constrangimento àqueles que possuem uma opinião neutra em relação ao assunto da pergunta. Devido à natureza delicada das perguntas foi substituída a opção neutra por uma em que o respondente, caso se sinta desconfortável, não precise responder.

Figura 2 - Exemplo de questão de escala de avaliação

**8. Por favor leia cautelosamente cada item e marque o quão você concorda ou discorda com cada uma das situações listadas abaixo. \***  
*Mark only one oval per row.*

	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"/>

Fonte: Autor.

O questionário foi dividido em três seções:

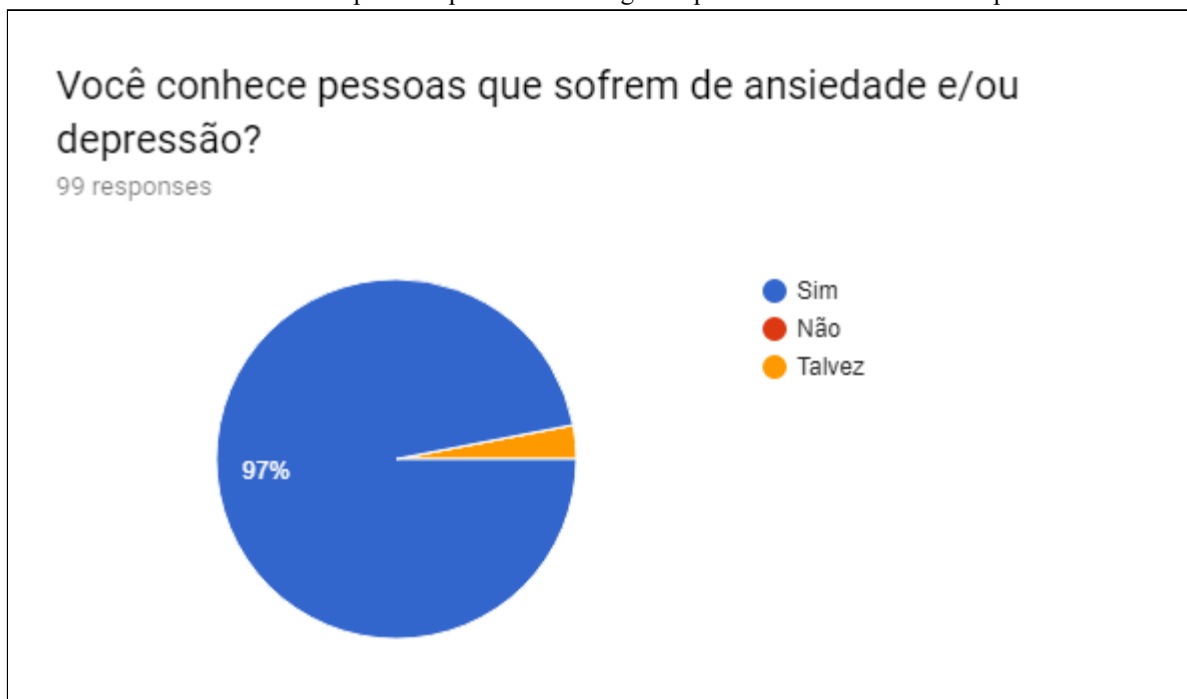
- Perguntas demográficas: À medida que os respondentes progredem no questionário eles sentem uma maior necessidade de terminá-lo, por isso é importante que as primeiras perguntas sejam simples e rápidas de responder (SUE; RITTER; 2007), e também por essa razão, foi decidido iniciar o questionário com estas perguntas. Elas também são muito importantes pois são utilizadas para determinar fatores característicos da amostra como idade, gênero e escolaridade dos sujeitos, para que possa se ter uma noção da amostra (BHASKARAN; LECLAIRE, 2010).
- Convívio com pessoas ansiosas/depressivas: esta seção foi baseada no quociente de empatia<sup>2</sup> desenvolvido por Baron-Cohen e Wheelwright (2004). O autor diz que esse quociente é usado por profissionais da área de saúde para análise de características relacionadas a autismo, mas como níveis de empatia variam muito entre indivíduos, até mesmo aqueles que não possuem transtornos mentais, pode ser aplicado na população em geral. Aqui foram utilizadas perguntas do tipo escala de avaliação e múltipla escolha.

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://psychology-tools.com/empathy-quotient/>> Acesso em: 29/05/2018

- Ansiedade e depressão no contexto multimídia: nesta seção houve interesse em descobrir como os alunos eram expostos ao tema e qual a opinião deles em relação à abordagem que esses meios usavam. Aqui, também, foram utilizadas perguntas do tipo escala de avaliação e múltipla escolha.

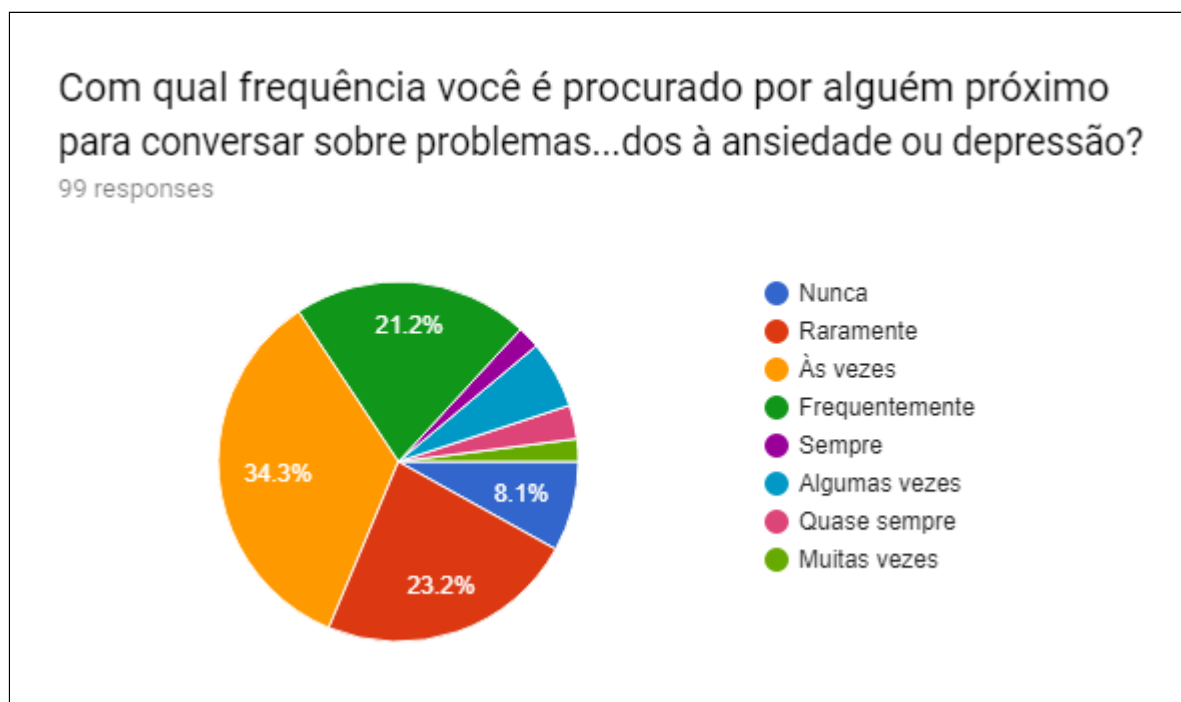
Foram coletados dados de 99 alunos e os resultados encontrados puderam revelar que quase 100% das pessoas lidam com alguém que sofre com ansiedade ou depressão. Esse resultado visto no GRÁFICO 1 junto aos resultados do GRÁFICO 2, mostram informações contrastantes, por um lado muitas pessoas são afetadas pelo problema, mas por outro muitos ainda não procuram ajuda ou conversam sobre sua situação com certa frequência, o que demonstra o quão importante é estimular debates sobre o tema.

Gráfico 1 - Índice de pessoas que conhecem alguém que sofre de ansiedade ou depressão



Fonte: Autor.

Gráfico 2 - Índice de frequência em que alguém é procurado para conversar sobre problemas de ansiedade ou depressão.



Fonte: Autor

Os resultados encontrados na segunda seção deixam claro que os meios de consumo de mídia mais utilizados são o *Notebook* e o *Smartphone* tendo como ferramentas prevalentes na busca sobre o tema *browsers* como a Google (72.7%) e redes sociais como o Facebook (57.6%). Quanto aos tipos de mídia consumidos, nos quais a ansiedade era um tema, tem-se filmes e séries como fonte principal do consumo chegando a quase 82%.

Em relação às abordagens feitas por essas mídias sobre o tema, mais de 50% concordam que a temática não está tão presente nesses contextos e que acreditam ser importante que esteja inserido nestas para melhor conscientizar seus usuários.

Analisando estes resultados é possível concluir que há uma necessidade de mais produtos midiáticos abordando o tema sobre ansiedade e depressão, como a série “*13 Reasons Why*”<sup>3</sup>. Com isso viu-se uma oportunidade de criar um produto audiovisual que pudesse conscientizar aqueles que o vissem.

<sup>3</sup> Disponível em: <[www.Netflix.com](http://www.Netflix.com)> Acessado em: 09/07/2018.

## 2.2 Entrevista semi-estruturada

Para se ter uma visão mais completa do quadro de ansiedade nos alunos e adquirir uma compreensão mais a fundo dos desafios e dificuldades que eles tiveram que superar foi realizada uma entrevista semiestruturada de caráter qualitativo com aqueles que, no questionário, se disponibilizaram para comparecer e contribuir com suas experiências.

Uma entrevista semiestruturada é elaborada tendo uma série de perguntas formuladas antecipadamente, mas estas são escritas de tal forma a dar mais liberdade ao entrevistado na hora de responder (WENGRAF, 2001). Esse tipo de entrevista é composta por perguntas abertas e mais teóricas que incentivam o entrevistado a dar respostas baseadas em sua própria experiência e que precisam ser construídas com base no objetivo e em uma ordem clara e lógica (GALLETTA; CROSS, 2013). Isso permite que a entrevista ocorra fluidamente e sem o entrevistado ficar confuso ou desconfortável.

O bem estar e conforto do entrevistado é de extrema importância. Galletta e Cross (2013) dizem que para iniciar a entrevista deve ser apresentado o propósito dela e demonstrado gratidão pela participação. Logo após, é necessário obter permissão do entrevistado para realizar a entrevista e para gravar a sua voz, explicando a natureza da gravação e sua finalidade (BARBOSA; SILVA, 2010), deixando também claro que ele está livre para responder ou não qualquer pergunta que for feita. Para isso pedimos para os entrevistados falarem seus nomes completos e darem permissão oral no início da gravação para que pudéssemos realizar a entrevista e documentar os relatos.

Por se tratar de um tema delicado, e para evitar perguntas que possam constranger os entrevistados, foi solicitada a ajuda de Eduardo de Melo Távora, que atua na Divisão de Atenção ao Estudante na Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis (PRAE/DAE) na UFC. Ao longo de três reuniões foram discutidos detalhes sobre o projeto de criar um vídeo interativo e com ajuda do profissional foi criado um roteiro (APÊNDICE B) para conduzir as entrevistas que ocorreram durante o mês de outubro de 2017.

O objetivo principal da entrevista era o de adquirir informações sobre a experiência pessoal dos entrevistados como situações pelas quais eles passaram (FIGURA 3), sensações físicas que eles tiveram nesses momentos e que tipos de circunstâncias podem elevar os seus níveis de ansiedade. Cada sessão durou cerca de quinze minutos por entrevistado e estes possuíam horário marcado para evitar filas de espera. Na sala, além dos entrevistados,

estavam também dois membros da equipe, um para conduzir a entrevista, realizando as perguntas e interagindo com o entrevistado e outro que tinha o trabalho de apenas anotar os elementos importantes dos depoimentos para facilitar na análise deles depois.

Figura 3 - Exemplo de perguntas aplicadas na entrevista.

**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?**

Fonte: Autor com auxílio do profissional Eduardo de Melo Távora

Foram realizadas, no total, 17 entrevistas. Para facilitar a análise das gravações Wengraf (2001) sugere que seja feita uma transcrição das informações consideradas mais importantes. Para melhor categorizá-las, foram elaborados tópicos de acordo com as perguntas existentes no roteiro da entrevista. Um dos principais tópicos é baseado na primeira pergunta em relação ao nível de ansiedade do entrevistado, uma escala apresentada pelo profissional Eduardo de Melo Távora. Os níveis são categorizados como Baixo, Moderado, Elevado e Diagnosticado e podem ser lidos com mais detalhes no roteiro de entrevista (APÊNDICE B). Esse enquadramento auxilia na análise das respostas no sentido de entender a perspectiva do entrevistado, levando isso em consideração quando avaliando os relatos. O relato dos resultados pode ser verificados a seguir:

- Nível de ansiedade: os entrevistados demonstraram possuir um índice de moderado para elevado, com alguns já frequentando psicólogos e tendo sido diagnosticados;
- Gatilhos de ansiedade: aqui houve respostas variadas, muitas envolvendo a relação com membros da família, assim como muitos relatos de problemas envolvendo trabalhos e responsabilidades tanto acadêmicas quanto profissionais como a entrega de projetos e trabalhos. Houve também o aspecto da interação com outras pessoas e a dificuldade de se expressar quando sujeito a ocasiões sociais;
- Principais influenciadores da ansiedade: a falta de compreensão dos outros perante seus problemas, uma sensação de inferioridade e manifestação de baixa autoestima

devido a não possuir um rendimento ou um trabalho ao nível dos colegas e medo de julgamento dos outros;

- Sintomas físicos e psicológicos: muitos comentaram na taxa elevada de batimentos cardíacos e a baixa da pressão. A incapacidade de falar, problemas como gastrite, aumento na taxa de suor e visão turva no momento das crises também foram mencionados por muitos;
- Situações específicas: aqui foram registrados relatos específicos vividos pelos entrevistados. Essas histórias deram uma base para a elaboração do roteiro;
- Ajuda dos amigos/mais próximos: muitos possuíam amigos e familiares de confiança para conversar sobre seus problemas, mas também havia pessoas que não levavam o problema a sério dizendo que “tudo vai ficar bem, relaxa” o que, de acordo com os entrevistados, não ajuda;
- Nível de empatia: a maioria possuía um alto nível de empatia com pessoas que sofrem de ansiedade e também conviviam com elas ;
- Outros pontos importantes: foram mencionados espaços de convivência existentes na UFC que realizam rodas de conversa assim como outras informações, como a existência de pessoas que querem ajudar mas não sabem como.

