

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

Ana Carolina Moreira Da Silveira

Camila Do Nascimento Mathias

Mylena Do Santos Barbosa

TUDO OUTRA VEZ:

a experimentação de uma *webcomic* multimídia

Juiz de Fora

Dezembro de 2021

Ana Carolina Moreira Da Silveira

Camila Do Nascimento Mathias

Mylena Do Santos Barbosa

TUDO OUTRA VEZ:

a experimentação de uma *webcomic* multimídia

Memorial do produto apresentado à Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Rádio, TV e Internet.
Orientadora: Prof^ª. Dra. Erika Savernini Lopes.

Juiz de Fora
Dezembro de 2021

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Barbosa; Mathias; Silveira;, Mylena do Santos; Camila do Nascimento; Ana Carolina Moreira.

TUDO OUTRA VEZ : a experimentação de uma webcomic multimídia / Mylena do Santos; Camila do Nascimento; Ana Carolina Moreira Barbosa; Mathias; Silveira;. -- 2021.

124 p. : il.

Orientador: Erika Savernini Lopes

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2021.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Webcomic. 3. Memória. 4. Narrativa Multimídia. 5. Ditadura Militar. I. Savernini Lopes, Erika, orient. II. Título.

Ana Carolina Moreira Da Silveira
Camila Do Nascimento Mathias
Mylena Do Santos Barbosa

Tudo Outra Vez: a experimentação de uma *webcomic* multimídia

Memorial do produto apresentado à
Universidade Federal de Juiz de Fora como
requisito parcial para obtenção do título de
bacharel em Rádio, TV e Internet.
Orientadora: Prof. Dra. Erika Savernini Lopes.

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof^ª. Dra. Erika Savernini Lopes (UFJF) — Orientadora

Prof^ª. Dra. Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro (UFJF) — Convidada

Prof^ª. Dra. Theresa Christina Barbosa de Medeiros (UFJF) — Convidada

AGRADECIMENTOS

À nossos familiares e amigos que nos deram tanto apoio e suporte durante toda vida, mas em especial nesse momento de descobertas e possibilidades que é o percurso até a tão sonhada graduação. Graças a todos vocês, não desistimos, mesmo após tantas adversidades.

À nossa orientadora, Érika Savernini. Somos imensamente gratas de termos a chance conhecê-la nessa vida e por ter a sorte de tê-la não só como coordenadora do curso, mas também como orientadora do nosso trabalho. Obrigada pelo olhar atento e pelo incentivo. Nós somos invencíveis com você ao nosso lado.

Um agradecimento especial para todos os professores que encontramos nessa caminhada, nossa formação não seria a mesma sem cada um de vocês. Em especial a Theresa Medeiros e Janaína Nunes, que nos passaram com tanto carinho as lições ideais para a realização deste trabalho.

Aos colegas de turma que compartilharam conosco o desafio de fazer parte da primeira turma do curso. Juntos, aprendemos na marra e na guerrilha.

Nossa gratidão a todos vocês.

RESUMO

Este é o memorial descritivo do projeto experimental “Tudo Outra Vez: a experimentação de uma *webcomic* multimídia” que tem como objetivo detalhar as etapas de produção do projeto de experimentação da *webcomic* multimídia, desde a sua concepção, passando pela roteirização e seus processos – que incluem toda pesquisa à qual está atrelada –, chegando ao produto final, que envolve pré-produção, produção e pós-produção audiovisual. O experimento, feito para a conclusão do curso de Rádio, TV e Internet da Universidade Federal de Juiz de Fora, explora as possibilidades narrativas e multimidiáticas do formato história em quadrinhos em uma cultura convergente e participativa, mencionando autores que abordam a temática das histórias em quadrinhos, narrativas ficcionais multimidiáticas e Cultura da Convergência. O objeto foi selecionado após observarmos que o potencial do formato história em quadrinho era pouco explorado na Internet, havendo uma lacuna a ser preenchida.

Com o trabalho, pretende-se, para além da experimentação do formato de *webcomic*, resgatar histórias de mulheres que desapareceram durante a Ditadura Militar brasileira. Para isso, foram feitas pesquisas bibliográficas e documentais para encontrar relatos reais daquele período com o intuito de construir um acervo de cartas que se mesclam com as cartas ficcionais da história.

Palavras-Chave: Histórias em Quadrinhos; *Webcomic*; Multimídia; Narrativa Multimídia; Ditadura Militar.

ABSTRACT

This is the descriptive memorial of the experimental project "Tudo Outra Vez: an experimental Multimedia Webcomic" which aims to start as the stages of production of the multimedia's webcomic project, from its conception, passing through the scripting and its processes - which includes all the research to which it is linked -, and reaching the final product, which involves audiovisual pre-production, production and post-production. The experiment carried out for the conclusion of the Radio, TV and Internet course at the Federal University of Juiz de Fora, explores the narrative and multimedia possibilities of the comics format in a convergent and participatory culture, mentioning authors who address the theme of stories in comics, multimedia fictional narratives and Convergence Culture. The object was selected after observing that the potential of the comic book format was underexplored on the Internet, containing a gap to be filled.

This work has the intent, in addition to experimenting the webcomic format, to rescue stories of women who disappeared during the Brazilian Military Dictatorship. For this purpose, we made a bibliographical and documental research were carried out to find real accounts of that period in order to build a collection of letters that blend with the fictional letters of history.

Keywords: Comics; Webcomic; Multimedia; Multimedia Narrative; Military Dictatorship.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1 – WebComic no Twitter “Arlindo”
- Figura 2 – Web Comic do Instagram “Que nunca acaba”
- Figura 3 – WebComic XKCD episódio “Time”
- Figura 4 – WebComic “Gnut”
- Figura 5 – *Homescreen* de “Welcome to Pine Point”
- Figura 6 – Roteiro em T separado por categorias
- Figura 7 – *Storyboard* da página 2
- Figura 8 – *moodboard* da personagem Alice
- Figura 9 – *moodboard* da personagem Helena
- Figura 10 – *moodboard* da personagem Alê
- Figura 11 – Paleta de Cores Anos 2023
- Figura 12 – Paleta de Cores Anos 1970
- Figura 13 – Moodboard dos anos 2023
- Figura 14 – Moodboard Anos 1970
- Figura 15 – Organograma para a construção do site

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 NARRATIVAS FICCIONAIS NA CULTURA DA CONVERGÊNCIA	14
2.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	15
2.2 NARRATIVAS ENTRE A FICÇÃO E A REALIDADE	18
3 PESQUISAS E DEFINIÇÕES	21
3.1 PESQUISA DOCUMENTAL	21
3.1.2 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	26
4 A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA	27
4.1 DA TEMÁTICA AO ARGUMENTO.....	27
5 CONCEPÇÃO GERAL	31
5.1 CONCEPÇÃO VISUAL.....	31
5.1.1 PERSONAGENS	31
5.1.2 PALETA DE CORES	34
5.1.3 UNIVERSO	35
5.2 CONCEPÇÃO SONORA.....	37
5.3 CONCEPÇÃO DO SITE	37
5.4 DEFINIÇÃO DE EQUIPE	39
6 A EXECUÇÃO.....	40
6.1 A ILUSTRAÇÃO	40
6.2 O SOM.....	41
6.3 O SITE	41
7 FINALIZAÇÃO: DA COLORIZAÇÃO À ANIMAÇÃO	43
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44

APÊNDICE A - BÍBLIA DA MINISSÉRIE

APÊNDICE B - ESCALETA E ROTEIRO TÉCNICO

APÊNDICE C - LAYOUT DE PÁGINAS

APÊNDICE D- STORYBOARD

APÊNDICE E - ILUSTRAÇÃO DOS PERSONAGENS

APÊNDICE F- HISTÓRIA EM QUADRINHOS ESTÁTICA (PRINTSCREEN)

APÊNDICE G- ILUSTRAÇÃO DO MUSEU

APÊNDICE H - ILUSTRAÇÃO DA PRAÇA

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho experimental investiga através da produção prática o formato das histórias em quadrinhos na internet, as chamadas webcomics, que em tradução livre se refere à junção do termo *web* – em inglês referencial à Internet, ou rede – e *comic*, os quadrinhos em si. A escolha do formato multimídia se deu através de uma análise das potencialidades multimidiáticas que o formato carrega, sendo elas, possibilidades pouco exploradas no espaço virtual. A expansão das possibilidades narrativas devido ao avanço do processo comunicacional, convidou-nos a deslocar do convencional e a pensar em novos modos de contar histórias de forma remota.

Durante as pesquisas que nortearam a proposta de realização deste projeto, observou-se que a *webcomic*, em sua essência, é um formato que amplia as possibilidades de experimentação por se tratar, potencialmente, de um produto multimidiático, ou seja, cuja linguagem foi construída através da apropriação de elementos de outras mídias. Porém, ainda que esse formato se apresente como um grande escopo para a experimentação, observou-se que grande parte dos quadrinhos presentes nas redes não exploram outros elementos narrativos, fazendo com que os quadrinhos tenham um caráter imagético definido pelos traços e pelas cores, o que pode levar ao entendimento de que a *webcomic* é apenas uma transposição do suporte de papel para o suporte digital. Edgar Franco (2001) aponta que essa transposição ocorre desde o surgimento dos quadrinhos na web e defende que é necessário explorar o potencial que esse formato adquiriu de criar uma linguagem que dialogue com as demandas, as formas de interação do público e as potencialidades multimídias da internet.

Para que essa experimentação acontecesse, a história foi dividida em episódios — que, por sua vez, foram divididos em páginas com as cenas decupadas em quadros. Para que a execução desse trabalho se tornasse viável, visto a falta de investimento financeiro e a produção com uma equipe reduzida, executamos um *teaser* para apresentação e introdução à um episódio da história, para que futuramente, esse trabalho possa sustentar a nossa ideia e, angariando recursos financeiros, possa vir a se desdobrar na produção da minissérie completa.

Os quadros serão apresentados em um formato que se assemelha ao formato dos quadrinhos tradicionais, porém, para potencializar a lógica de transposição, alguns quadros contarão com elementos narrativos de outras linguagens, como a animação, som, *live-action* e

efeitos visuais. Todos esses novos elementos que serão integrados a *webcomic* serão essenciais para o complemento da história a fim de criar um universo muito mais complexo, integrado e interativo.

Com o trabalho, pretende-se, para além da experimentação do formato de webcomic, resgatar histórias de mulheres que desapareceram durante a Ditadura Civil-Militar brasileira. Para isso, foram feitas pesquisas bibliográficas e documentais para encontrar relatos reais daquele período com o intuito de construir um acervo de cartas que se mesclam com as cartas ficcionais da história. Os anexos de histórias reais e cartas ficcionais estão presentes no site que hospeda a narrativa em quadrinhos.

A webcomic conta a história de Alice, uma garota de 22 anos, estudante e estagiária de um museu de uma vila fictícia chamada Vila Nova, que no ano de 2023, encontra cartas dos anos de 1970. As cartas são de Helena, uma jovem jornalista de aproximadamente 28 anos, que vivia no período da Ditadura Civil-Militar no Brasil. A curiosidade de Alice a leva para o passado, onde descobre os segredos da vila em que mora.

O desenvolvimento deste trabalho experimental para a conclusão do curso de Rádio, TV e Internet se apresenta como uma potência para a nossa formação enquanto produtoras de conteúdo que se preocupam em abordar temáticas que criam uma retroalimentação entre a sociedade e a Universidade e permite, também, o diálogo sobre pautas sociais que consideramos extremamente importantes e necessárias, principalmente na atual conjuntura política. Para além disso, conceber um produto multimídia nesse contexto de convergência midiática que atribuiu um caráter cultural no âmbito comunicacional e estabeleceu novas diretrizes para se pensar as estruturas narrativas, nos fortalece enquanto profissionais de Rádio, Tv e Internet uma vez que esse curso se caracteriza por evocar as possibilidades de exploração no campo da comunicação no que diz respeito às produções multimídia e multiplataforma, guiando-nos para a construção de um pensamento crítico sobre esse campo e atuando como suporte para o nosso fazer e o nosso pensar comunicacional nesse ambiente proporcionado pela convergência de meios.

O trabalho apresenta-se com a seguinte estrutura: o primeiro capítulo compreende a introdução, que apresenta aspectos gerais abordados no estudo e são detalhadamente relatados.

O segundo capítulo apresenta o referencial teórico acerca das narrativas ficcionais na cultura da convergência, histórias em quadrinhos e narrativas híbridas, que mesclam ficção e realidade.

O terceiro capítulo aborda o processo de criação, apresentando as pesquisas feitas, a produção da narrativa, definição da equipe, concepção visual e sonora e plataformas e distribuição.

O quarto capítulo apresenta as considerações finais.

2 NARRATIVAS FICCIONAIS NA CULTURA DA CONVERGÊNCIA

No Cinema Clássico as narrativas ficcionais perpetuam o hábito de trabalhar o estado emocional do espectador por meio da repetição, mantendo uma curva dramática com um começo, meio e um fim bem definidos, permitindo uma visão clara dos acontecimentos narrativos que privilegiam a linearidade verossímil ao universo do filme e fiel a diegese fílmica (ZANI, 2009). Saraiva; Cannito (2004) definem que as relações entre personagens se dão de maneira casual, tudo sendo consequência de uma ação anterior convergindo para um mesmo fim, gerando a necessidade de uma “progressão dramática”.

Os movimentos de vanguarda surgidos na década de 1920, buscavam atribuir construções narrativas condizentes com os questionamentos estéticos, defendendo desde o início, a desestruturação das produções em séries, industriais, o que refletiu nas obras cinematográficas (ZANI, 2009), não havendo uma obrigatoriedade com relação à clareza da narrativa ou da progressão dramática.

Atualmente as narrativas são capazes de serem contadas e estruturadas de maneira mais complexa e transmidiática, graças aos recursos das novas mídias. As narrativas que antes eram concentradas em um único meio, agora podem ser ampliadas e completadas em diferentes formatos e plataformas. É nesse sentido que trabalharemos a narrativa do quadrinho.

Segundo Gosciola (2003), as histórias podem ser apresentadas por diversos pontos de vista; com histórias paralelas; possibilidade de interferência e descontinuidade, transformando o leitor em usuário. Alguns autores costumam utilizar “interator” para comunicar a ideia de “co-autor”, porém, Janet Murray (1998), atenta sobre o uso do termo interator por aquele que improvisa caminhos determinados pelo autor e pelas novas mídias, porém, nem sempre as narrativas e a própria hipermídia permitem tal liberdade. Assumindo a concepção de Manovich (2001) sobre as linguagens midiáticas, entende-se aqui por novas mídias todas as interfaces humano-computador. Também será utilizada a noção de novas mídias para a descrição de um universo maior em detrimento do termo hipermídia usado para análises específicas de roteiro e linguagem, como indicado por Gosciola (2003).

Concomitantemente com as transformações tecnológicas, as narrativas se modificaram em diferentes formatos e possibilidades em uma Cultura da Convergência (JENKINS, 2009), que vem a ser “[...] uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p.28).

Nesse sentido, Jenkins define as mudanças ocorridas entre a forma como os consumidores respondem a determinadas informações e conteúdos em uma Cultura Participativa, que busca desfazer esses lugares bem definidos entre produtores e consumidores, entendendo que ambos estão interagindo, lidando constantemente com casos e sendo orientados. Essa interação se deve a uma participação mais ativa do público, que molda cada vez mais a forma como o conteúdo é oferecido e os diferentes elementos que são criados a partir do desejo de um determinado público em consumi-lo.

Na lógica da construção narrativa em um ambiente convergente e participativo, Murray (2003) discorre sobre os jogos de Representação (RPG), filmes 3D e novelas interativas na Web, mencionando-os como multiforma e comparando-as com as histórias impressas e filmes em formatos lineares de grande influência do século XX. A narrativa multiforme procura dar existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias narrativas. A autora discorre sobre as características de imersão nos ambientes virtuais, salientando que quanto mais persuasiva for a representação de sensações, mais nos sentiremos presentes nestes mundos alternativos e maior quantidade de ações que procuraremos realizar neles. Nesse sentido, Murray (2003) introduz o conceito de agência, quando as ações que realizamos trazem resultados tangíveis – ou seja – a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver resultados de nossas decisões e escolhas – algo que combina com a forma de uso de um computador, extremamente interativa.

Nas narrativas digitais, por pretender um público de interatores e não apenas espectadores, a autoria passa a ser mais procedimental, ou seja, escreve-se as regras para o envolvimento do interator com uma diversidade de ações de acordo com as possibilidades de escolha de quem interage. Dessa forma, as narrativas multiformes se complexificam, desafiando o modelo de construção de histórias tradicionalmente utilizadas no século XX.

Seguindo essa ideia, os produtores de conteúdo tentam implementar cada vez mais diferentes tipos narrativas transmídia, que obtém a capacidade de contar histórias em diferentes plataformas e formatos, modificando o conteúdo a partir de uma linguagem específica. As mídias, o entretenimento e as informações de um modo geral se adaptam a essas novas possibilidades de construção midiática e à distribuição digital.

2.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As narrativas em quadrinhos mesclam elementos visuais e narrativos em uma sucessão de imagens que contém suas próprias peculiaridades que as diferenciam de outros

meios de comunicação. Segundo Vergueiro (2005), as Histórias em Quadrinhos (HQ) possuem dois códigos distintos: o linguístico caracterizado pelas palavras, expressões dos personagens e na representação dos sons e o pictórico, caracterizado pela representação visual das pessoas, objetos, ambiente e entre outros.

Para além dos códigos classificados por Vergueiro, hoje, as HQs encontraram no ambiente digital uma possibilidade de alçar voos maiores e explorar o potencial mercadológico e cultural de sua linguagem com mais fluidez, segundo Franco (2009).

A história em quadrinhos como é conhecida hoje surgiu em 1895, com o lançamento de Hogan's Alley na parte humorística do jornal New York World, de Joseph Pulitzer. Segundo Moya (1977), é nesse período que os quadrinhos estabelecem sua linguagem pautada na serialidade com personagens periódicos. Nessa época, a figura do roteirista não existia de maneira formal. O desenhista era responsável pelas ilustrações e pela história.

Com o passar do tempo, na década de 1960, com o aumento das demandas, viu-se a necessidade de dividir o trabalho para agilizar a produção, aparecendo então produtores de roteiro para quadrinhos. A partir disso, ocorreu uma evolução natural da qualidade das HQs (LOBÃO, DANTON, SANTANA, 2020, p.19).

Nas narrativas em quadrinho, apesar de o desenho ser o primeiro que geralmente impressiona, só a ilustração não se basta, necessitando de uma estrutura narrativa para sustentar o interesse do leitor. Portanto, a construção de um roteiro bem elaborado, torna-se essencial para imergir o leitor na história que está sendo contada.

Para Klawa e Cohen (1977) os quadrinhos são um produto típico da cultura de massa e apontam que a Revolução Industrial foi o berço para o nascimento de diferentes linguagens, visto que esse movimento foi importante para a transformação nas formas de produção e consumo. Ainda segundo os autores, a Revolução Industrial fragmentou a vida cotidiana no século XIX e o homem passou a isolar as esferas de sua vida e dividi-las em blocos — como o trabalho, a família e o lazer. Foi nesse ambiente que os quadrinhos criaram as suas raízes e passaram a atender as demandas do homem fragmentado.

Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. [...] A cultura, então, passou a servir contraditoriamente a dois senhores: à consciência e à alienação; ao conhecimento e à fetichização da realidade; ela é criativa e também paralisadora (COHEN; KLAWA, 1977, p.110).

Em oposição, Cirne (2000) defende as *comics* como uma tradição de expressão artística que se opõe à comunicação de massa e adquire valor narrativo ao extrapolar o desenho e a pintura. Para o autor, os quadrinhos não se limitam aos seus parâmetros propriamente formais e podem adquirir uma estrutura não linear que se torna possível com o surgimento de um novo tipo de leitor que trafega e consome os quadrinhos em um ambiente digital. Santaella (2011) batiza esse leitor que interage nos espaços da virtualidade de *leitor imersivo*, sendo aquele que se adapta a novas formas de linguagem no emaranhado de recursos visuais e textuais que as novas tecnologias possibilitam. O novo leitor se apropria dos meios e utiliza das ferramentas disponíveis para suprir demandas individuais ou de um grupo do qual fazem parte e, com isso, amplia-se o leque de subjetivação dos sujeitos, que se tornaram autônomos e podem tanto acessar a um conteúdo de seu interesse, quanto contribuir com o material com o qual ele interage (MARTÍN-BARBERO, 2008).

O leitor da tradicional história em quadrinhos tem uma relação de interação com o conteúdo de forma muito restrita, uma vez que o espaço de participação era menor se comparada ao ambiente que o leitor de histórias em quadrinhos digitais possui na atualidade. Ainda que este leitor das HQs tradicionais se difira do leitor imersivo, os dois tipos de leitores se encontram em suas experiências na participação criativa, uma vez que tanto nas HQs, quanto nas HQs digitais, o espectador se encarrega de completar as ações da história, uma vez que há espaços em branco que separam um quadro de outro e impedem a continuidade das ações na cena. Segundo Cirne, essa participação criativa ocorre, pois, o “quadrinho seduz pelo conhecimento que leva ao despertar, que leva à alegria, ao prazer, à consciência. O despertar que leva à soma de possibilidades formais e conteudísticas, mediadas pelo simbolismo [...]” (CIRNE, 2000, p. 19).

Além da diferenciação nos tipos de leitores, os novos recursos digitais possibilitaram a ampliação da digitalização dos quadrinhos, fazendo com que esse material se difundisse de forma abrangente e alcance o espectador com mais rapidez. Com a migração das HQs da mídia impressa para a mídia digital, o *modus operandi* dos quadrinhos também se digitalizou e tarefas como esboço, colorização e finalização — que antes eram feitas de forma analógica — passaram a ser feitas integralmente em *softwares* de edições compatíveis com o sistema operacional de suporte para os *hardwares*. Ao observar esse novo espaço de construção midiática e mudanças tecnológicas no modo como as mídias circulam, Jenkins (2009) defende que é necessária uma cooperação mútua entre as antigas e as novas mídias para que se crie uma nova estrutura na qual os fluxos comunicacionais de conteúdos em múltiplas plataformas sejam baseados na troca e na cultura colaborativa.

Nesse sentido, as HQ's se apropriaram do digital para criar uma nova forma de produção e veiculação dos quadrinhos, configurando-se no que, nos dias atuais, dá-se o nome de *webcomic*. Segundo Franco (2009), as *webcomics* construíram sua linguagem com base nas características contemporâneas e da convergência midiática, mas não vieram para competir com as HQs tradicionais e sim contribuir para novos espaços de criação. O autor ainda aponta que as *webcomics* possibilitaram uma experimentação multimídia aos quadrinhos, uma vez que os recursos de áudio, vídeo e animação tornaram-se mais dinâmicos e democráticos. A estrutura narrativa das *webcomics* passaram a se configurar na não-linearidade e essa estrutura se torna possível utilizando um elemento-chave: os links. Segundo Gosciola (2004), são eles que permitem o encontro entre os conteúdos e possibilitam a participação do leitor que, a partir das suas intervenções, abre portas para um novo conteúdo. Portanto, ao inserir recursos multimídia nas *webcomics*, objetiva-se a imersão do leitor na história através de uma experiência narrativa complexa.

2.2 NARRATIVAS ENTRE A FICÇÃO E A MEMÓRIA

A compreensão do universo no qual a história se ambienta, se apresenta como um fator de extrema importância para a construção da narrativa e a ampliação das possibilidades de imersão. Segundo Candido (2008), o histórico e o social são elementos que desempenham um papel fundamental na constituição da estrutura e são critérios indispensáveis para a análise íntegra de uma obra. Dessa forma, o contexto sócio-cultural precisa ser compreendido para que se torne possível a percepção de suas influências nas ações e escolhas do indivíduo.

Tendo isso em vista, o período da ditadura militar brasileira é um tema que ora ou outra emerge nas mídias. Huyssen (2000) atribui a essa movimentação no campo midiático a chamada “musealização da memória”, que ocorre através da espetacularização e mercadorização em torno da memória. O autor nos leva a pensar a mídia como produtora de memória em escala industrial e que o excesso de memória dentro de uma cultura de massas pode causar a sobrecarga de memórias e produzir o esquecimento, ou seja, quanto mais somos lembrados sobre um determinado acontecimento, maior a propensão de sentirmos necessidade de esquecê-lo.

Especialmente no Brasil, a mídia, junto ao capital, trabalha na construção da relação entre a memória e o esquecimento. Essa construção se dá através de um caráter seletivo, uma vez que se torna inviável ao narrador, neste caso as grandes mídias, abranger todos os detalhes

de um acontecimento, portanto, as narrativas midiáticas, ficcionais ou mesmo as jornalísticas sempre expressam um ponto de vista. Segundo Ricoeur, o narrador se utiliza de elementos para reforçar certos aspectos em detrimento de outros e isso contribui para uma visão unilateral de uma narrativa com múltiplos lados. O autor ainda afirma:

O recurso à narrativa torna-se assim a armadilha, quando potências superiores passam a direcionar a composição da intriga e impõem uma narrativa canônica por meio de intimidação ou de sedução, de medo ou de lisonja. Está em ação aqui uma forma ardilosa de esquecimento, resultante do desapossamento dos atores sociais de seu poder originário de narrarem a si mesmos (RICOEUR, 2007, p. 455)

O fomento de narrativas que privilegiam determinada percepção do período da ditadura militar no Brasil é a estrutura para a criação de uma memória coletiva repleta de traumas, que se perpetuam e contribuem para um ambiente ainda ressentido, preconceituoso e violento. (MEIRELLES; NEVES, 2015, p. 2).