Os resultados mostraram diversas semelhanças entre aqueles que possuíam um nível mais elevado de ansiedade. O conjunto desses depoimentos junto aos resultados encontrados com o questionário serviram como base para criação da narrativa utilizada no roteiro do vídeo interativo, deixando-o mais fiel a realidade.



### 3 VÍDEOS INTERATIVOS

Miller (2004) fala que a interatividade é uma de duas possíveis formas de se identificar com conteúdo, a outra sendo passiva. Ao experimentar da primeira forma o usuário está envolvido diretamente com o conteúdo podendo explorar e influenciar diretamente o material apresentado. Como a palavra “interativo” indica, é uma experiência ativa, ele se torna um participante. O autor continua explicando que é uma relação entre o usuário e o conteúdo, no qual, o segundo age de uma certa forma e o primeiro reage de acordo criando uma maior imersão.

No mundo cinematográfico a interatividade teve seu início em uma era pré-digital e teve seu desenvolvimento inevitavelmente moldado pelas tecnologias em evolução e apesar da inerente linearidade dos filmes projetados e a necessidade de equipamentos que permitissem que a audiência realizasse escolhas através de alguma interface. Os primeiros filmes interativos conseguiram implementar tanto uma estrutura de enredo com múltiplos desfechos e caminhos como narrativas que progridem em paralelo (HALES, 2015).

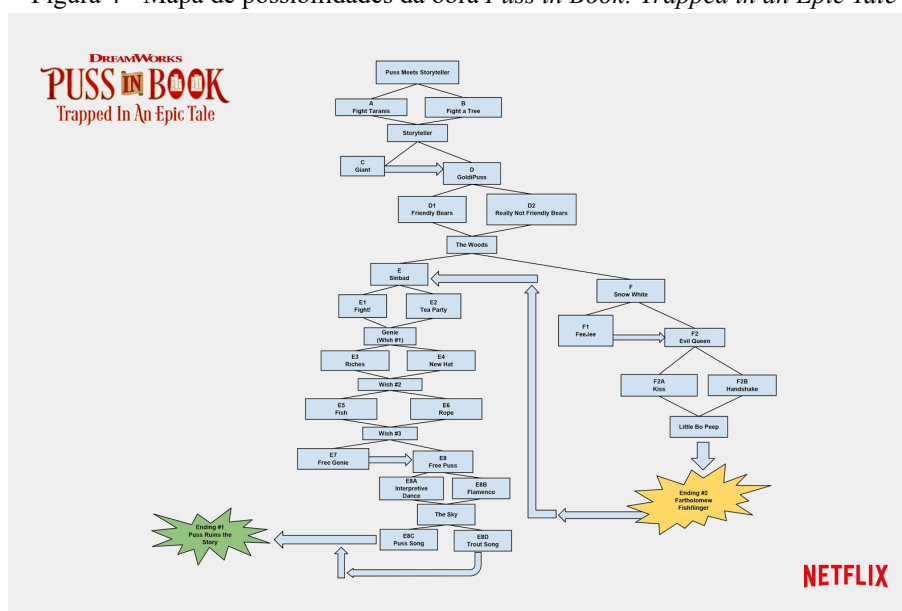
O Kinoautomat foi o primeiro experimento em cinema interativo, estreando em Montreal em 1967, idealizado por Raduz Cincera. (KOENITZ *et al.*, 2015). Nele a audiência visualizava os acontecimentos do filme não-linear “One Man and His House”. Durante a exibição do filme atores ofereciam ao público duas possibilidades de como a narrativa poderia continuar e através de dois botões acoplados a seus assentos a plateia votava. No final a versão que tivesse mais votos era apresentada. Para realizar a mudança na imagem do filme a sala de projeção possuía três projetores sincronizados tendo apenas que trocar a tampa da lente para alternar entre as versões da narrativa.

Com o passar dos anos e os constantes avanços tecnológicos, principalmente com o advento da internet, os filmes interativos foram se modificando, mas ainda mantendo sua essência como representações principalmente de sequências de imagens pré-gravadas que sofrem uma interferência na sua transmissão por parte da audiência (HALES, 2015). Hoje há vários meios de divulgar esse tipo de conteúdo com plataformas como o Youtube e Vimeo e

uma facilidade maior em criá-los com ferramentas como o EkoStudios<sup>4</sup> ou HappyYak<sup>5</sup> que estão disponíveis para o público.

A plataforma de *streaming* de séries e filmes, Netflix, de acordo com um artigo da Verge<sup>6</sup> começou a produzir conteúdo interativo, tendo lançado em 2017 o curta “*Puss in Book: Trapped in an Epic Tale*”, e um novo episódio de “*Buddy Thunderstruck*”. As obras permitem que os telespectadores escolham o percurso do enredo, possibilitando inúmeras formas de se assistir a obra. As possibilidades de uma das obras pode ser melhor observadas na Figura 4. A Netflix diz que esses episódios são parte de um experimento, que, dependendo da recepção, pode abrir as portas para novos projetos interativos.

Figura 4 - Mapa de possibilidades da obra *Puss in Book: Trapped in an Epic Tale*



Fonte: Netflix

A estrutura da narrativa da obra da plataforma de vídeos foi utilizado como base para melhor compreender de uma forma mais prática a estrutura de uma narrativa interativa. Nela pode-se ver uma série de retângulos que representam as cenas do curta. Seguindo as setas e lendo o desenho de cima à baixo pode ser ver a sequência de eventos que vão acontecer, tendo as bifurcações originando em alguns retângulos como os momentos de escolha do espectador.

<sup>4</sup> Programa de implementação de vídeos interativos. Disponível em: <<https://studio.helloeko.com/>> Acesso em: 10/06/2018.

<sup>5</sup> Programa de implementação de vídeos interativos. Disponível em: <<https://corp.happyak.com/>> Acesso em: 10/06/2018.

<sup>6</sup> Artigo sobre conteúdo interativo na plataforma Netflix. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2017/6/20/15834858/netflix-interactive-shows-puss-in-boots-buddy-thunderstruck>> Acesso em: 20/06/2018.

Esse exemplo difere um pouco na proposta do projeto desejado, pois seguindo os direcionamento das setas é possível ver que o fluxo dele possui apenas um desfecho. A proposta da narrativa e o fluxo pode ser lido no capítulo seguinte.

A interatividade em uma narrativa muda drasticamente a forma como uma pessoa experiencia uma obra de entretenimento, pois dá a ela o poder de escolher a narrativa que deseja criar (MILLER, 2004). Ela também permite que o usuário retorne à obra e tenha novas experiências realizando escolhas diferentes o que permite que ele veja, não somente mais conteúdo, mas também novas perspectivas daquele conteúdo (SHAUL, 2008). Por isso a ideia de incorporar a interatividade na base de escolhas adequou-se ao tema do projeto.

## 4 ROTEIRO

Um roteiro, diferentemente de um livro ou uma peça, retrata sua narrativa através de imagens. O conjunto dessas imagens guia o espectador, junto com diálogo e descrição, pelo contexto de uma estrutura dramática composta por começo, meio e fim, ou ato um, dois e três, respectivamente. (FIELDS, 2005).

No primeiro ato, o roteirista define o universo em que a história vai ser contada, apresentando os personagens, estabelecendo as relações do principal com os secundários, determinando a premissa dramática e mostra as circunstâncias para a ação dos personagens. O segundo ato é representado por conflito, no qual o personagem principal se depara com os obstáculos que o impedem de alcançar seu objetivo, o que é de extrema importância para o roteiro. Fields (2005, p. 25) afirma que, “Todo drama é conflito. Sem conflito, não há ação; sem ação, não há personagem; sem personagem, não há história; e sem uma história, não há um roteiro”. Por fim tem-se o terceiro ato representado pela resolução do conflito, que não deve ser confundido com o fim da história.

Um roteiro é de grande importância para a realização de um produto audiovisual, sua estrutura dá forma moldando o decorrer da narrativa, que por sua vez o supre com conteúdo, mantendo o espectador interessado na história. Para gerar o roteiro (APÊNDICE C) foi preciso, primeiro, analisar o tipo de narrativa que seria gerada. Por causa da natureza interativa do vídeo proposto neste relatório, a narrativa criada precisava ser não-linear onde o usuário pudesse participar ativamente nas escolhas dos personagens criando assim um elemento de imersão na experiência como explicado no Capítulo 3 deste relatório.

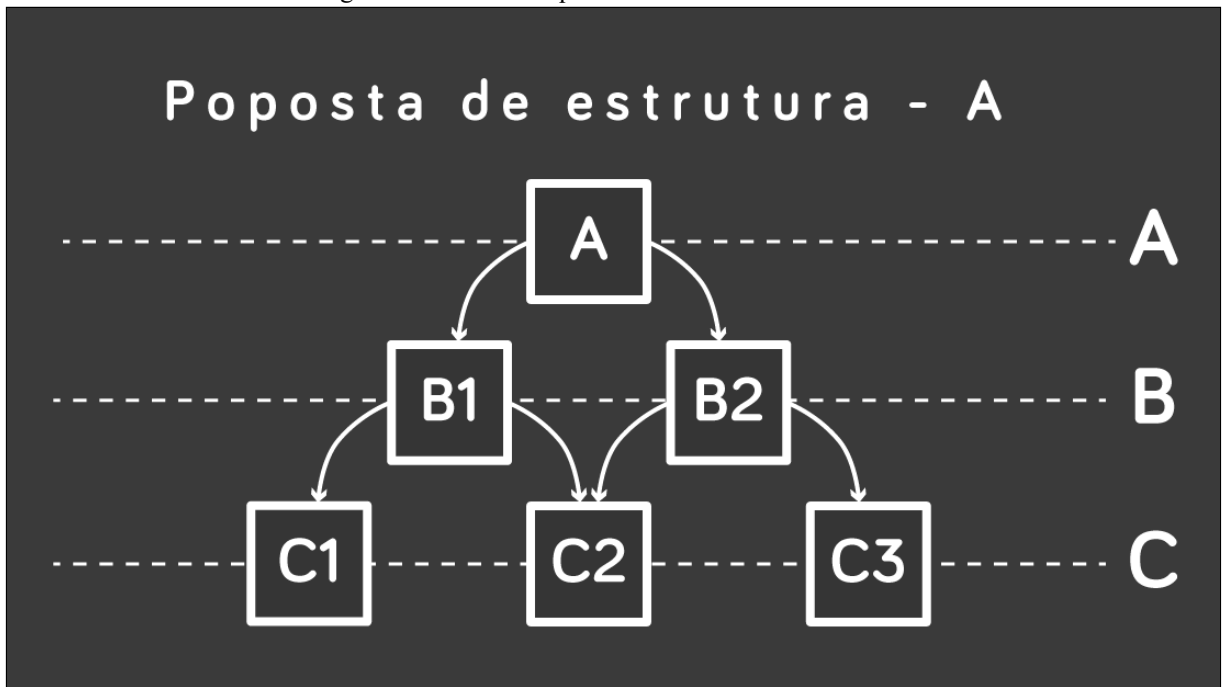
Miller (2004) diz que uma narrativa não-linear representa um enredo onde o fluxo de acontecimentos não é fixo, podendo ser mudado através da interação de um espectador. A autora continua dizendo que a narrativa é composta de diferentes cenários e momentos em que escolhas devem ser feitas e que cada uma terá uma consequência atribuída a ela. Uma das estruturas mais comuns utilizadas para isso é a *branching structure* na qual o espectador recebe um número claro de opções, em momentos pré determinados, para progredir no enredo. O desenho desse tipo de estrutura é similar a uma árvore com muitos galhos e ramificações iniciando de um único tronco.

## 4.1 Estrutura

A estrutura é o método de organização de um produto interativo, ela pode ser considerada os “ossos” do projeto e dá sustento aos diversos elementos que entram em contato com o usuário, além disso, também ajuda a determinar a natureza da interatividade. Quando bem estruturados o produto funciona bem e isso se traduz em uma boa experiência para o usuário (MILLER, 2004). Uma base estrutural fraca pode enfraquecer consideravelmente um projeto que, de outra forma, tem excelentes elementos.

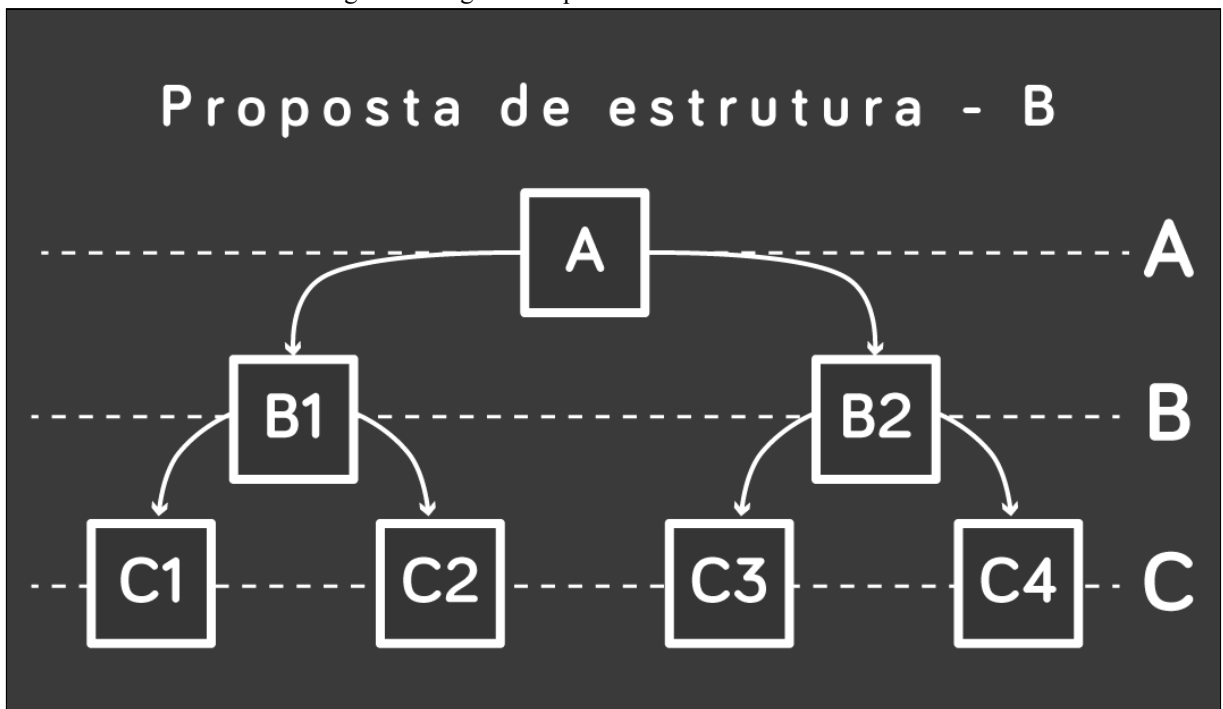
Seguindo a regra dos três atos foram construídas duas estruturas, ambas com três níveis -representando os atos- consistentes de elementos que representam as cenas do vídeo e entre cada nível existe um momento de decisão que será chamado de *node*, termo descrito por Miller (2004) para designar os instantes em que a narrativa se divide em mais de uma possibilidade. A primeira estrutura (FIGURA 5) possui caminhos que se cruzam durante o desenrolar da história, possuindo desfechos iguais para mais de uma sequência de decisões. Isso diminuiria o número de gravações por existir cenas reutilizáveis, mas exigiria maior esforço na construção de uma narrativa coerente. A segunda estrutura (FIGURA 6) segue uma lógica binária de cenas, possuindo quatro caminhos distintos com seus respectivos desfechos. Essa proposta requeriria um maior número de cenas gravadas, mas cada ação teria uma consequência exclusiva, facilitando na construção da narrativa. Em ambas as propostas as cenas foram nomeadas com uma letra A, B ou C para representar em que ato ela se passa e um número representando a versão daquele ato. Desta forma a segunda versão de uma cena no segundo ato seria descrita como Cena B2.

Figura 5 - Primeiro esquema de estrutura da narrativa.



Fonte: Autor

Figura 6 - Segundo esquema de estrutura da narrativa

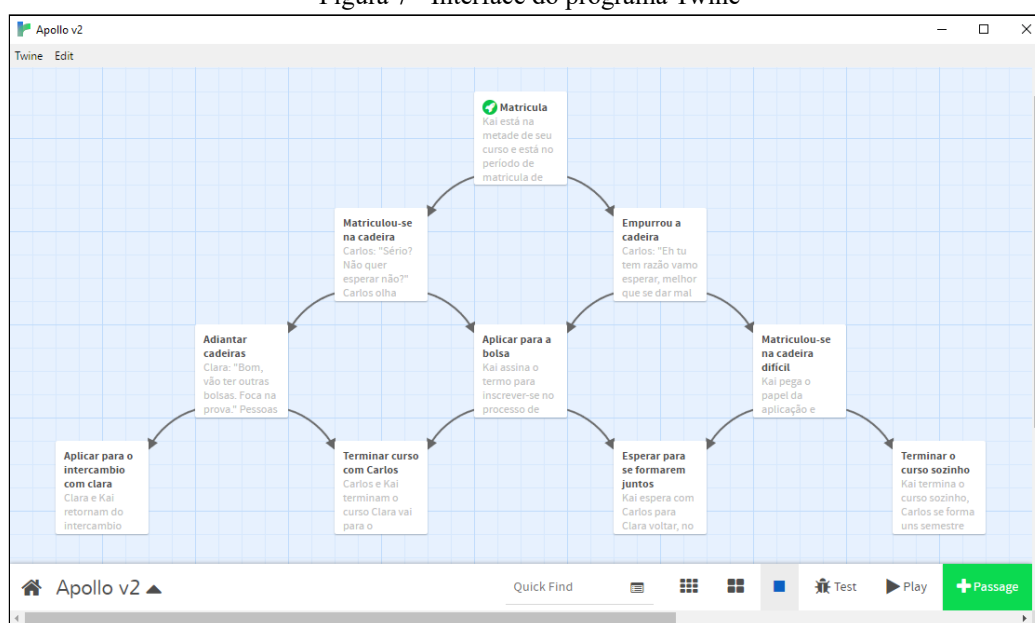


Fonte: Autor

Para testar as estruturas foi utilizado o Twine<sup>7</sup>, programa *open-source*<sup>8</sup> dedicado para construção de narrativas não-lineares. Ele possibilita visualizar a estrutura geral do enredo como indicado na Figura 7 e possui uma ferramenta que permite testar a história expondo-a em forma de texto e apresentando para o usuário de forma interativa (FIGURA 8) os *node* sem a necessidade de conhecimentos de linguagens de computador.

Após análise das duas formas de estruturar a narrativa, foi escolhida a versão com divisões binárias, por facilitar a escrita e dar mais opções de desfechos, optando assim por gravar um número maior de cenas.

Figura 7 - Interface do programa Twine

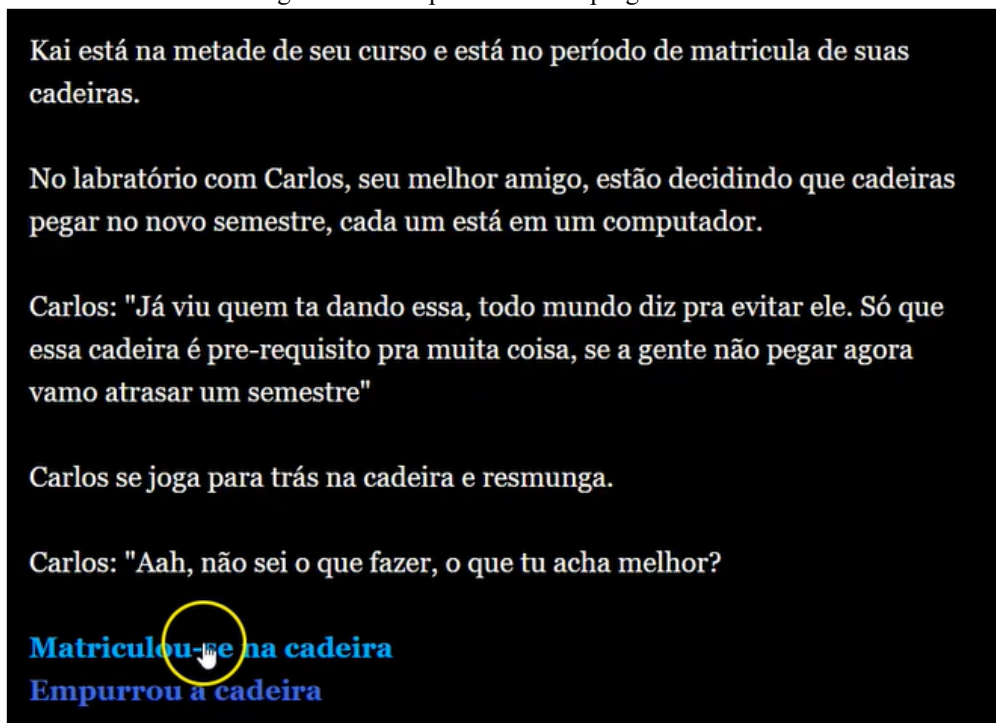


Fonte: Captura de tela do programa Twine

<sup>7</sup> Programa de desenvolvimento de narrativas não lineares. Disponível em: <<https://twinery.org/>> Acesso em: 02/06/2018.

<sup>8</sup> Software cujo código está disponível de graça para o público utilizar, copiar, modificar, distribuir ou licenciar. Disponível em: <<http://www.dictionary.com/browse/open--source>> Acesso em: 10/06/2018

Figura 8 - Exemplo de teste no programa Twine



Fonte: Captura de tela do programa Twine

## 4.2 Narrativa

Contar histórias é uma parte importante da cultura humana, tanto em entretenimento quanto na educação permitindo que se aprenda sobre a sociedade e o passado dela. Criando-se histórias é possível estruturar a percepção e compreensão sobre o mundo de forma a ser passada para gerações futuras (MAZALEK; WOOD; ISHII, 2001). Entende-se por história ou narrativa tudo que representa um evento ou uma série de eventos causados por uma entidade, onde o leitor tem noção, de um lado, do tempo e a ordem em que os elementos estão sendo lidos e, do outro lado, o tempo em que os eventos da história devem acontecer e em que ordem (ABBOT, 2008).

Existem inúmeras formas de narrativas pelo mundo. Dentre os veículos de transmissão temos a língua articulada, seja ela oral ou escrita, imagens, móveis ou estáticas, gestos e uma ordem misturada de todas as anteriores. Em meio da infinita variedade de formas que ela pode tomar, ela está presente o tempo todo, em todos os lugares e em todas as sociedades, não havendo em nenhum lugar ou momento uma população sem narrativas (BARTHES, 1975).



A narrativa possui diversos elementos que a compõem. Howard e Mabley (1993) falam que para se escrever uma boa história é preciso estar atento a cinco pontos considerados essenciais, que foram seguidos para a construção do roteiro do trabalho aqui em questão:

- A história deve ser sobre alguém com quem se tem empatia;
- Esse alguém quer muito algo;
- Esse algo é difícil, mas não impossível, de se conseguir ou fazer;
- A história deve ser contada para alcançar o maior impacto e participação da audiência durante o desenrolar dela;
- A história deve terminar de forma satisfatória (o que não significa que deva necessariamente ter um final feliz).

Observando o primeiro elemento para criação dos personagens, foi considerada a análise dos depoimentos vistos na seção 2.2. Baseando as características dos personagens em experiências de pessoas reais, pode-se criar um vínculo mais forte de empatia com elas (JAMES, 1987). Os aspectos que mais chamaram atenção foram as reações físicas e mentais que as pessoas apresentam quando expostas a situações de elevado estresse, assim como a reação de outras pessoas com estas. Com isso foram criados dois personagens principais que pudessem representar pessoas que não sofrem tanto com ansiedade e pessoas que possuem um nível mais elevado.

Os nomes dos personagens foram escolhidos pelos seus significados descritos no Dicionário de Nomes Próprios<sup>9</sup>. O primeiro personagem desenvolvido se chama Augusto, que de acordo com o site quer dizer “sagrado” ou “consagrado” e tinha como intuito enaltecer o personagem e caracterizá-lo como alguém confiante e admirado pelos seus colegas e amigos. O segundo personagem ganhou um nome que consistente com a forma que ele se sente em relação a si. Paulo foi escolhido por possuir como definição “pequeno”.

O contexto escolhido para nortear as ações dos personagens foi o de uma apresentação de trabalho acadêmico. Medo ou apreensão em falar em público foi um tema em comum nos depoimentos e é algo que todo aluno eventualmente experiência na sua vida acadêmica. Howard e Mabley (1993) falam que é essencial que a audiência sinta algum nível de empatia

---

<sup>9</sup> Site com o significados de nomes próprios. Disponível em: <<https://www.dicionariodenomesproprios.com.br>> Acesso em; 01/06/2018

pelos personagens. Por ser uma situação tão comum há uma chance maior de o leitor da obra se identificar com a situação dos personagens, essa conexão os torna mais inseridos na história.

O primeiro ato da narrativa inicia com Augusto finalizando sua apresentação e sendo parabenizado por todos pelo bom trabalho. Paulo, então, entra na sala atrasado e pede desculpas ao amigo por não poder ter visto a apresentação e agora está nervoso para a sua. Conflito é um elemento indispensável para uma história sem ele o espectador rapidamente perde o interesse na narrativa (JAMES, 1987). Para gerar conflito foi criado um terceiro personagem, Vitor, para ser a fonte das decisões contrastantes de Augusto. Vitor, então chama Augusto para conversar e o convida para jogar cartas, ao invés de ficar na sala vendo o resto das apresentações.

Para incorporar a interatividade foi escolhido uma narrativa na qual as ações de Augusto fossem escolhidas pelo usuário, semelhante aos métodos usados nas obras do Netflix descritas na seção 2.1, e elas afetariam a vida de Paulo positivamente ou negativamente, dependendo das escolhas feitas. Esses momentos representam o conflito na narrativa para Augusto. Permitindo que o usuário escolha pelo personagem transformando a narrativa em uma obra dele também, pois este participa da construção do enredo. Essa forma de interatividade torna a experiência mais pessoal (SCHELL, 2008) e o fato das escolhas feitas afetarem o outro personagem aumenta a sensação de responsabilidade que o usuário tem no final da narrativa, o que ajuda no objetivo de gerar mais empatia pelas pessoas com um maior nível de ansiedade.

Para gerar mais impacto nas decisões do usuário, foi observado o filme “Bem me Quer, Mal me Quer...”<sup>10</sup>, de 2002, por Laetitia Colombani, no qual uma jovem se apaixona por um homem e tenta conquistar seu amor, mas fracassa. O espectador fica então com uma sensação de pena e um certo remorso pelo jovem que a dispensa, vendo-o como rude e não merecedor do amor que a personagem rejeitada tem a dar. Mas o filme nesse exato momento retorna para o início e é contado por uma segunda vez, agora pela perspectiva do jovem moço, e o usuário ganha um novo ponto de vista na história, agora, vendo a moça como uma pessoa obcecada que o perseguia constantemente.

---

<sup>10</sup> Filme de Laetitia Colombani. Mais informações disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0291579/>>  
Acesso em: 02/06/2018

Essa ideia de “brincar” com a percepção do usuário foi essencial para a escrita do roteiro, e encaixava bem com o tema. Com o objetivo de conscientizar o público, viu-se uma oportunidade de pôr o usuário em ambas perspectivas: a de alguém sofrendo com ansiedade e a de alguém convivendo com uma pessoa que sofre com ansiedade.