Uma política de memória propõe não deixar esquecer, tornando-se o ato de lembrar uma forma de fazer com que o passado não se repita (o passado retorna ao presente na perspectiva de futuro). Revisar traumas históricos, desenvolver novas narrativas sobre eles e propor ações que façam a sociedade repensar as memórias são ações promovidas por meio de iniciativas e políticas públicas em diversas partes do mundo. De acordo com Sanglard e Neves (2017) é preciso elaborar, ler criticamente e significar de novo o que foi vivido para conseguir esquecer, como um exercício mental para converter uma experiência ruim em combustível para viver.

Trata-se de um exercício existencial – seja individual, seja coletivo – por meio do qual convertamos em alimento para a vida algo depurado de certa vivência, enquanto nos desapegamos daquela parte de dada experiência que não nos serve para viver. Ou seja, é necessário nutrir a existência tanto com a memória quanto com o esquecimento. (SANGLARD, F. N ; NEVES, Teresa Cristina da Costa, 2017, p.15)

Embora algumas políticas brasileiras tentassem superar o passado, ainda se revelam impotentes para vencer as implicações decorrentes de anos traumáticos e de uma lei de anistia de caráter conciliatório, vendo-se, portanto, a necessidade de superar o passado de forma com que esse passado não volte, apenas sirva de aprendizado para a construção de um futuro democrático.

No Brasil, frequentemente, há o aparecimento de novos atores ou informações que podem contribuir para o reaparecimento do passado com novas significações e aparência. Nesse sentido, a memória dos passados traumáticos tem momentos de maior visibilidade e momentos de silenciamento, tendo constantemente a necessidade de ser lembrada, significada e contada através de narrativas como forma de vencer um trauma coletivo.

Em vista disso, a construção da narrativa criada, apesar de ficcional, pretende contribuir para a visibilidade e o reaparecimento de histórias de pessoas desaparecidas na ditadura como forma de despertar e fomentar o debate para que os direitos conquistados, as liberdades individuais e os processos democráticos permaneçam.

Para a contextualização do período ditatorial, desenvolvimento da narrativa e escrita das cartas baseamos nos filmes: *Que bom te ver viva* (1989), *Atrás de Portas Fechadas* (2014), *Repare bem* (2012) e *Torre das Donzelas* (2018), que contam histórias de mulheres perseguidas politicamente no ditadura militar brasileira.

3 PESQUISAS E DEFINIÇÕES

Para realização do trabalho, foi necessário uma série de pesquisas, tanto documentais quanto bibliográficas para estudarmos e entendermos melhor o universo das webcomics.

Nas pesquisas documentais, buscamos projetos dentro do formato proposto no trabalho, as webcomics, e encontramos projetos como Arlindo (2019) e Que Nunca Acaba (2020).

Já nas bibliográficas, era preciso encontrar obras que nos dessem bagagem para estudar e compreender melhor o formatos escolhidos para o experimento, por isso, pesquisamos obras de diversos autores como Gosciola (2003) e Lobão e Danton, Santana (2020) e Franco (2001).

3.1 PESQUISA DOCUMENTAL

As pesquisas iniciais para explorar e conhecer o universo das *webcomics* nos levaram até Arlindo (2019), uma das principais *webcomics* nacionais, produzida e ilustrada por Luiza de Souza. A história é veiculada no Twitter através do perfil oficial da ilustradora, que criou uma linha narrativa, chamada de *moments*¹ pela plataforma, para que os leitores pudessem acompanhar os episódios em ordem cronológica. O quadrinho é exibido através de duas páginas semanais, que são como episódios, e é formado apenas por ilustrações e falas, assim como nos quadrinhos tradicionais.

¹ Funcionalidade do Twitter que possibilita a seleção de histórias de tópicos diversos da rede, potencializando o engajamento dos usuários.



Figura 1: WebComic no Twitter “Arlindo”

Que Nunca Acaba² (2020) também é uma *webcomic* nacional, produzida por Gustavo Nascimento e Patricia Baik. A história é exibida pelo Instagram através do perfil oficial dos criadores, no qual cada um deles assume um ponto de vista, Patrícia narra a história pelo ponto de vista da personagem principal, a Cleo, e Gustavo pelo ponto de vista do melhor amigo de Cleo. A história é integralmente imagética e cada episódio conta com uma média de seis páginas, que são divididas em galerias possibilitadas pelo formato da plataforma na qual a história se insere.

² Disponível em <<https://www.instagram.com/gstnsc/>> Acesso em: 10 set, 2020.

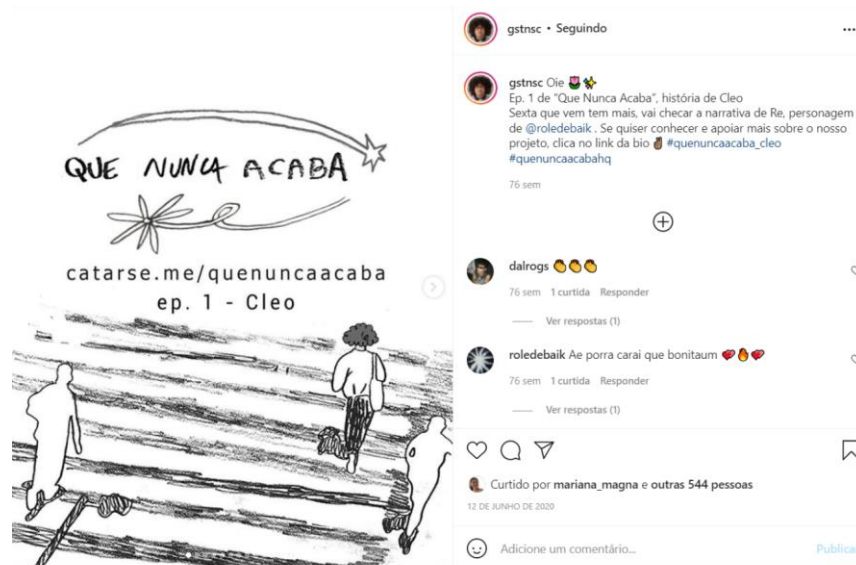


Figura 2: Web Comic do Instagram “Que nunca acaba”

Ainda que *webcomics* como Arlindo e Que Nunca Acaba não sejam multimidiáticas, essas histórias se apresentam como introdução à pesquisa para compreender a linguagem tradicional dos quadrinhos na *web*, para que se tornasse possível a exploração do formato a fim de desviar dos caminhos tradicionais que estes vêm percorrendo. Nesse percurso, nos deparamos com Xkcd (2005)³, criada por Randall Munroe, que é conhecida como uma das primeiras *webcomics* multimídia. Ainda que a estética dos desenhos seja simplista, uma vez que os personagens do quadrinho usualmente têm formato de palito, o criador encontrou nesse formato a possibilidade de animar um dos episódios do início ao fim. No episódio intitulado “*Time*”, é possível interagir com o quadrinho, utilizando a barra de rolagem do mouse para passar de um *frame* a outro, o que torna a animação visível aos olhos do leitor.

³ Disponível em <<https://xkcd.com/>> Acesso em: 16 nov, 2020.



Figura 3: WebComic XKCD episódio “Time”

Além da possibilidade de animação de um episódio, as *webcomics* possibilitam a animação de um dos quadros. Esse estilo se aproxima ao formato que foi adotado neste trabalho, uma vez tivemos a pretensão de animar cenas pontuais que permitiram o uso dessa linguagem e também fossem importantes para o desenvolvimento da narrativa. Essa experimentação pode ser observada em Gnut⁴, um projeto multiplataforma que se iniciou no formato de quadrinhos, se expandiu para o livro impresso e chegou até os *games*. A história é hospedada em um *site* oficial e conta com pequenas animações e trilha sonora para acompanhar o episódio. Em um vídeo publicado pelo criador Paulo Crumbim, ele explica algumas etapas utilizadas para a criação do quadrinho e como a construção formal de Gnut possibilita a participação do leitor.

⁴ Disponível em <<http://www.gnutcomics.com/>> Acesso em: 02 Fev, 2021.



Figura 4: WebComic “Gnut”

Para nos ajudar na construção da veiculação do projeto experimental, o projeto *PinePoint*⁵, foi a principal referência. Criado em 2013, o site conta a história de uma localidade extinta no noroeste do Canadá, que após a construção de uma mina a céu aberto, foi abandonada e desconstruída logo após o fechamento da mina em 1988. O site exemplifica algumas possibilidades multimidiáticas e interativas que utilizamos para a construção narrativa no site que vem a hospedar nossa experimentação, empregando hiperlinks, imagens, áudios, animações e dinamicidade dos elementos para contar a história da cidade e das pessoas que ali viveram.

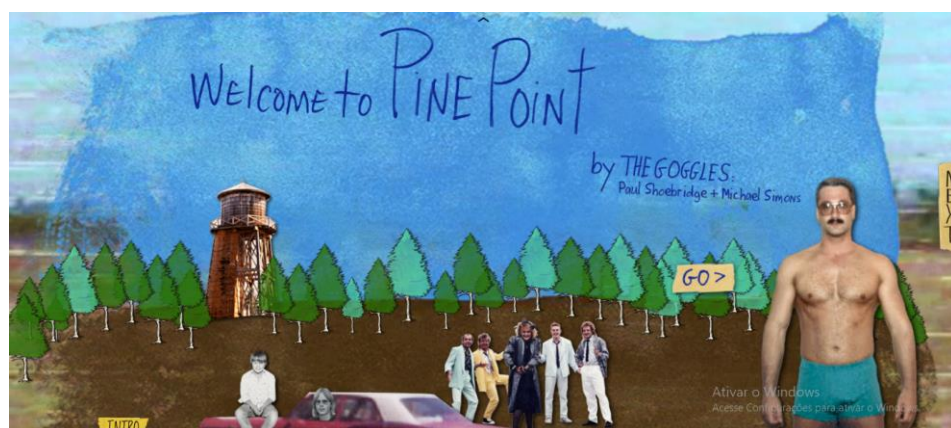


Figura 5: Homescreen de “Welcome to Pine Point”

⁵ Disponível em <<https://pinepoint.nfb.ca/>> Acesso em: 16 Ago, 2020.

Diante do exposto, observamos as possibilidades de experimentar construir um trecho da narrativa ficcional com características do formato webcomic pensando em recursos multimídia para a construção do universo narrativo, inserindo o espectador enquanto interator para a continuidade da história, experimentando as potências dos elementos midiáticos.

Com isso, o *teaser* foi arquitetado para ser veiculado em um site, alternando imagens; animações; sons; texto ou vídeos que dão seguimento à narrativa.

3.1.2 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Para roteirizar o quadrinho multimídia, usamos Gosciola (2003) e Lobão, Danton, Santana (2020) para a construção do roteiro.

Como referência da construção narrativa e estética do projeto, usamos Moya (1977) para pensar em como os quadrinhos foram modificados ao longo do tempo e assim, construir a nossa própria estética.

No que tange os elementos multimidiáticos, considerando interatividade, animação, diagramação, trilha sonora, efeitos, possibilidades de explorar o universo e os personagens, usamos Edgar Franco (2001) para refletir sobre as modificações ocorridas nos quadrinhos ao remediar para outros meios, categorizando brevemente os principais elementos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos neste novo contexto multimidiático.

Para a plataforma digital que a *webcomic* está hospedada, Murray (2003) e Royo (2008), nos ajudaram a planejar as propriedades fundamentais do ambiente digital, pensando na estética do meio e a experiência por meio da imersão, considerando elementos como a tipografia; a sinalética; o design editorial (design de espaços culturais e estruturação de conteúdos); o design de informação (design de processos); o design de funcionalidade e de usabilidade.

4 A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

Tendo em vista as questões abordadas anteriormente, partimos para a etapa de pré-produção da narrativa, onde desenvolvemos o argumento e o roteiro da história. Em sequência, ainda nessa primeira etapa, foi necessário criarmos um *layout* de páginas para prever o design dos quadros e, em seguida, criamos o *storyboard*.

4.1 DA TEMÁTICA AO ARGUMENTO

Antes de partirmos para a redação do argumento, precisávamos definir a temática a ser explorada. A ideia inicial era trabalhar com temáticas que nos interessavam por um sentimento nostálgico: Memória, Política e Cultura Pop. Após uma série de orientações e conversas, chegamos a um denominador comum: Ditadura e Memória. Definindo os temas centrais, começamos a explorar as possibilidades de relacioná-los com a Nostalgia, uma vez que:

A nostalgia também pode referir-se ao desejo de um retorno a um tempo passado que nunca foi experimentado pela pessoa que anseia ou pelo arrependimento que faltava por um passado que nunca ocorreu, mas que poderia ter ocorrido, ou por um futuro que nunca acontecerá. Assim, o sentimento nostálgico não é meramente voltado para um retorno a um lugar ou tempo passado, mas também abrange outras temporalidades, como o presente e o futuro, e está frequentemente relacionado a imaginações utópicas sociais ou políticas. (NIEMEYER, K. 2018, p.29)

Nesse sentido, a história se assentou retratando a vida de Alice, uma jovem inconformada com os limites que os chefes da vila em que mora impõem a todos, não conseguindo conter sua curiosidade em relação a cartas proibidas que encontra no museu em que trabalha. Motivada por essa curiosidade, Alice lê uma carta sigilosa que a faz viajar no tempo. Em sua viagem no tempo, Alice encontra Helena, a escritora das cartas, e descobre uma série de fatos do passado escondido da vila que interferem no presente de Alice. Com isso, Alice e Helena tentam se comunicar com o futuro através de um aparelho desenvolvido por Helena. Após o desaparecimento de Alice, Alê, seu melhor amigo, procura por vestígios da menina.

Após a definição do tema, partimos para a construção de um modelo de argumento (APÊNDICE A) de narrativa clássica. Para Field (2001), o argumento cinematográfico é alguém (ou várias pessoas), em algum lugar, fazendo alguma coisa. Ele define-o como uma progressão linear de acontecimentos ligados uns aos outros, levando a uma resolução dramática.

Nesse período, como estávamos acostumadas com a criação de argumento clássico para cinema, construímos uma história grande e com muitos desdobramentos, o que tornaria inviável a produção da história em formato de quadrinhos, mesmo que multimídia. Isso porque, para a execução do projeto experimental precisaríamos construir um teaser sucinto que conseguisse demonstrar o potencial narrativo das histórias em quadrinhos multimídia, além do fato de que uma história maior demanda um orçamento mais expansivo e uma equipe com maior número de pessoas com mão de obra qualificada. Ainda que tivéssemos produzido a bíblia da minissérie completa com todos os desdobramentos dos episódios, re-elaboramos a história para tornar viável a execução do projeto e optamos por produzir para avaliação, um teaser experimental do que viria a ser minissérie, utilizando esse trabalho como forma de demonstrar o potencial narrativo das *webcomics* multimídias.

4.2 DA ESCALETA AO ROTEIRO

Ao escrever o roteiro (APÊNDICE B), sentimos dificuldade para visualizar a história, por isso, foi sugerido escrever primeiramente a escaleta, decupando a história em cenas e acontecimentos causais. Com isso, delimitamos as cenas do argumento e foram inseridas as principais ações e alguns detalhes importantes, como cenários e temporalidades.

Para a estruturação do roteiro, utilizamos o esquema de Roteiro em T, “o roteiro dividido considerando a parte visual (vídeo) no lado esquerdo e a parte sonora (áudio) do lado direito” (SANTANA;DANTON;LOBAO, 2020, p.222). Embora os autores afirmem que esse roteiro seja mais comum na televisão e para pequenas produções, ele nos possibilitou delimitar, quais elementos — visuais ou sonoros, seriam possíveis para cada quadro das páginas. Separamos em quatro colunas: Descrição de cena, Diálogo, Sons e Recursos.

PÁGINA 1
CENA 1 - INT. QUARTO DE ALICE. DÉCADA DE 2020. MANHÃ

Quadros	Descrição de Cena	Diálogo	Sons	Recursos
1.1	Plano geral. Alice penteia o cabelo enquanto se olha no espelho de sua penteadeira.	-		
1.2	Plano americano. Alice está com sua mochila nas costas e passa na cozinha de sua casa. Seus pais estão sentados na mesa tomando café da manhã.	-		

Figura 6: Roteiro em T separado por categorias

Esse não foi o nosso primeiro contato com esse tipo de roteiro, uma vez que já havíamos trabalhado com esse modelo para a disciplina de Roteiro de Documentário, porém, para a realização desse projeto experimental, precisamos construir essa etapa com um outro olhar, uma vez que o roteiro ao qual estávamos habituadas, a cena é descrita pensando no arco completo das ações, enquanto no roteiro para os quadrinhos, as ações são quebradas e a continuidade é construída pelo leitor.

4.3 DO LAYOUT DE PÁGINAS AO STORYBOARD

Os autores SANTANA;DANTON;LOBÃO (2020) sugerem que tão importante quanto a criação do roteiro, é a criação de um layout de páginas, que é um formato cujo o qual o produtor da história em quadrinho define o design dos quadros e onde cada elemento em cena será disposto. Nessa etapa “(...) pode-se dizer que o roteirista tem total domínio sobre a história pois ele não só identifica o que deseja na cena: ele mostra exatamente o que quer e como quer.” (SANTANA;DANTON;LOBÃO, 2020, p. 212). Partimos desse princípio e também das necessidades de cada página para construir o layout de cada um dos quadros, levando em consideração os enquadramentos e os elementos presentes nas cenas.

O primeiro layout de páginas foi desenvolvido de forma horizontal nas dimensões de uma folha A4, desconsiderando os wireframes e as dimensões do site que hospeda a história. Nos deparamos com esse equívoco futuramente, quando precisamos desenvolver uma amostra

do projeto para a disciplina de Produção Multimídia. Nessa amostra, aproveitamos para experimentar o primeiro *layout*, o quadro animado e o quadro sonoro.

A primeira tentativa não ocorreu da forma esperada, uma vez que o *layout* não se enquadrava nos padrões de um website para desktop, visto que as dimensões eram incompatíveis. Essa experiência foi importante para que pudéssemos continuar a produção de um *layout* de páginas (APÊNDICE C) dentro dos padrões necessários, além de conseguirmos observar o funcionamento dos elementos.

Com a elaboração correta do *layout* de páginas, se tornou possível começar a produção do *storyboard*⁶ (APÊNDICE D) para o planejamento visual das cenas. Nos esboços, já foi possível indicar as ações dos personagens, os planos e a colocação de balões de fala.

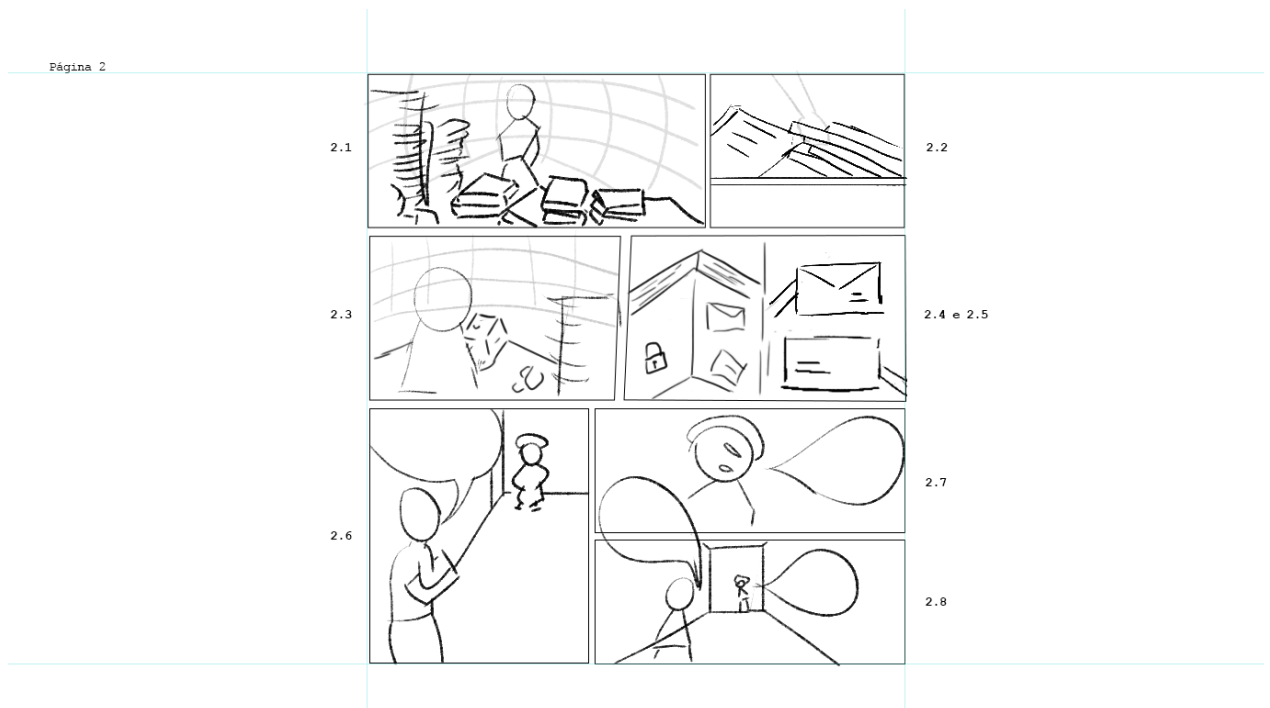


Figura 7: Storyboard da página 2

⁶ Organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado.

5 CONCEPÇÃO GERAL

Nesta etapa, abordaremos os desdobramentos das pesquisas e da história construídas anteriormente. A partir daqui, foi possível elaborar e planejar os próximos passos da execução que veio a seguir, bem como Concepção Visual, Concepção Sonora e Concepção do Site.

5.1 CONCEPÇÃO VISUAL

Para a ideia sair do plano textual para o plano visual, discutimos elementos para a construção dos personagens e para o universo que até o momento eram definidas apenas através da linguagem escrita, elaboradas no argumento e na bíblia. Anotamos as ideias e fomos em busca de referências visuais que fossem compatíveis com as palavras-chaves que anotamos e as ideias que tínhamos em mente.

Nesse período, estávamos fazendo uma disciplina de Produção Multimídia em que precisaríamos criar um *brandbook*, um *teaser* e a amostra do produto, o que nos deu clareza para refletir e executar a concepção visual da experimentação do quadrinho multimídia.

A partir disso, foram criados *moodboards* para alguns dos personagens (APÊNDICE E) mais importantes para a narrativa, bem como a escolha das paletas de cores.

5.1.1 PERSONAGENS

ALICE

Alice foi descrita como uma jovem de 22 anos, mulher cis, negra, cabelos escuros que formam cachos e olhos castanhos claros, alta de corpo magro, estudante de história e atriz, fascinada por narrativas e pela arte de atuar. Mora com o pai e a mãe na Vila Nova afastada da cidade, tem personalidade forte e é muito curiosa, além da sua determinação, que é sua característica principal. É de poucos amigos, tem apenas um amigo desde a infância, faz estágio no Museu da Memória, único ponto turístico de sua pequena vila, e não gosta muito do que faz, por isso, não se relaciona muito com seus colegas de trabalho, apenas o básico.

Para a construção da aparência de Alice usamos como palavras-chave: curiosa, valente e brasileira.

Após construirmos o moodboard visual de Alice, decidimos adicionar roupas bastante usuais do cotidiano de 2023 no Brasil, seguindo as paletas de cores escolhidas para cada época.

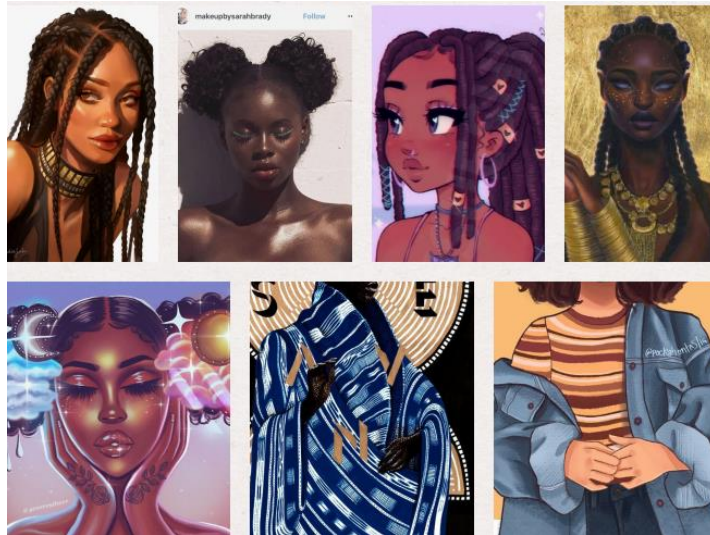


Figura 8: moodboard da personagem Alice

HELENA

Mulher cis de 35 anos, pele branca com cabelos curtos indo na altura do pescoço, olhos grandes e nariz fino, rosto redondo e lábios grandes, porém finos. Escritora das cartas que Alice encontra, viveu num passado de 40 anos antes do momento que Alice encontra as cartas. Helena é cientista. Através dos seus estudos, desenvolveu um microchip capaz de criar lapsos de memória no cérebro humano. Nas horas vagas, atuava como atriz e coordenava uma escola de teatro em sua cidade. A atriz viveu num momento de censuras e privações no período da ditatorial da Vila Nova, onde as pessoas não tinham liberdade e eram submissas às demandas dos chefes que governavam a vila.