A sequência de eventos para o segundo ato e terceiro foi decidida de forma reversa, tendo primeiro sido decidido cada tipo de final desejado. Era importante para a experiência que cada final fosse diferente tanto em sua substância quanto em sua recepção, para que o usuário, caso desejasse rever o vídeo, tivesse experiências diferentes cada vez que visualizasse a obra. Inspirado em jogos com múltiplos desfechos como “*Life is Strange*”<sup>11</sup>, os finais seguiram a seguinte lógica:

- Um final negativo de acordo com os propósitos do trabalho. Apesar de negativa o propósito dela é conscientizar o usuário sobre as atitudes que ele teve para que ele possa aprender como melhor reagir a situações como as apresentadas neste final.
- Dois finais intermediários distintos.
- Um final positivo, apelidado por Schell (2008) como o “*real ending*” e descrito por ele como o final mais satisfatório do enredo, no qual o usuário têm a sensação de ter feito as escolhas “corretas”.

Utilizando essas classificações tornou-se mais fácil de arquitetar eventos que pudessem levar a cada um desses desfechos. Após cada um destes, para finalizar a obra, o vídeo recomeçaria e seria contado novamente com sequência de eventos escolhida pelo usuário, mas agora pela perspectiva de Paulo, mostrando, ainda, o que havia acontecido antes da apresentação para melhor contextualizar seu nível de ansiedade.

### 4.3 Formatação

A formatação de um roteiro é única e simples (FIELDS, 2005). No início de uma cena escreve-se o cabeçalho em letras maiúsculas especificando o local em que a ação ocorre. Pulando uma linha, utilizando espaçamento único, é então feita a descrição da cena junto com as ações dos personagens que a compõem. Essa caracterização deve ser feita apenas com

---

<sup>11</sup>Mais informações sobre o jogo disponível em: <<https://www.lifeisstrange.com/pt-br>> Acesso em : 02/06/2018

elementos que podem ser vistos, não tendo que se preocupar em escrever sobre o que o personagem está sentindo ou pensando. O diálogo deve estar localizado no centro da página escrito com espaçamento único e com o nome do personagem em letras maiúsculas, centralizado logo acima dele (FIELDS, 2005).

Howard e Mabley (1993) falam que o trabalho do roteirista é o de manter o leitor interessado e não o de determinar como as cenas serão filmadas, erro que, de acordo com eles, muitos cometem. Os autores discutem, também, sobre a importância da formatação falando que é a primeira impressão que se têm do roteiro e que serve como auxílio estético para muitos produtores que o têm como critério de avaliação quando estão selecionando os roteiros que serão futuramente produzidos. Um exemplo de roteiro bem formatado pode ser visto na Figura 9. Para atingir os requerimentos para formatação foi utilizada a ferramenta *web Celtx*<sup>12</sup>, que é dedicada à escrita e produção de filmes, possuindo um editor de texto que formata automaticamente o roteiro, além de poder ser editado por múltiplos usuários em tempo real e ser gratuito.

Devido a natureza interativa do vídeo, envolvendo múltiplos finais, foi preciso construir o roteiro de tal forma à facilitar a sua leitura não-linear. Para isso foram observados as técnicas utilizadas em *choose your own adventure books*. Um exemplo pode ser visto na obra de Edward Packard “*Escape from Tenopia*” de 1986<sup>13</sup> em que no final de cada página havia uma frase com uma ação para o personagem e associado a ação uma página, para a qual o leitor deveria ir para caso escolhesse essa opção. Seguindo isso aplicamos esse elemento visual (FIGURA 10) no final de cada cena para guiar os leitores do roteiro.

---

<sup>12</sup> Programa para produção de roteiros. Disponível em: <<https://www.celtx.com/index.html>> Acesso em: 01/06/2018

<sup>13</sup> *Escape from Tenopia*, 1986. Disponível em: <<https://annarchive.com/files4/Escape%20from%20Tenopia%201%20Tenopia%20Island.pdf>> Acesso em: 12/07/2018.

Figura 9 - Exemplo de formatação de roteiro.

220 —SCREENPLAY—

(1) EXT. ARIZONA DESERT-DAY

(2) A blazing sun scorches the earth. Everything is flat, barren. In the distance, a cloud of dust rises as a jeep makes its way across the landscape.

(3) MOVING  
A jeep races through sagebrush and cactus.

(4) INT. JEEP-FAVORING JOE CHACO

(5) Joe drives recklessly. ANDI sits next to him, an attractive girl in her mid-twenties.

(6) ANDI (7) (shouting)  
(8) How much longer?

JOE Couple  
o' hours. You okay?

(9) She smiles wearily.

ANDI  
I'll make it.

(10) Suddenly, the motor SPUTTERS. They look at each other, concerned.

(11) CUT TO:

Fonte: Field (2005, 220 p.)

Figura 10 - Exemplo de elemento textual para guiar leitores

Augusto olha para dentro da sala e vê Paulo observando curioso.

VITOR  
E aí? Bó?

ESCOLHA: "FICAR NA AULA" (CENA B1)  
"IR COM VITOR" (CENA B2)

Fonte: Autor

## **5 PRODUÇÃO DO VÍDEO INTERATIVO**

Para a realização de um produto audiovisual é necessário entender os diferentes níveis pelos quais se passa para chegar ao produto final. Tudo começa a partir de um roteiro, ele será a base fundamental do projeto, uma vez aprovado pode-se iniciar a pré-produção. Nesta fase é feito um levantamento de tudo que será necessário para realizar o filme de acordo com a interpretação do diretor (RODRIGUES, 2007). Isso envolve gerenciar locação, definir um orçamento, gerar um cronograma para as filmagens, a elaboração do roteiro técnico pelo diretor e a decupagem do roteiro onde é elencado tudo que será necessário para filmar as cenas descritas como locações, vestuário, equipamento, equipe e atores.

A segunda fase é a produção, tendo tudo planejado e organizado na fase anterior pode-se realizar a filmagem. É de extrema importância verificar se todos os itens descritos na decupagem estão presentes para os dias da captação de imagem e garantir a presença dos atores e diretor do filme. Por estar lidando com muitas pessoas por longos períodos de tempo é necessário que seja disponibilizado comida e água para todos do elenco e da equipe para mantê-los satisfeitos durante as gravações (HARDY, 2001).

Por último, no processo de produção, tem-se a pós-produção, nela será feita a seleção dos arquivos de vídeo que farão parte do produto final. A equipe responsável pela edição do vídeo, então, realizará a montagem do filme seguindo os padrões determinados pelo diretor. Durante a edição, é adicionado os efeitos sonoros, a imagem do vídeo será tratada para corrigir as cores e aplicar os efeitos e filtros desejados. Antes de distribuir o produto final é feito uma visualização com o diretor e membros da equipe para verificar se está tudo de acordo com o idealizado (RODRIGUES, 2007).

Para finalizar o produto, este terá que ser implementado com as interações desejadas para que os usuários possam criar a narrativa que eles desejarem. O processo é melhor descrito na subseção 5.4.

### **5.1 Pré-produção**

A produção de um produto audiovisual é um quebra-cabeça, e a chave para sua solução está no planejamento (HARDY, 2001). Há tantos imprevistos que podem ocorrer durante o processo que é preciso estar o mais organizado possível e estar ciente de tudo que

deve ocorrer. O primeiro passo para realizar essa etapa envolve a decupagem do roteiro. Neste processo, são elencados todos os diferentes elementos necessários como objetos de cena, figurino, atores, locação, equipamentos dentre outros, por cena do roteiro, para a produção do vídeo (CLEVÉ, 2006). Para registrar tudo elaborou-se uma folha de decoupage (APÊNDICE D), que é um dos documentos mais importantes na hora da produção, pois é baseado nele que a equipe vai organizar o cronograma de filmagem e agendar a locação e os atores para os dias de gravação. O que não estiver nesse documento, provavelmente vai ser esquecido durante a filmagem e conseqüentemente não aparecerá no vídeo ou resultará em retrabalhos para sua posterior inclusão no projeto (HARDY, 2001).

Após registrar tudo que é necessário para a produção é preciso adquirir todos esses recursos. A melhor forma para se conseguir elementos de cena e figurino, especialmente se o vídeo possui um baixo orçamento, é solicitar o empréstimo destes de familiares e amigos (CLEVÉ, 2006). É importante que estes estejam catalogados para que sua devolução seja o mais eficaz possível depois das filmagens.

Um recurso indispensável para produções audiovisuais são os atores. Hardy (2001), sugere que seja feita uma chamada aberta para audição dos papéis e que sejam vistas pelo menos cinco pessoas por personagem, para se ter um campo maior de opções e variedades. O autor fala também que é válido utilizar de amigos e familiares para realizarem os papéis caso não haja um orçamento muito grande. Devido ao tempo limitado e à falta de pessoas próximas aos membros da equipe dispostas a realizarem os papéis, foi feita uma busca através de indicações. Foi feita uma solicitação a Luiz Santos, aluno veterano do curso de Cinema e Audiovisual da UFC, para recomendar atores que pudessem trabalhar voluntariamente para o projeto.

Foi organizada uma reunião com os atores para ser feita a leitura do roteiro para avaliar melhor suas habilidades e determinar quem ficaria com qual papel. Para se ter maior precisão nas escolhas, cada ator interpretou pelo menos uma vez cada personagem. Hardy (2001) diz que os atores devem ser tratados com muito respeito e mesmo sendo voluntários devem receber algum tipo de compensações como almoço, café da manhã, transporte e, caso seja necessário, acomodações.

O ambiente em que as cenas serão gravadas deve ser escolhido baseado nas necessidades do projeto, Clevé (2006) e Hardy (2001) falam que deve-se priorizar um local que seja de fácil acesso para a equipe de produção e se possível, caso exista necessidade de se

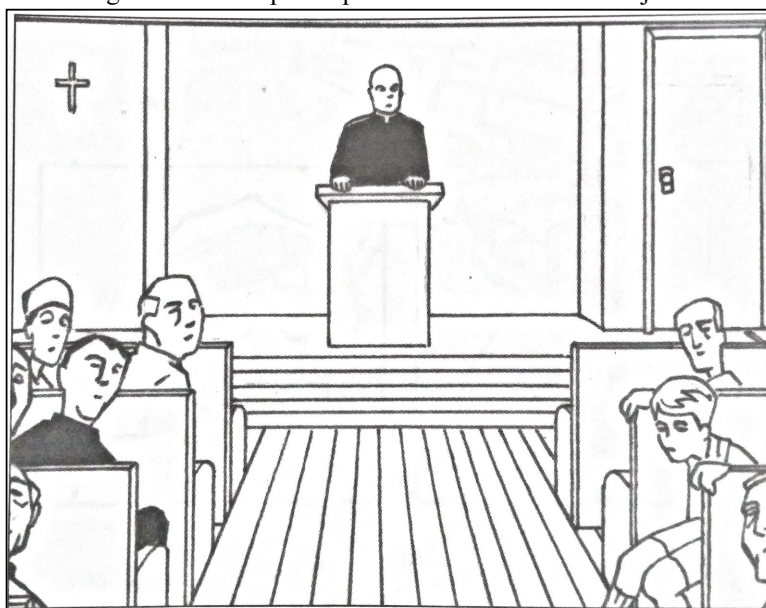
ter mais de um espaço, escolher ambientes próximos uns dos outros, para economizar tempo de transporte de recursos. Devido a esses fatores, foi escolhido o bloco acadêmico da UFC Virtual para serem realizadas as gravações, pois era um espaço já familiar, não haveriam gastos com o uso do local e ele possuía todas os elementos necessários para caracterizar as cenas descritas no roteiro: um ambiente de estudo com salas de aula, recepção e corredores.

Existe, tanto para os atores quanto para uso das locações, a uma necessidade de se ter por escrito um documento de autorização que permita que estes sejam filmados e utilizados. Os termos de Autorização de uso de imagem (APÊNDICE E), Folha de presença e autorização de uso de imagem dos figurantes (APÊNDICE F) e Autorização para uso de locação em filmagens (APÊNDICE G) foram elaborados a partir dos modelos disponibilizados na obra de Rodrigues (2007, p. 145) e são importantes, como diz o autor, para evitar complicações legais no futuro.

Tendo os aspectos técnicos definidos o diretor do projeto deve elaborar o roteiro técnico que é descrito por Rodrigues (2007, p. 65) como sendo as “especificações de planos e movimentos de câmera, segundo a visão do diretor”. O autor descreve e exemplifica diversos ângulos e planos em sua obra, mas com o objetivo de tentar gerar mais empatia pondo o usuário “nos sapatos dos personagens” foi decidido que tudo seria filmado utilizando câmera subjetiva (FIGURA 11) que “é quando o espectador ou o ator tem o ponto de vista da câmera, ou se move no lugar dela” (Rodrigues, 2007 p. 33). O motivo pela escolha dessa técnica se dá porque ela costuma ser um dos recursos mais utilizados para garantir a imersão, pois é a maneira mais poderosa de fazer com que o usuário se sinta parte da obra audiovisual (MACHADO, 2009).



Figura 11 - Exemplo de plano utilizando câmera subjetiva



Fonte: Rodrigues (2007, p. 33)

Os equipamentos utilizados para produzir o vídeo foram escolhidos baseados na necessidade para criar um produto audiovisual e que estavam disponíveis para a equipe, seja por alguém nela já o possuir ou por empréstimo de amigos e conhecidos. Estes sendo:

- Câmera DSLR EOS T6i
- Microfone Rode Videomic Rycote
- Cartão de memória Sandisk Ultra SDHC 16GB, velocidade C10, 30MB/s
- EarPods com um Headphone Plug de 3.5 mm e microphone
- Smartphones com aplicativo de gravar audio

Houve a necessidade de adquirir uma *steadycam*, equipamento utilizado para estabilizar o movimento da câmera modificando seu centro de massa. Devido ao alto custo de um no mercado optou-se por tentar recriar um utilizando materiais mais acessíveis. Seguindo os passos de um tutorial<sup>14</sup> encontrado no Youtube foi utilizado canos de PVC, que foram cortados nos tamanhos especificados no vídeo, acoplados a conectores (FIGURA 12) do mesmo material e fixados com cola de silicone para formar a estrutura da Figura 13. Para fixar

<sup>14</sup> Tutorial para construção de *steadycam*. Disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=naFwEU8mO-s&t=> Acesso em: 05/06/2018.

a câmera à *steadycam* foi feito um furo em uma das peças de união do tamanho do parafuso que se conecta a parte inferior do equipamento.

Figura 12 - Materiais utilizados para confecção de *steadycam*



Fonte: Autor

Figura 13 - Processo de confecção da *steadycam*



Fonte: Autor

O último passo desse processo foi o de realizar o cronograma de filmagem que determinaria os dias das filmagens e os recursos necessários para cada dia. A organização deste é de extrema importância, pois torna o fase da produção mais eficaz e diminui as chances de erros desnecessários como o de esquecer um artefato importante para a cena ou perda de tempo na hora de gravar (CLEVÉ, 2006). Para gerar esta relação foi levado em

consideração a necessidade dos figurantes nas cenas, os horários disponíveis de cada ator e a perspectiva de cada personagem

Foi tomado como prioridade o primeiro critério por envolver um número maior de pessoas para mobilizar. As disponibilidades dos atores vieram logo em seguida para definir melhor as datas, o que gerou cronograma de filmagem (TABELA 1).

Tabela 1 - Cronograma de filmagem

Dia/hora	Cena(s)	Perspectiva	Personagem(ens)	Atores
13/NOV/2017	A, B1, B2, C1, C2, C3, C4, Z	Augusto	Paulo, Vitor, Professor, Alunos	Mateus Menos; João Lucas Vieira de Paula; Luana Lucena da Silva; Figurantes.
14/NOV/2017	A, B1, B2, C1, C2, C3, C4	Paulo	Augusto, Vitor	Dyego Stefann; João Lucas Vieira de Paula.

Fonte: Autor

Os horários escolhidos foram baseados na disponibilidade do elenco e salas de aula no bloco da UFC virtual. Os trabalhos de produção e organização das cenas tinham início às oito da manhã, mas os atores só chegavam às 9h da manhã. Essa estratégia segue a orientação de Hardy (2001), para que a equipe tivesse tempo hábil para preparar seus espaços cênicos e equipamentos. Finalizada toda a preparação para a filmagem, o próximo passo será o de realizar as filmagens na etapa de produção.

## 5.2 Produção

O mais importante desta etapa é que todos estejam presentes. Para melhor organizar o encontro é sugerido que se elabore uma lista de chamada que serve para indicar a todos o dia e horário que devem estar no local desejado. Essa relação deve ser elaborada todos os dias para refletir o cronograma, que pode ser alterado devido a imprevistos, especialmente quando são muitos dias de filmagem (Hardy, 2001). Devido ao pequeno número de dias precisos para a filmagem deste vídeo interativo, não houve necessidade de se criar uma lista de chamada, foi apenas comunicado o cronograma para os membros da equipe e atores e dadas direções para chegarem ao local de filmagem.

Os atores precisam de algum lugar para poderem se preparar e realizar as trocas de figurino, um ambiente que preferivelmente eles possam também descansar entre as gravações. Para isso Hardy (2001) sugere separar uma sala para eles, assim como, para guardar os materiais e equipamentos que não estiverem sendo usados no momento. O autor fala também que é importante que haja comida e bebida para todos para os deixarem confortáveis. Para realizar isso foi solicitado o uso da sala da biblioteca do bloco da UFC Virtual, que possuía ar-condicionado, cadeiras e mesas para dispor os alimentos e café.

Para realizar as gravações é preciso antes ensaiar com os atores para eles que eles tenham uma noção de como a câmera vai se deslocar, quais suas marcações e em que momentos devem ditar suas falas (CLEVÉ, 2006). Como tudo estava sendo filmado com câmera subjetiva (aquela que confere uma perspectiva em primeira pessoa ao espectador), foi preciso adequar os atores a interagirem com a câmera olhando diretamente para sua lente. Para auxiliar o ator nas falas, um membro da equipe contracenava com ele ditando suas falas num tom mais baixo para não ser captado pelo microfone.

Devido à má acústica do ambiente, o microfone direcional não estava captando o som com qualidade, o que fez com que mudanças fossem propostas. Para isso foram utilizados fones de ouvido com microfones em conjunto com celulares com aplicativos de gravação. O posicionamento dos microfones foi feito bem próximo das bocas para uma melhor captação do áudio. Uma vez que os rostos não apareceriam nas imagens, esse artifício se tornou imperceptível para efeitos de filmagem. Após a captação, os áudios foram organizados e nomeados de acordo com suas respectivas cenas, a fim de evitar perdas de materiais e podem acelerar o processo de edição. (CLEVÉ, 2006).

Durante a produção a equipe percebeu a importância do processo de pré-produção vendo que sempre há a possibilidade de planejar mais do que já havia sido organizado. Como exemplo tem-se o fato de apesar do levantamentos dos objetos necessários ter sido feito, alguns acabaram faltando no dia, pois não ficou claro quem deveria levar qual artefato. Outro exemplo seria na hora de organizar os figurantes. Foi muito difícil, pois não havia sido feito um levantamento definitivo das pessoas que iriam participar da filmagem nesse sentido, o que acabou por custar a equipe algumas horas de produção por necessitar buscar mais pessoas nos corredores e, então, ensaiar e explicar o processo para elas.

Após tudo ser filmado, é preciso verificar todo o conteúdo e nomear os arquivos de vídeo selecionados para uso. Nesse processo é muito comum que se perceba que algo está

faltando ou que algumas cenas não funcionaram tão bem como outras. Em alguns projetos chega a ser necessária uma regravação de conteúdos.(HARDY, 2001). No caso do projeto de que trata este relatório, houve uma necessidade de mudança de ator, o que adicionou mais dois dias de filmagens ao cronograma (TABELA 2), uma vez que as cenas precisaram ser refeitas com outro ator.

Tabela 2 - Cronograma adaptado após primeira filmagem

Dia/hora	Cena(s)	Perspectiva	Personagem(ens)	Atores
13/NOV/2017	A, B1, B2, C1, C2, C3, C4	Augusto	Paulo, Vitor, Professor, Figurantes	Mateus Menos; João Lucas Vieira de Paula; Ricardo Rodrigues; Figurantes.
14/NOV/2017	A, B1, B2, C1, C2, C3, C4, Z	Paulo	Augusto, Vitor, Mãe do Paulo	Dyego Stefann; João Lucas Vieira de Paula.
20/NOV/ 2017	A, B1, B2, C1, C2, C3, C4	Augusto	Paulo, Vitor, Professora, Figurantes	Henrique Ellery Maggioni; João Lucas Vieira de Paula; Luana Lucena da Silva; Figurantes.
22/NOV/2017	Z	Paulo	Mãe do Paulo	Giovanna Magda.

Fonte: Autor

Após realizar as re-gravações foi feita uma última verificação do conteúdo e então passou-se à fase de desprodução que, de acordo com Rodrigues (2007), é o processo de devolver os materiais alugados ou emprestados e organizar o ambiente utilizado. Tudo estando arrumado, a equipe pode continuar para a etapa da pós-produção.

### 5.3 Pós-Produção

A pós-produção é a última etapa antes da distribuição da obra audiovisual. Rea e Irving (2010) descrevem essa fase como sendo o momento em que se reúne todo o material gravado, é feita uma análise do que será utilizado e então a edição do vídeo, adicionando os efeitos sonoros e de vídeo, sincronizando arquivos de fala, dentre outros para moldar a narrativa do vídeo e gerar o produto final.

O processo de edição, diferente das duas etapas anteriores, não possui uma estrutura de produção definida. Existem tarefas a serem cumpridas, mas elas não necessariamente seguem uma ordem de execução e não existe cronograma definitivo para cumprimento destas tarefas (REA; IRVING, 2010). Cada projeto é único, dependendo assim dos limites impostos sobre ele como prazos de entrega e a quantidade de recursos disponíveis para determinar os métodos e técnicas a serem aplicados para finalizar o produto (CRITTENDEN, 1995).

Para este projeto foi considerada a abordagem de Rea e Irving (2010) por sua obra tratar de curtas metragens e as peculiaridades que estes possuem em comparação com os longa metragens. Os autores enfatizam que o processo descrito não é um passo-a-passo e sim uma sugestão, devendo ser adaptado quando necessário para que o produto atinja o melhor resultado possível. Para realizar todas as etapas foi utilizado o programa de edição de vídeos Adobe Premiere Pro CC<sup>15</sup>. Este *software* foi escolhido por possuir um número grande de funcionalidades e efeitos de vídeo que podem ser aplicados e por ser a ferramenta com a qual a equipe têm mais experiência de trabalho, não tendo assim que perder tempo aprendendo a utilizar um programa.

A primeira tarefa sugerida para ser realizada é a de separar as gravações que serão utilizadas, nomeando-as na sequência em que é desejado que elas apareçam. Para este projeto os arquivos foram nomeados da seguinte maneira: “Cena + (Código da cena) + parte + (número da sequência)” separando cada elemento por um sublinhado, resultando, por exemplo, na seguinte nomenclatura “Cena\_B1\_parte\_1”. Em seguida, foi localizado o arquivo de som referente à cena e feita a sincronização entre ambos para facilitar o próximo passo.

A seguir, foi feito um *rough-cut*, no qual o conteúdo é posto em sequência de acordo com o roteiro (DANCYGER, 2007). Essa parte é importante para que se possa ter uma visão geral do fluxo da história sendo contada, logo não precisa ter um nível alto de detalhamento na edição. É aqui, também, onde devem ser feitos alguns ajustes nos arquivos de som, retirando qualquer ruído que possa ser uma distração, como por exemplo o diretor gritando “Ação” (REA; IRVING, 2010). Estando satisfatório inicia-se a próxima fase.

O estágio de *fine-cut* é aquele em que são acrescentados efeitos visuais e sonoros para dar ênfase à história e feitos os ajustes mais detalhados nos cortes (CRITTENDEN, 1995). Para essa fase foram realizados cortes para tornar a história mais fluída, removendo momentos

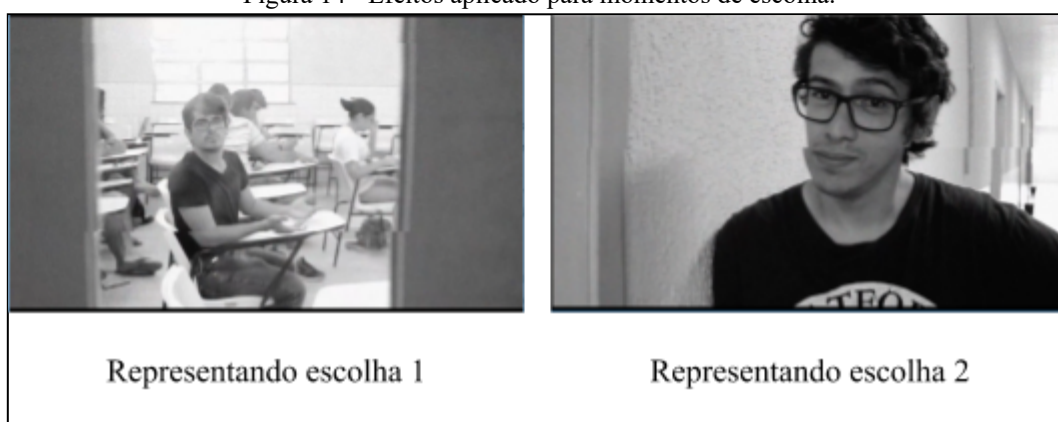
---

<sup>15</sup> Programa de edição de vídeos. Disponível em: <<https://www.adobe.com/products/premiere.html>> Acesso em: 10/06/2018.

de monotonia. Para isso foi reduzido o tamanho de cenas em que o personagem se deslocava por longos períodos, aplicando assim um tipo de corte que Rea e Irving (2010) chamam de *Cutting on Movement*, na qual pode ser feito um corte logo após um personagem iniciar um movimento, pulando diretamente para o fim da ação.

Para melhor representar o momento de escolha ao usuário foi aplicado um filtro que diminui a saturação da imagem, deixando-a em tons de preto, branco e cinza. Outra técnica aplicada nesse momento para dar maior ênfase às duas escolhas desse trecho do vídeo consiste da câmera alternar sua visão entre as duas possíveis escolhas posicionadas uma à esquerda e uma à direita (FIGURA 14) do campo de visão da câmera.

Figura 14 - Efeitos aplicado para momentos de escolha.