Para a construção da aparência de Helena usamos como palavras-chave: ativista, anos 70, cientista e hippie.

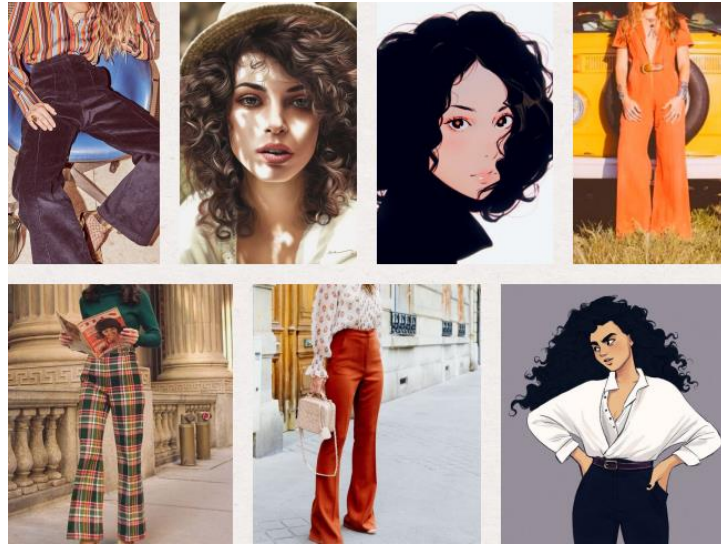


Figura 9: Moodboard da personagem Helena

ALÊ

Homem cis de 22 anos, pele parda de cabelo curto escuro, nariz grande, lábios finos e olhos pequenos castanhos. Amigo de Alice desde a infância, estudante de história e trabalha com Alice no Museu da Memória. Alê, como é conhecido, é muitíssimo inteligente, sempre tira notas altas, vive se reprimindo para viver conforme sua família deseja. Tem medo de desapontar as pessoas, por isso segue tudo o que as pessoas importantes de Vila Nova.

Para a construção da aparência de Alê usamos como palavras-chave: dedicado, nerd e obediente.

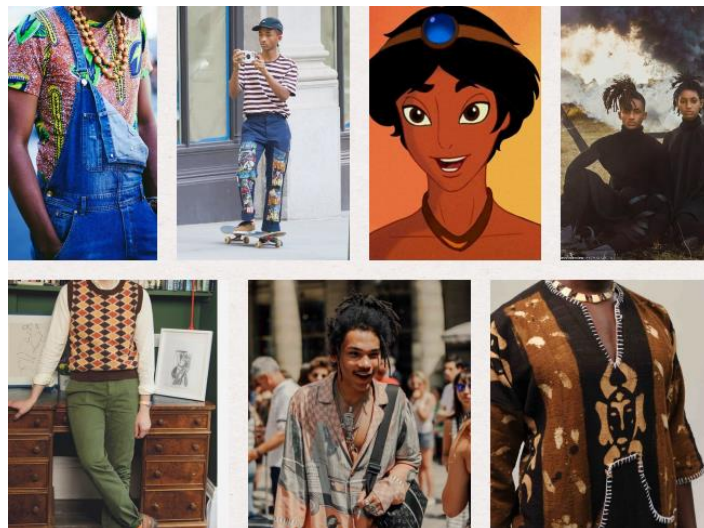


Figura 10: Moodboard do personagem Alê

5.1.2 PALETA DE CORES

A paleta de cores foi escolhida baseando-se nas teorias das cores e suas possibilidades de significação. Para a representação das épocas, escolhemos tons que representassem a época na Vila Nova e os personagens como um todo.

Para a configuração do ano de 2023, foram selecionadas as palavras Fantasia, Tropicália, Tecnologia e Afrofuturismo. Selecionando o roxo para remeter à fantasia. Já os tons de azul, à tecnologia. O amarelo e laranja foram usados como referência de tons existentes da Tropicália e, por último, as cores roxo e azul para remeter ao Afrofuturismo, esses tons remetem ao místico, ao inexplorado e ao espaço.

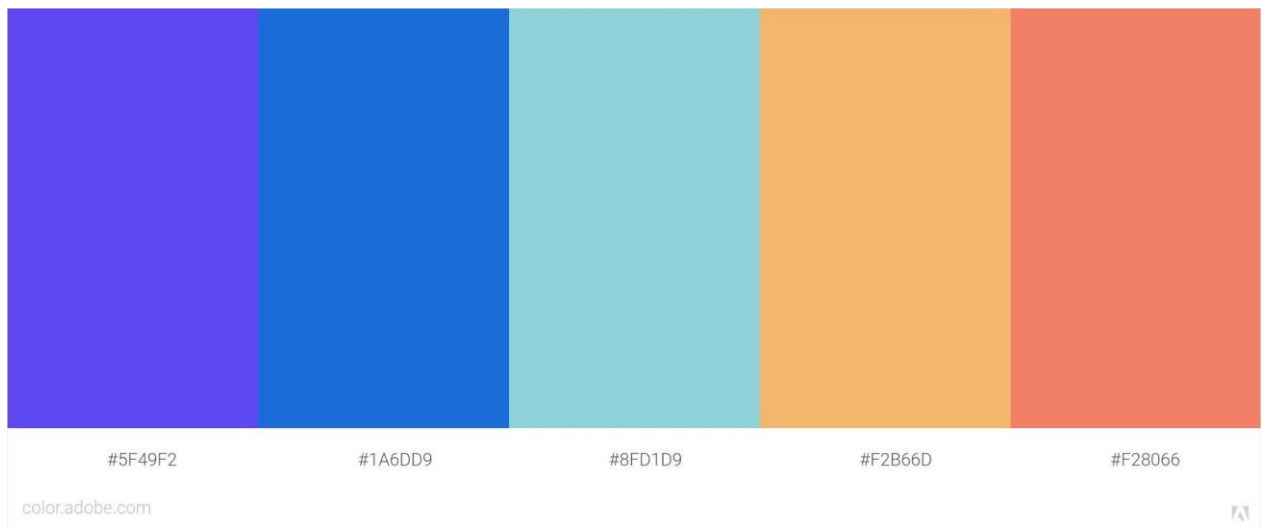


Figura 11: Paleta de Cores Anos 2023

Como queríamos um destaque notório nas cores para ilustrar o presente e o passado, a paleta escolhida para os anos 1970 tem nuances mais suaves e sóbrias, querendo retratar a Tropicália, a Tecnologia e a Antiguidade.

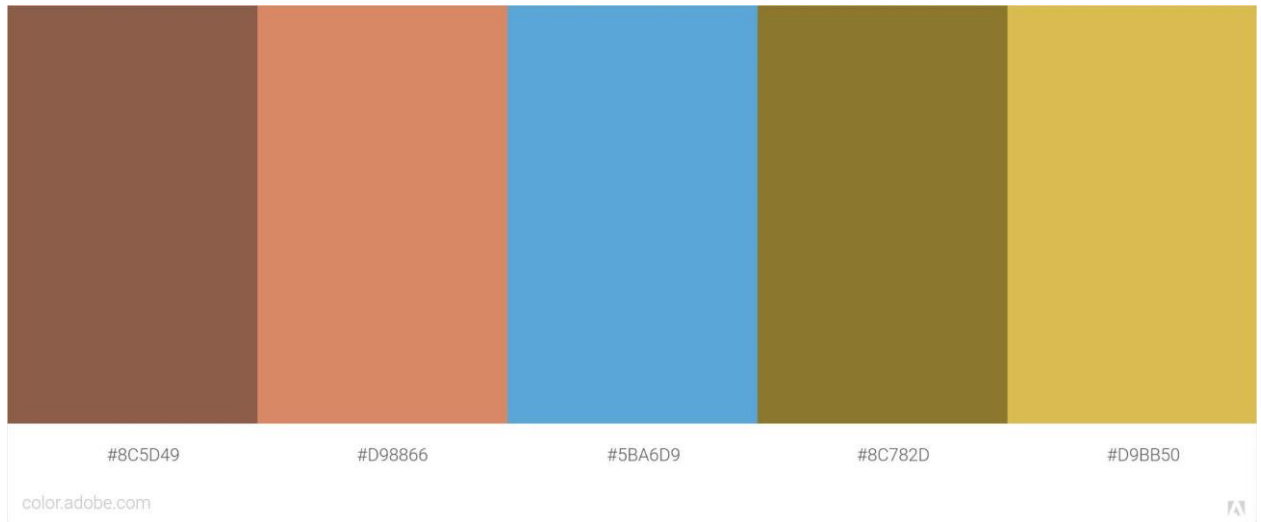


Figura 12: Paleta de Cores Anos 1970

5.1.3 UNIVERSO

Toda a história se passa em Vila Nova, um lugar com certa autonomia política que faz parte de uma enorme cidade. A Vila Nova possui um sistema hierárquico delimitado, sendo referência na produção de equipamentos tecnológicos de pequeno porte, como chips, baterias e dispositivo, porém, apesar de possuir matéria-prima e mão de obra, é um lugar simples sem luxo, mas um lugar onde possui direitos sociais básicos, como saúde, alimentação e educação. A região é conhecida por possuir grande preocupação em preservar a estrutura independente, as histórias, as conquistas, os mitos e mistérios de geração a geração.

Para a construção do presente de Alice, nos anos de 2023, momento no qual a história se inicia, foi usado como referência o cotidiano e os costumes brasileiros bem como a arquitetura mista, mesclando o Estilo Barroco presente nas igrejas de Minas Gerais e da Bahia, o Estilo Neoclássico presente em estruturas que são patrimônios em São Paulo e o Estilo Racionalista que se define pelas formas geométricas e pelos volumes em balanço, como balcões e varandas, estilo bastante usual em prédios pequenos com um ou dois andares.

O Universo nos anos 2023 tiveram como referência, além das brasilidades, elementos afrofuturistas utilizando elementos da ficção científica e da fantasia para criar narrativas de protagonismo negro, por meio da identidade, ancestralidade e história. Tendo como palavras-chave: a fantasia, a tropicália, o afrofuturismo e a tecnologia.

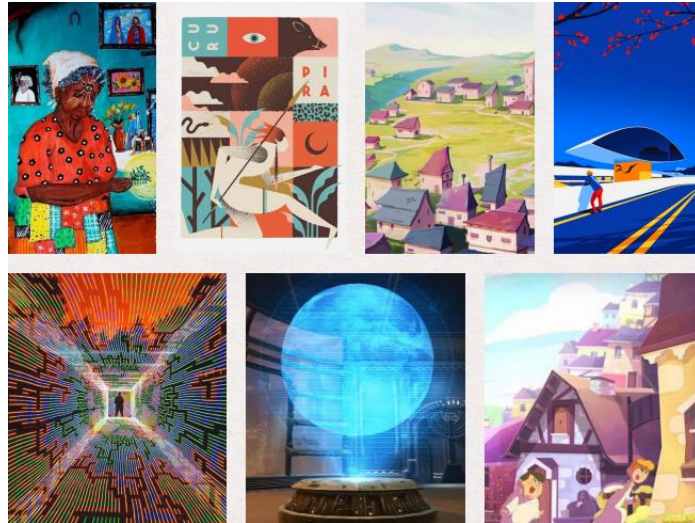


Figura 13: Moodboard dos anos 2023

O Universo dos anos 1970 teve como referência os anos 70 no Brasil no período da Ditadura Militar, estética retrô nas cores e na decoração, priorizando nuances suaves e poucos saturadas e antiguidades, além de também elementos brasileiros do contexto social, cultural e histórico da época.

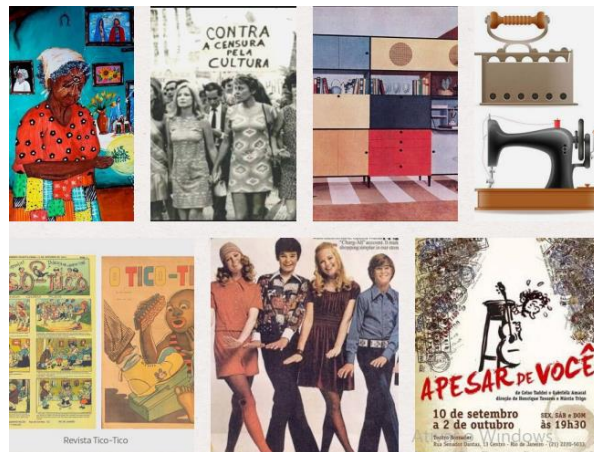


Figura 14: Moodboard Anos 1970

5.2 CONCEPÇÃO SONORA

Para a construção sonora, pensamos, primeiramente, em usá-lo como função narrativa para demonstrar a repressão governamental da Vila Nova.

Isso porque a Vila Nova é formada por regras e hierarquias bem delimitadas, em que no topo da pirâmide estão os chefes da vila, pessoas com poder aquisitivo e com elevado capital social. Desde o fim da ditadura esses chefes buscaram uma forma de controlar a população, e é aqui que pensamos na função narrativa do som, que é a seguinte: o controle seria exercido através de um alarme sonoro que é emitido diretamente de uma torre de controle, que contém todas as informações de cada cidadão, além de possuir câmeras de segurança que registram os passos de cada um.

Nesse sentido, toda vez que algum noviense descumpra alguma regra, o alarme é acionado diretamente da torre de controle pelos chefes. Porém, havia uma crença entre os moradores de que esse alarme era disparado por uma fera que dominaria a Vila Nova. Essa criatura feroz era despertada toda vez que alguém descumprisse as leis e as regras da vila e, por esse motivo, os próprios moradores se policiavam para não desobedecerem as regras.

O som como função narrativa também é usado para comunicação entre os personagens Alice e Alê. Um assobio típico entre os dois é a principal forma de comunicação não verbal entre eles.

Para ambientar o universo e imergir o leitor na história, adicionamos sons de ambientação como pessoas falando, cartas voando e passos. Decidimos que todos os quadros em movimento teriam necessariamente, som.

As escolhas foram baseadas no que queríamos transmitir através do universo e das ações ilustradas, para assim, reforçar ou criar um novo significado às imagens.

5.3 CONCEPÇÃO DO SITE

Pensando em construir esse experimento dinâmico e imersivo, decidimos por hospedar a webcomic em um site, para assim, ampliar as possibilidades multimidiáticas de forma sequencial e que, ao mesmo tempo, fosse possível navegar por informações complementares à história, bem como as cartas de vivências reais.

As páginas iniciais foram inspiradas no site PinePoint. A primeira página contém um botão de navegação que leva o interator a um mapa. O mapa possui os principais pontos da

vila citados na história, havendo a possibilidade de navegar de ampliar o universo através de hiperlinks que podem ser clicados na ilustração do local.

Após fazermos um organograma sobre como funcionaria o site, decidimos colocar a opção clicável dentro do museu, contendo informações do local e dos casos oclusos citados na história.

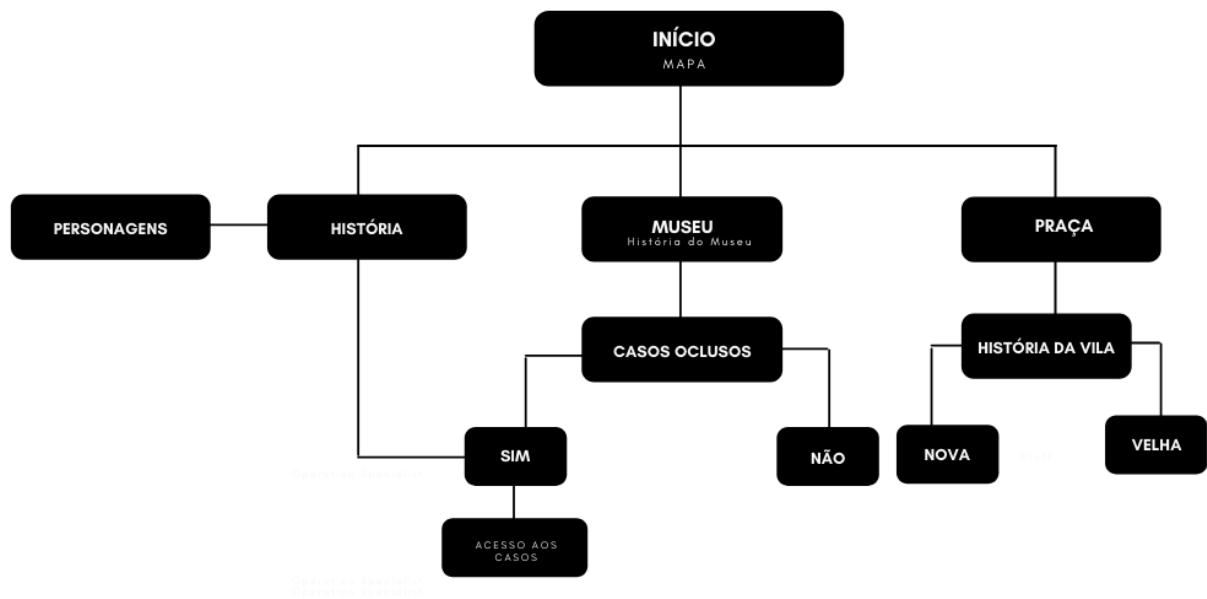


Figura 15: Organograma para a construção do site

Nesta página, contém uma ilustração da parte interna do museu (APÊNDICE G) contendo uma placa que pode ser ampliada e lida e uma porta, que pode ser aberta com a senha dos casos oclusos contidos no quadrinho. Na sequência, o interator consegue acessar cartas de Heleny, desaparecida política em 1971, durante a ditadura militar brasileira, inspiração da personagem Helena.

Para a praça (APÊNDICE H), decidimos criar uma sessão para divulgar informações sobre a vila, contendo a história tanto da década de 1920 quanto da década de 2023.

5.4 DEFINIÇÃO DE EQUIPE

Para o desenvolvimento do projeto, após as etapas supracitadas, distribuimos as funções que cada integrante desenvolveria.

Se faz necessário ressaltar que diante das condições em que o contexto imposto pela pandemia causada pelo SARS-CoV-2 nos colocava, optamos por seguir o trabalho com uma equipe reduzida, visto a inviabilidade financeira para custear a execução do projeto junto ao trabalho de outras pessoas que poderiam vir a compor a equipe.

Tendo isso em vista, nos deparamos com a primeira dificuldade dessa etapa: distribuir as funções de forma horizontal, seguido da realização de um projeto experimental cujo o qual não tinha mão de obra especializada para a produção de diversas etapas essenciais para a construção e execução.

Ainda assim, por se tratar de uma experimentação com o intuito de aplicá-lo de forma profissional futuramente, decidimos seguir com a ideia e distribuimos as tarefas conforme a tabela a seguir:

EQUIPE		
NOME	FUNÇÃO	
Ana Carolina Moreira da Silveira	Pesquisadora	
Mylena dos Santos Barbosa	Desenvolvedora do Site	
Camila do Nascimento Mathias	Ilustradora e Animadora	
Ana Carolina Moreira da Silveira	Animadora	Roteiristas
Mylena dos Santos Barbosa	Colorista	
Camila do Nascimento Mathias Mylena dos Santos Barbosa	Direção Sonora	
Ana Carolina Moreira da Silveira	Direção de Arte	

Tabela 1: Equipe de Produção

6 A EXECUÇÃO

Dividimos a execução em quatro etapas: ilustração, sonorização, construção do site e finalização. Cada etapa foi dividida entre as integrantes da equipe, conforme tabela supracitada. Desenvolvemos as etapas simultaneamente, ou seja, quando uma página era finalizada por uma integrante, outra ficava responsável pela colorização para que fosse possível animar e finalizar na sequência.

6.1 A ILUSTRAÇÃO

A criação dos desenhos foi a etapa primordial para que conseguíssemos avançar com os próximos passos da execução do trabalho. Isso porque os elementos que pensamos para compor a narrativa foram inseridos somente quando os desenhos dos quadros estavam finalizados.

Mas para que isso se tornasse possível, foi necessário aprender algumas técnicas básicas de desenho, visto que o nosso intuito era conseguir expressar a ideia de uma *webcomic* multimídia através das imagens, ainda que atreladas a outros elementos visuais e sonoros.

Nessa etapa, o ideal seria ter um ilustrador e/ou desenhista para realizar a execução de todo o planejamento feito anteriormente, mas devido a falta de financiamento do projeto atrelado ao contexto social em que estávamos inseridas, optamos por capacitar, minimamente, uma das integrantes do grupo para que se tornasse possível tirar o projeto do papel.

Os primeiros desenhos foram feitos em um computador com o auxílio de uma mesa digitalizadora. Utilizamos o *software* Photoshop, da Adobe Systems, para ilustrar todos os quadros. A escolha por esse editor de imagens se deu pela possibilidade de utilizar os *grids*⁷ para auxiliar nas dimensões pensadas anteriormente na etapa de elaboração do *layout* de páginas, além de que o programa possui diversas ferramentas úteis para desenho e animações básicas.

Tendo em vista que nenhuma das integrantes havia tido contato com desenho e ilustração ao longo da graduação, encontramos algumas dificuldades que nos levaram a refletir sobre a importância de trabalhar com uma equipe capacitada para desenvolver um projeto multimídia, como esse, e qualquer outro. Mesmo em uma experimentação como a proposta neste trabalho, vimos a necessidade de atribuir funções e tarefas que são delegadas com base

⁷ Os Grids são uma estrutura formada por colunas, lacunas e margens que ajudam o Designer a alocar o conteúdo dentro de uma página.

na habilidade e na capacitação de cada um, deixando o fluxo de trabalho mais orgânico e organizado, além de entregar um produto final com a qualidade desejada.

6.2 O SOM

O som foi construído após o término da Ilustração dos quadrinhos (APÊNDICE F) e, para que o processo acontecesse, pesquisamos e salvamos em uma pasta virtual quais sons poderiam, supostamente, representar de maneira eficaz a ideia inicial em cada função pretendida, com o intuito de imergir o interator à narrativa.

Como precisávamos de três categorias diferentes, dividimos três sessões: uma pasta com os possíveis ruídos de quando algum morador da vila infringia regras; o assobio de comunicação entre Alê e Alice e os sons de ambientação.

Os sons foram todos retirados de bibliotecas de áudio gratuitas presentes na internet. Após uma primeira seleção de sons, testamos quais eram mais eficientes para transmitir a sensação e a ideia que queríamos, para então, partir para a edição.

A edição sonora foi feita no Premiere, software que permite a produção e edição de imagens em movimento, bem como a edição e finalização de elementos sonoros. Escolhemos este software de edição pelo motivo de ser o programa que temos mais domínio e por possuir todos os efeitos e recursos necessários.

No processo de edição, a priori, sincronizamos sons e imagens. Depois, cortamos, balanceamos o volume e adicionamos efeitos para que se cumprisse o que foi planejado. Durante esse processo foi importante atentar às sensações intencionadas para não causar ao interator estranhamentos ou ambiguidades não pretendidas.

6.3 O SITE

O processo de criação do site foi feito junto com os desenhos e colorização de cada quadro. Para isso, era preciso encontrar uma plataforma específica que acomodasse os quadrinhos de forma que facilitasse o processo de leitura, além disso, era necessário inserir a sonorização de cada quadro no site.

Optamos pela plataforma Wix, que disponibilizava, de forma gratuita, todas as ferramentas que precisaríamos para desenvolver a narrativa dentro de ambiente imersivo. O domínio se assentou em tudooutravez.wixsite.com/comic e o acesso à *comic* é possibilitado a partir do link.

O grupo escolheu dividir o site em seções, a primeira página possui um mapa da Vila Nova com cada lugar destacado que leva para alguma parte.

Para o site, precisávamos criar botões que combinassem com a estética dos quadrinhos. Além disso, era necessário desenhar todos os elementos gráficos como o mapa, os botões em si, a praça, e o museu para guardar as cartas.

Na seção do museu foi necessário desenhar uma espécie de Sala de Arquivos parecida com a que tem nos quadrinhos, para armazenar as cartas da personagem principal, Helena.

7 FINALIZAÇÃO: DA COLORIZAÇÃO À ANIMAÇÃO

A colorização dos quadinhos foi feita com base na paleta de cores de cada época. O pincel foi escolhido para combinar com o estilo do traço e a pintura foi feita com um pincel também no Photoshop.

A escolha das cores nas roupas das personagens precisava respeitar a paleta de cores escolhida previamente e também que combinasse com o *moodboard* que havíamos construído na fase de planejamento para cada personagem.

Enquanto a colorização era feita, os quadros eram animados. Dividimos as tarefas entre duas integrantes, pensadas previamente na definição de equipe, para que assim pudessemos otimizar o tempo que tínhamos para executar a fase final.

Os *softwares* utilizados para animar os quadros foram o Photoshop e o After Effects. Ambos possuem propriedades que permitem a animação de uma ou mais imagens. A diferença entre a escolha por um e outro é que o Photoshop permitiu a execução de pequenas animações, visto que nele só é possível utilizar a técnica *frame-a-frame*. Já no *software* After Effects, há a possibilidade de criar animações através das propriedades da imagem, como a posição, escala, rotação e ponto de ancoragem. Nele realizamos as animações de quadros com mais elementos em movimento.

A partir da finalização dessas etapas, conseguimos visualizar a forma como os sons selecionados na fase anterior se comportavam diretamente no quadro e/ou na página da web.

De todas as etapas supracitadas, a animação e a sonorização era o nosso lugar confortável, especialmente por ter aprendido os princípios básicos da animação no início da graduação e ter aulas de direção sonora, mas também por ser algo praticado com mais intensidade pelas integrantes do grupo, o que possibilitou que esse processo se tornasse mais fluido, permitindo que o trabalho fosse finalizado e anexado ao site construído para veiculação da história em quadinhos multimídia.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi uma experiência inesquecível e muito gratificante em diversos aspectos para todas nós. O projeto surgiu em meio a uma pandemia mundial que nos deslocou e nos colocou em situação de extrema vulnerabilidade, mas ter mantido o compromisso que firmamos umas com as outras sem mesmo saber se estaríamos aqui para defender a nossa ideia, é muito gratificante. Depois de muita dedicação, esforço, medo e expectativas, finalizar o primeiro trabalho prático do curso nos alegrou e nos deixou esperançosos, com o sentimento de que essa é só a primeira de muitas histórias que serão contadas.

Ademais, “Tudo Outra Vez” é importante para somar esforços na construção de uma memória que jamais deve ser apagada. A história da Vila Nova e de seus personagens é uma forma de colocarmos no mundo um posicionamento que é nosso, de pensarmos o que está por vir em um futuro que desconsidera o passado e, por consequência, o repete. Que possamos, através deste projeto, ser uma fagulha para reacender uma chama e inflamar os diálogos acerca da importância de voltarmos ao passado do nosso país para entendermos os sintomas e as dores que nos atravessam nos dias de hoje.

Por fim, vale ressaltar a importância de utilizar esse espaço que nos permitiu experimentar para aprender e compreender o funcionamento de um formato pouco usual, com o intuito de demonstrar os desdobramentos que ele permite. O sentimento é de dever cumprido, uma vez que nos apropriamos desse formato, pensamos e criamos um trabalho que tem possibilidades de decolar a partir daqui e com isso materializamos o que mais aprendemos nessa longa caminhada: contar histórias através do nosso olhar.

REFERÊNCIAS

ATRÁS de Portas Fechadas. Direção de Krishna Tavares e Danielle Gaspar. São Paulo: Documentart Filmes, 2015. 1 DVD (73 min.).

CANDIDO, Antonio. **Literatura e sociedade:** estudos da teoria e história literária. 10. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2008.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. **A transição dos Quadrinhos dos átomos para os bits.** In: Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação São Paulo, v.33, n.1, p. 221-235, jan./jun. 2010.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Petrópolis: Vozes, 2001.

COHEN, H; KLAWA, L. **Os quadrinhos e a comunicação de massa.** In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a Arte Sequencial.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

CRUMBIM, Paulo. **Gnut.** Brasil: 2015. Disponível em: <<http://www.gnutcomics.com/>>. Acesso em: 31 out. 2020.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro** “Os fundamentos do texto cinematográfico. São Paulo: Editora Objectiva Ltda, 2001.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas:** do suporte papel a rede internet. In: Cadernos da Pós-Graduação. Instituto de Artes/Unicamp, Campinas, SP - Brasil 2001.

FRANCO, Edgar Silveira. **Histórias em quadrinhos e hipermídia:** as HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (org.). Os Quadrinhos na Era Digital HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Rio de Janeiro: Editora Mursupial, 2013.

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

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009

LU, Ilustra. **Arlindo.** Brasil, 1 jan. 2019. Twitter: @ilustralu. Disponível em: <<https://twitter.com/ilustralu/status/1080222316024471557>>. Acesso em 17 set. 2020.

NASCIMENTO, Gustavo. Que Nunca Acaba. São Paulo: 9 jul. 2020. Instagram: @gstnsc. Disponível em <https://www.instagram.com/p/CBNtGLWHB_N/?igshid=af3s1tz0844c>. Acesso em: 30 ago. 2020.

NIEMEYER, K. **Sobre o papel e o lugar da mídia e da comunicação (acadêmicos) em estudos sobre nostalgia.** In: CRUZ, Lucia Santa; FERRAZ, Talitha (org). Nostalgias e Mídia: no caleidoscópio do tempo. Rio de Janeiro: E- papers 2018. 170p.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge: MIT, 2001.

MARTÍN-BARBERO, J. **A mudança na percepção da juventude:** sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens. In: BORELLI, s.; FREIRE FILHO, J. (org.). *Culturas juvenis no século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008. MEIO & MENSAGEM.

MUNROE, Randall. **Xkcd**. Estados Unidos, 2006. Disponível em: <<https://xkcd.com/>>. Acesso em: 19 set. 2020.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck:** the Future of Narrative in the Cyberspace. Cambridge: MIT, 1998.

QUE Bom Te Ver Viva. Direção de Lúcia Murat. Rio de Janeiro: CasaBlanca Filmes, 1989. 1 DVD (100min.).

REPARE Bem. Direção de Maria de Medeiros. Brasil/Itália/França: Filmes da Mostra 2012. 1 DVD (95 min.).

ROYO, Javier. **Design Digital**. Trad. Osvaldo Antônio Rosiano. 1ª ed. São Paulo: edições Rosari, 2008.

SANGLARD, F. N ; NEVES, T. C. DA C. **Memória, esquecimento e a (res)significação da ditadura pela CNV e pela imprensa**. In: Estudos em Jornalismo e Mídia, UFSC, Santa Catarina, Vol. 14 Nº 1. Jan/Jun. 2017.

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. **Manual de roteiro, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV**. São Paulo: Conrad, 2004.

SHOEBRIDGE, P; SIMONS, P. **Welcome to Pine Point**. Canadá, 2018. Disponível em: <<https://pinepoint.nfb.ca/>>. Acesso em: 08 out. 2022

TORRE das Donzelas. Direção de Sussana Lira. Rio de Janeiro: Elo Company, 2018. 1 DVD (97 min.).

ZANI, Ricardo. **Cinema e Narrativas:** uma incursão em suas características Clássicas e Modernas. *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, Jan/Jun. 2009.

APÊNDICE A - BÍBLIA DA MINISSÉRIE

STORYLINE

A jovem Alice encontra cartas proibidas em seu local de trabalho, ela começa a consumir as cartas todos os dias até descobrir um segredo que pode virar a vila em que nasceu de cabeça para baixo.

SINOPSE

Tudo outra vez é uma minissérie que retrata a vida de Alice, uma jovem inconformada com os limites que os chefes da vila em que mora impõem a todos, não consegue conter sua curiosidade em relação a cartas proibidas que encontra no museu em que trabalha. Motivada pela curiosidade, Alice lê diversas cartas dos casos sigilosos da vila. A leitura dessas cartas a faz viajar no tempo e acordar um monstro temido por todos em sua vila. Em sua viagem no tempo Alice encontra Helena, a escritora das cartas, e descobre que os chefes da vila escondem um chip do conhecimento, que dá sabedoria para as pessoas e o poder de saber do passado da vila. Após sua descoberta Alice fica presa no passado junto com Helena, sem conseguir voltar para sua vila.

Alice durante sua viagem, é dada como desaparecida, e todos culpam o terrível monstro. Dez anos se passam e Alê, seu melhor amigo, consegue implantar em si mesmo o chip que Alice descobriu, e volta no tempo para reencontrar Alice e derrotar o monstro, que foi criado pelos chefes da vila para amedrontar e controlar os moradores.

A história termina com as pessoas da vila derrotando o "monstro", tirando os chefes do poder, e implantando um tipo de democracia, onde os moradores da vila decidem quem comandará o lugar onde moram pelos próximos anos.

PERSONAGENS

ALICE - Jovem de 22 anos, mulher cis, negra, cabelos escuros que formam cachos e olhos castanhos claros, alta de corpo magro, estudante de história e atriz, fascinada por narrativas e pela arte de atuar. Mora com o pai e a mãe na Vila Nova afastada da cidade, tem personalidade forte e é muito curiosa, além da sua determinação, que é sua característica principal. É de poucos amigos, tem apenas um amigo desde a infância, faz estágio no Museu da Memória, único ponto turístico de sua pequena vila, e não gosta muito do que faz, por isso, não se relaciona muito com seus colegas de trabalho, apenas o básico.

OTÁVIO - Homem cis de 56 anos, pardo, quase calvo com cabelos brancos e pretos, sobrancelha grossa, olhos pequenos e queixo destacado, barba branca que contorna seu rosto. É casado com Ângela e é pai de Alice. Roberto é Ex-militar e foi criado em um lar rigoroso. Nasceu e cresceu em Vila Nova e conhece toda vizinhança. Foi um marido e pai ausente durante muitos anos devido à carreira militar, por isso tem dificuldade de se relacionar com sua filha Alice.

ÂNGELA - Mulher cis de 48 anos, negra com cabelos ondulados até o ombro, e com franja um pouco rala tampando a testa, olhos pequenos e sobrancelhas arqueadas, lábios carnudos e grandes, com nariz achatado e olhos claros. Casada com Roberto e mãe de Alice. Mulher compreensiva de voz calma e baixa, submissa ao marido, faz de tudo para manter todos bem e sua casa em harmonia. Dona de casa com orgulho, amada por todos na vila por ter personalidade doce e bondosa. Disposta sempre a ajudar os outros, por isso, está sempre entre as brigas de Roberto e Alice fazendo de tudo para beneficiar os dois lados. Tem uma ótima relação com a filha, quando não se trata de seu marido. Quando sua filha some, Angela muda sua personalidade, virando uma mulher fechada e que não fala com ninguém, não aparece na rua, vivendo apenas em sua casa com seu marido.

ALESSANDRO/ALÊ - Homem cis de 22 anos, pele branca de cabelo curto escuro, nariz grande, lábios finos e olhos pequenos castanhos. Amigo de Alice desde a infância, estudante de história e trabalha com Alice no Museu da Memória. Alê, como é conhecido, é muitíssimo inteligente, sempre tira notas altas, vive se reprimindo para viver conforme sua família deseja. Tem medo de desapontar as pessoas, por isso segue tudo o que as pessoas importantes de Vila Nova, como Roberto, dizem. É o oposto de Alice, medroso e tímido, por isso passa bastante tempo tentando mudar o jeito de sua amiga pensar, para ela não se prejudicar em um futuro, mas sempre em vão. Embora pense muito diferente de sua parceira, a tem como uma irmã e está sempre com ela. Após o sumiço de sua melhor amiga se torna um homem corajoso.

HELENA - Mulher cis de 35 anos, pele branca com cabelos curtos indo na altura do pescoço, olhos grandes e nariz fino, rosto redondo e lábios grandes, porém finos. Escritora das cartas que Alice encontra, viveu num passado de 40 anos antes do momento que Alice encontra as cartas. Helena é cientista. Através dos seus estudos, desenvolveu um microchip capaz de criar lapsos de memória no cérebro humano. Nas horas vagas, atuava como atriz e coordenava uma escola de teatro em sua cidade. A atriz viveu num momento de censuras e privações no período da ditatorial da Vila Nova, onde as pessoas não tinham liberdade e eram submissas às demandas dos chefes que governavam a vila. Nesse período, Helena firmou suas ações e se organizou junto a sua companhia de teatro para formar uma frente ampla contra a ditadura. Em uma das ações militares, a companhia de teatro foi invadida e todos os integrantes foram detidos. Após a prisão, Helena desapareceu e pouco se sabe sobre seu paradeiro, já que a investigação do caso é ocluso⁸. Durante a prisão, Helena escreveu cartas que foram

⁸ Casos secretos da Vila Nova que são guardados no Museu da Memória sob o poder dos chefes da vila.

encontradas anos depois e guardadas pelos chefes da Vila para manter o caso em sigilo.

UNIVERSO

O passado da Vila Nova

Helena vive no passado da vila, onde ocorria um período da Ditatorial brasileiro, em que após as forças armadas obterem poder político em todas as vilas, alguns anos depois, com a instabilidade e tensões políticas ocasionadas por conflitos internos, ocorre um golpe de estado por parte dos militares que alegam necessidade de proteger a segurança nacional.

O regime tem diretriz nacionalista, censura todos os meios de comunicação do país e qualquer ato que vá contra ao regime vigente.

Em todo lugar havia um vigilante responsável por manter a ordem e proibir atos, falas e ações.

Algumas vezes, era possível burlar o sistema e ter reuniões secretas, porém quando descobertos eram presos e torturados ou até mortos. Muitas pessoas viviam na ilegalidade e anonimamente. Apenas o partido da ditadura era legal.

As pessoas no período tentavam se expressar em entrelinhas, frases ambíguas e códigos para não serem censurados. Helena, além de ser professora de teatro, era cientista. Grande parte de suas pesquisas era voltada para a memória tecnológica. Seu grande feito, foi o de produzir um chip que ao ser armazenado em um ser humano de forma subcutânea, produzia um lapso de memória dos acontecimentos de curto prazo.

Em uma das operações militares, Helena e sua companhia de teatro foram presos e houve uma varredura em suas casas. Com isso, os militares tiveram acesso ao chip e a diversos estudos que Helena havia produzido.

A ditadura na vila teve fim nos anos de 1980 quando escolheram três chefes para governar a Vila, todos ex-militares. Otávio foi um dos escolhidos e está nesse cargo desde então.

Naquele período os militares estudaram diversas possibilidades de não perder o controle sobre a Vila e permanecerem sempre no poder.

Foi então que um dos chefes da Vila reuniu os estudos de Helena para produzir os microchips. Uma equipe de cientistas que apoiavam os governantes reproduziu todo o material e conseguiram então, recriar o chip, que ao longo do tempo foi aprimorado e até mesmo memórias de longo prazo eram possíveis de serem totalmente apagadas da memória humana. Em poucos anos, os governantes vigentes criaram uma campanha de imunização para a Vila Nova, implantando assim, o microchip nos novienses.

O Presente da Vila Nova

No espaço-tempo habitado por Alice, há vilas separadas com regimes distintos, elas têm certa autonomia política, mas fazem parte de uma enorme cidade. Alice mora em Vila Nova onde há um sistema hierárquico delimitado. A vila tem um território de 500.000 km² e cerca de 20 mil habitantes. A vila é referência na produção de equipamentos tecnológicos de pequeno porte como micro chips, baterias e dispositivos, porém, apesar de possuir matéria-prima e mão de obra para as tecnologias é um lugar simples, sem luxo, mas onde as pessoas não passam fome e tem direito a saúde e educação gratuita. A região é conhecida por possuir grande preocupação de preservar a estrutura independente, as histórias, suas conquistas, seus mitos e mistérios que passam de geração em geração. Acreditava-se que a região estava sob ameaça de uma criatura que destruiria todas as famílias. A vila organiza-se da seguinte forma: no topo, estão os chefes da vila, composta por homens mais velhos, donos de grande parte da riqueza e da produção local que lideram a vila. Em seguida, se tem a posição ocupada pelos homens militares

aposentados. Logo após, vem os trabalhadores escolhidos para trabalhar na produção assim que completassem 25 anos e os outros tipos de operários(as). Os moradores não pagam por alguns serviços básicos como água, luz, educação e saúde, porém ainda a desigualdade permanece por meio de posses e hierarquias com um caráter moralizador.

No museu mais antigo da Vila, tem-se o conhecimento popular de aparecer criaturas inimagináveis que habitam e aparecem por lá após o pôr do sol.

De acordo com as histórias populares, a criatura era alimentada pela desobediência das leis, regras e normas sociais da Vila Nova e por esse motivo, cada cidadão buscava andar na linha e policiar os atos dos demais, pois, quanto mais alimentada criatura, mais força e poder ela adquire e, com isso, a vila acreditava que não teria armas para combatê-lo.

ARGUMENTO PILOTO

Argumento do Piloto

O sol ilumina as paredes brancas do quarto através das frestas da janela, mostrando os quadros coloridos na parede que ilustram cartazes de filmes, um grande guarda roupa branco e uma cama, onde está deitada uma mulher, ALICE - 22 ANOS que veste uma camisola branca.

Os raios de luz atingem os olhos de Alice que desperta olhando para os lados procurando seu celular, ao achar, ela se levanta de sua cama em direção ao banheiro de seu quarto. Alice escova seus dentes e entra no box do banheiro para se banhar, enrolada em uma toalha Alice volta para seu quarto, abre seu guarda roupas e escolhe uma calça jeans e uma blusa branca sem estampa para vestir.

Alice se veste e segue apressada para o banheiro, lá passa um batom, penteia o seu cabelo e retorna para o quarto. Alice pega sua mochila e sai do quarto em direção ao seu trabalho.

A personagem antes de sair, cumprimenta seus pais, ROBERTO - 56 anos, e ANGELA - 48 anos que estão sentados numa mesa grande na sala, Alice dá dois beijos em sua mãe e aperta a mão de seu pai, e sai de casa com destino ao seu trabalho.

Alice fecha o portão de sua casa e cumprimenta a vizinha da frente MÁRCIA - 47 anos, que acena e sorri para Alice enquanto rega as plantas da parte da frente de sua casa amarela. Alice continua andando reto e sua voz interior fala sobre o quanto Márcia é fofoqueira a sorri lembrando das confusões que a mulher já criou com seus boatos.

Chegando perto de seu destino, Alice encontra SÉRGIO - 99 anos, sentado em uma cadeira de balanço em frente sua casa de cor azul, o idoso está com um chapéu em sua cabeça e quando avista Alice puxa a aba de seu chapéu para cumprimentar a mulher, que retribui com um aceno com a mão e um sorriso.

Alice chega no portão de seu trabalho, no Museu Vila Nova, e fica parada encostada em uma pilastra, até que avista um carro

preto, nele está seu melhor amigo ALÊ - 22 anos, e o pai dele OTÁVIO - 57 anos. O homem acena para Alice e a mesma retribui com um sorriso, sua voz interior o chama de babaca. Alê chega até ela, e Alice dá um forte abraço em seu amigo e os dois passam pelo saguão do museu em direção ao setor da dupla.

Alice e Ale estão em uma sala de arquivos, com paredes brancas, móveis brancos com detalhes pretos, e estantes gigantes abarrotadas de caixas identificadas pelo tipo de conteúdo que está ali dentro, a cor vermelha na identificação das caixas que estão na última prateleira de todas as estantes chama atenção por destoar das cores do ambiente.

Os dois conversam animadamente sobre como foi o dia anterior e o que tem que fazer agora no trabalho, após o diálogo Alice levanta de sua mesa, veste um colete marrom, prega seu crachá de identificação no bolso do colete e sai da sala.

Alice anda até o saguão do museu e encontra um grupo de crianças com uma mulher, é um grupo de estudantes da escola da vila vizinha, ela cumprimenta a todos e começa a apresentar as alas do museu para o grupo. Alice passa por todas as salas e apresenta coisa por coisa, o que é cada sala e o que tem em todas elas, passa pela sala de fotos antigas da vila e identifica quem foi cada pessoa nas fotos enquadradas com tamanho maior que as outras, passa pela sala dos fósseis de dinossauros e por várias outras rapidamente. Alice após a apresentação, faz o caminho de volta com o grupo para o saguão, até que uma criança corre até o final do corredor na parte esquerda e começa a bater em uma porta preta, com uma placa escrita "CASOS OCLUSOS". Alice arregala os olhos e vai atrás da criança para tirá-la de lá, a criança bufa e pergunta o motivo daquela sala não fazer parte do tour no museu, Alice diz que é proibida a entrada e apenas os chefes da vila e donos do museu tem acesso aquela sala, a criança retruca dizendo que se está dentro do museu todos deveriam ter acesso, Alice dá sua tréplica perguntando se a criança não conhece a história da

criatura da Vila Nova que é alimentada pela quebra de regras, a criança arregala os olhos e volta para o saguão. Alice olha para trás algumas vezes enquanto volta pro salão. Alice se despede do grupo e vai em direção a sua sala.

Alice adentra o ambiente e questiona seu amigo Alê sobre as punições para quem descumpre as regras da vila, se ele sabe de alguma coisa a mais já que é filho de Otávio, Alê pergunta o motivo da curiosidade repentina e Alice diz que não entende a razão de todos temerem tanto as punições sem saber o que é certamente e questiona sobre as vontades e curiosidades de Ale que são reprimidas em nome do bem comum, Alê olha fundo nos olhos de Alice que retruca perguntando se ele realmente acredita em alguma criatura, e que isso pode ser história para crianças e que eles já são adultos, Alê diz que esse tipo de coisa não deveria ser questionado e apenas respeitado, e que não é para Alice tentar nada pois sempre tem consequências. Finaliza dizendo que regra é regra e coisas ruins acontecem para todos quando regras são quebradas. Alice bufa, pega uma caixa de papéis da estante, põe em sua mesa e começa a folhear. Alice chega em casa e está anoitecendo, ela entra em sua residência, cumprimenta os pais e segue pro seu quarto.

Os pais de Alice e ela estão na mesa de jantar na cozinha, estão jantando e Alice indaga seu pai sobre as regras da vila, e sobre qual o grau das punições dadas aos moradores que desrespeitam as regras, seu pai que existem infrações mais graves do que outras e quem decide qual vai ser a punição para alguma desordem, são os líderes da vila, e finaliza dizendo para filha não sair da linha. Alice insiste e pergunta sobre a sala de casos oclusos, seu pai responde dizendo para ela parar de questionar regras, e que ninguém sabe quais são as consequências e os efeitos dos documentos, mas que há um motivo para eles serem proibidos. Alice não aceita a resposta e continua indagando seu pai dizendo que não é possível que ele não tenha essas informações já que é um dos chefes da vila e

amigo de Otávio o chefe maior, seu pai bufa e grita com a filha mandando a mesma voltar a comer, Alice revira os olhos e come sua comida. A mãe de Alice olha para seu marido com a sobrancelha franzida e balançando a cabeça para um lado e para o outro reprovando a atitude de Roberto. Angela pergunta pra Alice se a comida está boa e como está seu amigo Alê, Alice responde ríspida com lábios cerrados dizendo que tá tudo bem. O dia seguinte passa rapidamente, Alice está em seu trabalho folheando páginas de documentos, carimbando alguns e devolvendo pra caixa.

Anoitece em Vila Nova, Alê olha no relógio de seu pulso que marca 18h, ele fala com Alice sorrindo que devem ter esquecido os dois ali pois o museu está fechando, Alice responde dizendo que não vai sair dali nem tão cedo pois tem muito trabalho pela frente, Alê se despede da amiga e pede pra mesma não ficar trabalhando até tão tarde, Alice balança a cabeça assentindo e acompanha com os olhos seu amigo deixar a sala, em seguida continua carimbando mais algumas folhas.

Alice olha no relógio em seu pulso que marca 18h30, ela olha para a lâmpada em cima dela na sala que desliga rapidamente, assim como todas as outras do museu restando apenas as luzes de emergência.

Alice abre a gaveta de sua escrivaninha, pega uma lanterna e deixa acesa em cima de seu móvel. Ela levanta de sua cadeira, fecha a porta e pega uma cadeira, ela precisa de altura para alcançar as últimas prateleiras da estante de sua sala, a garota sobe em cima da cadeira e vai em uma caixa com detalhes vermelhos escrito "TRANCAS" Alice pega o molho de chaves que está lá, guarda no bolso de sua calça e desce da cadeira, em seguida deixa a cadeira no lugar, pega a lanterna e sai de sua sala.

Alice segue em direção a sala de "Casos Oclusos" com a lanterna em sua mão andando pelos corredores do museu olhando para todos os lados desconfiada.

Chega em frente a sala e checa a marca da fechadura, pega as chaves de seu bolso e procura a marca da fechadura naquele molho de chaves, Alice acha cinco chaves com a mesma marca, a mulher fecha os olhos e põe o dedo em uma chave, em seguida tenta enfiar a chave na porta e consegue abrir.

Alice olha para os dois lados e adentra a sala, tranca a porta e acende a luz. A sala é parecida com a dela, paredes e móveis brancos com detalhes pretos, porém todas as caixas que estão nas estantes tem identificações vermelhas. Alice para em frente uma estante e lê de baixo para cima a identificação de todas as caixas, está escrito na primeira INCONCLUSOS, em seguida DESAPARECIDOS, acima ASSASSINATOS, e por último, na última prateleira CONFIDENCIAL. Alice pega uma cadeira, põe na frente da estante e sobe em cima para alcançar a última caixa.

Ela pega a caixa com as duas mãos e apoia nos dois braços, Alice escolhe um envelope, retira da caixa, e devolve a caixa pro lugar. Nesse momento Alice ouve um ruído um pouco alto, a menina se assusta e guarda o envelope em seu bolso depressa.

Alice desce da cadeira e a põe onde estava e sai da sala depressa.

Alice abre a porta de sua casa, e ao adentrar sua residência pergunta para seus pais se ouviram algum barulho uns minutos atrás, eles dizem que não. Ela revira os olhos e segue apressada para seu quarto. Alice em seu quarto fecha a porta com cuidado e tira sua mochila das costas, põe em cima de sua escrivaninha e em seguida retira o envelope amassado de seu bolso, ela olha pra porta de seu quarto e esconde o envelope embaixo de seu travesseiro e sai do quarto e fecha a porta. Quando Alice está fechando a porta, a carta embaixo do travesseiro emite uma luz, Alice não vê pois está se deslocando até a sala.

Alice passa pela porta da cozinha de sua casa e se senta para jantar, seus pais estão comendo e conversando sobre como foi o dia de todos, Roberto comenta sobre a vila, relatando que chamou

uma senhora para limpar a rua. Seus pais conversam animadamente e Alice está em silêncio, sua mãe durante toda conversa tenta integrar a filha, que responde todas as perguntas de forma monossilábica.

Alice finaliza seu jantar, levanta da mesa e vai para seu quarto, chegando lá a mulher desliga a luz, deita em sua cama, e liga o abajur que existe em cima de sua mesa de canto amarela, a menina pega o envelope que está embaixo de seu travesseiro, dá um suspiro, e abre com cuidado o envelope que está cheio de papéis, em seguida ela escolhe um, retira do envelope e começa a ler.