Fonte: Autor

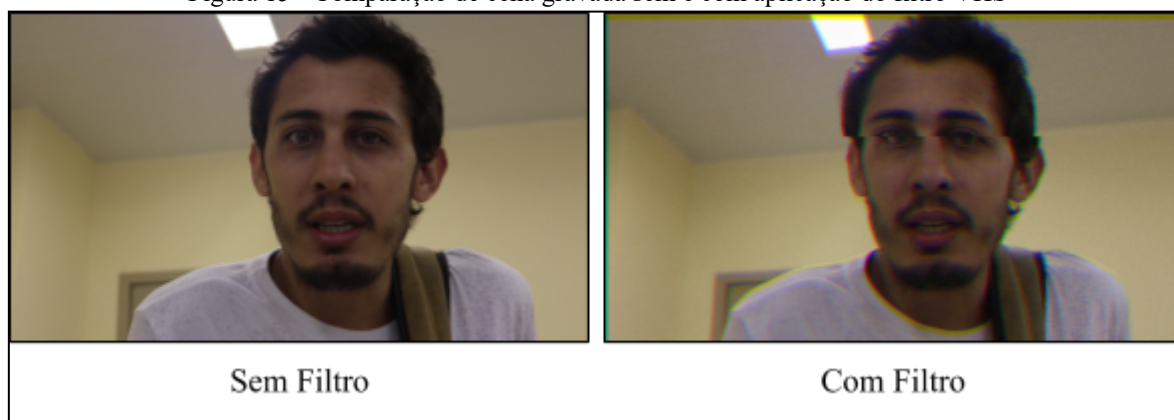
Inspirados na estética de filmes de *Found-Footage*<sup>16</sup>, os efeitos aplicados no vídeo, na segunda perspectiva, têm como objetivo simular o visual de gravações feitas em câmeras mais antigas para poder passar uma sensação de apreensão e desconforto vindo do personagem. Para isso foi criado um filtro para replicar o efeito de *Video Home Systems (VHS)*<sup>17</sup>. Utilizando um *adjustment layer*, o que permite que ajustes sejam feitos na camada sem alterar o conteúdo original. O filtro foi composto por três efeitos, o primeiro sendo *noise*, que aumenta a granulação da imagem, dando um aspecto de resolução reduzida. O segundo foi o *wave warp*, que reproduz o aspecto de uma onda se deslocando pela imagem, essa podendo ter formatos e quantidade variadas. Por último foi preciso criar cópias do trecho de vídeo e aplicar um *color balance* em cada um, ajustando os canais *Red Green Blue (RGB)* para que

<sup>16</sup> Artigo sobre *Found-Footage*. Disponível em: <<http://foundfootagecritic.com/found-footage-film-genre/>> Acesso em: 11/06/2018

<sup>17</sup> Tutorial para filtro VHS. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uvRwDaC1pHo>> Acesso em: 10/06/2018;

cada camada apresentasse apenas uma das cores. Elas, então, são sobrepostas na linha do tempo e cada imagem é deslocada alguns *pixels* em direções opostas e seu *Blend Mode* é modificado para *Screen* adquirindo, por fim, o efeito desejado (FIGURA 15).

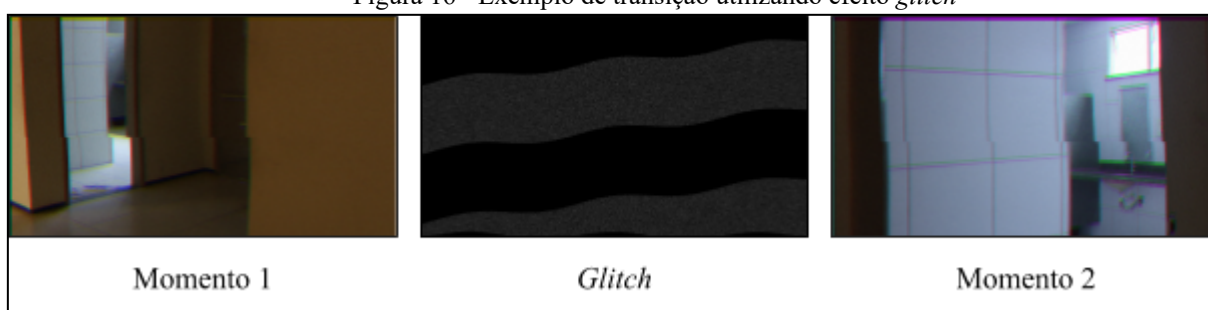
Figura 15 - Comparação de cena gravada sem e com aplicação do filtro VHS



Fonte: Autor

Para trazer mais fluidez e contexto aos cortes feitos no vídeo foram inseridas camadas para simular um *glitch*<sup>18</sup>, que são falhas no sistema ou nesse caso gravação. Para realizar essa tarefa foi aplicado um *wave warp* em cima de um trecho preto de vídeo com uma duração de três quadros entre os trechos de gravação (FIGURA 16). Este efeito também foi utilizado para distorcer a imagem em momentos de tensão durante a sequência da perspectiva de Paulo (FIGURA 17).

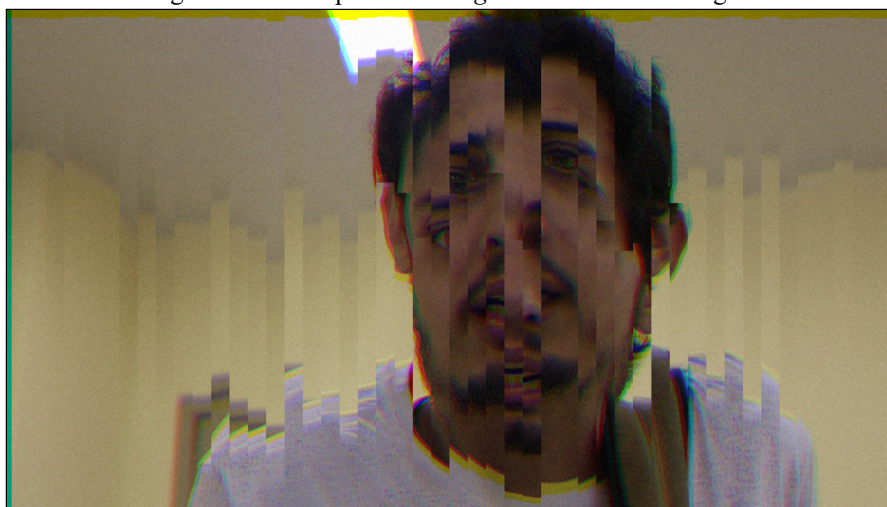
Figura 16 - Exemplo de transição utilizando efeito *glitch*



Fonte: Autor.

<sup>18</sup> Tutorial de efeito *glitch*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kd1SMC5j4i0>> Acesso em: 10/06/2018.



Figura 17 - Exemplo de efeito *glitch* distorcendo imagem

Fonte: Autor.

O último efeito aplicado foi utilizado para representar o retorno ao início do vídeo para mudar a perspectiva. Isto foi feito recriando o efeito de rebobinar<sup>19</sup> de uma fita cassete. Para isso foi selecionada uma sequência de vídeos e modificada sua velocidade de exibição para um valor negativo, o que reverte a ordem dos trechos dando a impressão de que ele está rebobinando. Para manter a consistência estética da obra, foi acrescentado o efeito *wave warp*, animando as ondas de estática criadas para melhor simular o efeito da fita cassete.

Outro aspecto muito importante do *fine-cut* é a aplicação de efeitos sonoros, pois estes podem definir, em muitos casos, a atmosfera de uma cena (DANCYGER, 2007). Para utilizar bem o poder do som foi acrescentado nos momentos de maior tensão do personagem Paulo o ritmo de um coração batendo<sup>20</sup> aceleradamente ou respiração profunda<sup>21</sup>, dependendo da cena. Desta forma criando uma sensação de apreensão que irá incitar no usuário naquele momento estes sentimentos para aumentar o nível de empatia que ele possui com o personagem. Outro elemento sonoro adicionado para dar maior contexto às ações de Paulo foi o de incluir uma manifestação dos seus pensamentos para que o usuário possa escutar eles. Para isso foi realizada uma gravação (FIGURA 18) de frases que o personagem iria manifestar nos seus pensamentos e editado nas cenas em que o personagem estivesse se sentindo ansioso ou frustrado.

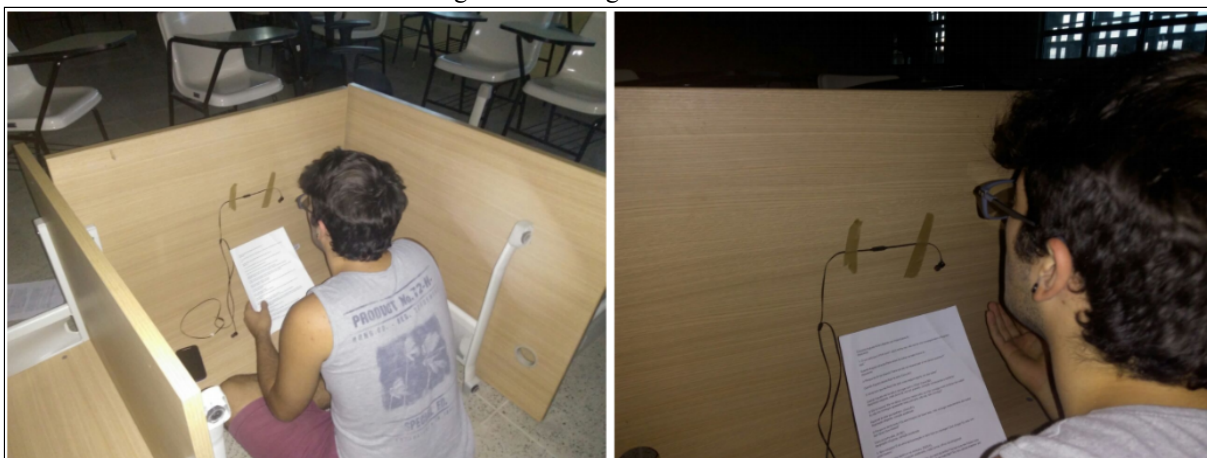
---

<sup>19</sup> Tutorial para efeito de rebobinar. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zByO2TmM1WU>> Acesso em: 10/06/2018.

<sup>20</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=3FTNLK\\_xOpI](https://www.youtube.com/watch?v=3FTNLK_xOpI)> Acesso em: 26/06/2018.

<sup>21</sup> Gravado com o ator.

Figura 18- Ator gravando áudio.



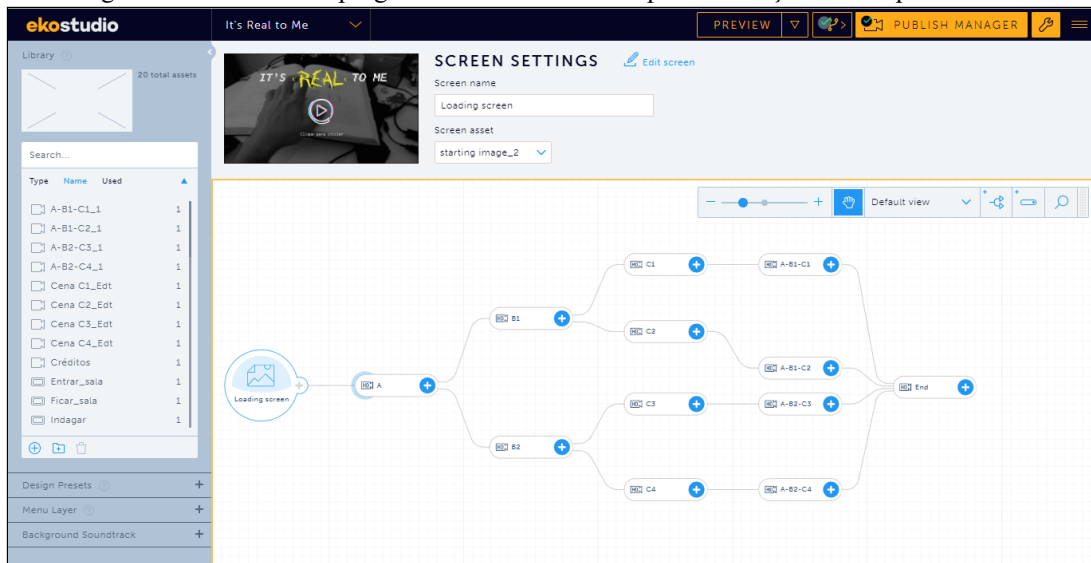
Fonte: Autor

Para finalizar a etapa da pós-produção foi necessário escolher o formato para exportação do vídeo. De acordo com Browne (2007) o mais comum utilizado é o *High definition* (HD) que é definido por qualquer vídeo que possua mais que 720 linhas de resolução vertical. Quando considerando um formato é importante estar atento ao *frame size* que pode variar entre 1080 ou 720 linhas verticais e ao *frame rate*, que determina o número de quadros que passaram em cada segundo de vídeo, estes variando entre 23.98 à 60 (BROWNE, 2007). Para este projeto foi escolhido um tamanho de 1080p e um *frame rate* de 29.97 por ser o mais comum no mercado de acordo com o autor.

#### 5.4 Implementação

A última fase antes de disponibilizar o vídeo para o público é implementar as interações. Para isso foi utilizado o programa Ekostudios que permite a criação de vídeo interativos. Este programa foi escolhido por possuir ferramentas que possibilitam a criação de botões customizados, não necessitando de instalação de programas por ser hospedado na *web* e possuir uma interface simples e fácil de interagir. O programa trabalha com clipes de vídeo para construir o mapa de interações (FIGURA 19) que conecta um arquivo a outro. Para isso foi necessário gerar um arquivo de vídeo para cada cena na qual o final fosse coerente com o início do clipe seguinte.

Figura 19 - Interface do programa Ekostudio com mapa de interações dos clipes de vídeo



Fonte: Captura de tela do programa Ekostudio

Para que o usuário possa escolher o caminho da narrativa que ele deseja visualizar é importante ter elementos dispostos na tela com os quais eles consigam interagir para realizar a escolha. Para isso foram criados botões, que podem ser vistos na Figura 20, representando as duas possibilidades para onde o enredo vai percorrer. O design dos botões é composto por um círculo branco com uma letra circunscrita indicando uma opção, neste caso A ou B, e uma curta frase no infinitivo indicando a ação que o personagem vai realizar. Ao clicarem em uma das opções os botões tornam-se inativos e o programa realiza a chamada do vídeo seguinte, baseado na escolha do usuário.

Figura 20 - Interface do momento de escolha do vídeo *It's Real to Me*



Fonte: Autor

Como último aspecto para finalizar a implementação, foi criada a tela inicial do vídeo (FIGURA 21). Essa tela é composta do título da obra, que foi desenvolvido de forma a passar uma sensação de apreensão dando ênfase à palavra *Real* com a cor amarela e o recurso de uma fonte estilizada como se fosse um rabisco. Abaixo do título tem-se o botão de início com estética similar aos botões de escolha com uma frase instruindo o usuário sobre o que deve ser feito. Ao fundo um vídeo é reproduzido com uma pessoa estudando ao computador. A velocidade de reprodução do clipe foi alterada de forma a agilizar as ações do personagem, criando uma sensação de urgência. Quando finalizado, o programa compila as informações dos arquivos e o mapa de interações gerando um único vídeo que é hospedado nos servidores da empresa responsável pelo Ekostudio e disponibilizado pelo site dela.