O papel é antigo, as marcas do tempo estão nele, como manchas de guardado e algumas gotas, na primeira linha está escrito HELENA TELLES, e na segunda 'PARA MEUS AMADOS FILHOS FRANCISCO E JOÃO VICENTE' Nas linhas seguintes a escritora avisa que está bem, e que não é os filhos temerem, em seguida alerta que escreverá mais cartas como essa pois precisa registrar o que está acontecendo de alguma forma, o lugar que está, e comenta sobre o quanto acha brega a parede em sua frente, estampada com um xadrez feio e uma flor que nunca viu tão horrenda, Alice lê atentamente cada linha daquele papel, o que está escrito ali, é como um diário, Alice assume que a escritora é uma mulher, chamada de Helena por ter escrito esse nome na primeira linha. Alice ouve uma batida na porta e arregala os olhos enquanto esconde novamente o papel embaixo de seu travesseiro, sua mãe abre a porta, põe a cabeça pra dentro do quarto e diz boa noite pra filha, a menina sorri e retribui o boa noite pra sua mãe, a mulher sai do quarto e Alice suspira aliviada.

Alice continua lendo a carta e escuta um ruído semelhante ao que ouviu no museu, olha para sua janela coberta por uma cortina, olha para a porta de seu quarto e retorna sua atenção para a carta, nas duas últimas linhas estão desenhados símbolos, Alice passa o dedo por cima daquela parte da carta e franze o cenho.

Alice levanta de sua cama, e pega seu aparelho celular que está em cima da escrivaninha, ela tira uma foto do rodapé da carta. Em seguida, a garota devolve a carta pro envelope, se levanta e a coloca dentro de sua mochila, olhando para os dois lados atenta. A garota se deita em sua cama, olha para o teto por alguns minutos, vira pro canto e adormece.

O sol nasce, Alice está em seu trabalho, chegou antes de qualquer outro funcionário. A garota entra em sua sala, põe sua mochila em sua mesa, retira o envelope com as cartas de dentro da mochila, e põe em seu bolso. Em seguida pega uma cadeira, põe na frente da estante de sua sala e sobe em cima, tentando alcançar a última prateleira e pegar a chave da sala proibida. A garota alcança a caixa, pega a chave, deixa a caixa no lugar e desce da cadeira.

Alice está na porta da sala de Casos Oclusos, tentando destrancar enquanto olha para os dois lados atenta. A garota consegue entrar na sala, ela põe o envelope que achou em uma caixa aleatória da sala e volta para o local em que trabalha. Algum tempo depois, na sala de arquivos em que trabalha, Alice está folheando documentos enquanto Alê entra na sala, cumprimenta a menina e pega uma caixa e se senta em sua mesa para começar suas tarefas.

Mais tarde, Alê e Alice conversam sobre um grupo de crianças que estava gritando no museu com medo da parte de fósseis, os dois riem e em seguida Alice diz a Alê que ele nem imagina onde ela fora na noite anterior, Alê franze uma sobrancelha e pergunta Alice onde ela foi.

Alice pega sua cadeira e põe perto da mesa de Alê que é em frente a sua, se senta e começa a narrar sua aventura da noite anterior na sala de casos oclusos, Alê repreende sua amiga avisando que fazendo-a ela está infringindo regras da Vila e pode ser punida duramente, Alice dá de ombros para o que o amigo disse para ela e conta que está lendo cartas que achou na sala, e que tirou foto de um tipo de código que achou em

uma, e que precisa da mostrar para ele. Alê balança a cabeça para um lado e para o outro em negação, Alice pega seu celular e tenta mostrar a foto dos códigos para seu amigo, que recusa olhando para o lado oposto, Alice tenta mais uma vez e Alê fala com a voz alta e grossa que é para a amiga parar com isso. Alice mostra a língua para o amigo e avisa que precisará ler mais cartas para entender o que são aqueles códigos.

Alê bufa e Alice se levanta, pega sua cadeira e vai para sua mesa. Alice convida seu amigo para ficar até depois do pôr do sol com ela lendo as cartas, pois nesse horário não há ninguém no museu para repreender a dupla, Alê nega o convite e diz a ela que não é uma boa ideia ficar no museu depois do pôr do sol e contribuir para despertar o monstro da Vila Nova.

Alice revira os olhos e volta sua atenção para os papéis que estava carimbando, em silêncio, Alê sai da sala bufando.

Alice o acompanha com os olhos, e continua seu trabalho.

Alice olha pela janela de sua sala o sol se pondo, a menina repete as ações para pegar a chave da sala proibida e sai da sala indo até lá. Chegando lá ela pega uma carta do envelope que deixou em uma caixa no começo do dia, e se senta no chão para começar a ler. No final da carta, Alice fotografa o código do rodapé. No momento que ela fotografa o código do rodapé ela ouve mais uma vez um barulho estridente, como se fosse um rugido altíssimo. Alice se assusta.

O sol nasce e se põe novamente, e na sala proibida está no seu Alice lendo as cartas de Helena, ela lê com muita atenção cada linha que está escrito naqueles papéis, mudando sua expressão periodicamente, e no final de cada carta ela fotografa os códigos que estão no rodapé de todas elas. Todas as vezes que Alice fotografa os códigos, ela escuta a espécie de rugido alto, com o passar dos dias ela ignora o barulho.

A cena se repete por mais cinco vezes, cinco dias se passaram e Alice reproduz sua rotina de ficar até depois do sol se pôr

no trabalho para ler as cartas e tentar desvendar o que são os códigos no rodapé de todas elas.

O sol está nascendo no céu, Alice está em seu quarto com a luz apagada lendo os códigos que fotografou, um por um, sem entender o que significa. Até que escuta o barulho estridente que assusta ela imediatamente e a faz jogar o celular pra cima, Alice olha para todos os lados e fixa seu olhar na janela, em seguida enfia as cartas em sua mochila que está no chão ao lado de sua cama e sai de seu quarto em direção a sala.

Na sala, estão seu pai e sua mãe, sua mãe sentada no sofá de pijama, com os olhos arregalados olhando para Roberto, e Roberto também de pijama, na frente da porta com um cacete em sua mão. Alice franze a sobrancelha e pergunta o que estava acontecendo, Angela explica que eles ouviram um barulho e seu pai veio checar o que era, Alice bufa e entra na frente de seu pai para abrir a porta, a menina abre a porta e vê que todos os seus vizinhos estão na porta de suas casas com olhos arregalados expressando o medo olhando uns para os outros.

Roberto e Alice saem de casa e vai em direção a casa da frente conversar com seu amigo Otávio e pergunta o que houve, Otávio não sabe explicar o que aconteceu e diz que ninguém viu nada, só ouviram um barulho, um homem que estava na casa ao lado vai em direção aos dois, cumprimenta e eles começam a conversar sobre o barulho que ouviram.

Angela vai atrás de seu marido, Márcia e seu filho Alê saem de sua casa e se juntam ao grupo, outros moradores da vila se juntam a roda também e todos eles conversam sobre o barulho, caracterizando o barulho e contando sobre o que estavam fazendo quando ouviram esse barulho.

Otávio diz que como não estão vendo nada de diferente, o som pode ter vindo do monstro, e que isso é fruto de algum desrespeito às regras. Alê quando ouve isso vai em direção à Alice e puxa a amiga pelo braço discretamente, levando-a para

o canto. Alê começa a dar um um sermão na amiga, pedindo que Alice cesse com as leituras das cartas para não gerar um problema ainda maior para a vila Alice se assusta com o tom de Alê, sai de perto do amigo e volta pra roda de pessoas, retornando sua atenção para a conversa que acontecia ali.

Todos que estão na roda dizem que ninguém desrespeitou as regras e que precisam procurar o responsável por isso.

O sol brilha no céu, Alê entra na sala de seu trabalho e encontra lá Alice, carimbando folhas, Alê cumprimenta sua amiga e Alice retribui com um sorriso, em seguida Alê se senta em sua mesa e começa a folhear os papéis que estão dentro da caixa que existe em cima de sua mesa.

Alice fita Alê com os olhos e pergunta se ele sabe quem foi o responsável pelo barulho de ontem. Alê olha pra Alice e diz que não sabe de nada e que não falará com ninguém. Alice pergunta se pode confiar nele pois ele é filho de Otávio, Alê diz que esse assunto está encerrado.

O sol se põe, Alê tira seu colete e deixa em sua mesa, olha para Alice e a menina se despede dele com um aceno de mão, Alê revira os olhos e sai. Alice sai atrás dele em direção a sala proibida. Alice pega a cadeira e põe na direção da estante e sobe para alcançar a última prateleira, ela pega uma caixa que há diversas cartas, e em todas elas tem o nome de Helena.

Ela pega a caixa em seus braços, desce da cadeira, se senta no chão e começa a ler a que estava na ponta da caixa.

De repente, ela escuta o barulho alto e estrondoso, mais alto do que no dia anterior. As pastas dentro da sala ao redor de Alice começam a flutuar e tremer. Alice não repara e continua sua leitura, até que escuta-se um som alto, Alice ignora e lê a última frase da carta. É um código, e Alice finalmente consegue compreender o que está escrito. Os códigos são letras de cabeça para baixo, que estão embaralhadas dificultando a leitura e compreensão. Alice tenta decifrar o que está escrito até que lê em voz alta a frase: "A tecnologia envelhece a vila".

Um vento forte bagunça a sala, derrubando caixas e pastas, Alice começa a flutuar, ela fecha os olhos e segura a carta com força. Ao abrir os olhos novamente quando o vento cessa, ela percebe que não está mais no museu e sim em um quarto. Nele há móveis diferentes do que ela conhece, com uma cama coberta por lençóis brancos e uma mesa, onde há apenas um vaso com uma flor, e um calendário que marca 1974. Ao lado dessa mesa, há uma mulher de costas, com cabelos curtos e soltos, sentada em sua escrivaninha. O contraluz de sua silhueta faz com que seja difícil identificar a pessoa.

Alice tenta chegar mais perto e acaba relaxando seu corpo, com isso a carta cai de sua mão.

Está tudo preto por alguns segundos, em seguida tudo clareia novamente e o quarto de Alice aparece, seus móveis estão todos como antes, porém, completamente bagunçados, Alê está no quarto de Alice e é quem bagunça tudo procurando algo. Alê está com lágrimas nos olhos e sai do quarto dela dizendo que irá encontrar Alice.

SINOPSE DOS EPISÓDIOS

EPISÓDIO 1 (PILOTO)

Alice, estudante de história, trabalha no museu da pequena Vila em que mora, lá, em uma sala proibida encontra um envelope de cartas escritas por Helena, nessas cartas existem códigos que fazem a menina viajar no tempo acidentalmente.

EPISÓDIO 2

É apresentado a história de Helena, a escritora das cartas. Helena constrói chips em uma fábrica, e todos os dias quando chega em casa anota tudo o que ouviu sobre as cartas, é descoberta e vai presa.

Tempos depois Helena é dada como desaparecida.

EPISÓDIO 3

Alê apresenta uma personalidade totalmente inversa da que aparenta ter. Após uma longa discussão com seus pais, Alê decide ajudar Alice, mas o que ele não esperava é que sua amiga é quem precisaria de sua ajuda para resgatá-la e salvar a Vila Nova do temido monstro.

RASCUNHO

ARGUMENTO GERAL

Tudo outra vez gira em torno da vida de Alice, uma jovem de 22 anos, estudante de história, fascinada por narrativas e pela arte de atuar.

Alice sempre gostou muito de histórias e adorava ouvir sua mãe ANGELA – 48 anos, casada com Roberto, pai de Alice. Compreensiva, de voz calma e baixa, faz de tudo para manter todos bem e sua casa em harmonia – contá-las para ela durante a sua infância e adolescência. Já ROBERTO não era muito presente na vida da jovem. Desde muito cedo o homem de 56 anos se dedicou à carreira de militar, hoje aposentado. Doava seu tempo e sua vida para o exercício da profissão, quase não acompanhando o crescimento de Alice. Foi criado em um lar rigoroso, nasceu na Vila Nova e conhece toda a vizinhança.

Alice conseguiu um estágio no Museu Vila Nova, logo após ingressar na faculdade de história. O museu é um lugar mitológico na Vila Nova e muito conhecido popularmente pelas criaturas que lá habitam e aparecem por lá depois do pôr do sol.

Desde muito nova, Alice tomou conhecimento de uma criatura que todas as pessoas da cidade temiam. A Vila Nova vivia sob ameaça da invasão dessa criatura, que segundo o conhecimento popular, destruiria todas as famílias e criariam uma comunidade em que só eles pudessem habitar.

A criatura era alimentada pela desobediência das leis, regras e normas sociais da Vila Nova e por esse motivo, cada cidadão buscava andar na linha e policiar os atos dos demais, pois, quanto mais alimentada a criatura, mais força e poder ela adquire e, com isso, a vila acreditava que não teria forças para combatê-lo.

Em seu trabalho, Alice é responsável pelo arquivo geral do Museu e grande parte do tempo que passava arquivando pilhas e mais pilhas de papéis, ela aproveitava para bisbilhotar os diversos documentos que ela tinha contato.

No museu, havia "casos proibidos" - intitulados de oclusos pela vila - que se tratavam de casos que estavam guardados em segredo pelos chefes da vila e ficavam em uma sala isolada aos fundos da construção. OTÁVIO - Homem cis de 57 anos, pele branca com cabelos brancos e olhos castanhos pequenos, nariz fino e lábios carnudos, rosto oval e barba branca contornando seus traços - é pai de Alê e é o melhor amigo de Roberto, pai de Alice. Otávio é um dos chefes mais rigorosos da Vila e cuida de todos como se fossem sua família, por ser Chefe da vila e ex soldado, impõe respeito em toda comunidade e essa sua característica se estende até as suas relações familiares.

Havia um grande mistério por trás dos casos que somente os chefes da vila conheciam e tinham acesso, mas uma coisa era de conhecimento geral: os documentos desses casos tinham forças muito poderosas e todos temiam os efeitos que eles poderiam causar tanto no individual quanto no coletivo. A partir disso, os líderes da vila decretaram que o acesso a esses documentos era proibido aos habitantes comuns da Vila Nova.

Depois de entrar para a faculdade de história, que é localizada na vila vizinha, e conhecer outro ambiente e outras realidades, Alice passou a questionar as regras e proibições que os chefes da vila impunham sobre a comunidade sem que houvesse deliberação em conjunto para decidir o melhor caminho a ser seguido. A jovem sempre desabafa com ALÊ, 22 anos, pele branca de cabelo escuro, nariz grande, lábios finos e olhos pequenos castanhos. Amigo de Alice desde a infância, estudante de história e trabalha com Alice no Museu da Memória. Alê, como é conhecido, é muitíssimo inteligente, sempre tira notas altas. Para viver conforme sua família deseja, Alê vive se reprimindo. Tem medo de desapontá-los e por isso segue todas as regras à risca.

Em um dia de trabalho Alice faz um tour pelo museu com um grupo de crianças da vila vizinha, e uma delas vai para uma sala identificada como "casos oclusos" e questiona Alice sobre, Alice volta com a criança para o saguão. Quando todase elas vão embora,

ela retorna para sua sala conversa com seu amigo sobre as leis e normas da vila. Ela pergunta a Alê se ele tem conhecimento sobre como as punições na vila eram aplicadas a quem infringe as regras, já que devido a sua posição na hierarquia, deveria ter mais informações do que ela. Ela o questionou, também, sobre as vontades que ele tem e são reprimidas em nome do bem comum. Alê é sempre muito cauteloso e teme pelo bem de todos, buscando sempre não se comprometer com os líderes e com sua família. Nesse sentido, ele sempre rebate as falas e questionamentos de Alice. Naquele mesmo dia, ao retornar para a sua casa, Alice ainda leva algumas questões para o seu pai sobre as regras da vila, tentando compreender qual é o grau de punição pelas infrações cometidas. O pai de Alice diz a ela que existem infrações mais graves do que outras e quem decide qual vai ser a punição para alguma desordem, são os líderes da vila, além de aconselhar a filha a não sair da linha. Alice ainda pergunta sobre os oclusos para o seu pai e ele afirma que ninguém sabe quais são as consequências e os efeitos dos documentos, mas que há um motivo para eles serem proibidos. Alice se recusa a acreditar que seu pai não tenha essas informações, já que ele é o melhor amigo de Otávio, e acaba gerando um pequeno conflito com seu pai, que é apartado por Ângela.

Ainda sem saber quais seriam os castigos para quem acessa os oclusos, Alice decide que no dia seguinte irá até a sala com os documentos para descobrir que punições eram essas e porquê havia tanto segredo sobre esses casos. Para isso ela fica no museu até o horário em que todos os funcionários encerram as atividades: na hora em que o sol se põe.

Todos os dias, por volta das 18:30hrs, as luzes do museu são desligadas, restando somente as luzes de emergência. Após um dia inteiro de trabalho, Alice se desloca até a sala dos oclusos e encontra diversos documentos separados por envelopes e, dentro dos envelopes, existem diversas folhas. Depressa, ela escolhe um envelope e escuta um ruído que a deixa assustada. Alice fecha a

sala e corre pela saída mais próxima do museu e vai em direção à sua casa.

Ao chegar em sua casa, Alice vai para o seu quarto depressa, mal cumprimentando seus pais. Ela deixa os seus pertences em qualquer lugar pelo quarto, apoia sua mochila sobre uma cadeira e pega a carta que acabara de pegar do museu. Ela esconde a carta na fronha de seu travesseiro. Uma luz breve se acende sobre o travesseiro, mas Alice não percebe pois no mesmo instante fecha a porta do seu quarto, se deslocando até a sala, onde tem uma breve conversa com seus pais antes de tomar banho, e se arruma para deitar.

Alice vai para seu quarto, apaga as luzes e liga o abajur que há ao lado de sua cama em sua mesa de canto, ela se senta na cama e mexe em seu travesseiro à procura da carta. Ao encontrá-la, Alice segura o envelope firme em suas mãos e dá um longo suspiro antes de abri-lo. Alice tira um papel de dentro do envelope, começa a ler, e sua mãe Ângela bate na porta para desejar boa noite para a filha, que se assusta com o som estridente e esconde a carta rapidamente. Assim que a mãe de Alice sai do quarto, ela pega novamente a carta e retorna sua leitura.

Ao voltar a ler a carta, Alice escuta um ruído semelhante ao que havia escutado no museu, olha para os cantos de seu quarto e decide ignorar.

Quem escreve a carta é HELENA – mulher cis de 35 anos, pele branca com cabelos curtos indo na altura do pescoço, olhos grandes e nariz fino, rosto redondo e lábios grandes, porém finos. Helena era atriz, militante e viveu na Vila Nova desde que nasceu. No auge de sua carreira, na década de 1970, instaurou-se uma ditadura na Vila Nova que, dentre diversas restrições, proibiu manifestações artísticas. Helena e sua companhia de teatro se rebelaram contra as censuras impostas naquele período. O grupo continuou as atividades de forma clandestina e foram alvos de uma operação que levou ao

aprisionamento de todos os integrantes. Após a prisão, Helena desapareceu e seu caso se tornou ocluso na Vila.

O conteúdo das cartas de Helena eram narrativos, a atriz utilizava as linhas como forma de descrever sua experiência durante a ditadura militar e também durante sua prisão. Algumas cartas eram endereçadas para seus filhos, que sequer chegaram a receber as cartas. As cartas de Helena se tornaram oclusas por conter diversas informações que os chefes consideravam sigilosas. Além disso, ter cartas como a de Helena em domínio público poderia causar uma revolta na Vila, o que era indesejado pelos chefes, uma vez que a regra número um da Vila Nova é: manter sempre a ordem.

A carta que Alice lia, era uma das endereçadas aos filhos de Helena. Nas linhas, Helena conta um pouco sobre sua situação e tenta tranquilizar seus filhos, além disso, descreve um pouco do cômodo em que se encontra escrevendo as cartas. No rodapé, há duas linhas que Alice não consegue decifrar mesmo se esforçando para tanto. Alice fica intrigada com as linhas e tira uma foto com a câmera de seu celular. Em seguida, a garota decide dormir para pegar cedo no trabalho no dia seguinte, para devolver a carta sem que ninguém veja.

Logo pela manhã, Alice vai para a sala dos oclusos rapidamente e entrega a carta no lugar e vai para o seu posto. Durante o dia de trabalho Alice conta para seu melhor amigo, Alê, que leu uma carta dos oclusos. Alê a repreende rapidamente, fazendo-a lembrar que ela está infringindo regras da Vila e pode ser punida duramente por isso. Mesmo sendo repreendida, a garota conta a ele sobre o conteúdo da carta e rapidamente, retira o celular de seu bolso, mostrando-lhe a foto que havia tirado na noite anterior.

Alê se recusa a ver a fotografia e Alice zomba do amigo, dizendo a ele que está interessada em descobrir o significado daqueles códigos que estavam no rodapé e que, para isso, terá de ler outras cartas. O plano de Alice consiste em ficar no Museu até

a hora do pôr do sol, esperar todos irem para suas casas para que ela possa acessar os oclusos e ler o maior número de cartas que conseguir. Para isso, ela solicita ajuda de Alê, para que ele fique com ela e leia as cartas também. Alê se recusa a ficar com Alice e diz a ela que não é uma boa ideia ficar no museu depois do pôr do sol, pois isso pode contribuir com o despertar do monstro da vila.

Alice não acreditava piamente no monstro da Vila e tão pouco o temia. Naquele mesmo dia, Alice ficou até o sol se pôr e se dirigiu para a sala dos oclusos, fazendo o mesmo ritual de antes: selecionando uma das cartas do caso de Helena nos envelopes ali expostos. Ao fim da carta, novamente a indagação sobre as linhas com frases que pareciam códigos visualmente impossíveis de serem decifradas.

Alice segue indo até os arquivos por alguns dias, ficando até mais tarde no trabalho para ler as cartas de Helena.

Alice está em sua casa lendo os rodapés das cartas que fotografou após ficar depois do expediente para tentar decifrar os códigos. Em meio a leitura, Alice escuta um barulho estridente que a assusta. Alice decide ir para a rua para ver o que pode ver acontecido juntamente com seu pai (Roberto). Todos da vizinhança saem de casa para ver o que aconteceu. Na rua, como não há nada visível e aparente, logo deduzem que o barulho vem do monstro que se abriga no museu depois do pôr do sol e desperta quando alguma regra é desrespeitada. Alice avista Alê vindo em sua direção. Discretamente, o garoto puxa a amiga pelo braço, levando-a para um canto e dá um sermão na amiga. Alê pede que Alice cesse com as leituras das cartas para não gerar um problema ainda maior para a vila. Alice se assusta com o tom de Alê e também com a confusão que encontrou.

No dia seguinte Alice questiona Alê sobre o evento do dia anterior, querendo ter certeza que seu amigo não contará para ninguém que acha que foi ela a causadora do barulho, Alê confirma pra ela que não sabe de nada e que não tocará mais no assunto.

Alice decide que irá ler as cartas do envelope por completo. A menina fica até mais tarde em seu expediente e mais uma vez dirige-se até o arquivo de casos "occlusos", ela abre a caixa com os envelopes e retira vários contendo uma série de cartas com o nome de Helena. A menina abre uma das cartas, senta-se sob o chão e começa a leitura. As pastas ao redor começam a flutuar e tremer. Escuta-se um som alto e desconhecido. No exato momento da leitura da última frase, Alice compreende o código em letras que formam a frase "A tecnologia envelhece a vila" e um vento forte faz a menina flutuar. Ela é levada para outro espaço-tempo. A menina para de ler a carta e percebe-se que não está mais no museu e sim em um quarto antigo. Em sua frente há uma mesa e ao lado uma mulher de costas sentada em sua escrivaninha. O contraluz de sua silhueta faz com que seja difícil identificar a pessoa. A carta de Helena cai da mão de Alice e a menina vai desaparecendo, sendo teletransportada de volta para o seu presente. O tremor diminui e o barulho para. Alice desesperada pega a pasta de documentos com pressa, arruma seus cabelos e roupas e vai embora do museu.

Alice tenta entender o compilado de informações que continham nas cartas e documentos. Na noite em que Alice viaja acidentalmente no tempo, paralelamente Alê se desentende com seus pais. O garoto sai de sua casa e vai em direção a casa de Alice e vai diretamente para seu quarto contando sobre o acontecimento. No quarto, Alê vê Alice sentada no chão do quarto com documentos espalhados pelo chão e para de falar quando nota a situação. O menino pergunta o que aconteceu olhando pastas ao chão. Alice "desperta" de seus pensamentos e olha para Alê. A menina fala que descobriu como ler os códigos das cartas e pede a ajuda de Alê para descobrir o significado dos códigos presentes nas outras cartas. Para isso, Alice sugere esconder a pasta com os documentos que Alice pegou do museu na casa de Alê.

Na manhã seguinte, Alice vai para seu trabalho no museu e como de costume, ela fica até depois do expediente. A menina caminha

até o local com os arquivos confidenciais e lê mais uma carta de Helena, decifrando os códigos que a faz teletransportar para outro espaço-tempo. Alice está em uma rua desconhecida, está de noite o que dificulta ainda mais reconhecer o lugar em que está. Helena não está por perto, então ela tenta voltar ao seu presente deixando cair a carta como feito da primeira vez e tentar novamente se teletransportar para o lugar em que Helena está. Ela não consegue, pois o que a faz teletransportar para o presente é deixando a carta ao chão apenas na presença de Helena, a dona da carta.

Alice olha ao seu redor com uma expressão de desespero, Ela caminha pela rua desconhecida até que encontra um cartaz na parede que indicava o caminho para o teatro onde Helena costumava atuar. Alice, sem pensar muito, segue para o teatro na esperança de encontrar Helena.

O teatro era imenso e iluminado, mas estava vazio pela quantidade de espaço não preenchido, o que chama a atenção de Alice ao chegar ao local. Ela entra, olhando ao redor em busca de Helena. Alice senta em uma cadeira próxima ao palco no canto esquerdo do teatro. A peça começa e nos primeiros 10 minutos, a menina não vê ninguém conhecido, até que Helena aparece no palco.

Alice assiste toda a apresentação e ao final, caminha até o camarim para falar com Helena e descobrir informações.

O camarim era de fácil acesso, então com certa agilidade, Alice consegue estar na presença de Helena. A menina a parabeniza e em seguida mostra os documentos e cartas. Helena olha com estranheza pois, ninguém sabia de suas cartas e as datas marcavam um futuro que Helena ainda não tinha vivido.

Nesse momento, militares invadem o camarim repreendendo todas as pessoas presentes no backstage, incluindo Alice.

Os militares com um cacete batem-nas e revistam seus pertences. Os militares colocam todas as pessoas em uma van e levam-nas para a prisão. Chegando lá, todos os pertences são retirados e

suas roupas rasgadas. Alice e Helena após serem espancadas são presas em uma mesma cela.

O silêncio toma conta da cela por uma hora. Enquanto Alice estanca o sangue de sua perna com um pano. Helena cautelosamente começa a falar de si mesma e decide contar sobre o chip do esquecimento que criou com um tom de voz muito baixo. Alice então começa a compreender as cartas com mais clareza, já que na carta era citado o tal chip e menciona que a casa de Helena será revistada, onde encontrarão o chip e a fará produzir vários deles ao fim da ditadura.

As duas, sem conseguir modificar a situação e Alice sem conseguir voltar para o presente, decidem escrever cartas juntas com rascunhos de folha que conseguiram, na esperança de que alguém no futuro pudesse ler e resgatar Alice.

Enquanto isso, no presente que era de Alice, o quarto está vazio e arrumado. A vila se encontra preocupada com o desaparecimento da garota e todos temem que o monstro do Museu seja o principal motivo de seu desaparecimento. Os pais de Alice, Roberto e Angela, passam a viver em busca de compreender o paradeiro de sua cria.

O único noviense que desconfia do motivo do desaparecimento de Alice é o seu melhor amigo, o Alê. Diante da última tentativa de Alice de acessar os oclusos, o garoto imaginava que em uma das outras leituras, Alice poderia ter ficado presa no tempo. Ele decide então ir até a casa de Alice no dia seguinte, para ir em busca de alguma pista para tentar resgatar e salvar a amiga.

Pela manhã, ele vai até lá e cumprimenta Roberto e Angela, pedindo para que eles o deixem entrar para pegar algumas coisas que lhe pertenciam no quarto de Alice. Sorrateiramente ele abre a porta, como se Alice pudesse vê-lo adentrar seu espaço. Ele vasculha o quarto, com lágrimas nos olhos, em busca de algum indício do desaparecimento de Alice, mas não encontra nada. Alê se dirige para a sua casa e ao chegar, retira o malote de papéis que Alice havia escondido em seu quarto. Lá, diversas cartas

oclusas estão arquivadas, e Alê começa a ler algumas delas. Alê percebe o código que Alice havia contado a ele, e tenta desvendar, mas não consegue.

Nos dias seguintes, ele continua a leitura das cartas e se assusta quando encontra uma carta com uma letra muito parecida com a de Alice e, ao longo da carta, descobre que de fato a carta havia sido escrita por ela. Na carta, Alice conta para Alê sobre a prisão, sobre os códigos da carta e como ele pode ajudá-la. De imediato, Alê pega outra carta para decifrar o código e assim ser teletransportado. O garoto viaja no tempo e encontra Alice e Helena, ambas em uma cela pequena, que era dividida com mais quatro pessoas. Alê vai em direção a Alice, ainda muito assustado, toca no ombro da garota que fica surpresa com a figura de Alê, mas logo o abraça. Alê segura firme nas mãos de Alice, que se despede brevemente de Helena. Em seguida, Alê deixa a carta cair ao chão e os dois viajam no tempo, em direção a Vila Nova.

Quando chegam, estão dentro do museu e rapidamente se deslocam para a praça central, onde reúnem o máximo de novienses, que se chocam ao ver Alice em carne e osso.

A garota rapidamente retira uma carta do bolso, era uma de Helena, explicando detalhadamente sobre o chip que havia criado e como os comandantes da Vila Nova se aproveitaram da tecnologia para nutrir o esquecimento da história tão devastadora que os novienses viveram no passado. Além disso, Alice usa a própria vida em testemunho como forma de mostrar à todos os cidadãos da Vila Nova, que o monstro não havia exterminado-a, que o monstro é criado para amedrontá-los e torná-los incapazes de questionar os mandos e desmandos dos chefes.

As pessoas que estão na praça, olham incrédulos uns para os outros, sem acreditar no que Alice está a dizer. A garota percebe e convida um dos novienses que lhe aparentavam maior idade a ir até ela. O senhor se aproxima de Alice, que rapidamente faz um pequeno corte no braço do homem com o pedaço de papel e lá se

encontra o chip subcutâneo. Alice ergue o chip e convida os novienses a se libertarem do esquecimento.

RASCUNHO

APÊNDICE B - ESCALETA E ROTEIRO TÉCNICO

Cena 1 - INT. QUARTO DE ALICE. DÉCADA DE 2020. MANHÃ

Alice se arruma em seu quarto. Cumprimenta a mãe com um abraço e o pai com uma espécie de continência. Logo em seguida vai em direção ao trabalho.

Cena 2 - INT. MUSEU ESCRITÓRIO PRINCIPAL. DÉCADA DE 2020. MANHÃ

Alice está organizando os papéis do museu em sua sala no museu. Ela se levanta e vai em direção à um superior, que a leva até a sala dos casos oclusos. No caminho, ela encontra Alê no corredor indo em outra direção e assobia três vezes para o amigo em forma de cumprimento, Ale balança a cabeça negativamente e sorri de volta.

Cena 3 - INT. MUSEU ESCRITÓRIO PRINCIPAL. DÉCADA DE 2020. MANHÃ

Alice digita a senha para acessar a sala de casos oclusos enquanto um fiscal a vigia. Um botão a desperta interesse por conter símbolos brilhantes distintos. Ela olha para o papel que segura que contém os mesmos símbolos, como um novo alfabeto. Ela anota rapidamente em sua mão. O fiscal a olha e rapidamente ela finge estar colocando o papel no lugar correto. Ao sair da sala, Alice escuta três assobios e logo encontra Alê, mostrando os códigos escritos em sua mão. O garoto se assusta e tenta apagar os rabiscos da mão da amiga.

Cena 4 - INT. ARQUIVO DE CASOS OCLUSOS (MUSEU). DÉCADA DE 2020. TARDE.

Alice se dirige para o arquivo de casos oclusos, juntamente a um superior que a acompanha. Após colocar a senha no arquivo e fechá-lo, Alice aperta a sequência de símbolos que anotou e tem acesso a uma carta. Ao ler as frases iniciais, apesar dos códigos e letras estranhas, ela compreende as primeiras frases e começa a flutuar e um redemoinho de folhas se faz em volta de seu corpo. Sons ao redor.

Cena 5 - EXT. VILA NOVA. DÉCADA DE 2020. TARDE.

Moradores que estavam caminhando na rua se assustam com o som alto e ficam paralisados por um tempo até que o som cessa e eles voltam às atividades.

Cena 6 - INT. SALA DE TEATRO TEATRO. DÉCADA DE 1970. TARDE

Alice está atrás das cortinas e segura a carta que havia pegado do arquivo nas mãos. A menina parece assustada com o que vê e parece tentar compreender onde estava. Ela volta o olhar para a carta que nos primeiros parágrafos lê a descrição exata do que parece acontecer naquele teatro onde ela estava." Ela percorre os olhos pela carta e encontra a assinatura do remetente: Helena. Ela dispersa para a mulher que recita algo no palco, junto a um grupo que também se apresenta. Militares invadem a sala com brutalidade, algemando e amarrando alguns dos presentes, levando-os para fora do teatro em seguida. Alguns integrantes correm e se ajudam a se esconder no alçapão e em uma tentativa de se esconder em meio a confusão, Alice corre para entrar no alçapão junto dos integrantes que se apresentavam no palco e Helena, que recitava anteriormente, a ajuda a descer para o esconderijo.

CENA 7 - INT. CASA DE HELENA. DÉCADA DE 1970. DIA

Helena segura a mão de Alice e a passos rápidos, a leva para uma quitinete ampla, que contém alguns protótipos de equipamentos eletrônicos. A menina observa tudo com cautela. Ela se aproxima de uma mesa e vê diversos papéis muito semelhantes aos que ela carrega. Ela retira o papel do bolso para comparar.

CENA 8. EXT. PRAÇA VILA NOVA. DÉCADA DE 2020. DIA

Os chefes se reúnem com a população noviense para explicar sobre o desaparecimento de Alice, o motivo, segundo eles, seria a desobediência da garota.

CENA 9 - INT. GABINETE DOS CHEFES DA VILA. DÉCADA DE 2020. DIA

Computador com câmeras e alarmes eletrônicos e automáticos que mostram as ruas da vila. Quando um morador entra em cena na câmera, aparecem os dados como nome, hábitos, costumes e personalidade.

CENA 10 - INT. CASA DE HELENA. DÉCADA DE 1970. NOITE

Helena está com os braços apoiados em uma mesa enquanto observa Alice gravar um som em uma de seus protótipos eletrônicos.

CENA 11 - EXT. VILA NOVA. DÉCADA DE 2020. NOITE

Um som estridente ecoa na vila. Moradores estão nas ruas olhando ao redor e tentando entender o que está acontecendo.

CENA 12 - INT. ARQUIVO DE CASOS OCLUSOS. DÉCADA DE 2020. DIA

Um som de três assobios distorcidos ecoa.

Ao escutar, Alê corre para a sala de casos oclusos, onde costumava encontrar Alice. O som ecoa novamente no museu. Os arquivos se transformam em uma máquina engenhosa repleta de chips. No chão, ele encontra uma carta com códigos brilhantes.

PÁGINA 1

CENA 1 - INT. QUARTO DE ALICE. DÉCADA DE 2020. MANHÃ

Quadros	Descrição de Cena	Diálogo	Sons	Recursos
1.1	Plano geral. Alice penteia o cabelo enquanto se olha no espelho de sua penteadeira.	-		
1.2	Plano americano. Alice está com sua mochila nas costas e passa na cozinha de sua casa. Seus pais estão sentados na mesa tomando café da manhã.	-		
1.3	Plano médio. Alice dá um beijo no topo da cabeça de sua mãe.	Alice: Bom dia mãe. Mãe da Alice: Bom dia Lili.		
1.4	Plano americano. Alice faz continência cumprimentando seu pai.	Alice: Bom dia, pai. Pai da Alice: Bom dia Alice		
1.5	Plano geral. Alice abrindo a porta de casa.			TLAU (porta fechando)

PÁGINA 2

CENA 2 - INT. MUSEU ESCRITÓRIO PRINCIPAL. DÉCADA DE 2020.

MANHÃ

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
2.1	Plano geral superior. Alice mexe em uma caixa de papéis que	-		

	está em cima de sua mesa, ela está sentada em uma sala cercada por estantes com caixas			
2.2	Plano médio. Alice mostra um papel que está em sua mão para o guarda que a observa de longe.	Alice: Esse papel é de casos oclusos. Você pode me levar até lá, por favor?		
2.3	Plano americano posterior. Alice caminha no corredor com o guarda e o papel na mão, o corredor tem paredes brancas e uma porta marrom de madeira, onde ficam os casos oclusos. No corredor, também se vê Alê andando em direção à ela.	-		
2.4	Close. Alice assobiando para Alê		Alice assobiando	
2.5	Close Alê de olhos fechados balançando a cabeça negativamente. Alê sorri e ao fundo se vê Alice com o guarda.	-		

PÁGINA 3

CENA 3 - INT. MUSEU ESCRITÓRIO PRINCIPAL. DÉCADA DE 2020.

MANHÃ

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
---------	-----------	---------	------	--------------

3.1	<p>Plano Americano. Alice dentro de uma sala com estantes e caixas de papel, e de frente para um cofre onde há uma série de símbolos. O guarda está na porta da sala.</p>	-		
3.2	<p>Close Botões do cofre em que Alice está parada em frente.</p>	-		
3.3	<p>Close Alice olhando para o papel em sua mão</p>			
3.4	<p>Close. No papel há os mesmos símbolos que tem nos botões do cofre</p>			
3.5	<p>Plano médio Alice pega uma caneta em seu bolso.</p>	-		
3.6	<p>Plano médio lateral Alice olha para o guarda, que está distraído.</p>	-		
3.7	<p>Primeiro plano Alice anotando os símbolos em sua mão.</p>	-		
3.8	<p>Plano americano lateral Alice coloca os papéis na estante. O guarda está olhando para Alice.</p>	-		

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
4.1	<p>Plano geral Alice sai da sala dos oclusos. Ao fundo, Alê caminha em sua direção e assobia para a amiga.</p>		Alê assobiando	
4.2	<p>Plano geral Alice está na porta de sua sala conversando com Alê. O guarda está de costas andando para outro lado, deixando-os sozinhos.</p>	-		
4.3	<p>Plano Médio Alice mostrando sua mão para Alê com um grande sorriso no rosto e Alê está com os olhos arregalados</p>	<p>Alice: Olha o que eu consegui anotar da sala dos oclusos Alê: Alice, o que é isso?</p>		
4.4	<p>Close. Alice mostra a mão para Alê</p>			
4.5	<p>Close Alê arregala os olhos.</p>			
4.6	<p>Plano americano Alê esfrega a mão de Alice tentando apagar o que estava escrito.</p>	<p>Alê: Você tá doida? Apaga isso antes que alguém veja!</p>		

PÁGINA 5

CENA 4 - INT. MUSEU ESCRITÓRIO PRINCIPAL. DÉCADA DE 2020.

TARDE

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
5.1	Close Alice assobia			
5.2	Close Alê assobia			
5.3	Plano médio Alice adentra a sala de portão marrom, enquanto Alê atravessa o corredor.			
5.4	Plano médio posterior. Alice está dentro da sala de casos oclusos guardando os papéis que estavam em sua mão.			Tu tu tu (inserindo senha)
5.5	Close Alice aperta os botões brilhantes do cofre em uma sequência.			
5.6	Plano médio Duas portas do cofre se abrem. Alice está no quadro, dando um passo para trás			

5.7	Plano detalhe Alice está olhando para o cofre com os olhos brilhando, o interior do cofre reluz em seu rosto.			PLIM
5.8	Close. O cofre brilha e se vê diversas pastas dentro dele.			

PÁGINA 6

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
6.1	Plano médio Alice pega um dos papéis do cofre.	Alice: A tec... O tec... Homem?		
6.2	Plano médio. Alice tenta ler as primeiras frases da carta, mas tem dificuldade.	Alice: A tecnologia envelhece o Homem.		
6.3	Plano geral. O brilho do cofre se intensifica e os papéis começam a flutuar ao redor de Alice.	-		
6.4	Plano americano Um redemoinho de folhas se faz em volta de Alice.			
6.5	Close. Alice olha olhando para o		Som estridente	

	alto em meio ao redemoinho de folhas.			
--	---------------------------------------	--	--	--

PÁGINA 7

CENA 5 -EXT. VILA NOVA. DÉCADA DE 2020. TARDE.

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
7.1	Plano geral Pessoas estão andando de um lado para o outro nas ruas.		ZUM ZUM ZUM (conversa paralela)	
7.2	Primeiro plano As pessoas paralisam enquanto o som ecoa no ambiente.			Som de alarme distorcido
7.3	Plano geral Os pedestres voltam a caminhar com passos mais apressados.			

PÁGINA 8

CENA 6 - INT. SALA DE TEATRO TEATRO. DÉCADA DE 1970. TARDE

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
8.1	Primeiro plano Fachada de um teatro dos anos 70.			
8.2	Plano americano Alice está atrás de uma cortina, com a carta em mãos.	-		

8.3	Primeiro plano posterior superior Alice lê o papel que tem nas mãos. No conteúdo da carta, há a descrição perfeita do local que ela se encontra.		Voice over escritos da carta	
8.4	Plano geral frontal Se vê o palco onde alguns integrantes apresentam a peça. Alice permanece atrás das cortinas.			Bam
8.5	Plano geral teatro. Militares invadem o espaço e todos os presentes correm em diversas direções.	Militares: Todo mundo para o chão.		
8.6	Close Alice se enrola nas cortinas com os olhos arregalados.		Passos rápidos e gritaria	

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
9.1	Plano médio Um dos integrantes que estava no palco abre a porta do alçapão.			
9.2	Plano americano. O grupo de pessoas do palco desce as escadas do			

	alçapão.			
9.3	Close Helena na ponta da escada do alçapão estendendo a mão.			
9.4	Plano americano lateral. Helena segura a mão de Alice enquanto as duas descem depressa a escada do alçapão.			

PÁGINA 10

CENA 7 - INT. CASA DE HELENA. DÉCADA DE 1970. DIA

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
10.1	Plano médio. Helena fechando uma porta de madeira escura.			Tec tec tec (barulho de sapato batendo no chão)
10.2	Plano médio. Alice está observando o cômodo que contém alguns protótipos de equipamentos eletrônicos. Helena está atrás dela retirando um casaco.	Helena: Estamos seguras aqui		Fueeen (porta abrindo)
10.3	Plano geral. Alice está perto de uma das mesas do cômodo, a mesa está cheia de equipamentos e alguns papéis.	Alice: Tudo isso é seu? Helena: É sim! Você gostou?		
10.4	Plano médio	Alice: Eu		

	<p>lateral. Alice se aproxima ainda mais da mesa e passa a mão sobre os objetos.</p>	nunca vi nada parecido.		
10.5	<p>Close. Papel sobre a mesa ao lado dos equipamentos, a mão de Alice está sob o papel. No papel há os mesmos símbolos da carta que Alice carrega</p>			

PÁGINA 11

CENA 8 - EXT. PRAÇA VILA NOVA. DÉCADA DE 2020. DIA

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
11.1	<p>Plano americano inferior Os chefes da vila estão sob um palanque discursando</p>	Otávio: Acalmem-se!		
11.2	<p>Plano geral Há diversas pessoas reunidas na praças com os braços levantados, algumas falam em voz alta.</p>			
11.3	<p>Plano médio Otávio continua a sua fala de forma fervorosa</p>	Otávio: Nós vamos encontrá-la. Mas que isso sirva de exemplo para todos os novienses.		

11.4	<p style="text-align: center;">Close</p> <p>Roberto, pai de Helena, está de cabeça baixa enquanto Otávio discursa.</p>			
------	---	--	--	--

CENA 9 - INT. GABINETE DOS CHEFES DA VILA. DÉCADA DE 2020. DIA

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
11.5	<p style="text-align: center;">Plano médio</p> <p>Computadores estão ligados em uma mesa com todas as telas acesas.</p>			
11.6	<p style="text-align: center;">Close</p> <p>As telas gravam em tempo real a praça da vila. Há um noviense em cena e logo ao lado há diversos dados pessoais.</p>			

PÁGINA 12

CENA 10 - INT. CASA DE HELENA. DÉCADA DE 1970. TARDE

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
12.1	<p>Plano americano.</p> <p>Helena debruçada em uma mesa, ela aperta uma espécie de botão que tem nas mãos. Alice com um fone de ouvido e um protótipo de</p>	Helena: Vai!		

	microfone nas mãos.			
12.2	Close. Alice assobiando no protótipo de microfone.		Assobio de Alice	

PÁGINA 13

CENA 11 - EXT. PRAÇA VILA NOVA. DÉCADA DE 2020. NOITE

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
13.1	Plano geral panorâmica Paisagem de Vila Nova		Assobio distorcido e estridente	
13.2	Plano geral superior. Pedestres que estão na praça olham para cima assustados com as mãos nos ouvidos.			

PÁGINA 14

CENA 12 - INT. ARQUIVO DE CASOS OCLUSOS. DÉCADA DE 2020. DIA

Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
14.1	Plano geral posterior. Alê corre pelos corredores brancos			

	do museu.			
14.2	Plano americano posterior Alê abre a grande porta dos casos oclusos.			
14.3	Plano geral. As estantes de caixas da sala se transformam em uma máquina engenhosa repleta de chips dourados.		Assobio distorcido e estridente	
14.4	Close. Alê com os olhos arregalados.			
14.5	Plano médio. Alê está abaixado, com as mãos em um carta com códigos brilhantes.			

PÁGINA 15

CENA 13 - INT. CORREDOR MUSEU. DÉCADA DE 2020. DIA

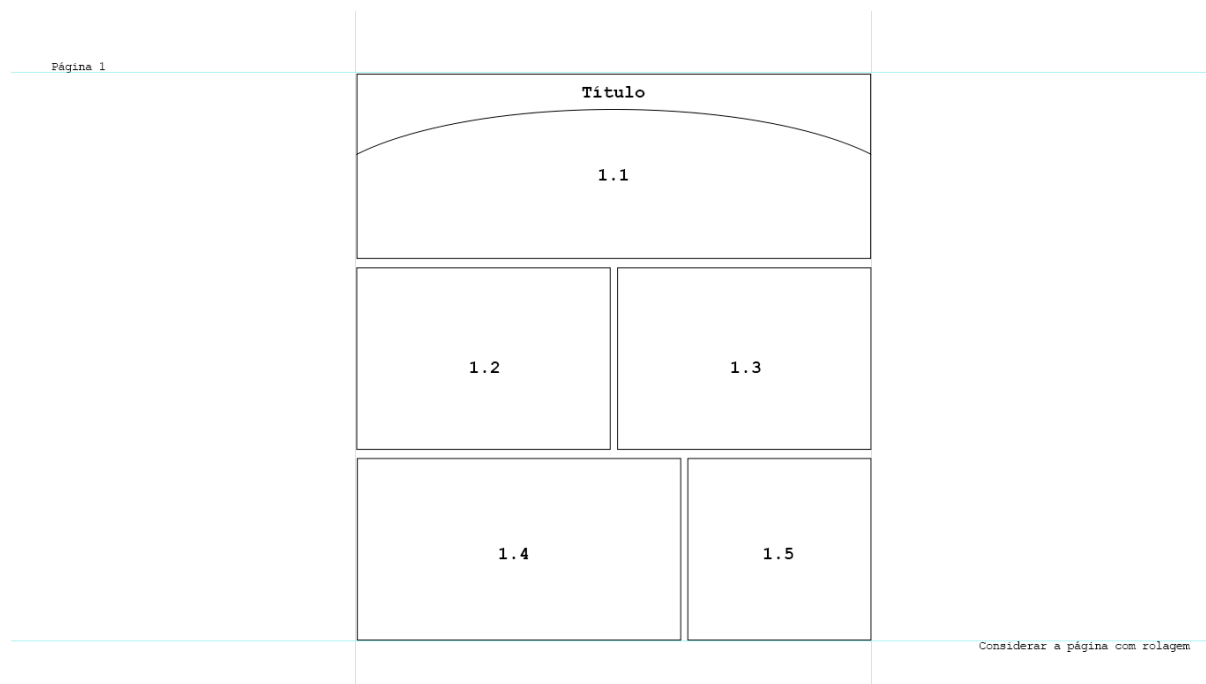
Quadros	Descrição	Diálogo	Sons	Onomatopéias
15.1	Plano médio. Porta dos casos oclusos. Um brilho forte se expande pela soleira da porta.		Assobio distorcido e estridente	

APÊNDICE C - LAYOUT DE PÁGINAS

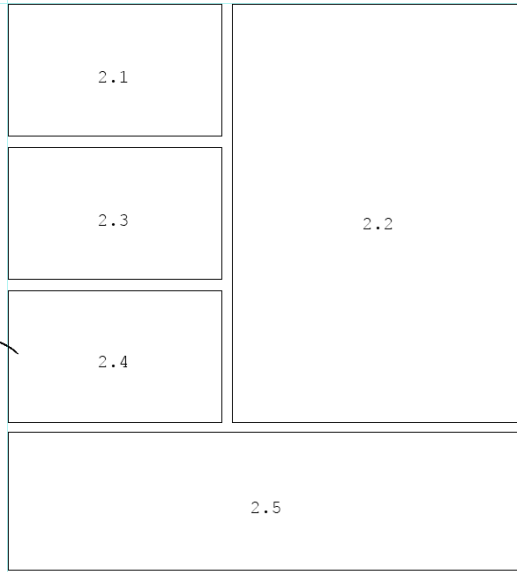
Layout de páginas

Titulo da História

O layout foi desenvolvido considerando as margens de uma página de web, utilizando os padrões mais comuns (1366px x 768px). O planejamento também considera o plano visual para a construção do website que hospedará a história.