Figura 21 - Tela inicial da obra *It's Real to Me*



Fonte: Autor

## 5.5 Exibição e recepção

Para um maior nível de imersão foi decidido construir uma cabine (FIGURA 22) para a visualização da obra. Esta construção auxiliou tanto na experiência do usuário quanto na divulgação do produto por ser uma estrutura que chamou muita atenção dos alunos do curso de SMD. Utilizando as cinco estantes existentes na sala foi construído um pequeno corredor que direcionava o usuário a uma cadeira. À frente dela havia uma escrivaninha com mouse e um *Headset* com tecnologia *Bluetooth*, para que não houvesse problemas de locomoção devido a fios e cabos, e um mouse, também com a mesma tecnologia. Um pouco mais a frente da mesa foi posta uma lona branca fixada com cordas de sisal e fita às estantes. Todo o

ambiente foi coberto com tecido e lona preta para que o usuário pudesse se sentir o mais imerso possível durante a exibição da obra.

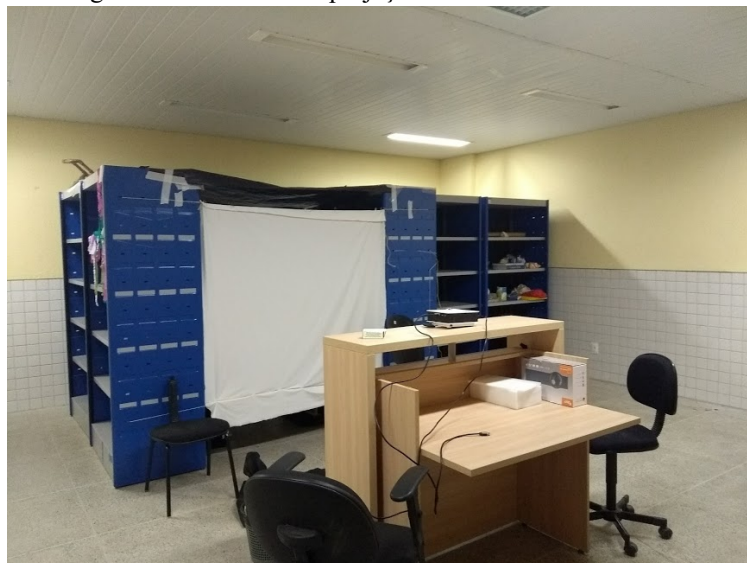
Figura 22 - Cabine de exibição construída para o projeto



Fonte: Autor

Para exibir o conteúdo na lona branca sem quebrar a imersão foi montada uma estrutura atrás da cabine composta de um projetor e um computador que pode ser visualizada na Figura 23. Além de esconder os equipamentos, o espaço serviu para melhor gerenciar a experiência e permitia que um membro estivesse presente caso algo não funcione como devido. A experiência, por envolver momentos de escolha, foi realizada individualmente por cada usuário e teve uma duração aproximada de 12 minutos.

Figura 23 - Estrutura de projeção escondida atrás da cabine



Fonte: Autor

A estrutura ficou disponível para o público durante dois dias, nos quais foi possível receber um feedback de alguns alunos que experimentaram a obra. Os entrevistados disseram que sentiram um incômodo ao acompanhar o personagem, mas ao mesmo tempo puderam ver que acontecia com outras pessoas que não eles. Foi mencionado o fato de não acharem que o assunto fosse debatido o suficiente, apesar de ser tão comum, devido a medo de julgamentos dos outros. Outro aspecto muito importante que foi dito é o fato de inicialmente o espectador não ter percebido os problemas do personagem ansioso e só ao ver sua vida através da sua perspectiva é que eles puderam entender melhor o problema, querendo ajudar o máximo possível, alcançando, então, o objetivo de gerar empatia por aqueles que sofrem por ansiedade.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relatório técnico abordou os processos para produção de um vídeo interativo a compor uma instalação sobre ansiedade em ambientes acadêmicos, destacando os métodos e técnicas utilizados em cada uma das etapas. A pesquisa e entrevista realizada foi muito importante para entender, não só quantas pessoas estão sendo afetadas pelo tema, mas seus pontos de vista em relação a isso. A partir da experiência foi possível enxergar outros aspectos do problema, tais como o fato de que mensagens de reforço e encorajamento como “vai ficar tudo bem, relaxa” ditas a pessoas com transtornos de ansiedade podem agravar mais do que ajudar. Essa falta de compreensão sobre as dimensões da questão implica numa falta de empatia. Este trabalho busca mostrar a necessidade de se ter mais conteúdo midiático abrangendo o tema para que todos possam aprender a ter mais compaixão, paciência e empatia pelo próximo.

Num âmbito mais técnico, as etapas seguintes ao estudo sobre ansiedade acrescentaram muita experiência à equipe. Subestimamos o processo como um todo, não percebendo as dificuldades que iríamos ter até nos confrontarmos com elas. O primeiro desafio apresentado foi a escritura do roteiro. Por não possuir uma estrutura linear, houve imensa dificuldade em organizar uma sequência lógica de eventos que fizesse sentido e que fosse fiel às experiências dos entrevistados. O auxílio de autores como Miller (2004) e a análise de outras obras similares tornaram possível compreender e aplicar técnicas que trouxessem sentido ao enredo. O segundo foi o processo de pré-produção no qual foi percebido o tamanho da importância de organizar os diferentes elementos necessários antes dos dias da gravação, sabendo, agora, que os prejuízos podem ser grandes se não prevenidos anteriormente.

Entrando no processo de produção do vídeo, percebeu-se o quanto a equipe estava acostumada a improvisar para realizar um produto audiovisual, nunca se preocupando muito com a fase mais importante, a de pré-produção. Isso se deveu muito ao fato de que boa parte da experiência de trabalho em produção de vídeos vir de práticas simples realizadas entre amigos e sem muita preocupação profissional. A percepção do volume do projeto e o envolvimento de participantes externos, como atores profissionais, tornou de suma importância a organização prévia, tendo que seguir os devidos protocolos e processos para concretizar o trabalho.

Apesar do estresse envolvido no processo de filmagem, todas as suas etapas serviram de aprendizagem sobre a prática de direção de atores e aplicação das técnicas de filmagem previamente estudadas, assim como técnicas de gerenciamento de pessoas, por estar trabalhando e organizando um número elevado de pessoas. A fase de pós-produção foi a mais divertida, tendo acrescentado novas habilidades de edição de vídeo, aumentando o conhecimento de uso das ferramentas utilizadas, assim com a aprendizagem de novas ferramentas, neste caso, para a construção da interatividade do vídeo.

O processo como um todo foi muito gratificante. Ter trabalhado em todas as etapas importante para compartilhar de conhecimentos de diferentes áreas da produção de um produto audiovisual interativo. Além de proporcionar um crescimento pessoal, pois houve uma compreensão melhor dos diferentes aspectos da ansiedade e como eles afetam pessoas próximas mais do que se imagina.

Os ensinamentos adquiridos dentro do curso de Sistemas e Mídias Digitais foram de suma importância na produção deste trabalho. A abordagem multidisciplinar do curso permitiu a aprendizagem de diversas teorias e técnicas que foram aplicadas para o desenvolvimento do projeto. A trilha de audiovisual contribuiu em grande parte com essas habilidades, como o aprendizado da escrita de roteiros, entendimento da linguagem cinematográfica, organização e produção audiovisual, edição de vídeos e tratamento de som nas disciplinas de Linguagem Audiovisual, Design de Som, Edição Audiovisual, Produção Audiovisual e Narrativas Multimídia.

Os constantes projetos realizados em equipe em disciplinas como Projeto Integrado I e II e muitos outros contribuíram com a habilidade de saber trabalhar em grupo, ouvindo e discutindo ideias e lidando com situações problema. Por fim, disciplinas como Interação Humano-Computador e Metodologia de Pesquisa foram essenciais na elaboração e aplicação das pesquisas e entrevistas realizadas.

Este relatório poderá contribuir com o trabalho de alunos que venham a realizar obras audiovisuais, por reunir uma série de técnicas e métodos para a sua produção. Mais especificamente ele auxiliará aqueles que desejarem produzir vídeos interativos orientando sobre recursos e ferramentas necessários para isso.

Devido ao tema e o estudo necessário para abordá-lo, este relatório traz com ele as técnicas para realizar uma pesquisa, neste caso com foco em ansiedade, mas podendo ser adaptado para o tema desejado. Finalizando, espera-se que o produto final auxilie no debate e



na educação sobre o tema abordado conscientizando a população sobre os problemas de ansiedade e como isso está afetando os alunos nas instituições de ensino superior. Este projeto deve ser visto como uma espécie de protótipo, tanto devido à sua natureza interativa, quanto a como abranger o ansiedade. Há muito a avançar nas discussões sobre o tema e nos modos como utilizamos as tecnologias e produtos multimídia a favor da conscientização para questões de profundo impacto social, como a saúde emocional é.

## REFERÊNCIAS

- ABBOT, H.P. **The Cambridge Introduction to Narrative**. 2. Ed. New York: Cambridge University Press, 2008. 252 p.
- ACHARYA, Shashidhar. Stress Among Students in Developing Countries: An Overview. In: AYRES, Benjamin; BRISTOW, Michelle. **Anxiety in College Students**. New York: Nova Science Publisher, Inc.: p. 111-129, 2009.
- BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda. 2010. 384 p.
- BARON-COHEN, S. WHEELWRIGHT, S. **The Empathy Quotient: An Investigation Of Adults With Asperger Syndrome Or High Functioning Autism, And Normal Sex Differences**. 34(2): J Autism Dev Disord 163-75. 2004. Disponível em: <<https://psychology-tools.com/empathy-quotient/>> Acessado em: 29/05/2018
- BARTHES, Roland. An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. **New Literary History**, v. 6, n. 2, p. 237-272, dez. 1975.
- BATSON, C. D.; TURK, C. L.; SHAW, L. L.; KLEIN, T. R. Information function of empathic emotion: Learning that we value the other's welfare. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 68, p. 300-313. 1995.
- BHASKARAN, Vivek; LECLAIRE, Jennifer. **Online Surveys for Dummies**. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc. 2010. 342 p.
- BOGDAN, Robert C.; BIKLEN, Sari. **Qualitative Research for Education: An introduction to Theory and Methods**. 5. Ed. United States of America: Pearson Education, 2007. 304p.
- BROWNE, Steven E. **High Definition Postproduction: Editing and Delivering HD Vídeo**. Burlington: Focal Press, 2007. 230 p.
- CASTILLO, A. R. G. L.; RECONDO, R.; ASBAHR, F. R.; MANFRO G. G. Transtornos de ansiedade. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, supl. 22, p. 20-23, 2000.
- CLEVÉ, Bastian. **Film Production Management**. 3. Ed. Burlington: Focal Press, 2006. 226 p.
- CRITTENDEN, Roger. **Film and Video Editing**. 2. Ed. London: Routledge, 1995. 200 p.
- DANCYGER, Ken. **The Technique of Film and Video Editing: History Theory and Practice**. 4. Ed. Burlington: Focal Press, 2007. 460 p.
- Estabilizador e Monopé para câmera - DIY COM PVC #02**. Produção: Criação Tática. 13'57". Disponível em: <[> Acesso em: 05/06/2018.](https://www.youtube.com/watch?v=naFwEU8mO-s&t=)

FIELDS, Syd. **Screenplay: The foundation of screenwriting**. Nova York: Delta, 2005. 320 p.

Found Footage Critic. **Found Footage Film Genre**. Disponível em: <<http://foundfootagecritic.com/found-footage-film-genre/>> Acesso em: 11/06/2018.

GALLETTA, Anne; CROSS, William E. **Mastering the Semi-Structured Interview and Beyond: From Research Design to Analysis and Publication**. New York: New York University Press, 2013. 245 p.

HALES, Chris. Interactive Cinema in the Digital Age. In: KOENITZ, Hartmut; FERRI, Gabriele; HAAHR, Mads; SEZEN, Digidem; SEZEN, Tonguç Ibrahim. **Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice**. New York: Routledge, p. 36-50, 2015.

HARDY, Paul. **Filming On A Microbudget**. Harpenden: Pocket Essentials, 2001. 96 p.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. **The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay**. New York: St. Martin's Griffin, 1993. 298 p.

**How to Make Glitch Video Effects in Adobe Premiere Pro CC 2017 Tutorial (VCR VHS Glitch Art Edit)**. Produção: Justin Odisho. 5'50". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kd1SMC5j4i0>> Acesso em: 10/06/2018.

JAMES, Frey N. **How to write a damn good novel**. New York: St. Martin's Press, 1987. 174 p.

KOENITZ, Hartmut; FERRI, Gabriele; HAAHR, Mads; SEZEN, Digidem; SEZEN, Tonguç Ibrahim. **Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice**. New York: Routledge, 2015. 280 p.

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

MAZALEK, Ali; WOOD, Ali; ISHII, Hiroshi. genieBottles: An Interactive Narrative in Bottles. **Anais da SIGGRAPH**, Massachusetts, ago. 2001

MILLER, C. H. **Digital Storytelling: A creator's Guide to Interactive Entertainment**. Oxford: Elsevier, 2004. 453 p.

NEWTON, Casey. **Netflix's interactive shows arrive to put you in charge of the story**. The Verge, 20 de junho de 2017. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2017/6/20/15834858/netflix-interactive-shows-puss-in-boots-buddy-thunderstruck>> Acesso em: 20/06/2018.

NIEZINK, L. W. **Considering others in Need: On altruism, empathy and perspective taking**. 2008. 110 p. Tese (Doutorado em Filosofia) - Faculty of Behavioural and Social Sciences, Universidade de Groninga, Groninga, 2008.

PACKARD, Edward. **Escape from Tenopia: Tenopia island**. United States; Bantam Books Inc. 1986. Disponível em: <https://annarchive.com/files4/Escape%20from%20Tenopia%201%20Tenopia%20Island.pdf> > Acesso em: 12/07/2018

PURDON, C.; ANTONY, M.; MONTEIRO, S.; SWINSON, R. P. **Social anxiety in college students**. *Anxiety Disorders* (2001)., 15, 203-215.