Página 2



Inserção Sonora



Considerar a página com rolagem

Página 3



Live action



Considerar a página com rolagem

4.1	4.2
4.3	4.4
4.5	4.6

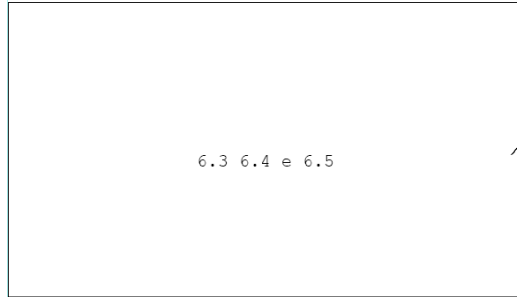
Considerar a página com rolagem

Inserção Sonora

5.1	5.2	5.3
5.5		5.6
5.7	5.8	

Considerar a página com rolagem

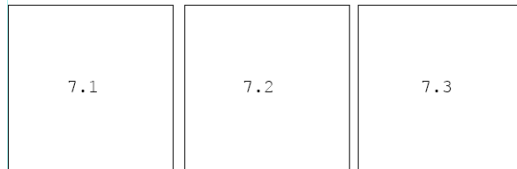
Página 6



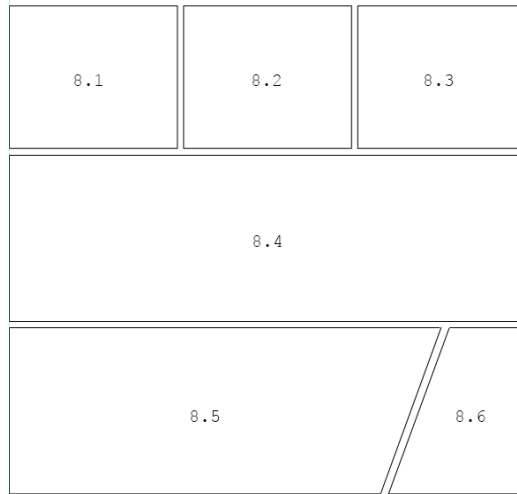
Quadro animado

Considerar a página com rolagem

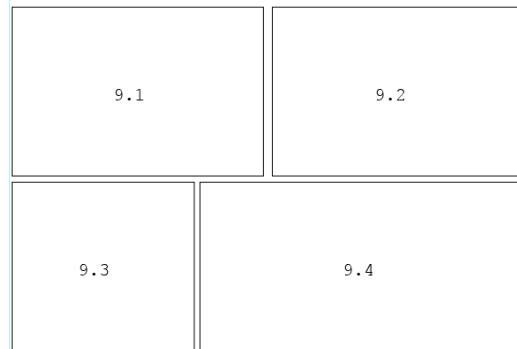
Página 7



Considerar a página com rolagem

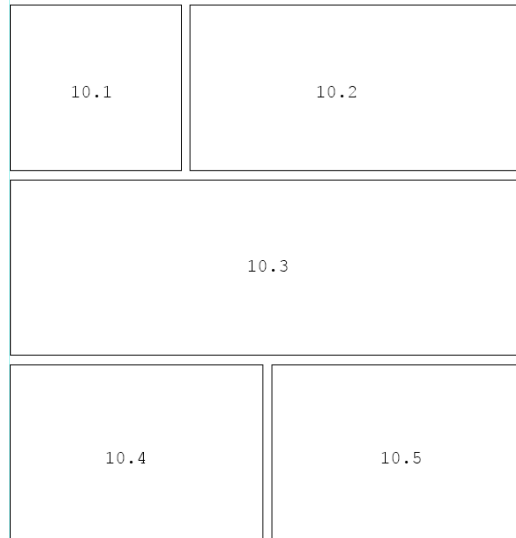


Considerar a página com rolagem



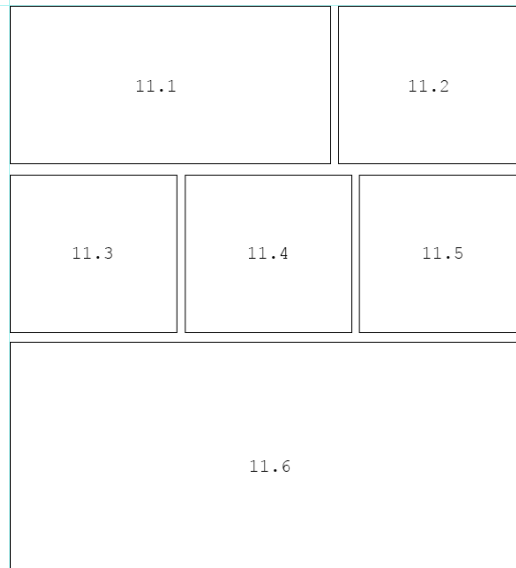
Considerar a página com rolagem

Página 10



Considerar a página com rolagem

Página 11



Considerar a página com rolagem



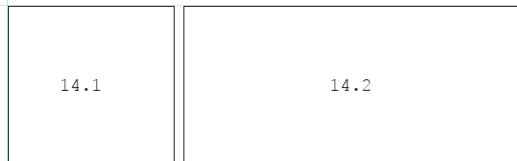
→ Inserção sonora



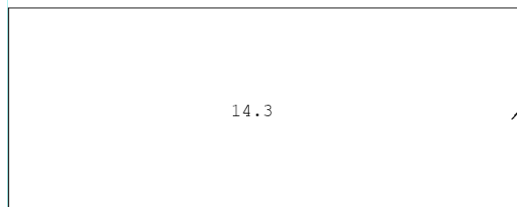
← Permanência da inserção sonora anterior

→ Permanência da inserção sonora anterior

Considerar a página com rolagem



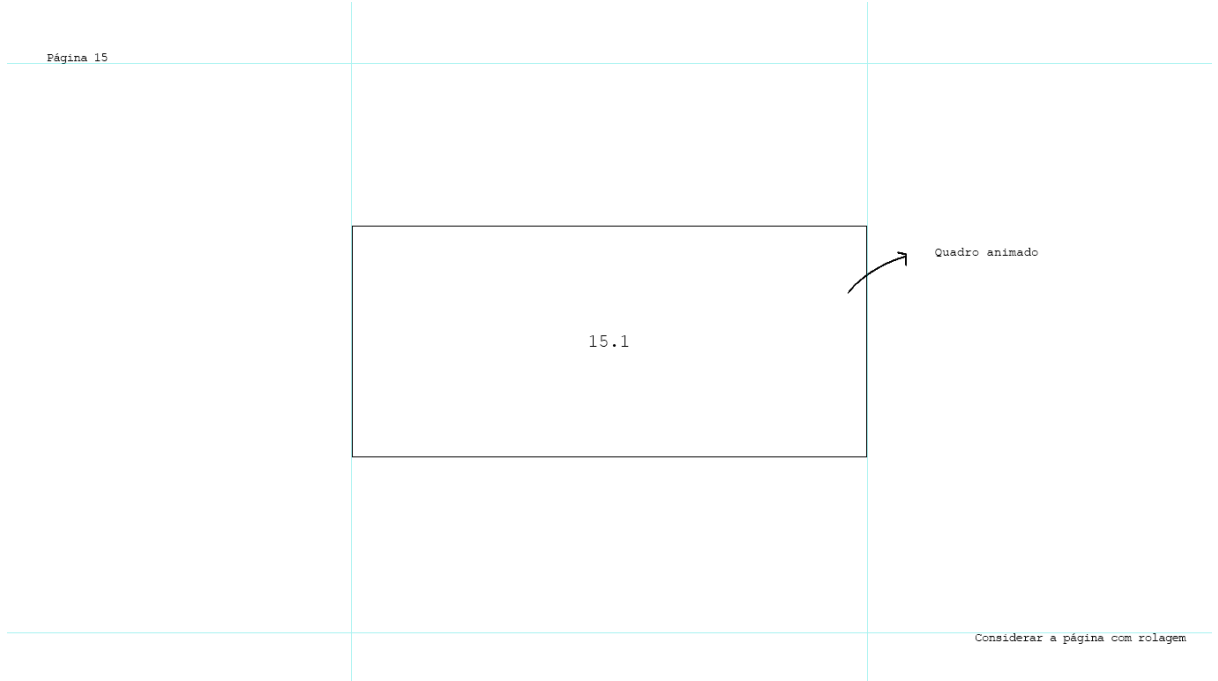
inserção sonora na página



→ Quadro animado



Considerar a página com rolagem

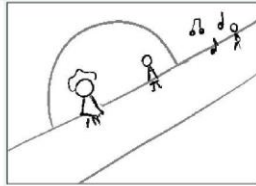


APÊNDICE D - STORYBOARD

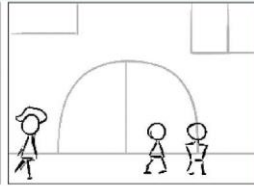


Página 4

4.1
Inserção Sonora



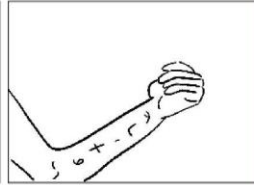
4.2



4.3



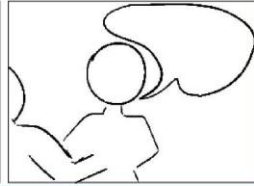
4.4



4.5

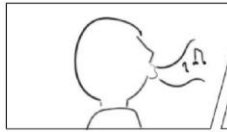


4.6

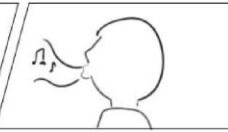


Página 5

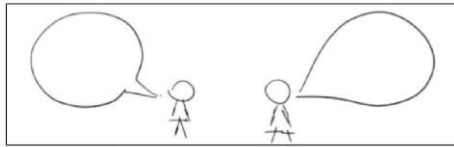
5.1
Inserção Sonora



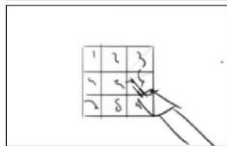
5.2
Inserção Sonora



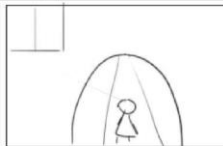
5.3

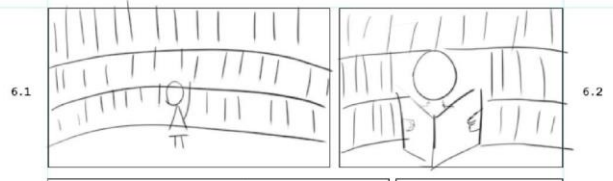


5.4



5.5

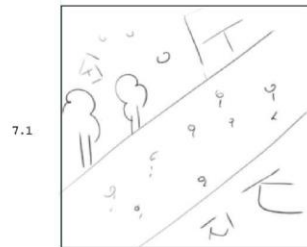




Storyboard individual

6.5 e 6.6
Quadro animado

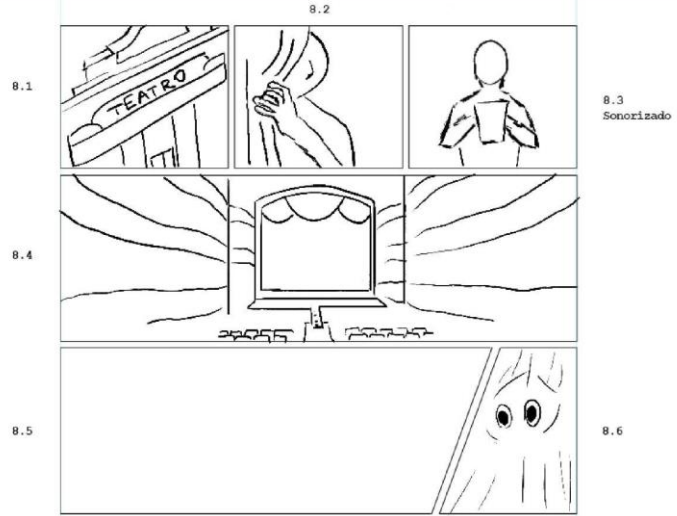
Página sonorizada



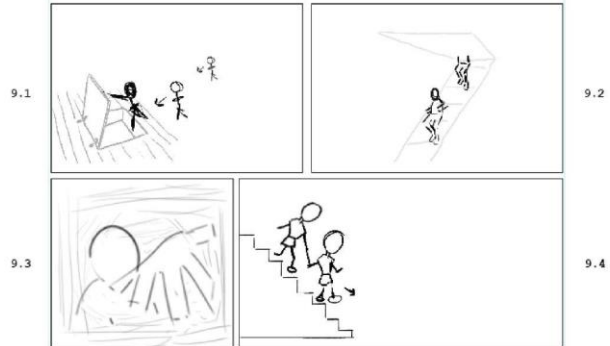
Storyboard individual

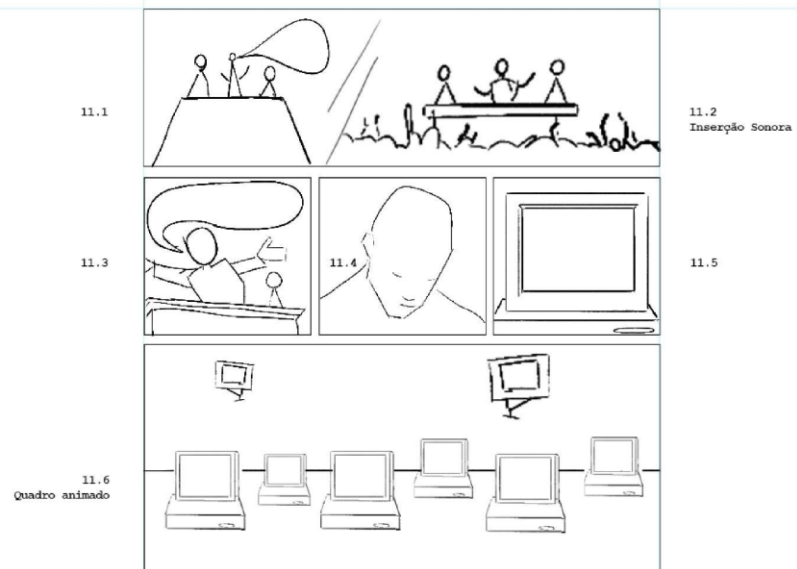
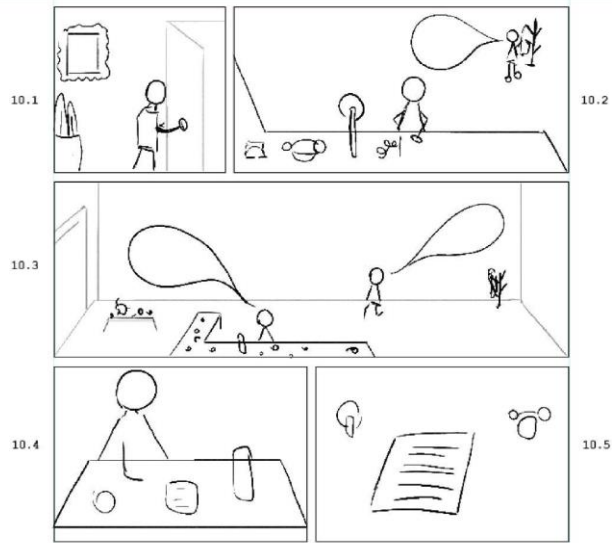
7.2
Quadro animado

Página 8



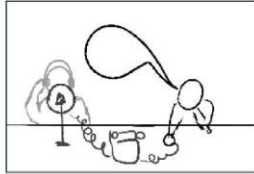
Página 9





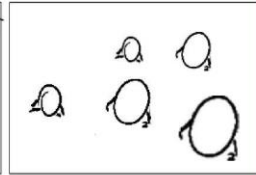
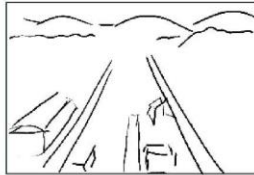
Página 12 e 13

12.1



12.2
Inserção Sonora

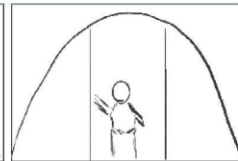
13.1
Permanência da
inserção sonora
anterior



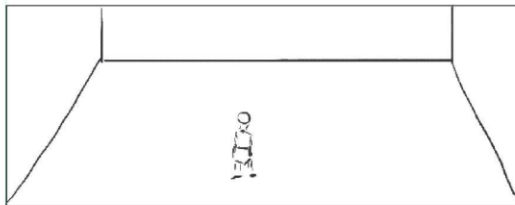
13.2
Permanência da
inserção sonora
anterior

Página 14

14.1



14.2



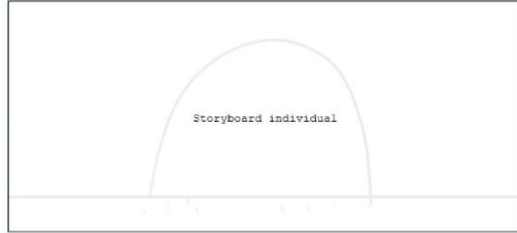
14.3

Storyboard individual

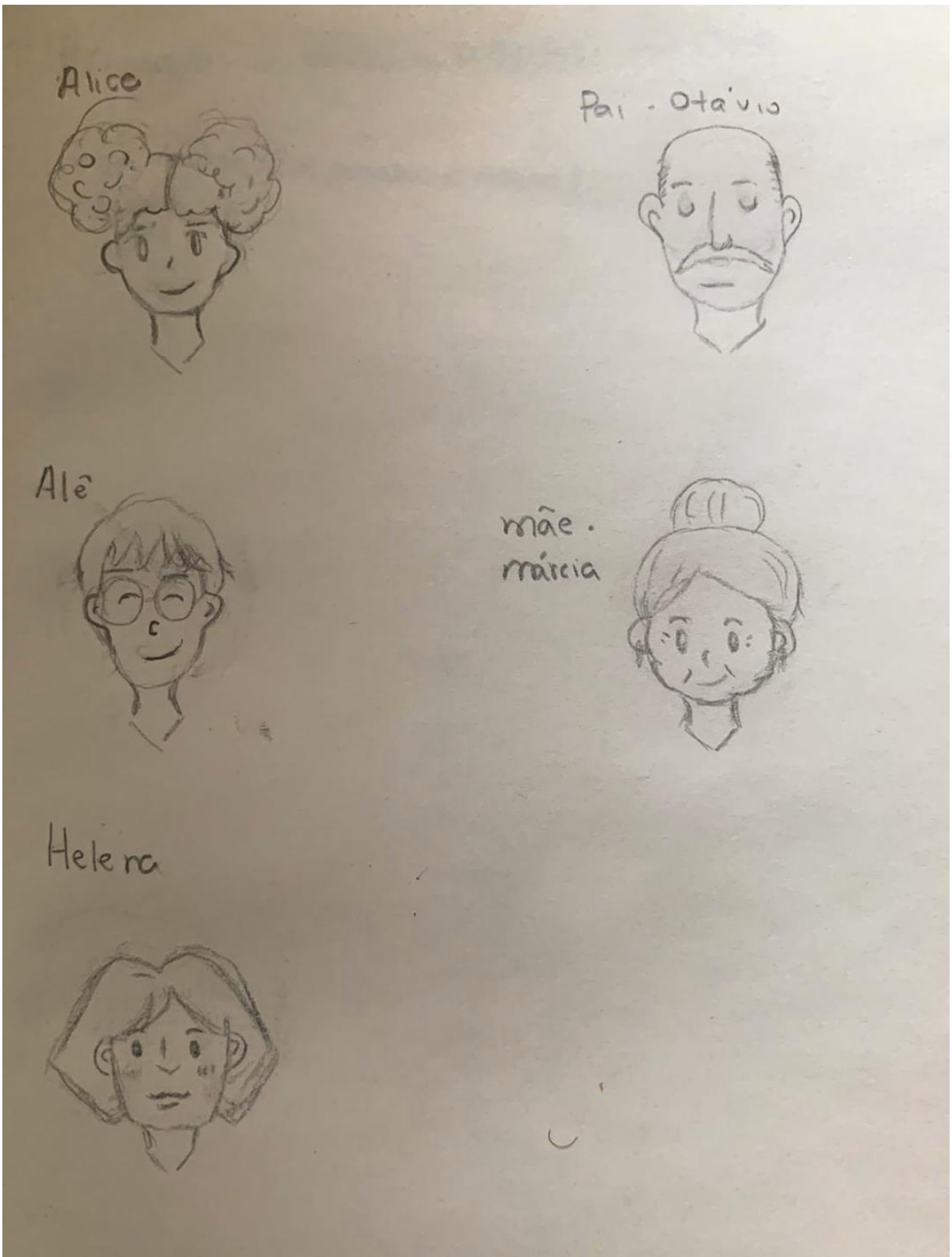


14.4

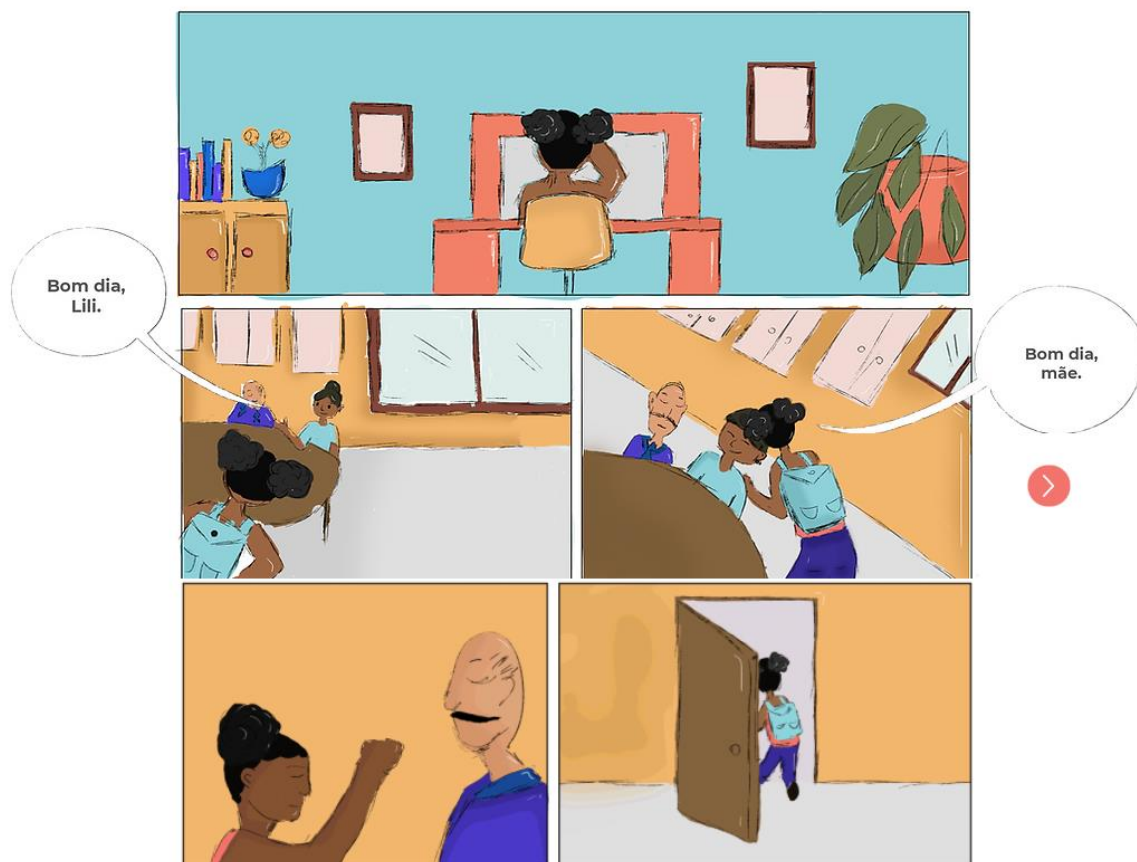
15.1
Quadro animado

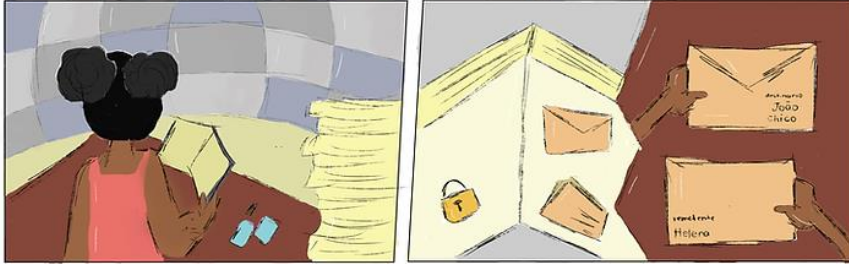
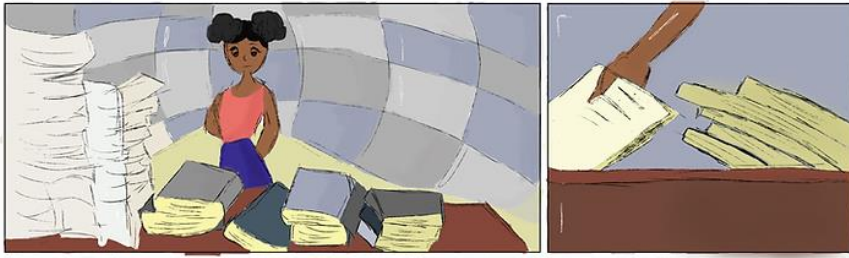


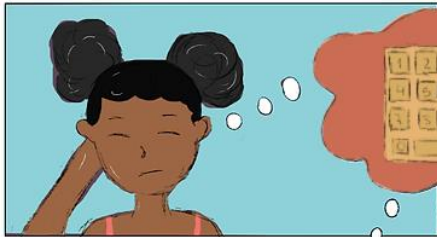
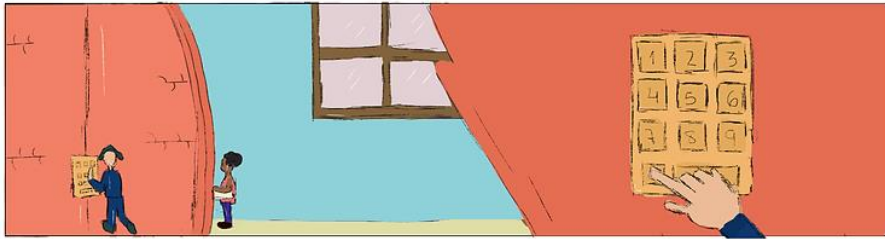
APÊNDICE E - ILUSTRAÇÃO PERSONAGENS



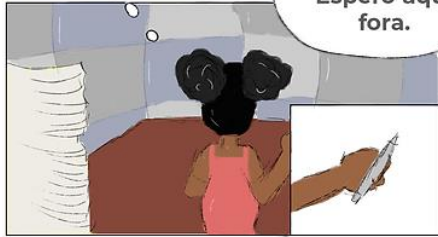
APÊNDICE F - HISTÓRIA EM QUADRINHOS ESTÁTICA (PRINTSCREEN)

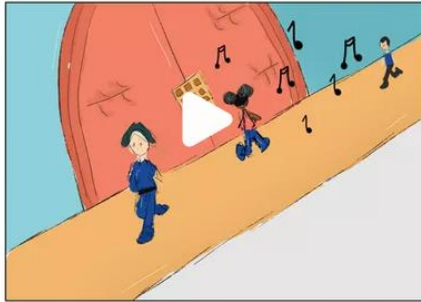


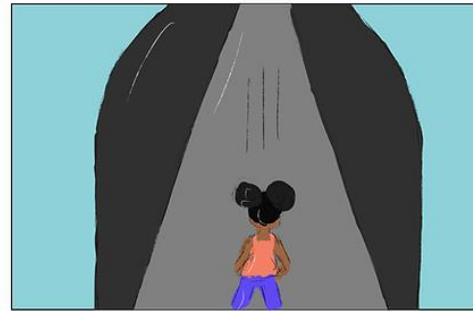
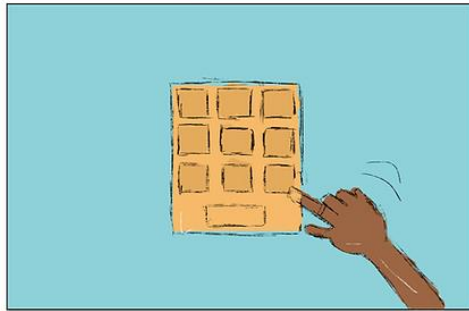
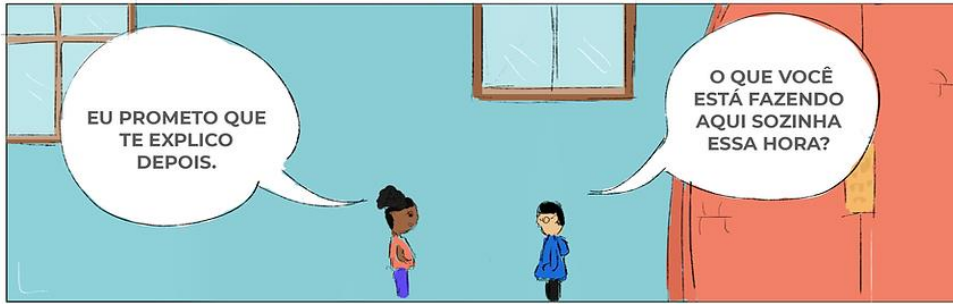
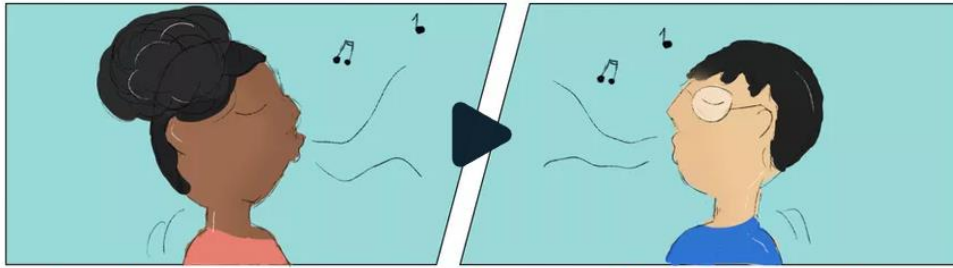


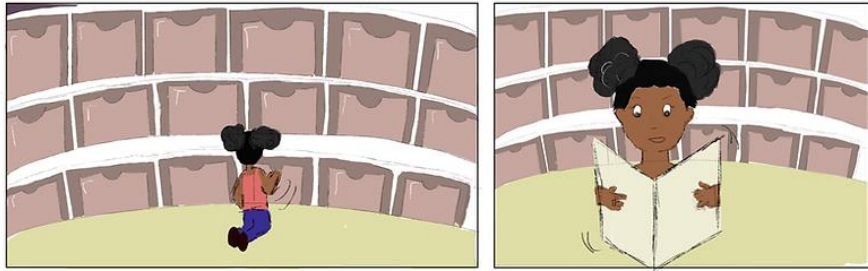


Guarde rápido.
Espero aqui
fora.

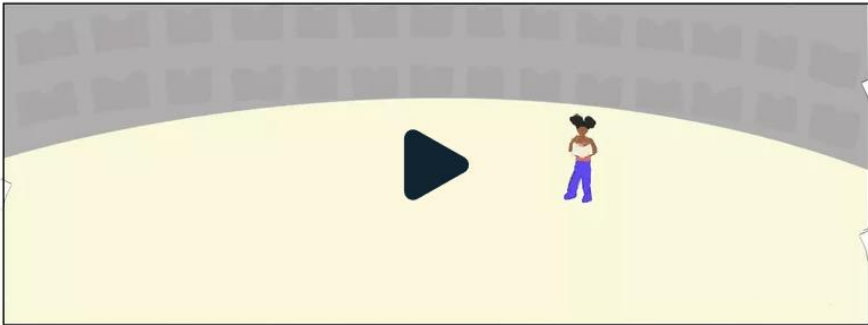
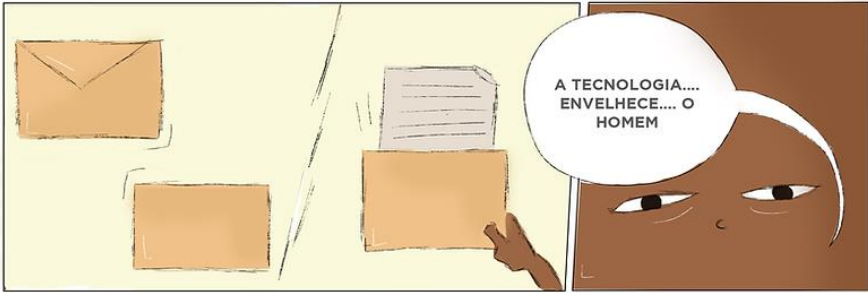




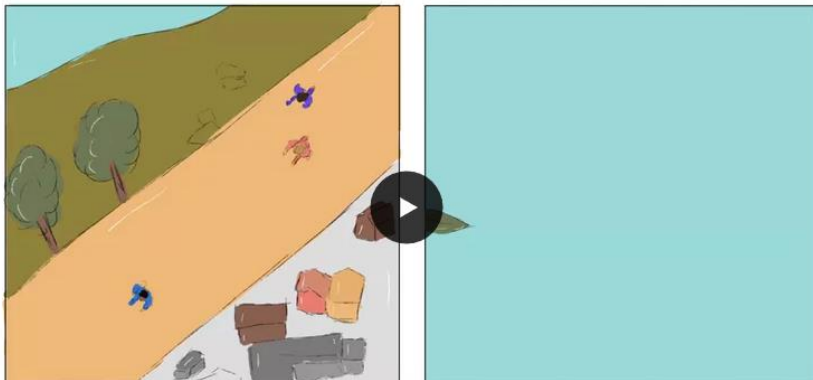




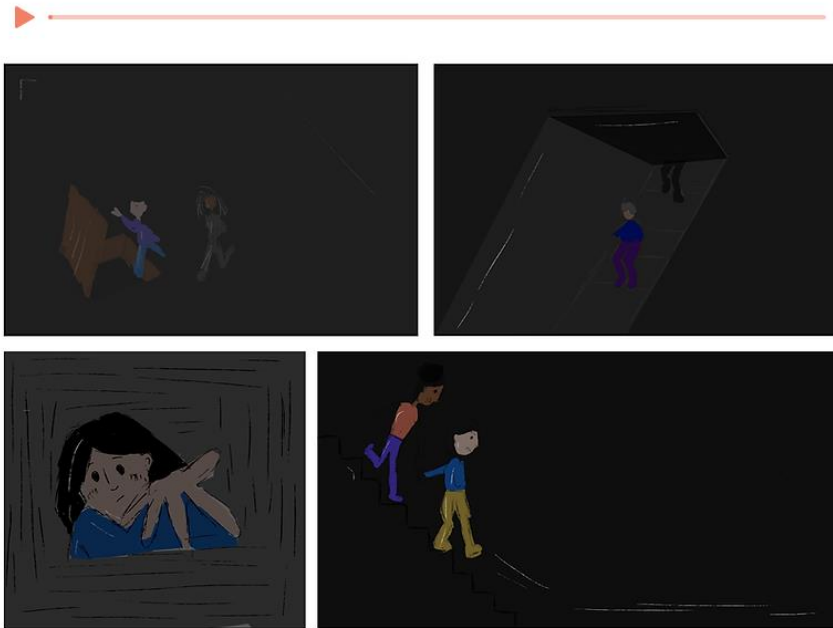
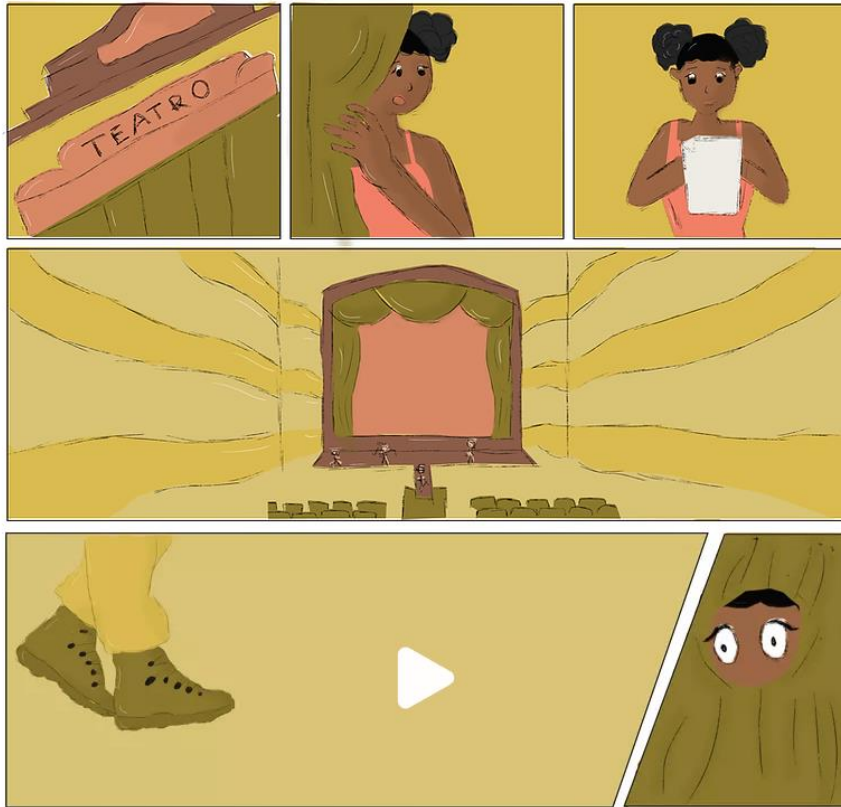

PÁGINA
INTERATIVA

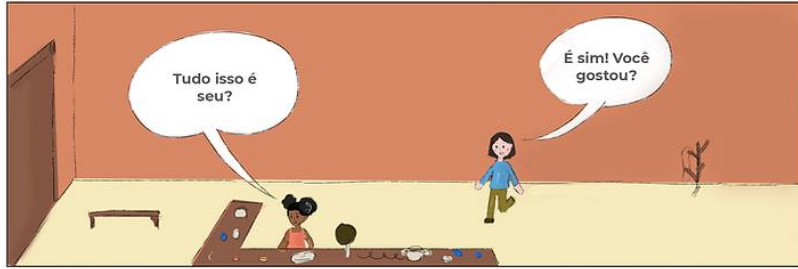



ATIVE O SOM

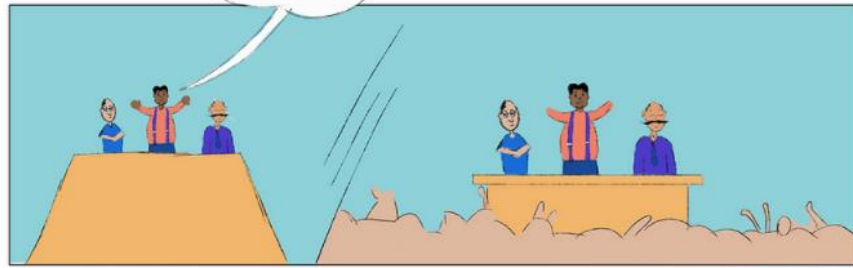



ATIVE O SOM

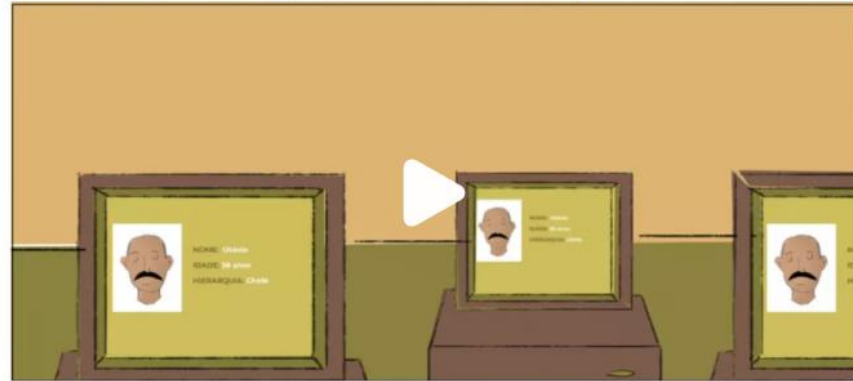
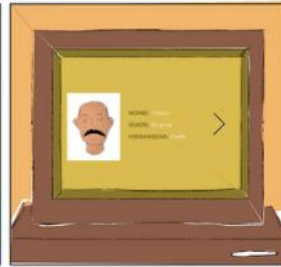
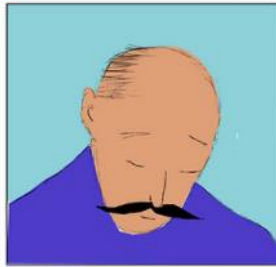


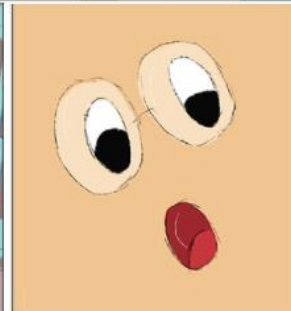
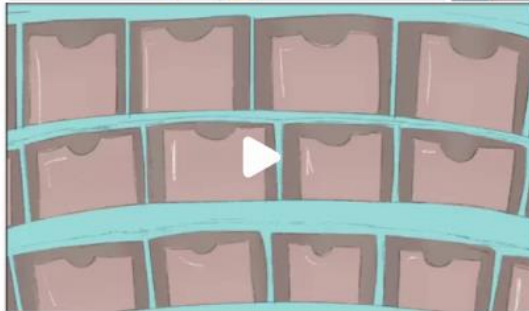
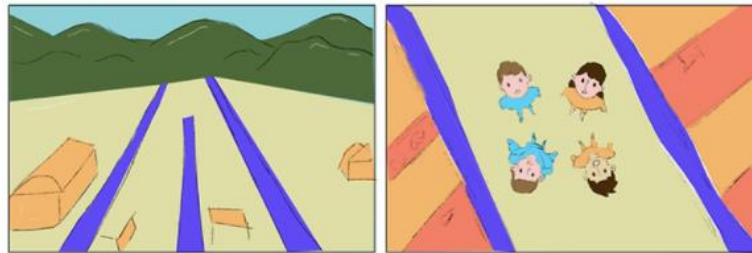


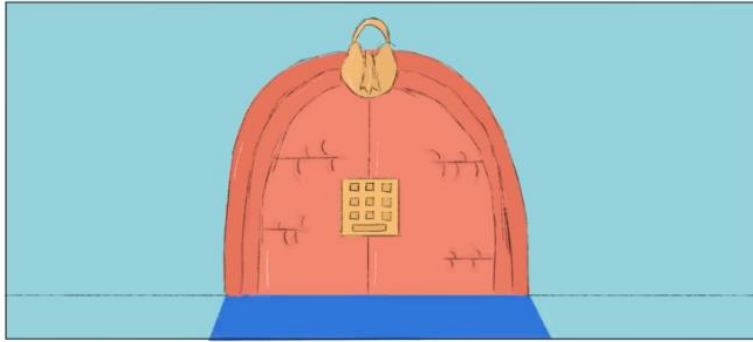
Acalmem-se!



Vamos encontrá-la. Mas que isso sirva de exemplo para todos os novienses.







APÊNDICE G - ILUSTRAÇÃO DO MUSEU





HELENY FERREIRA TELLES GUARIBA

Desaparecida em 12 de julho de 1971 no Rio de Janeiro

Heleny, formada em Filosofia pela USP, especializou-se em cultura grega. Paralelamente, estudou teatro. Trabalhou como professora na Faculdade de Filosofia da USP e na Escola de Arte Dramática de São Paulo (EAD). Casou-se em 1962 com Ulisses Telles Guariba Netto, com quem teve dois filhos, Francisco e João Vicente.



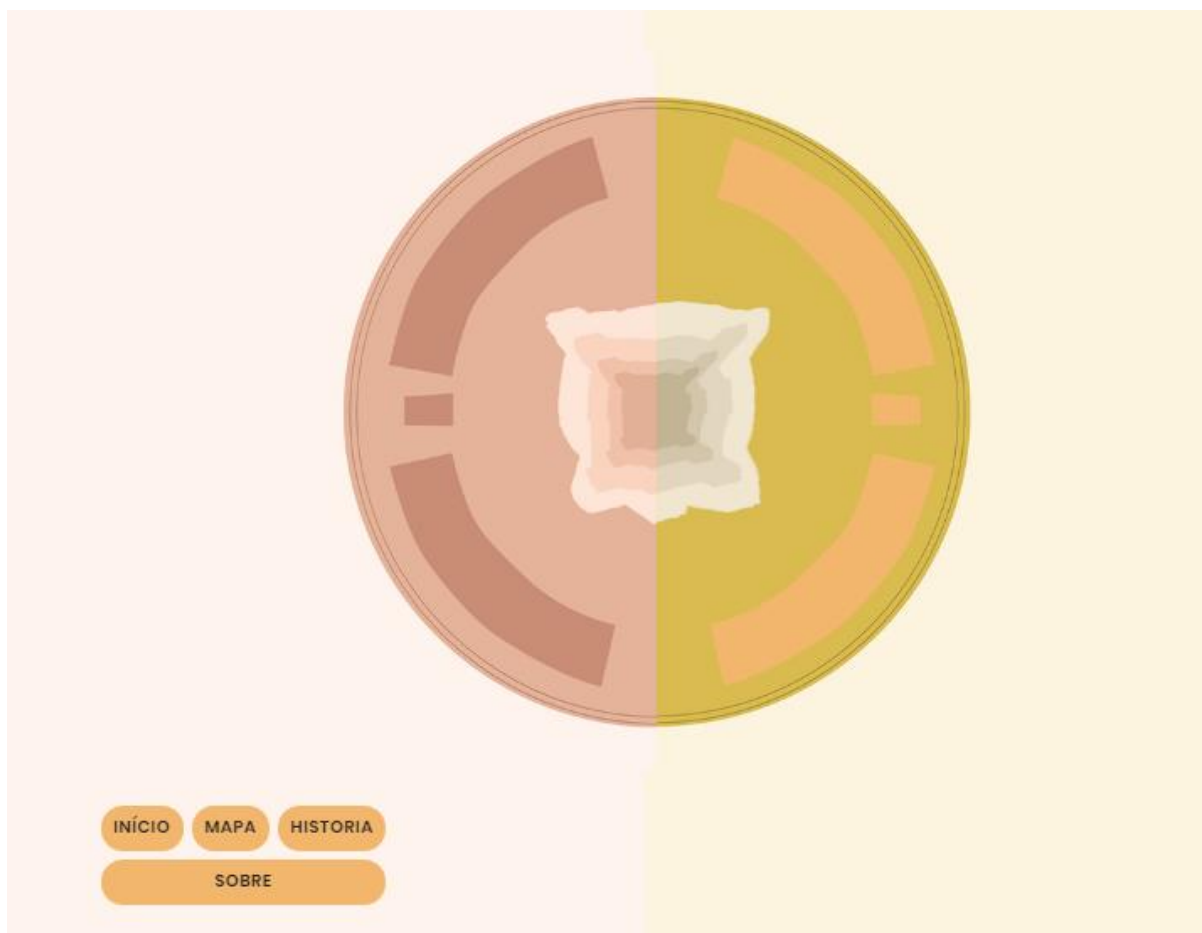
Heleny sempre se voltou aos estudos e às atividades culturais. Depois de estudar teatro, passou a lecionar teoria teatral na EAD.



Se tornou a diretora do grupo de teatro de Santo André. Na Aliança Francesa, na capital paulista, lecionou, montou e dirigiu peças de teatro.

MAS SEU TRABALHO FOI INTERROMPIDO

APÊNDICE H- ILUSTRAÇÃO DA PRAÇA





O Presente da Vila Nova

No espaço-tempo habitado pela personagem principal, Alice, há vilas separadas com regimes distintos, elas têm certa autonomia política, mas fazem parte de uma enorme cidade.

Alice mora em Vila Nova onde há um sistema hierárquico delimitado. A vila tem um território de 500.000 km² e cerca de 20 mil habitantes. A vila é referência na produção de equipamentos tecnológicos de pequeno porte como micro chips, baterias e dispositivos, porém, apesar de possuir matéria-prima e mão de obra para as tecnologias é um lugar simples, sem luxo, mas onde as pessoas não passam fome e tem direito a saúde e educação gratuita.

A região é conhecida por possuir grande preocupação de preservar a estrutura independente, as histórias, suas conquistas, seus mitos e mistérios que passam de geração em geração. Acreditava-se que a região estava sob ameaça de uma criatura que destruiria todas as famílias. No museu mais antigo da Vila, tem-se o conhecimento popular de aparecer criaturas inimagináveis que habitam e aparecem por lá após o pôr do sol. De acordo com as histórias populares, a criatura era alimentada pela desobediência das leis, regras e normas sociais da vila tal e por esse motivo, cada cidadão buscava andar na linha e policiar os atos dos demais, pois, quanto mais alimentada criatura, mais força e poder ela adquire e, com isso, a vila acreditava que não teria armas para combatê-la.

A vila organiza-se da seguinte forma: no topo, estão os chefes da vila, composto por homens mais velhos, donos de grande parte da riqueza e da produção local que lideram a vila. Em seguida, se tem a posição ocupada pelos homens militares aposentados. Logo após, vem os trabalhadores escolhidos para trabalhar na produção assim que completassem 25 anos e os outros tipos de operários(as). Os moradores não pagam por alguns serviços básicos como água, luz, educação e saúde, porém ainda a desigualdade permanece por meio de posses e hierarquias com um caráter moralizador.

INÍCIO

MAPA

HISTORIA

SOBRE

O passado da Vila Nova

Em um passado não tão distante, a Vila Nova passou por um período Ditatorial, onde as forças armadas obtiveram poder político em todas as vilas. Alguns anos depois, com a instabilidade e tensões políticas ocasionadas por conflitos internos, ocorre um golpe de estado por parte dos militares que alegavam necessidade de proteger a segurança nacional.

Além de possuir diretrizes nacionalistas, no regime havia censura de todos os meios de comunicação do país e qualquer ato que vá contra ao regime vigente. Em todo lugar havia um vigilante responsável por manter a ordem e proibir atos, falas e ações.

Algumas vezes, era possível burlar o sistema e ter reuniões secretas, porém quando descobertos eram presos e torturados ou até mortos. Muitas pessoas viviam na ilegalidade e anonimamente. Apenas o partido da ditadura era legal. As pessoas no período tentavam se expressar em entrelinhas, frases ambíguas e códigos para não serem censurados.

O grande feito do Regime, foi utilizar mão de obra qualificada para realizar pesquisas voltadas para a memória tecnológica e com isso produziram microchips que ao ser armazenado em um ser humano de forma subcutânea, produzia um lapso de memória dos acontecimentos de curto prazo. A ditadura na vila teve fim nos anos de 1990 quando escolheram três chefes para governar a Vila, todos ex-militares. Otávio foi um dos escolhidos e está nesse cargo desde então.

Naquele período os militares estudaram diversas possibilidades de não perder o controle sobre a Vila e permanecerem sempre no poder. Foi então que um dos chefes da Vila reuniram os estudos feitos anteriormente para produzir os microchips. Uma equipe de cientistas que apoiavam os governantes reproduziu todo o material, que ao longo do tempo foi aprimorado e até mesmo memórias de longo prazo eram possíveis de serem totalmente apagadas da memória humana. Em poucos anos, os governantes vigentes criaram uma campanha de imunização para a Vila Nova, implantando assim, o microchip nos novenses.



INÍCIO

MAPA

HISTORIA

SOBRE