REA, Peter W.; IRVING, David K. **Directing the Short Film and Video**. 4. Ed. Burlington: Focal Press, 2010. 299 p.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. 3. Ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007. 264 p.

SAILER, Angela; HAZLETT-STEVENSON, Holly. Social Anxiety in the College Student Population: The Role of Anxiety Sensitivity. In: AYRES, Benjamin; BRISTOW, Michelle. **Anxiety in College Students**. New York: Nova Science Publisher, Inc. 2009.

SHAUL, Nitzan B. **Hyper-narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions**. New York: Rodopi, 2008. 95 p.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 489 p.

SPRENG, R. N.; MCKINNON, M. C.; MAR, R. A.; LEVINE B. The Toronto Empathy Questionnaire: Scale development and initial validation of a factor-analytic solution to multiple empathy measures. *Journal of Personality Assessment*, v. 91, n. 2, p. 62-71, jan. 2009.

STÜRMER, S.; SNYDER, M.; KROPP, A.; SIEM, B. Empathy-motivated helping: The moderating role of group membership. *Personality and Social Psychology Bulletin*, v. 32, p. 943-956, 2006.

SUE, V. M.; RITTER, L. A. **Conducting Online Surveys**. Los Angeles: Sage Publications, 2007. 194 p.

**VHS Camera Look (Premiere Pro CC 2017 Tutorial)**. Produção: FilmVentureStudios. 5'31". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uvRwDaC1pHo> > Acesso em: 10/06/2018.

Vhs Glitch REWIND Video Effect (Adobe Premiere Pro CC 2017 Tutorial / How to) (Vcr). Produção: Justin Odisho. 7'58". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zByO2TmM1WU> > Acesso em: 10/06/2018.

WENGRAF, Tom. **Qualitative Research Interviewing**. London: Sage Publications, 2001. 398 p.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Investing in treatment for depression and anxiety leads to fourfold return.** World Health Organization, 2 de junho de 2018. Disponível em: <<http://www.who.int/news-room/headlines/13-04-2016-investing-in-treatment-for-depression-and-anxiety-leads-to-fourfold-return>> Acesso em: 09/07/2018.

## APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO AOS ALUNOS DA UFC

30/05/2018

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

### 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.

\* Required

### Perguntas demográficas

1. Qual sua idade? \*

Mark only one oval.

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

2. Com que gênero você se identifica? \*

Mark only one oval.

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não dizer

30/05/2018

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

**3. Qual seu nível de escolaridade? \****Mark only one oval.*

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

**Convívio com pessoas ansiosas/depressivas****4. Você conhece pessoas que sofrem de ansiedade e/ou depressão? \****Mark only one oval.*

- Sim
- Não
- Talvez

**5. Se sim, qual sua relação com essa pessoa?***Check all that apply.*

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

**6. Com qual frequência você é procurado por alguém próximo para conversar sobre problemas ou dificuldades relacionados à ansiedade ou depressão? \****Mark only one oval.*

- Nunca
- Raramente
- Às vezes
- Frequentemente
- Sempre

**7. Quando você é procurado por essas pessoas, como você reage? \****Mark only one oval.*

- 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
- Other: \_\_\_\_\_

30/05/2018

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

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

*Mark only one oval per row.*

	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"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sinto-me comovido vendo pessoas chorando	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quando converso com outras pessoas eu costumo conversar sobre as experiências delas ao invés das minhas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eu costumo me envolver emocionalmente com os problemas de outras pessoas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

### **Ansiedade e depressão no contexto multimídia**



30/05/2018

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

**9. Assinale a frequência com que você utiliza os dispositivos listados abaixo: \****Mark only one oval per row.*

	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"/>

**10. Por qual ou quais meios você pesquisa sobre o tema ansiedade e depressão? \****Check all that apply.*

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

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

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

**12. Assinale seu nível de concordância com as frases abaixo: \****Mark only one oval per row.*

	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"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Acredito que inserir temáticas como ansiedade e depressão no contexto de jogos digitais e produções audiovisuais seja importante."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

30/05/2018

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

**13. Você tem conhecimento de pessoas/grupos de conscientização a respeito da ansiedade e depressão dentro do âmbito acadêmico? \****Mark only one oval.*

- Sim
- Não
- Não sei opinar

**14. Caso tenha respondido sim na pergunta anterior, descreva quais.**

---

---

---

---

---

**15. 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.

*Mark only one oval.*

- Sim
- Não *Stop filling out this form.*
- Talvez

**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!)

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

---

Powered by  
 Google Forms

**APÊNDICE B - ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO 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?**

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

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

**APÊNDICE C - ROTEIRO FINAL DA OBRA “*IT’S REAL TO ME*”**

**It’s Real to me**

An original screenplay by

Henrique Ellery Maggioni

9 8757-9917  
henrique.ellery@gmail.com

1 CENÁRIO A - INT. BLOCO SMD- DIA

Dentro de uma sala de aula, alunos e PROFESSOR, cerca de 30 estão sentados olhando para a frente da sala.

AUGUSTO, cerca de 20, está de pé na frente da sala.

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.

PAULO, cerca de 20, entra na sala ofegante e vai falar com Augusto.

PAULO

Nossa cara, foi mal não ter visto o começo, perdi o horário quase que não chego.

AUGUSTO

De boas, cara se preocupa com isso não.

PAULO

E como foi a apresentação?

Foi bem tranquilo a apresentação é bem 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 (cont'd)

Ah, e valeu por ter me ajudado essa semana...

AUGUSTO

Que nada cara. Tu nem precisava, já tava sabendo de tudo. Vai se sair bem.

Paulo ri nervosamente.

PAULO

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

(CONTINUED)

CONTINUED: (2)

2.

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, cerca de 20, aparece na janela da porta gesticulando para Augusto.

Paulo olha para Vitor.

PAULO

Ei. Eu acho que é pra ti.

Paulo aponta para a porta.

Augusto olha para a porta se levanta e sai da sala.

VITOR

Adivinha. Trouxeram 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 e vê Paulo observando curioso.

VITOR (cont'd)

E ai? Bó?

ESCOLHA: "FICAR NA AULA" (CENA B1)

"IR COM VITOR" (CENA B2)

3.

2 CENÁRIO B1 - INT. BLOCO SMD- DIA

Augusto e Vitor conversam na entrada da sala de aula.

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 fala  
depois 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 1  
Em conclusão...

Augusto levanta a cabeça.

AUGUSTO  
Eita. Tá acabando. Cadê o Paulo?  
ta 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.

(CONTINUED)

CONTINUED: (2)

4.

AUGUSTO (cont'd)

Paulo? Tá ai? Ta quase na tua vez.

PAULO

Tô. Tô sim. Tô indo já já.

Augusto ouve um suspiro.

ESCOLHA: "ENDAGAR MAIS" (CENA C1)

"VOLTAR PRA SALA" (CENA C2)

3 CENÁRIO B2 - INT. BLOCO SMD - 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 sair.

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 2

Ae, deu certo. Senta ai cara

ALUNO 3

Esse jogo é muito foda, sabe como jogar?

Augusto senta em umas das cadeiras

(CONTINUED)



CONTINUED: (2)

5.

AUGUSTO

Sim, sim. Tava louco pra jogar  
ele.

VITOR

Então vai nós dois contra vocês  
dois, pode ser?

ALUNO 2

Se quiserem ficar na desvantagem.

Aluno 2 e 3 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 o jogo.

Augusto joga uma carta e ganha o jogo. Vitor celebra. Todo  
mundo celebra bem alto e dispersão.

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)

4 CENÁRIO C1 - INT. BLOCO SMD- DIA

Augusto se aproxima do cubículo e põe a mão na porta

AUGUSTO

Tá tudo bem mesmo?

PAULO

Ta, ta sim. É só que eu não to  
preparado pra apresentar.

AUGUSTO

Sério?! Anteontem tu apresentou  
tão bem pra mim.

PAULO

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

(CONTINUED)

CONTINUED: (2)

6.

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. Momento de silêncio.

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

Serio?

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 ti imaginar chorando assim na frente de muita gente.

AUGUSTO

Poise. E tu? É só a apresentação que ti 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.

Augusto abraça Paulo e eles saem do banheiro.

REWIND

5 CENÁRIO C2 - INT. BLOCO SMD- DIA

Augusto retorna para a sala.

A última apresentação acaba.

PROFESSOR

Muito bem. Agora o próximo. Paulo?

(CONTINUED)

CONTINUED: (2)

7.

AUGUSTO

Ele foi rapidinho no banheiro ele tá voltando já.

PROFESSOR

Pois tu pode ir la avisar que ta 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

Silencio. Augusto abre a porta do cubículo, ele está vazio.

Augusto sai para o corredor e encontra Vitor.

AUGUSTO (cont'd)

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 (cont'd)

Bora cara é tua vez.

PAULO

Não da.

AUGUSTO

Não da o que? Dexa de frescura bora logo que o professor ta indo embora.

PAULO

Não. Eu não consigo não da.

AUGUSTO

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

PAULO

Vou ficar aqui.

(CONTINUED)

CONTINUED: (3)

8.

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

Augusto sai e bate a porta.

Paulo começa a chorar.

REWIND

6 CENÁRIO C3 - INT. BLOCO SMD- DIA

Augusto entra na sala.

AUGUSTO  
Ei.

Paulo se assusta

AUGUSTO (cont'd)  
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 to entendendo.

Augusto dá uma risadinha

PAULO  
Dexa 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 to com raiva.

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

(CONTINUED)

CONTINUED: (2)

9.

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.

Paulo sai da sala e bate a porta.

REWIND

7 CENÁRIO C4 - EXT. BLOCO SMD- DIA

Augusto olha para Paulo e depois para Vitor.

AUGUSTO

Vou sim espera ai.

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 1 e 3 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 (cont'd)

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

(CONTINUED)

CONTINUED: (2)

10.

ALUNO 3  
Dormindo? Ele tava era chorando  
mesmo.

ALUNO 1  
Ele nem apareceu pra apresentar.  
Professor acabou dando falta pra  
ele.

ALUNO 3  
Vi ele saindo do banheiro bem pra  
baixo e entrando numa sala e  
fechando a porta.

ALUNO 1  
Acho que ele tava bem atordoado  
com essa apresentação, ele me  
mandou uma mensagem ontem bem  
tarde me perguntando se eu tinha  
dicas pra apresentar

Augusto olha para o bloco pela janela do carro

REWIND

8 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.

Amanhã. 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 termica 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

MAE  
pega qualquer coisa ai

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

## APÊNDICE D - FOLHA DE DECOUPAGE DE PRODUÇÃO

### Decupagem de cenas

Nº de paginas: **10**

Nome do grupo de produção: **Grupo Apollo**

Nome da obra: **It's Real to Me**

Cena #: 1-8 Nome da cena: A, B1, B2, C1, C2, C3, C4, Z; INT/EXT: **INT**; DIA/NOITE: **DIA**;

Description: Augusto e Lucas interagem e o primeiro deve fazer escolhas em seu dia que acabam afetando o estado emocional do segundo.

<p><b>ELENCO</b></p> <p>DYEGO STEFANN            LUANA LUCENA DA SILVA            JOÃO LUCAS VIEIRA DE PAULA            MATEUS MENOS            GIOVANNA MAGDA            FIGURANTES</p> <p>EDIT: HENRIQUE ELLERY            MAGGIONI</p>	<p><b>DUBLÊS</b></p> <p>N/A</p> <hr/> <p><b>EXTRAS/SILENCIO</b></p> <p>N/A</p>	<p><b>EXTRAS/ATMOSFERA</b></p> <p>N/A</p>
<p><b>EFEITOS ESPECIAIS</b></p> <p>N/A</p>	<p><b>ADEREÇOS</b></p> <p>COMPUTADOR;            PROJETOR;            CADERNO;            JOGO DE CARTAS;            LIVRO;            CHAVES.</p>	<p><b>VEÍCULOS</b></p> <p>CARRO</p>
<p><b>FIGURINO</b></p> <p>CAMISA PRETA            CAMISA BRANCA            JEANS X2</p>	<p><b>MAQUIAGEM/CABELO</b></p> <p>N/A</p>	<p><b>SFX/MUSICA</b></p> <p>CORAÇÃO BATENDO            RESPIRAÇÃO OFEGANTE            CHORO LEVE</p>
<p><b>EQUIPAMENTOS ESPECIAIS</b></p> <p>STEADYCAM</p>	<p><b>NOTAS DE PRODUÇÃO</b></p> <p>FILMAR TUDO EM CÂMERA SUBJETIVA</p>	

**APÊNDICE E - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM****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 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 - FOLHA DE PRESENÇA E AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DOS FIGURANTES

### Folha de Presença de Figurantes

Grupo: **Apollo**                      Curta-Metragem: ***It's Real to Me***  
Local: **Campus do Pici, bloco UFC Virtual**      Data: **13/11/2017**

Nós, abaixo assinados, concedemos para livre utilização os direitos sobre a nossa imagem e som de nossa voz ao grupo **Apollo** para o curta-metragem ***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 exibições 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 curta em rádio, revistas, jornais, cinemas 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, exibições em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Fortaleza, \_\_\_\_ de novembro de 2017

Doc.	Nome	Identificação	CPF	Assinatura

\_\_\_\_\_  
Responsável pelo grupo

\_\_\_\_\_  
Diretor

## APÊNDICE G - TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE LOCAÇÃO EM FILMAGENS

### Termo de autorização para uso de locação em filmagens

Venho pela presente, na qualidade de coordenador do curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD), situado em Campus do Pici, Bloco 1430, autorizar a utilização do referido local, exclusivamente, para a filmagem do curta interativo *It's Real to Me*, ora realizado sem fins lucrativos por alunos da Universidade Federal do Ceará nos dias 13, 14 e 20 de novembro de 2017. Autorizo, também, a inserção das cenas filmadas no mencionado curta interativo, que será exibido nos meios audiovisuais componentes.

Fortaleza, .....de.....de 2017

---

Coordenador do SMD

Nome:

Telefone: