

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**  
CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO - CCE  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN  
PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO (PCC)

Heitor Conceição Cameu

**ENTRELINHAS**

Uma abordagem audiovisual das influências entre Design e Arte

Relatório de Projeto de Conclusão de Curso submetido(a) ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup>. Cristina Colombo Nunes  
Co-orientador: Prof Dr. André Luiz Sens

Florianópolis, 2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Cameu, Heitor Conceição

Entrelinhas : uma abordagem audiovisual das influências  
entre Design e Arte / Heitor Conceição Cameu ; orientadora,  
Cristina Colombo Nunes, coorientador, André Luiz Sens,  
2022.

65 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,  
2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. Produção audiovisual. 3. Design. 4. Arte.  
5. Interdisciplinaridade. I. Nunes, Cristina Colombo. II.  
Sens, André Luiz. III. Universidade Federal de Santa  
Catarina. Graduação em Design. IV. Título.

## Entrelinhas: uma abordagem audiovisual das influências entre Design e Arte

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 01 de Agosto de 2022.

Prof<sup>a</sup>. Marília Matos Gonçalves, Dra.  
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Rochelle Cristina dos Santos (Universidade Federal de Santa Catarina)  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Josiane Wanderlinde Vieira (Universidade Federal de Santa Catarina)



Documento assinado digitalmente

**Cristina Colombo Nunes**

Data: 01/08/2022 13:04:18-0300

CPF: 003.759.569-56

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Cristina Colombo Nunes  
Universidade Federal de Santa Catarina

## AGRADECIMENTOS

Por muito tempo sonhei em ser. Entre as fantasias que antes eram sonhos e também medos, estava a de viver um caminho de autenticidade. Experimentar a vida, se conectar com pessoas que iriam me celebrar, vestir roupas que antes não me permitiam... E entre outros desejos que possam parecer singelos, ser tudo que eu gostaria de simplesmente ser.

O ciclo de vida até aqui me apresentou caminhos, pessoas e ferramentas para SER e não apenas sonhar. Agora que estou aqui, não posso deixar de agradecer a todos que me ajudaram a enfrentar alguns monstros e realizar tantas conquistas. Personagens vibrantes do meu mundo, do meu dia a dia, que me apoiaram, que me permitiram crescer e me transformar na pessoa que sou hoje.

Aos amigos e colegas sem os quais este trabalho não seria possível: este projeto tem um pouco de cada um de vocês. Aos amigos que serviram de psicólogos, de companheiros, que falaram palavras de apoio e incentivo. Em especial, Félix, Cath, Pedro, Cami e Ti. Muito obrigado por toda a ajuda nesse processo!

A minha orientadora, Cris, sem seus conselhos e apoio, não passaria por um semestre tão curto que geraria um resultado tão especial. Ao meu querido co-orientador, André, que virou referência muito antes desse projeto e possibilitou que minha trajetória ao longo da faculdade fosse ainda mais especial ao coordenar e oportunizar novos olhares sobre o Design no incrível Lab DAT.

E, por fim, a uma pessoa muito especial, A.: obrigado por ser um protagonista, artista, designer, leitor, conselheiro e acima de tudo companheiro de todas as horas. Por toda tua coragem que me inspira e pelos momentos que passamos juntos. Os passeios pela UFSC, as tardes no gramadão, cuidar de nossos três gatinhos e do nosso teto, compartilhar a arte drag... Enfim, por todos os momentos de crise e de alegria que vivemos e ainda vamos viver. Você sempre fará parte da minha história.

Sou apenas alguém querendo encontrar o meu próprio eu. Durante os últimos anos encontrei em mim lugares sombrios a serem combatidos, mas também ruelas coloridas, movimentadas e cheias de vida e desejo. Hoje espero fazer jus a todas essas experiências e sinto a empolgação de uma nova era que está começando ao término deste grande ciclo da graduação. Uma *h*-era onde me aproprio de quem me tornei, de tudo que sou e construo diariamente. Eu sou o agora.

*“Até começar, toda flor tem seu tempo de  
desabrochar. Tudo é pra aprender.  
Tudo é pra evoluir. **Sem medo.**”*

- Mahmundi

## RESUMO

A interdisciplinaridade presente em diversas áreas aumenta as oportunidades sobre as múltiplas formas de aplicar um conhecimento. Não é diferente no Design, área que por natureza e vocação possui caráter interdisciplinar. Através dessa perspectiva, este trabalho propõe por meio da metalinguagem projetar uma websérie documental denominada 'Entrelinhas' que investiga as relações e influências entre Design e Arte. O projeto desenvolve diretrizes audiovisuais para a websérie através de ferramentas e metodologias do Design e Animação. A metodologia aplicada possui três etapas: pré-produção, produção e pós-produção. A partir da definição dos parâmetros técnicos e estéticos da websérie na primeira etapa de desenvolvimento (pré-produção), é realizada a implementação de um episódio piloto por meio das etapas de produção e pós-produção. Este episódio aborda a relação entre Design e arte drag.

**Palavras-chave:** Produção audiovisual. Design. Arte. Interdisciplinaridade. Websérie.

## ABSTRACT

The interdisciplinarity present in several areas increases the opportunities for multiple ways of applying knowledge. It is no different in Design, an area that by nature and vocation has an interdisciplinary character. Through this perspective, this work proposes, through metalanguage, to project a web series documentary called 'Entrelinhas', which investigates the relations and influences between Design and Art. The project develops audiovisual guidelines for the webseries through Design and Animation tools and methodologies. The applied methodology has three stages: pre-production, production, and post-production. After defining the technical and aesthetic parameters of the web series in the first development stage (pre-production), a pilot episode is implemented through the production and post-production stages. This episode addresses the relationship between Design and drag art.

**Keywords:** Audiovisual production. Design. Art. Interdisciplinarity. Web series.

## LISTA DE FIGURAS

### FLUXOGRAMAS

**Fluxograma 1** - Processo de produção de uma animação 2D digital / p. 16

**Fluxograma 2** - Metodologia de projeto adotada / p. 17

### QUADROS

**Quadro 1** - Características fixas e flutuantes do documentário / p. 23

**Quadro 2** - Especificações técnicas do *YouTube* / p. 29

**Quadro 3** - Requisitos de projeto / p. 30

**Quadro 4** - Roteiro técnico episódio 1 / p. 33

**Quadro 5** - *Storyboard* vinheta de abertura / p. 40

**Quadro 6** - *Storyboard* episódio piloto / p. 47

**Quadro 7** - Cronograma de execução episódio 1 / p. 49

**Quadro 8** - Equipamentos utilizados no episódio piloto / p. 50

### FIGURAS

**Figura 1** - *Frames* do Projeto Cura / p. 25

**Figura 2** - *Frames* do minidocumentário *Etérea* / p. 26

**Figura 3** - *Frames* da websérie *Queerbrada* / p. 27

**Figura 4** - Resultados da pesquisa com público-alvo / p. 27

**Figura 5** - Especificação técnica da cores / p. 38

**Figura 6** - Assinatura visual *Entrelinhas* / p. 38

**Figura 7** - Rubik: fonte de apoio / p. 39

**Figura 8** - Aplicação da fonte de apoio no episódio piloto / p. 39

**Figura 9** - *Frames* da versão final da vinheta de abertura / p. 42

**Figura 10** - Painel de referências: direção de fotografia / p. 42

**Figura 11** - Painel de referências: local entrevista / p. 43

**Figura 12** - Local entrevista: episódio piloto / p. 44

**Figura 13** - Local produção de arte: episódio piloto / p. 44

**Figura 14** - Painel de referências: local exibição da arte / p. 45

**Figura 15** - Local exibição da arte: episódio piloto / p. 45

**Figura 16** - Proposta de figurino para entrevista do episódio piloto / p. 46

**Figura 17** - Bastidores do episódio piloto / p. 53

**Figura 18** - Processo de edição / p. 54

**Figura 19** - Miniatura (imagem de capa) utilizada na plataforma de disponibilização / p. 55

**Figura 20** - *Frames* da versão final do episódio piloto / p. 55



## SUMÁRIO

<b>LISTA DE FIGURAS</b>	<b>8</b>
<b>SUMÁRIO</b>	<b>9</b>
<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Apresentação do tema e da problemática de projeto</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Objetivos</b>	<b>13</b>
1.2.1 Objetivo geral	13
1.2.2 Objetivos específicos	13
<b>1.3 Justificativa</b>	<b>13</b>
<b>1.4 Delimitação</b>	<b>14</b>
<b>1.5 Metodologia de projeto</b>	<b>15</b>
1.5.1 Produção de animação	15
1.5.2 Metodologia de projeto adotada	16
1.5.2.1 Pré-produção	17
1.5.2.2 Produção	18
1.5.2.3 Pós-produção	18
<b>1.6 Estrutura do relatório</b>	<b>18</b>
<b>2 PROJETO</b>	<b>20</b>
<b>2.1 Pré-produção</b>	<b>20</b>
<b>2.1.1 Briefing</b>	<b>20</b>
<b>2.1.2 Pesquisa</b>	<b>20</b>
2.1.2.1 A relação entre Design e Arte	21
2.1.2.2 Especificações técnicas do formato websérie e do gênero documental	22
2.1.2.3 Referências visuais e conceituais	25
2.1.2.4 Público-alvo	27
2.1.2.5 Plataforma utilizada para publicação da websérie	28
<b>2.1.3 Requisitos e definições do projeto</b>	<b>29</b>
2.1.3.1 Requisitos de projeto	29
2.1.3.2 Nome do projeto	30
2.1.3.3 Sinopse da websérie	31
2.1.3.4 Tema dos episódios	31
<b>2.1.4 Roteiro técnico</b>	<b>32</b>
<b>2.1.5 Direção de arte</b>	<b>37</b>
2.1.5.1 Videografismos	37
2.1.5.2 Direção de fotografia	42
2.1.5.3 Cenografia	43
2.1.5.4 Figurino	46
2.1.5.5 Design de Som	46
<b>2.1.6 Storyboard</b>	<b>47</b>
<b>2.1.7 Cronograma</b>	<b>49</b>

<b>2.2 Produção</b>	<b>50</b>
2.2.1 Equipamentos	50
2.2.2 Filmagens	52
<b>2.3 Pós-produção</b>	<b>53</b>
2.3.1 Edição	53
2.3.2 Produto final	55
<b>3 CONCLUSÃO</b>	<b>56</b>
<b>3.1 Considerações finais</b>	<b>56</b>
<b>3.2 Recomendações para trabalhos futuros</b>	<b>57</b>
<b>4 REFERÊNCIAS</b>	<b>58</b>
<b>5 APÊNDICES</b>	<b>62</b>
<b>5.1 Apêndice I: Pesquisa Público-Alvo</b>	<b>62</b>
<b>5.2 Apêndice II: Termo de autorização de uso de imagem</b>	<b>65</b>

## Capítulo 1

### 1 INTRODUÇÃO

São múltiplas e notáveis as transformações em curso no mundo contemporâneo: formas de viver, trabalhar e pensar são postas em causa; fronteiras estabelecidas tornam-se movediças, desaparecem ou revigoram-se; identidades indiscutíveis são abaladas, dissolvem-se ou readquirem surpreendente nitidez; configurações sociais que parecem nítidas e consolidadas logo se tornam precárias, anacrônicas ou estranhas; ideologias pretéritas reaparecem como se fossem novas; utopias redentoras revelam-se quimeras (IANNI, 1997, p. 15 apud ÁLVARES, 2004, p. 1).

De acordo com Otávio Ianni (apud Maria Regina Álvares, 2004) é possível olhar para a sociedade contemporânea e encontrar as constantes transformações que ocorrem em coletivo ou mesmo individualmente. Essas transformações moldam, ao longo do tempo, múltiplas maneiras de consumo, de aprendizagem, experiências e produção. Uma dessas notáveis transformações é a forma como as pessoas lidam com o conhecimento e a informação dispostas no mundo. Como afirma Silva (2019, p. 4), na atual era da globalização<sup>1</sup> o conhecimento e a informação vem de todos os lados e mais do que nunca se torna uma necessidade entender a conexão entre fazeres e saberes. O conceito de interdisciplinaridade pode auxiliar nessa necessidade.

Ainda que diferente nas teorias e estudos de diversos autores, de maneira geral, a interdisciplinaridade propõe deixar os medos e orgulhos de lado, para que se possa pesquisar e se aprofundar sem delimitar barreiras, oportunizando explorar várias áreas em um mesmo espaço. Este conceito, por exemplo, é um modelo que permite uma formação mais plural, possibilitando e ajudando a entender diferentes conexões entre fazeres e saberes.

Com ênfase no Design, que por natureza e vocação possui um caráter interdisciplinar, se torna interessante investigar as transformações e mudanças que essa área de conhecimento sofreu e sofre ao longo do tempo. A relação histórica entre a Arte e o Design, por exemplo, comprova que a interdisciplinaridade é um conceito rico para o desenvolvimento humano.

Por meio do desenvolvimento projetual de um websérie documental e a produção de um episódio piloto, esse projeto propõe uma imersão no universo fluído entre as linhas que cruzam a Arte e o Design. Promovendo uma reflexão sobre a interdisciplinaridade dessas áreas e a potência que cada indivíduo pode carregar ao explorar esse universo.

Através da perspectiva, escrita e história pessoal do autor é desejado que a interpretação obtida através da leitura deste projeto possa despertar, na pessoa leitora, a curiosidade para explorar novas possibilidades de ser e fazer no seu cotidiano, assim, despendendo premissas pré construídas sobre isso ou aquilo, oportunizando outros ângulos, compreensões e óticas acerca da temática abordada.

---

<sup>1</sup> Globalização: Refere-se a uma mudança ou transformação na escala da organização social que liga comunidades distantes e amplia o alcance das relações de poder nas grandes regiões e continentes do mundo. (HELD; MCGREW, 2001, p. 13)

## 1.1 Apresentação do tema e da problemática de projeto

A temática deste projeto parte do ponto de vista do autor Fontoura (2011) sobre o Design ser uma ciência interdisciplinar. Essa vocação interdisciplinar do Design existe por se tratar de uma área propícia ao trabalho conjunto com outras áreas de conhecimento. Assim, a interdisciplinaridade vem ao encontro das práticas e teorias do Design, pois ao projetar - além de levar em consideração as inúmeras variantes técnicas - o designer considera o universo de necessidades dos usuários, isso implica em um acervo de conhecimentos vindos de variadas áreas, como exemplifica Fontoura (2011):

[...] conhecimentos oriundos de diversas áreas, entre elas: da antropologia, da psicologia, da sociologia, da arte, da ergonomia, da semiótica, da tecnologia, da ciência dos materiais, das técnicas de representação, da economia, da administração, do marketing, da proxêmica, da informática, aplicados simultaneamente na criação e no desenvolvimento de projetos, sejam eles na área gráfica, na digital, na moda, na moveleira, na de jóias, na automobilística, na calçadista, na de interiores (FONTOURA, 2011, v. 2, p. 92).

Com a proposta de olhar para interdisciplinaridade focada no Design contemporâneo, Moura (2011, p. 8) faz a seguinte analogia: “(o Design) é uma grande rede, um tecido repleto de significações e semioses resultantes do entrelaçamento e articulação de signos que geram linguagens diferenciadas”. A partir dessa reflexão, percebe-se que os conhecimentos da área de atuação do Design junto às vivências e interesses individuais, propiciam a um profissional designer a capacidade de contribuir e construir projetos com diferentes tipos de soluções.

O campo do Design diz respeito às relações com a tecnologia, mídias, métodos, propostas e/ou soluções a serem desenvolvidas a partir das percepções do mundo e das percepções sensoriais. Para expressar essas questões, o designer utiliza os processos de criação, experimentação e as características das linguagens de cada meio. Ainda, o Design se desenvolve por meio de pesquisas, desde as científicas e referenciais até as de mercado e de análise de similares junto ao usuário ou público-alvo (MOURA, 2011, v. 1, p.10).

Considerando o Design uma área interdisciplinar que diz respeito ao ato de projetar e conceber objetos de uso e sistemas de informação (vide Bomfim: 1999 apud Moura, 2011), como de fato isso é vivenciado por uma pessoa no seu cotidiano? Os cenários são muitos e as realidades complementamente plurais, afinal dentro de um mundo cada vez mais complexo cada pessoa age e aplica seus conhecimentos de forma única.

Dessa forma, a temática deste projeto propõe a investigação através de um olhar curioso para como uma pessoa com formação em Design lida com a interdisciplinaridade da área e as próprias afinidades no cotidiano de suas produções. A partir do desejo de refletir sobre esse tema, o projeto aqui proposto provoca e coloca em prova as capacidades técnicas e criativas de um profissional designer para a execução de um projeto audiovisual, sendo este um produto 100% interdisciplinar entre diversas áreas de conhecimento (Design, Cinema, Arte, Música, etc).

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo geral

Projetar uma websérie documental que explora a relação e as influências entre o Design e a Arte na vida de pessoas com formação acadêmica em Design que produzem algum tipo de arte contemporânea<sup>2</sup>.

### 1.2.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos deste projeto de conclusão de curso são:

- Planejar um produto documental seriado para a internet, considerando a definição de público, plataforma e formato;
- Desenvolver a identidade audiovisual, incluindo videografismos e sonoplastia;
- Realizar a produção do episódio 1 da websérie, desde a pré a pós-produção.

## 1.3 Justificativa

Convido você, pessoa leitora deste relatório, a emergir em uma breve história. Diferente de outras partes escritas neste documento, aqui relato uma experiência pessoal enquanto pessoa *queer*<sup>3</sup>, graduanda em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina e profissional da área de Design.

Ao iniciar a graduação em 2018, encontrei no Design diferentes ferramentas e formas de projetar que me permitem criar e colocar no mundo produtos em cuja eficácia eu acredito. Isso, por ter o amparo teórico de diferentes disciplinas cursadas ao longo dos últimos quatro anos. De 'introdução ao Design', na primeira fase, até 'ergonomia e usabilidade', estudada no último projeto, pude desenvolver um olhar crítico e criativo sobre diferentes tipos de conhecimentos que, reunidos, me permitem projetar com qualidade técnica.

Paralelo ao meu desenvolvimento enquanto profissional da área de Design, trilhei um caminho de descoberta e autoconhecimento por meio da arte *drag queen*<sup>4</sup>. Ao dar a vida à 'Hera', minha persona *drag*, passei por processos criativos muito semelhantes àqueles aprendidos nas disciplinas de Design. Ainda hoje, a cada montagem<sup>5</sup> continuo aplicando conhecimentos técnicos e tomando decisões estéticas embasadas em teorias de Design. Qual a cor do batom que vai complementar a cor da sombra escolhida para os olhos? Quais signos e símbolos que vou utilizar nas vestimentas e maquiagem vão fazer sentido com o que quero representar? Entre essas e outras perguntas, que à primeira vista podem ter

---

<sup>2</sup>Em um sentido generalista, neste projeto entende-se que 'arte contemporânea' se refere a toda produção artística da atualidade, como arte de rua, dança, fotografia, performance na arte, entre outras.

<sup>3</sup> "Relativo a uma identidade de gênero ou a orientação sexual que não é considerada tradicional, normativa ou majoritária" (Dicionário Priberam, 2008-2021).

<sup>4</sup> Performance construída a partir de uma persona feminina. Uma forma de arte ligada diretamente à cultura LGBTQIA+ e expressa singularidade de cada indivíduo (MUNIZ, 2018).

<sup>5</sup> Ato de se transformar em drag que inclui: planejar o visual, se maquiar, vestir a roupa, modelar a peruca, etc

respostas levianas, ao parar e refletir sobre cada escolha, estão decisões estéticas e comportamentais da minha persona *drag* mais complexas e assertivas, como um produto eficaz de Design.

Conto esses acontecimentos para você, pois é desse lugar, enquanto artista *drag* e designer em formação, que me surge a indagação: o quanto a formação técnica em Design está influenciando na produção de diferentes tipos de arte? E ainda, a arte produzida influencia nas decisões técnicas e criativas de projetos de Design? Foi percebendo as transmutações entre essas diferentes áreas na minha vida que surgiu a vontade de refletir e questionar outras pessoas que, assim como eu, possuem formação acadêmica em Design e produzem arte. Quais os vínculos encontrados por essas pessoas? Outras vivências também percebem as influências do Design enquanto área interdisciplinar em suas produções artísticas?

A escolha de uma produção audiovisual para essa investigação que proponho ilustra e provoca com mais intenção a reflexão sobre a capacidade técnica, criativa, analítica e comunicativa de um profissional em Design em diferentes tipos de aplicação do conhecimento adquirido na graduação. Através da metalinguagem, coloco em cena e sob a luz do holofote como é possível, através de diferentes ferramentas e métodos de Design, projetar e produzir um produto interdisciplinar que possui princípios fundamentais de criação e comunicação. Afinal, a pessoa graduanda que aqui escreve este relatório propõe utilizar da interdisciplinaridade vivida no curso de Design oferecido pela UFSC<sup>6</sup>, usando aprendizados de disciplinas como teoria da cor, história e evolução do Design, semiótica, gestão do Design, comunicação publicitária, entre diversas outras, para produzir, gerir e executar este projeto.

É também sob o contexto atual de pesquisa em Design e produções audiovisuais com influência da área, que proponho a execução deste trabalho. Assim, somando a colegas graduandos que fomentam e contribuem para a produção e pesquisa deste campo de estudo. Destaco aqui, trabalhos como 'Subverso Desterro' de Félix Sueldo (2022), 'Liberta: experiências de mulheres viajantes' de Marina Moreira Moraes (2022) e 'Lilith' de Wesler Serafim (2018), que colaboram e expressam de diferentes formas a complexidade, tecnicidade, criatividade e qualidade de produtos audiovisuais projetados por profissionais e com técnicas da área de Design.

O desenvolvimento do projeto de uma websérie documental que tem como tema as relações e influências entre Design e Arte na vida de diferentes designers/artistas se justifica no contexto da produção e pesquisa no Design atual, dada a importância de se estudar e experimentar novas formas de criatividade dentro da área, novas formas de entender o que é Design e como ele pode se relacionar com o mundo através de sua interdisciplinaridade.

#### **1.4 Delimitação**

Qual a influência do Design sob a Arte na vida de uma pessoa? Qual a influência da Arte sob o Design na vida de uma pessoa? E se essa pessoa possuir formação acadêmica em Design? Essas são perguntas em que inevitavelmente é possível refletir sobre a fragmentação, a linearidade e a sequencialidade dos saberes e fazeres. A complexidade aqui encontrada é a comprovação da presença da interdisciplinaridade na vida

---

<sup>6</sup> UFSC: Universidade Federal de Santa Catarina

contemporânea de cada indivíduo, especialmente na vida da suposta pessoa do cenário apresentado nas questões iniciais.

É esse o contexto e a delimitação que este projeto busca explorar. Através da provocação sobre os limites impostos pelas teorias estudadas na formação acadêmica em Design, como de fato funcionam as aplicações e intervenções cotidianas na produção de Design e Arte de uma pessoa? Portanto, o projeto será executado com foco na vivência de pessoas com o seguinte perfil: possuir formação acadêmica em Design e produzir algum tipo de Arte contemporânea, em ambos os casos, independe a atuação profissional na área. Para a concretização do estudo, será proposto o desenvolvimento de uma websérie documental composta por seis (6) episódios e a prototipação do episódio número um (1).

## 1.5 Metodologia de projeto

Ainda que o avanço recente de profissionais de Design adentrando o mercado audiovisual seja crescente, o campo da pesquisa não o acompanha gradualmente. Por conta disso, é normal que a falta de conteúdos e referenciais teóricos para projetos como o aqui proposto ocorra. Desta forma, para que seja possível projetar a websérie documental utilizando ferramentas e estudos aplicados também no Design, se propõe a adaptação da metodologia de Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi que originalmente é idealizada para produtos da área de Animação.

### 1.5.1 Produção de animação

Em Produzindo Animação<sup>7</sup> Winder e Dowlatabadi (2011) apresentam um passo a passo detalhado para produzir um projeto animado. O livro conta, para além da metodologia apresentada a seguir, com recursos detalhados para o planejamento de orçamento, programação, marketing e distribuição de uma animação. O processo apresentado pelas autoras conta com três principais etapas: pré-produção, produção e pós-produção.

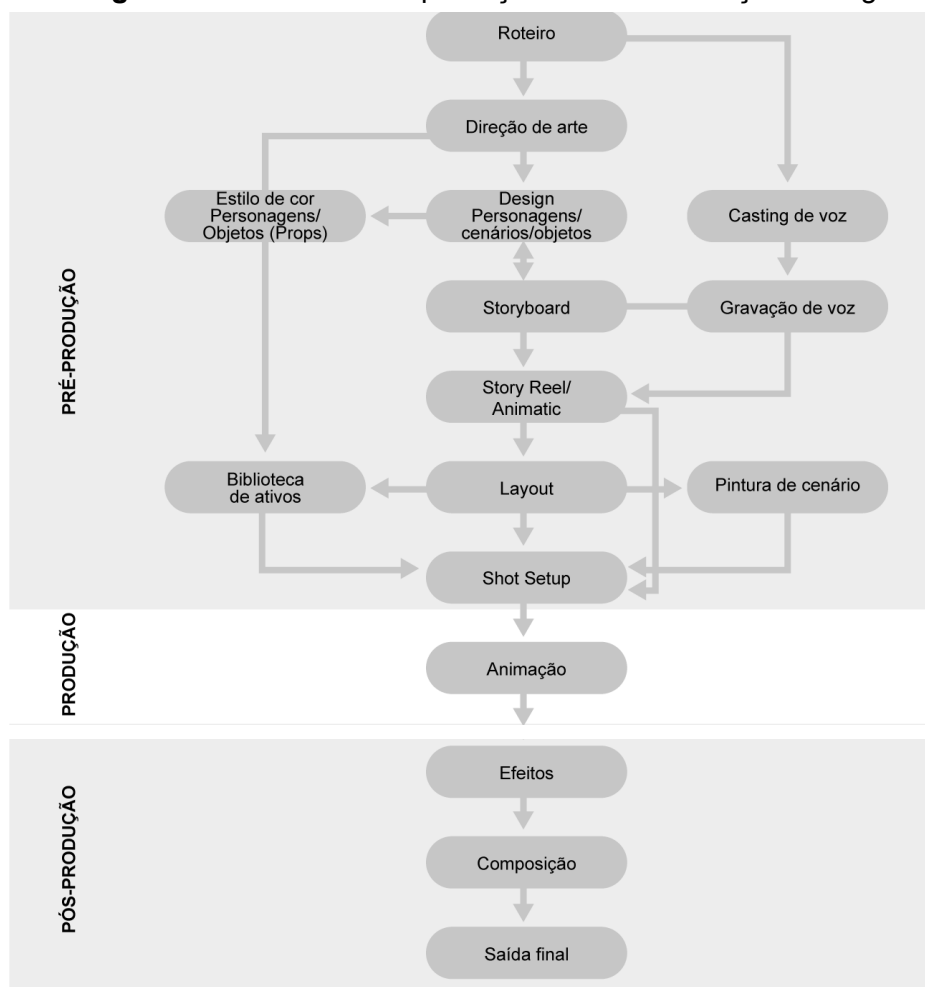
- **Pré-produção:** essa é a fase em que todas as informações referentes ao projeto devem ser reunidas. Essa etapa pode diferir de projeto para projeto devido a uma enorme variação em acesso a recursos. Para que essa etapa corra bem, normalmente é necessário a elaboração de algumas entregas: roteiro técnico, cronograma de execução, orçamento, plano de filmagens, artes conceituais e direção de arte.
- **Produção:** essa é a etapa onde o produtor tem suas habilidades multidisciplinares verdadeiramente testadas. A pessoa produtora é a responsável pela visão do todo e cabe a ela manter a coerência e coesão do projeto. Na produção é executado tudo aquilo previsto na etapa anterior. Essa é uma etapa chave no processo, é aqui que será gerado todos os materiais necessários para se ter o produto final. Alguns materiais a serem realizados ao longo dessa etapa: captação de imagens, faixas de som, etc.

---

<sup>7</sup> Produzindo Animação: tradução livre em Português/BR pelo autor, para o título original 'Producing Animation'.

- **Pós-produção:** Winder e Dowlatabadi (2011) defendem que chegar a esta etapa é um grande marco. Isso porque é nesse ponto do processo que tudo irá se unir para chegar ao resultado final. A pós-produção é a fase onde será executado todo o tratamento do material captado na etapa de produção, sempre garantindo alinhamento aos conceitos idealizados inicialmente na pré-produção. O papel da pessoa produtora durante a pós-produção é diverso. Aqui, essa pessoa garante que o produto final esteja seguindo seus critérios de qualidade e de acordo com sua visão criativa.

**Fluxograma 1 - Processo de produção de uma animação 2D digital**



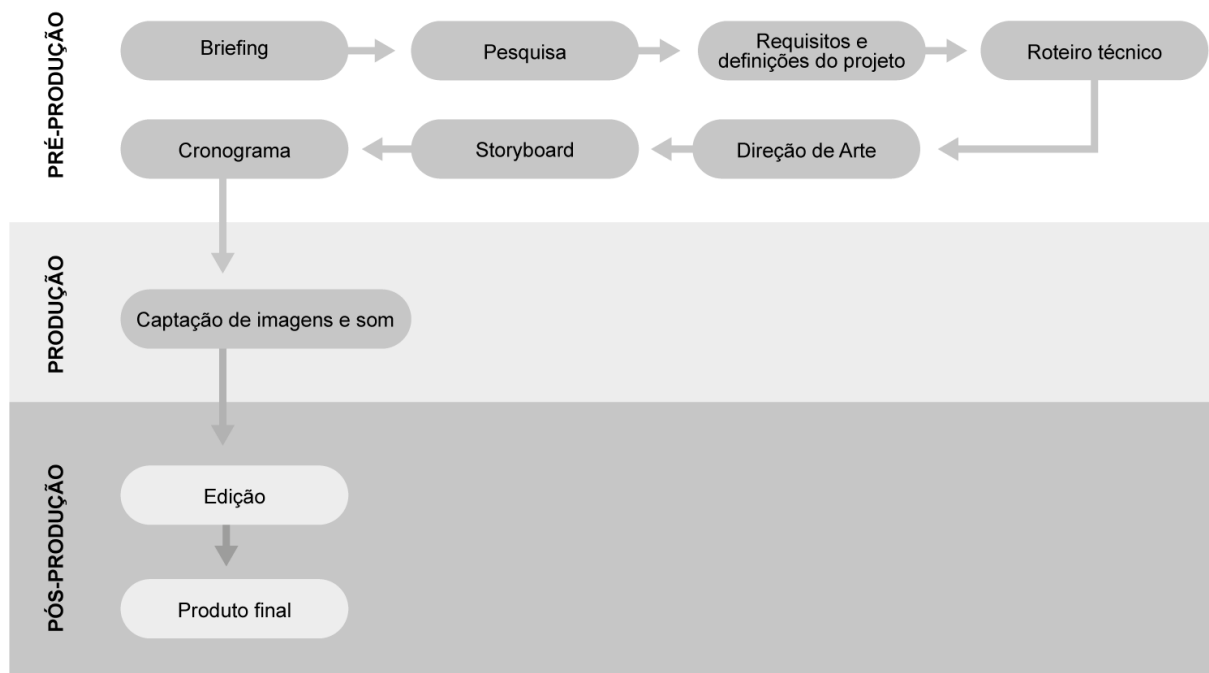
FONTE: Winder e Dowlatabadi (2011, p. 249).

### 1.5.2 Metodologia de projeto adotada

Tendo como referencial teórico Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi (2011), a proposta para este projeto é um complemento e adaptação da metodologia de produção de animações. Essa decisão é justificada a partir dos seguintes pontos: 1. Necessidades específicas para o desenvolvimento e execução do produto aqui proposto; 2. Possuindo o objetivo de trazer luz a capacidade técnica e criativa de um profissional em Design em projetar um audiovisual, é integrado a metodologia, ferramentas e métodos comumente utilizados em projetos de diferentes áreas do Design. Desse modo, a metodologia de projeto adotada é apresentada no Fluxograma 2 na página seguinte.



## Fluxograma 2 - Metodologia de projeto adotada



FONTE: Figura do autor (2022)

### 1.5.2.1 Pré-produção

Esta é a primeira e maior etapa do projeto. Dentro deste primeiro estágio, inicialmente serão utilizadas metodologias/ferramentas aplicadas em projetos de Design para o desenvolvimento conceitual da websérie, além de entregas diretamente ligadas a necessidade do produto. Abaixo o detalhamento de cada fase:

- **Briefing:** será reunido através de um parágrafo explicativo os conceitos chaves que dão vazão e provocação a ideia do projeto, desta forma, gerando um escopo de trabalho. É aqui que será definido o que será produzido, bem como, os primeiros objetivos criativos que serão aprimorados ao longo das próximas fases.
- **Pesquisa:** possui o intuito de coletar informações que possam alimentar o processo criativo, assim como, buscar referências técnicas e conceituais para o produto que está sendo desenvolvido. Nesta fase, as pesquisas terão foco em 1. Arte e Design; 2. Especificações técnicas do gênero documental e do formato websérie; 3. Referências visuais e conceituais de produtos similares; 4. Acerca do público-alvo; 5. A respeito da plataforma onde o produto será disponibilizado.
- **Requisitos e definições do projeto:** onde ocorrem as definições e delimitações da websérie documental. Requisitos de projeto, nome do projeto, sinopse conceitual e tema dos episódios.

- **Roteiro técnico:** definições guias da criação de roteiro técnico para cada episódio da websérie e implementação/desenvolvimento do roteiro técnico do episódio 1. Faz parte deste roteiro técnico, o roteiro de entrevista.
- **Direção de Arte:** essa fase é responsável por definir e produzir toda a direção de arte e som da websérie (identidade visual, videografismos/design audiovisual, cenografia, etc). Painéis com referências visuais são utilizados como ferramenta para algumas dessas definições.
- **Storyboard:** produção de um guia visual para o episódio piloto a partir do roteiro técnico, que mostra as principais cenas do vídeo. O *storyboard* contribui para a direção de fotografia no momento das filmagens, pois é onde estão as referências de planos e enquadramentos para cada cena.
- **Cronograma:** planejamento de um cronograma de execução para a implementação do episódio piloto.

### 1.5.2.2 Produção

Na produção, tudo que foi idealizado previamente ganha forma. Nessa etapa do projeto ocorrem as filmagens e captações de imagens e sons. É fundamental que as diretrizes definidas na etapa anterior sejam respeitadas para que o produto final cumpra as expectativas e pré-requisitos.

### 1.5.2.3 Pós-produção

A última etapa da metodologia é responsável pela montagem, edição e entrega do produto final. Na pós-produção será elaborada a edição do material audiovisual, ou seja, acontecerá todo o processo de curadoria do material coletado na etapa de produção, bem como montagem e junção dos elementos desenvolvidos na etapa de pré-produção (elementos gráficos, trilha sonora, entre outros necessários). Assim, chegando ao resultado do produto final: o episódio piloto da websérie que deverá ser publicado na plataforma escolhida de acordo com a pesquisa focada em público-alvo.

## 1.6 Estrutura do relatório

A estrutura deste relatório apresenta os capítulos descritos a seguir:

No '[Capítulo 1 - Introdução](#)' são apresentados, de forma ampla: o problema escolhido como tema para esse projeto de conclusão de curso, a identificação e o interesse do graduando com o assunto e a relevância do problema; bem como, os objetivos gerais e específicos e a metodologia empregada neste trabalho. É neste capítulo que ocorre a imersão no tema Design como ciência interdisciplinar até o recorte e delimitação do tema: a relação entre Design e Arte apresentado a partir do projeto de uma websérie documental.

O '[Capítulo 2 - Projeto](#)' aborda todo o desenvolvimento do produto audiovisual proposto. Nesta etapa, a metodologia aplicada ao projeto ganha conteúdo e forma a partir do estudo de referências técnicas e conceituais, idealização, mapeamento,

desenvolvimento criativo e técnico do projeto, além da implementação do episódio piloto e a apresentação do produto final.

Por fim, no' [Capítulo 3 - Conclusão](#)' encontra-se a análise e reflexão sobre o desenvolvimento do projeto, sugestões para trabalhos futuros, bem como os aprendizados e considerações finais.

Ao final deste relatório estão as [referências](#) utilizadas para o desenvolvimento e os [apêndices](#) citados ao longo dos textos.

## Capítulo 2

### 2 PROJETO

Esta parte do relatório é dedicada ao desenvolvimento projetual da websérie documental e do episódio piloto. Cada subtópico deste capítulo reúne as definições e desenvolvimento executados em cada fase da metodologia proposta.

#### 2.1 Pré-produção

##### 2.1.1 Briefing

Em cada década dos quase 150 anos do Design moderno e dos milhares de anos das artes, estabelecer relação entre essas duas áreas tanto é possível como são profundos e complexos os caminhos a serem desbravados. São tantas as informações disponíveis sobre Arte e Design que podemos traçar paralelos e divergências partindo de variados pontos de vista: cronologia histórica, origem etimológica, contexto social, político e econômico, obras de artistas multimídia, entre outros (CORRÊA; ROSSI, 2016).

Como apresenta Corrêa e Rossi (2016), existem inúmeras formas para que possamos constatar que historicamente o Design está ligado à Arte. De diferentes maneiras, as áreas que hoje entendemos como distintas, se relacionam e influenciam uma à outra até os dias atuais. E é com o objetivo de investigar as linhas tênues que permeiam essas duas áreas de conhecimento dentro do atual contexto social de designers que também produzem arte, que será desenvolvido o projeto de uma websérie documental. Possuindo isso como foco norteador da proposta audiovisual, definimos que as pessoas protagonistas da websérie devem ter o seguinte perfil: 1. Formação acadêmica em Design; 2. Produção de algum tipo de arte contemporânea. Cada episódio da websérie irá focar na vivência de uma pessoa com este perfil delimitado. Investigando e provocando depoimentos que abordam a visão da pessoa sobre as influências entre Design e Arte nas suas produções.

Palavras-chaves que devem orientar o desenvolvimento do produto: humanizado, investigativo, artístico, intimista e gerador de reflexões.

##### 2.1.2 Pesquisa

Partindo do briefing, essa etapa tem como objetivo gerar referenciais teóricos, técnicos e conceituais para a produção do projeto audiovisual através de cinco pesquisas direcionadas. A primeira, com foco na temática da websérie desenvolvida (a relação entre Design e Arte); a segunda sobre especificações técnicas do gênero documental e do formato websérie; a terceira acerca de produções similares; a quarta em relação ao público-alvo do projeto; e a quinta sobre a plataforma escolhida para disponibilização do produto.

É utilizado o método qualitativo na pesquisa dos tópicos [2.1.2.1](#), [2.1.2.2](#), [2.1.2.3](#) e [2.1.2.5](#), para que seja possível dar atenção a diferentes características de uma produção audiovisual e do tema proposto, e desta forma trazer resultados mais assertivos para o desenvolvimento do produto nas etapas seguintes. “A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão.”

(GERHARD; SILVEIRA, 2009, p. 31 apud SOUZA; CAJAZEIRA, 2015). Já na pesquisa sobre público-alvo (2.1.2.4), por meio de um método quantitativo, é analisado o perfil de consumo sobre produtos audiovisuais.

### 2.1.2.1 A relação entre Design e Arte

Pesquisar sobre a relação entre Design e Arte é abrir um caminho de possibilidades para analisar e refletir sobre diferentes temáticas dentro de um único tema. A relação histórica, a comparação entre as áreas e as tentativas de delimitação e segmentação desses conhecimentos, são algumas das inúmeras formas de observar essa relação.

Como afirma Júnior (2009, p. 2 apud CORRÊA e ROSSI, 2016, p. 79), “a Arte e o Design apresentam historicamente diversos e incessantes pontos de interseções e analogias”, e estabelecem trocas e conexões que às vezes se aproximam e se assemelham, se entrecruzaram e se fundem, ou mesmo se distanciam e se separam. Do primeiro movimento de Design, o *Arts and Crafts*, passando pela Bauhaus e dando um pulo temporal até o que hoje conhecemos, é possível observar que essa é uma relação que existe de diferentes formas e se adapta com o seu período histórico. Com isso, paradigmas são constantemente quebrados e novas possibilidades de como aplicar os conhecimentos estudados em uma dessas áreas surgem.

As origens da Arte e do Design e os caminhos paralelos ou convergentes que ambas percorreram, e percorrem, mostraram a linha tênue que, em alguns casos, as separa, e em outros, as une. A ruptura da Arte e do artesanato diante da indústria, levando os modos artesanais à decadência, refletia os anseios de uma sociedade que se modernizava e descobria, no Design, as soluções para os problemas do dia-a-dia. Porém, não demorou para que movimentos de reação à produção industrial emergissem e criassem (ou recriassem) eles mesmos seus modos de reprodução e estilos estéticos, seguindo uma ideologia mais conservadora (CORRÊA; ROSSI, 2016, p. 80).

Portanto, assim como afirma Almeida (2017, p. 34) é possível observar que “o universo do Design - especialmente nos dias atuais - se encontra em um ambiente totalmente plural, que aborda diferentes caminhos e visões”. É com essa possibilidade que o conhecimento em Design se torna uma oportunidade para explorar diferentes formas do fazer. Logo, podendo se relacionar com diferentes áreas do saber, tal como, a Arte.

Embora os objetivos essenciais do Design e da Arte sejam diferentes, ainda assim é possível perguntar: até que ponto um projeto gráfico pode impregnar-se da poesia geralmente atribuída a projetos artísticos e ainda assim ser design? Até onde as experimentações projetuais ampliam as possibilidades de resultados novos e inesperados para o Design? - Alécio Rossi (LIMA, 2009, p. 2 apud CORRÊA; ROSSI, 2016, p. 79).

As perguntas que Rossi faz não possuem respostas exatas. Imaginar e procurar barreiras entre as áreas buscando entender onde uma começa e outra termina, apenas gera limites. “Tentar estabelecer limites por meio da generalização dessas duas áreas, as quais têm muitas maneiras e modos distintos e diversos de atuação, além de não se mostrar uma solução, pode se tornar uma “armadilha”” (CORRÊA; ROSSI, 2016, p. 80). No fim, a constatação é que independente das delimitações, existem linhas que se cruzam. O conhecimento em Design é um potencial influenciador em produções artísticas tal como as

habilidades e conhecimentos em Arte possuem a chance de influenciar em projetos de Design. “Entende-se que o mais adequado é tentar compreender o Design no plural, ou seja, como “designs”, devido à variedade, pluralidade e diversidade de situações e possibilidades com as quais essa área pode ser exercida e aplicada” (CORRÊA; ROSSI, 2016, p. 80).

Dessa forma o Design revê a todo instante conceitos por vezes engessados do seu ensino que faziam sentido décadas atrás porém hoje já não são suficientes para solucionar os novos e crescentes problemas do mundo pós-moderno. A presença do Design na sociedade está sendo cada vez mais percebida e repensada por outras áreas, a prática está sendo vista através da sua capacidade de pensamento sistemático como uma das poucas capazes de lidar com a complexidade da vida moderna, onde todo mundo entende profundamente de nada, e ninguém entende o todo (ALMEIRA, 2017, p. 31).

### **2.1.2.2 Especificações técnicas do formato websérie e do gênero documental**

A websérie é uma narrativa midiática produzida, prioritariamente, em linguagem audiovisual, de maneira serializada, cujos episódios ficam disponíveis para acesso nos espaços on-line passíveis de circulação, especialmente os sites de armazenamento de vídeos. Inspirando-se nas séries televisivas, a websérie, mesmo com baixo orçamento – o que pode vir a limitar a edição dos episódios e a quantidade de temporadas – e com audiência incerta, costuma apresentar uma harmonia entre história e trama, voltada para entreter o espectador (HERGESEL, 2016, p. 1).

Em seu estudo sobre e atualização do conceito de websérie, por meio de um recorte teórico que se inicia com pesquisas datadas no início dos 2000 e se estende até publicações registradas em 2015, Hergesel (2016) apresenta diferentes conceituações sobre o que é uma websérie. “Em suma, o que se notou foi uma miscelânea de temas e formas de abordagem para um mesmo assunto: as webséries” (HERGESEL, 2016, p. 11). Entretanto, em uma análise ampla é possível concluir uma característica padrão: a plataforma de divulgação deste tipo de produto, independente da técnica de produção ou conceituação, é o espaço cibernético.

Tendo em vista que este modelo de audiovisual esteja em andamento por uma definição mais clara e objetiva, Hergesel propõe que não existe a necessidade de limitar o conceito de websérie a uma única característica, mas sim, entender que este é um produto maleável e capaz de ser construído de diferentes formas e propostas.

Inexistem regras fixas para produção de webséries; o que há são diretrizes, marcas que estão fortemente ligadas ao formato (a linguagem preferencialmente audiovisual, a serialização, a curta duração dos episódios, os enquadramentos fechados, a disponibilidade on-line, o investimento limitado, o público incerto), mas que não são exigências sacras (HERGESEL, 2016, p. 11).

Somando a conceituação sobre as características do conceito de websérie serem maleáveis e livres, Igreja (2017) afirma “à websérie pode ser de um gênero documental ou fictício, pode ser interativa ou não, pode ter episódios de 5 ou 60 minutos, pode ter temporadas de 30 ou de 4 episódios”. Entretanto, a autora pontua que mesmo com toda

essa liberdade que torna o conceito de websérie um produto democrático e acessível a diferentes níveis de produção, em termos técnicos, existem algumas características que devem ser consideradas. São elas:

- **Tempo:** diferente de conteúdos televisivos (e, neste contexto, até mesmo de conteúdos produzidos por plataformas como *Netflix*), uma websérie tradicionalmente atingirá um público usuário de dispositivos de mídia móveis<sup>8</sup>. Uma vez que a série é publicada em plataformas digitais (*YouTube*, *Vimeo*), é possível deduzir que o público atingido estará à procura de conteúdo curto e claro. Diante disso, existe a necessidade de que os roteiros dos episódios sejam curtos e objetivos, mas que ainda sim, imersivos para seu público:

Se o tempo que o usuário destina para a fruição do conteúdo não é longo, o conteúdo em si não pode ser longo. Há então uma tendência para roteiros curtos e simples (em termos de escrita, não necessariamente de conteúdo) e serializados - no caso de narrativas com arcos mais longos. O fracionamento, que é herança da TV, converte-se numa espécie de hiperfracionamento, com a produção de vídeos que muitas vezes não ultrapassam dois minutos (FIGUEIREDO & MENDES, 2015, p. 171 apud IGREJA, 2017, p. 17).

- **Tela:** contrário a outras produções audiovisuais vistas como tradicionais, uma websérie (como a desenvolvida neste projeto) pode não ter como objetivo ser transmitida em uma televisão ou tela de cinema. Logo, existe a definição de que a tela onde será transmitida é reduzida, tendo em vista possíveis plataformas como *Youtube* ou *Vimeo*. Neste caso, ainda existe a possibilidade de que na maioria das vezes, pode ser assistida em aparelhos celulares. Como afirma Igreja (2017, p.17), isso significa a obra ter uma fotografia pensada dentro desse contexto:

Envolve, então, planos mais fechados, que enquadrem mais os rostos das personagens e que causem, dessa forma, uma maior intimidade entre elas e o espectador, planos mais detalhados e onde os elementos importantes da cena estejam em evidência (IGREJA, 2017, p. 17).

A autora ainda complementa utilizando a sugestão de Figueiredo e Mendes (2015, p. 150) para obras com telas reduzidas: “A pouca quantidade de informações que a tela comporta, em termos de roteiro, converte-se em foco nos personagens, ações mais contidas e indicações de enquadramentos mais fechados”.

Em relação às características de uma peça audiovisual do gênero documental, é utilizado como referência construtiva para a websérie as conclusões de Melo (2002) que são resumidas no seguinte quadro:

**Quadro 1 - Características fixas e flutuantes do documentário**

Características fixas	Características flutuantes
Discurso sobre o real	Suporte (digital, cinema, televisão)

<sup>8</sup> “Entende-se “dispositivo de mídia móveis” qualquer dispositivo multimídia como celulares, tablets, laptops...” (IGREJA, 2017, p. 17)

Registro in loco	Temática (biografia, cultura, ecologia, etc)
Caráter autoral	Presença do locutor (on ou off)
	Uso de depoimentos
	Uso de reconstituições
	Uso de personagens ficticiais
	Uso de documentos históricos

FONTE: Melo (2002, p. 37)

Pela análise da autora, características fixas são aquelas que devem se manter em toda produção do gênero documental, já as características flutuantes são aquelas que podem variar de acordo com cada projeto. Para este projeto, destaca-se as seguintes características:

- **Discurso sobre o real:** “Vale ressaltar ainda que o mero registro de imagens e sons do mundo não reflete, por si só, o valor do gênero documentário. Exige-se uma intervenção, um posicionamento autoral do documentarista no modo como as imagens e sons se sucedem” (MELO, 2002, p. 36). “O documentário não é um filme vazado de qualquer implicação. Ele sempre se posicionou como um gênero em que o essencial é estimular uma reflexão sobre o mundo” (PENAFRIA, 1999, p. 76 apud MELO, 2002, p. 36).
- **Registro in loco:** “O tempo e o espaço do fato/objeto retratado são contemporâneos ao da produção do documentário. Prevalece a ideia do “aqui e agora”” (MELO, 2002, p. 27).
- **Caráter autoral e uso de depoimentos:**

A presença do narrador não é obrigatória. Os depoimentos podem ser alinhavados uns aos outros sem a necessidade de uma voz exterior, oficial, unificadora, que lhes dê coerência. Isso não quer dizer que um documentário sem locutor não seja um discurso coerente. Nesses casos, a coerência, o sentido, manifesta-se na seleção e encadeamento dos depoimentos que compõem a narrativa (MELO, 2002, p. 33).

A autora ainda afirma que em um documentário, a costura de vozes (da mesma ou de diferentes pessoas) caminha para que, ao final, o espectador chegue a um entendimento claro de qual é o posicionamento do documentarista sobre o tema retratado. Tudo é trabalhado para assinalar o ponto de vista do diretor. “Durante a produção do documentário, o documentarista recorre a diversas fontes para coletar as informações que lhe são necessárias” (MELO, 2002, p. 34). Dessa forma, as entrevistas realizadas, portanto, são fontes de informação para construção do texto.

Após as pesquisas focadas nos temas ‘websérie’ e ‘documentários’ é possível concluir que a melhor forma de definir formatos e especificações técnicas para a produção



da websérie documental proposta neste trabalho, é olhando para as necessidades e desejos do público consumidor do produto final.

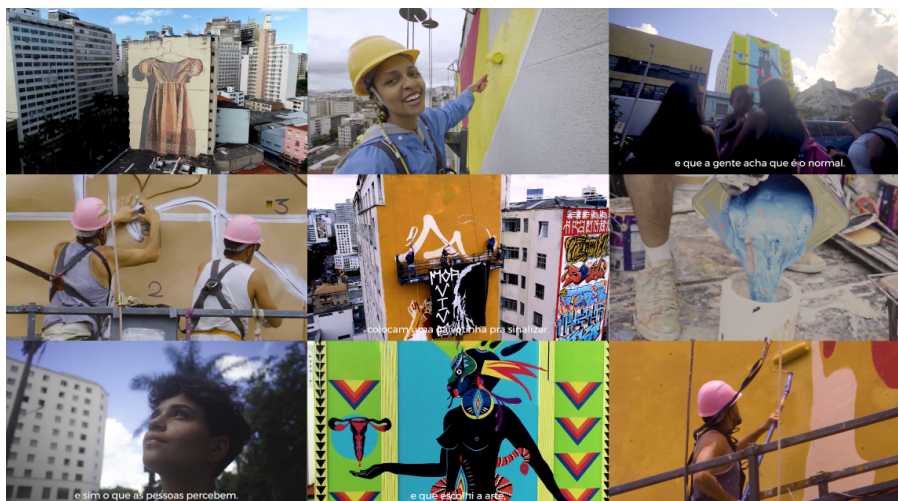
### 2.1.2.3 Referências visuais e conceituais

Esta parte da pesquisa tem como objetivo gerar observações e análises sobre enquadramentos, fotografia, cenários, tom de voz, roteiro, elementos gráficos e sonoros de produções audiovisuais semelhantes ao projeto aqui desenvolvido. Por semelhantes, entende-se webséries documentais e mini documentários<sup>9</sup>.

- **Projeto Cura**: formado por cinco episódios, essa é uma websérie documental que registra o processo criativo de artistas urbanos na produção de murais gigantes em Belo Horizonte (MG). Quatro episódios são focados em artistas específicos e seu estilo de arte. Já o quinto episódio, apresenta um panorama geral sobre a temática da série.

Os episódios que contam a visão artística de uma determinada pessoa, começam com uma fala que gera logo no início uma provocação a quem está assistindo. Possuem planos fechados e abertos, mostrando bastante detalhes e colocando foco na arte. Em todo o episódio, as falas (depoimento) do artista estão sobrepostas as imagens da arte e em alguns momentos da própria pessoa produzindo a arte. Os episódios possuem duração de 1 minuto e contêm legendas (único elemento gráfico de edição).

**Figura 1 - Frames do Projeto Cura**



FONTE: Composição do autor (2022)

- **Etérea**: mini documentário com 8min57s que apresenta e visibiliza a fala de oito artistas/performers LGBTQIA +<sup>10</sup> sobre suas vivências. Com um tom sério mas com

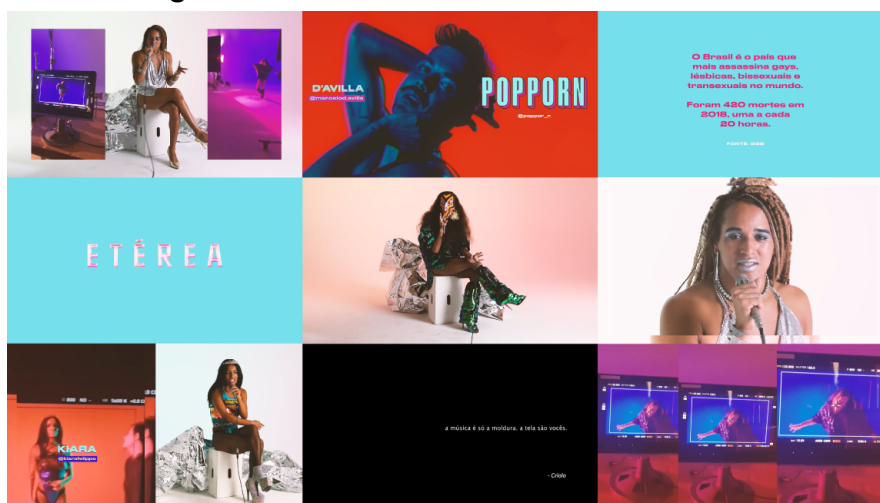
<sup>9</sup> Formato específico do gênero documental que possui menor tempo de duração (entre 2 a 25 minutos) e também pode ser chamado de curta-metragem (SARA, 2015).

<sup>10</sup> Lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, queers, intersexuais, assexuais e outras orientações sexuais, identidades e expressões de gênero (REIS, 2018).

uma roupagem leve, os depoimentos são estruturados de forma a provocar pequenas reflexões ao longo de toda duração do curta.

A produção começa com uma espécie de prólogo, iniciando com uma frase reflexiva logo seguida de um pequeno depoimento. Após essa pequena introdução, começam os depoimentos, imagens de backstage e pequenos trechos de performances que são misturados com uma trilha sonora envolvente e as falas. Planos fechados, íntimos e uma fotografia que gera a sensação de naturalidade sobre os depoimentos, sem grandes efeitos mas que ainda causa muito impacto. Não são utilizadas legendas para as falas e os textos gráficos possuem personalidade e cores vibrantes. O uso de recortes de vídeos sobrepostos a outros, bordas que emolduram vídeos de diferentes tamanhos e telas divididas ao meio com imagens diferentes são um destaque positivo para a construção visual e estética sem a necessidade de uma complexa edição técnica. Ao final do mini documentário, cada artista ganha uma composição fotográfica com seu nome e rede social, e os créditos aparecem sob um fundo sólido seguindo o padrão visual visto ao longo de toda a produção.

**Figura 2 - Frames do minidocumentário Etérea**



FONTE: Composição do autor (2022)

- [Queerbrada](#): websérie documental com cinco episódios que aborda a vivência de cinco artistas LGBTQIA+ de Salvador (BA). Com duração média de 13 min por episódio, a direção opta por um tom sóbrio na narrativa apresentada.

Cada episódio começa com um prólogo mostrando uma fala da pessoa seguida do logo do projeto. Os depoimentos enquadram os artistas em diferentes ângulos e as falas aparecem sobre o uso de diferentes imagens do cenário e local em que a pessoa está inserida. Com foco e enquadramento nos detalhes da pessoa, do cenário e da arte, os episódios são intimistas e utilizam sons ambientes para criar uma sonoridade tranquila. Na edição, cortes ritmados com a fala da pessoa, um filtro com tons quentes e pouco uso de sobreposições de vídeos. Todos os episódios possuem legenda. Ao final, os créditos são inseridos na tela em sobreposição ao artista performando sua arte.

**Figura 3 - Frames da websérie Queerbrada**

FONTE: Composição do autor (2022)

### 2.1.2.4 Público-alvo

Tendo como objetivo entender qual o perfil de consumo do público-alvo sobre produtos similares ao desenvolvido neste projeto, foi aplicada uma pesquisa quantitativa através de um questionário online ([Apêndice I](#)) para que a partir dessas respostas a lista de pré-requisitos fosse construída.

Inicialmente, entende-se como potencial público consumidor do projeto, pessoas que se relacionam de alguma forma com a área de estudo ou produção de Design. Sendo assim, profissionais e/ou acadêmicos de Design (gráfico, de produto, de moda, etc), profissionais que se relacionam de alguma forma com designers e artistas que possuem algum conhecimento de Design.

Os respondentes da pesquisa realizada passaram por uma triagem logo na primeira pergunta. Para responder todas as questões era obrigatoriamente necessário a pessoa se identificar com alguma das categorias que se relacionavam com o público-alvo. Logo, a partir de 121 respostas coletadas, os resultados apresentados no infográfico abaixo, são referentes a 89,3% do total de respondentes, ou seja, das 121 respostas, apenas 108 pessoas responderam todas as perguntas da pesquisa. Assim, os resultados aqui apresentados são exclusivamente relacionados a uma amostra do público-alvo.

**Figura 4 - Resultados da pesquisa com público-alvo**



**53,7%**  
assistem audiovisuais  
através de um **celular**  
**34,3% computador**  
**9,3% televisão**  
**2,8% tablet**

**Plataforma  
+utilizada**

**50,9%**



**YouTube**

**14,8%**



**Netflix**

**14,8%**



**Instagram  
Reels**

**11,1%**



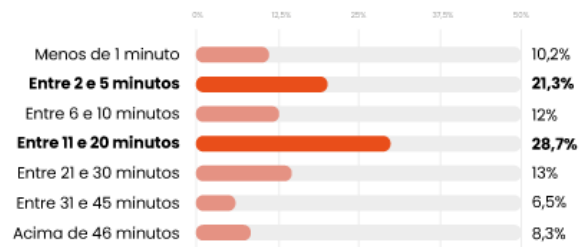
**TikTok**

**8,4%**

**Outros**



**Tempo de duração  
dos conteúdos  
mais assistidos**



destacam-se entre  
as **características  
mais relevantes**  
ao assistir um  
produto audiovisual



**90,7%**  
**conteúdo  
relevante**



**68,5%**  
qualidade  
de imagem



**56,5%**  
qualidade  
de som



**54,6%**  
roteiro



**34,3%**  
trilha  
sonora



**31,5%**  
elementos  
gráficos



**65,7%**

afirmam que **utilizam legendas**  
**quando o idioma utilizado no vídeo**  
**é diferente do meu idioma nativo**

21,3% utilizam independente do idioma  
7,4% não utilizam  
5,6% outras situações



**tipo de arte  
que +desperta  
interesse nos  
respondentes**

**22,2%** Música

**14,8%** Ilustração digital

**11,1%** Arte drag

**12%** Fotografia

**9,3%** Tatuagem

**9,3%** Arte urbana

**21,3%** dissipado entre outras categorias

FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

### 2.1.2.5 Plataforma utilizada para publicação da websérie

Com base nos resultados encontrados a partir da pesquisa sobre consumo e comportamento do público-alvo em relação a produtos audiovisuais, foi possível concluir e ter a primeira definição de projeto. Dessa forma, a websérie foi projetada para ter publicação - na íntegra - no *YouTube*<sup>11</sup>. Tendo em vista isso, nesta parte da pesquisa o objetivo foi reunir informações que embasaram a produção técnica do projeto. Para que dessa forma ocorra êxito ao publicar na plataforma (*YouTube*) o produto final, no caso deste projeto, o episódio piloto da websérie.

<sup>11</sup> O *YouTube* foi fundado por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim em fevereiro de 2005, nos Estados Unidos. O site permite que os usuários compartilhem vídeos e interajam com seus autores através de comentários. Atualmente, o *YouTube* conta com mais de 1 bilhão de usuários, o que representa quase um terço da internet (CANALTECH, 2022).

O quadro abaixo reúne informações disponibilizadas pelo suporte técnico da plataforma *YouTube*.

**Quadro 2** - Especificações técnicas do *YouTube*

Tamanho máximo do arquivo	256 GB ou 12 horas, o que for menor.
Duração	Por padrão, o usuário pode enviar vídeos com até 15 minutos de duração. As contas verificadas permitem enviar vídeos com mais de 15 minutos.
Vídeos em <i>High Dynamic Range</i> (HDR)	É possível enviar vídeos em <i>High Dynamic Range</i> (HDR) para o YouTube. Esses vídeos têm maior contraste e mais cores do que um vídeo digital padrão. A lista de requisitos para o envio dentro deste padrão, encontra-se na página ' <a href="#">Ajuda YouTube</a> '.
Legendas e <i>closed captions</i>	Adicionar diretamente na plataforma legendas e <i>closed captions</i> aos vídeos.
Direitos autorais	A verificação procura conteúdo protegido por direitos autorais no vídeo. Se problemas forem encontrados, é possível remover o conteúdo reivindicado do vídeo ou disputar a reivindicação.
Processamento do vídeo	Ao enviar um vídeo, ele é processado inicialmente em baixa resolução. O processamento de resoluções mais altas, como 4K ou 1080p, pode levar mais tempo. Talvez demore várias horas até que essas opções de alta qualidade estejam disponíveis para o vídeo.

FONTE: Elaborado pelo autor através de informações disponibilizadas por *YouTube* (2022)

### 2.1.3 Requisitos e definições do projeto

Esta etapa reúne definições conceituais e técnicas acerca do projeto desenvolvido.

#### 2.1.3.1 Requisitos de projeto

O desenvolvimento de um produto só pode ser realizado satisfatoriamente se houver especificações de projeto, ou seja, objetivos que viabilizem, que sejam úteis para atender as necessidades do usuário e/ou consumidor. Os requisitos de projeto servem para orientar o processo de projeto em relação às metas a serem atingidas. Os requisitos devem ser representados em termos quantitativos e qualitativos. São o conjunto de informações completas e sem ambiguidades que serão utilizados como base para o desenvolvimento das etapas posteriores de projeto. São variáveis que limitam as alternativas de solução do projeto (PAZMINO, Ana Veronica, 2015).

Como apresenta Pazmino (2015), os requisitos de projeto são uma forma de garantir que ao longo da execução do projeto seja possível sempre estar alinhado ao que é considerado sucesso. “Devem ser classificados em Obrigatórios quando os requisitos devem ser atendidos e Desejáveis quando os requisitos devem ser atendidos, mas não obrigatoriamente” (PAZMINO, 2015, p. 6).

Para o desenvolvimento dos requisitos da websérie documental, foi levado em consideração todas as pesquisas realizadas na etapa anterior. Logo, a partir dos referenciais teóricos, produtos similares, perfil de consumo do público-alvo e delimitações técnicas, foi elaborada a lista de requisitos abaixo:

**Quadro 3 - Requisitos de projeto**

<b>Requisitos Obrigatórios</b>	<b>Requisitos Desejáveis</b>
1. Publicação do produto final (episódio piloto) na plataforma <i>YouTube</i> ;	1. Composição, luz, cores, planos e enquadramentos pensados para a visualização em telas de dispositivos menores;
2. Duração de cada episódio em cerca de 5 minutos;	2. Desenvolvimento de um roteiro focado em captar dos personagens (pessoas entrevistas) reflexões provocativas acerca da temática;
3. Resolução da imagem do vídeo UHD (ao menos 1080p);	3. Legendas;
4. Série formada por seis (6) episódios, cada um focado na relação entre Design com uma arte contemporânea específica;	4. Padrão de compreensão do vídeo H.264 para publicação de vídeo em HDR ;
5. Tamanho máximo do arquivo do episódio piloto de 256 GB ou 12 horas;	5. Sonoplastia 100% autoral para não ocorrer problemas com direitos autorais;

FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

### **2.1.3.2 Nome do projeto**

A partir do briefing, do estudo das pesquisas e de um brainstorming, o projeto ganha um nome. A websérie documental que busca provocar reflexões entre as linhas do Design e da Arte que se cruzam e influenciam umas às outras é batizado de '*Entrelinhas*'.

Segundo o Dicionário Online de Português (2018), o significado figurado de *Entrelinhas* é aquilo que não está nitidamente escrito ou expresso, mas pode ser entendido num texto ou discurso. E é refletindo a partir do depoimento de diferentes vivências que este projeto busca investigar sobre aquilo que pouco é expresso ou escrito e que ainda há muito a ser entendido: o Design e a Arte no mundo contemporâneo.

É nas *entrelinhas* das falas, das expressões e opiniões das pessoas entrevistadas ao longo dos seis episódios da websérie que será possível refletir sobre os conceitos apresentados. A partir da construção individual de cada episódio e do grande conjunto que formará a websérie, aquilo que não está nitidamente escrito ou expresso ganha luz.

### 2.1.3.3 Sinopse da websérie

Entre as linhas fluídas que se tocam, dançam e seguem por diferentes caminhos, o Design e a Arte conversam e criam cotidianamente novas relações. Relações que são criadas a partir de vivências plurais e individuais de artistas e designers. E é com um toque de curiosidade que surge a pergunta: quais são essas relações? Para descobrir isso, é necessário ler as entrelinhas das diferentes respostas que se podem ter. E é ao ler as entrelinhas dessa relação, que novas reflexões sobre a maneira de como produzir Design e Arte no mundo contemporâneo surgem. Essas são entrelinhas que se tocam, dançam e seguem por diferentes caminhos.

'*Entrelinhas*' investiga as relações entre o Design e a Arte na vida de designers que também são artistas (*ou seria artistas que também são designers?*). Com 6 episódios, a websérie documental busca perceber através da reflexão individual de seis convidadas como as linhas dos saberes se cruzam e se influenciam nas diferentes formas de produção de Design e Arte.

### 2.1.3.4 Tema dos episódios

Cada episódio da websérie busca investigar através de uma entrevista intimista feita com uma pessoa que se encaixe no perfil de personagem desenhado, as relações do Design e da Arte na vida daquela pessoa. Desta forma, cada um dos seis episódios do projeto possui foco em uma arte específica.

A partir do interesse do público-alvo apresentado nos resultados da pesquisa (Fig. 4), foi identificado o tema de cada episódio. Desta forma, a websérie ganha o seguinte escopo:

- Episódio 01: Arte *Drag* x Design
- Episódio 02: Música x Design
- Episódio 03: Ilustração Digital x Design
- Episódio 04: Fotografia x Design
- Episódio 05: Tatuagem x Design
- Episódio 06: Arte Urbana x Design

As formas de arte propostas são escolhidas através de um viés pensado na contemporaneidade. São tipos de produções que ganham cada vez mais popularidade e interesse de diferentes públicos. Além disso, com uma variedade que explora diferentes meios de produção, ou seja, da expressão através da maquiagem e vestuário com a arte *drag*, passando pelo campo digital com a ilustração, até a arte que marca peles (tatuagem) ou que toma as ruas (arte urbana), o projeto propõe variadas visões a partir de diferentes vivências sobre uma mesma pergunta: como é a relação do Design com a sua produção artística?

Assim, pensando na produção como um todo, isto é, na experiência do usuário que irá consumir todos os episódios, é possível projetar que ao assistir a websérie, a pessoa irá se sentir provocada a refletir sobre o tema geral: as múltiplas influências entre o Design e Arte.

A ordem das temáticas propostas para os episódios não é em vão. Ao iniciar a série com os episódios focados em arte *drag* e música, já é concedido ao usuário uma imersão

dentro do tema pouco usual. Isso quer dizer, a experiência começa com o usuário refletindo sobre a influência do Design dentro de áreas que normalmente não são associadas ao próprio Design. Parte então para os dois temas seguintes, ilustração digital e fotografia, que são comumente relacionadas e até estudadas dentro do Design. Em seguida, para aguçar a curiosidade do usuário em continuar assistindo, mais uma vez é apresentado a relação do Design com um tipo de Arte pouco relacionada, a tatuagem. Por fim, o último episódio discute a Arte Urbana e o Design apresentando um tema que ganha outras perspectivas, afinal este é um estilo de arte marginalizado e que toma os espaços públicos, ou seja, está no cotidiano de todas as pessoas.

Para cada episódio, a narrativa e percepção sobre a relação da Arte com o Design será feita através de uma única pessoa protagonista. Para o episódio piloto, a seleção da pessoa protagonista foi feita através da rede de contatos do autor, assim, encontrando uma pessoa que cumpria os requisitos (produzir arte *drag* e design).

Tendo o objetivo de instigar a curiosidade do consumidor e personalizar a comunicação da websérie, os episódios ganham títulos específicos que se relacionam conceitualmente a arte apresentada:

- Episódio 01: drag-se
- Episódio 02: no ritmo
- Episódio 03: pincelando no digital
- Episódio 04: lentes múltiplas
- Episódio 05: cor na pele
- Episódio 06: tô na rua

#### 2.1.4 Roteiro técnico

Um documentário normalmente não tem a estrutura comum dos filmes de ficção, com pontos de virada (plot points), barreiras, e outros elementos estruturais com o intuito de avançar a trama. Mas um documentário tem a mesma necessidade estrutural, que é manter o público interessado, do início ao fim do filme. [...] O roteiro para documentário precisa ser pensado em duas fases. Primeiro a fase de orientação na captura dos materiais, fazendo um planejamento das pesquisas e as gravações e entrevistas a serem feitas, que podem tomar rumos não conhecidos no início das gravações, dependendo do tema e da abordagem. A segunda fase é a construção da narrativa do filme a partir do material obtido, dando o significado final à obra. (ALENCAR, 2018).

Como Alencar (2018) expõe, o roteiro de um documentário deve seguir duas fases. A primeira fase ocorre ainda na pré-produção, onde é construído um roteiro técnico base, que guie as entrevistas e garanta que vá ser captado todo o conteúdo necessário para o produto final. A partir da captação na etapa de produção, onde as falas e conteúdo das entrevistas podem tomar rumos diferentes do esperado, a segunda fase ocorre diretamente já na pós-produção. Nessa segunda e última fase, o documentário será construído (editado) da forma que melhor garantir o interesse do público do início ao fim.

Tendo como referência Alencar (2018) e com o objetivo de garantir coesão e senso de unidade para toda a websérie, foi desenvolvido uma lista de recomendações para construção do roteiro técnico. Isso porque cada episódio do projeto deverá possuir seu próprio roteiro técnico, afinal, vão existir necessidades específicas em cada uma das produções. Esta lista pode ser visualizada na página seguinte:



- O episódio deve começar com uma prévia sobre a narrativa geral. Essa prévia deve ser um trecho retirado da entrevista;
- Após a vinheta de abertura, a pessoa entrevistada deverá se apresentar falando seu nome, sua profissão e tipo de arte produzida;
- Entre as cenas da entrevista devem ser inseridas cenas do processo de produção de arte até chegar o resultado final;
- Após os créditos finais, para encerrar o episódio, deverá ser inserido um trecho que contenha uma reflexão importante feita pela pessoa entrevistada;
- O roteiro deve prever tempo de duração entre 5 a 6 minutos.

Seguindo a lista de recomendações para a construção do roteiro técnico de cada episódio, no quadro abaixo, é apresentado o roteiro técnico do episódio 1.

**Quadro 4 - Roteiro técnico episódio 1**

Cena	Tempo aprox.	Vídeo	Áudio
01	20"	<p>Locação: Interna, cenário exibição da arte.</p> <p><i>Zoom In</i> na <i>drag</i> Fortuna na frente de uma projeção.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
02	11"	<p><i>Background</i> preto.</p> <p>Animação do logotipo da websérie.</p> <p><i>Fade out</i></p> <p>Transição para <i>background</i> na cor vermelha.</p> <p>Animação "episódio 01 - drag-se".</p> <p><i>Fade out</i>.</p>	<p>Volume alto: Gasolina Revival</p>
03	30"	<p>Locação: Interna, cenário entrevista.</p> <p>Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal (variações na edição com <i>zoom</i>). O entrevistado está se apresentando.</p> <p>(Animação) Ao lado do entrevistado aparece "A, 23 anos", na linha abaixo "designer e drag queen".</p> <p>Inserções de detalhes com a tela repartida.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
04	15"	<p>Locação: Interna, cenário entrevista.</p> <p>Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal (variações na edição com <i>zoom</i>) respondendo alguma pergunta.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
05	10"	<p>Locação: Interna, cenário produção de arte.</p> <p>Inserções de cenas diferentes com a tela dividida meio a meio do entrevistado começando a se maquiar. Na metade final das inserções, começa a ouvir o entrevistado respondendo uma pergunta.</p>	<p>Volume alto: Gasolina Revival</p> <p>Volume baixo: Voz entrevistado</p>

06	15"	<p>Locação: Interna, cenário entrevista.</p> <p>Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal (variações na edição com <i>zoom</i>) enquanto continua a responder a pergunta da cena anterior.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
07	12"	<p>Locação: Interna, cenário produção de arte.</p> <p>Planos fechados da maquiagem sendo feita. Em alguns momentos tela dividida ao meio com imagens diferentes. Na última imagem inserida, começa a ouvir o entrevistado respondendo uma pergunta.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Voz da pessoa entrevistada</p>
08	20"	<p>Locação: Interna, cenário entrevista.</p> <p>Plano fechado do entrevistado sentado com enquadramento lateral (variações na edição com <i>zoom</i>) continuando a responder a pergunta da cena anterior.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
09	35"	<p>Locação: Interna, cenário entrevista / produção de arte.</p> <p>Plano fechado do entrevistado sentado com enquadramento lateral (variações na edição com <i>zoom</i>) começando a responder uma pergunta. Em momentos oportunos, inserções de imagens dele se maquiando.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
10	6"	<p>Locação: Interna, cenário produção de arte.</p> <p>Planos fechados da maquiagem sendo feita.</p>	<p>Volume médio: Gasolina Revival</p>
11	20"	<p>Locação: Interna, cenário entrevista.</p> <p>Plano fechado do entrevistado sentado com enquadramento frontal (variações na edição com <i>zoom</i>) começando a responder uma pergunta.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
12	15"	<p>Locação: Interna, cenário produção de arte.</p> <p>Planos fechados da maquiagem sendo feita. Em alguns momentos tela dividida ao meio com imagens diferentes. Na última imagem inserida, começa a ouvir o entrevistado respondendo uma pergunta.</p>	<p>Volume alto: Gasolina Revival</p> <p>Volume baixo: Voz entrevistado</p>
13	40"	<p>Locação: Interna, cenário entrevista e produção de arte.</p> <p>Plano fechado do entrevistado sentado com enquadramento frontal (variações na edição com <i>zoom</i>) continuando a responder a pergunta da cena anterior. Em momentos oportunos, inserções de imagens dele se maquiando.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
14	10"	<p>Locação: Interna, cenário produção de arte.</p> <p>Planos fechados da maquiagem sendo feita.</p>	<p>Volume médio: Gasolina Revival</p>

15	44"	<p>Locação: Interna, cenário entrevista.</p> <p>Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal (variações na edição com <i>zoom</i>) respondendo alguma pergunta.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
16	8"	<p>Locação: Interna, cenário entrevista.</p> <p>Tela dividida ao meio com imagens que focam em detalhes do entrevistado (mãos, sorrisos, olhar, etc)</p>	Volume alto: Gasolina Revival
17	2"	Tela preta	Volume alto: Gasolina Revival
18	40"	<p>Locação: Interna, cenário exibição da arte.</p> <p>Imagens da <i>drag</i> Fortuna com variados ângulos e planos, cortada pelo ritmo da música. Tela dividida ao meio com imagens diferentes.</p> <p>A logo animada aparece sobreposta à última imagem. A imagem acaba e o logo fica sob background sólido preto. <i>Fade out.</i></p>	Volume alto: Gasolina Revival
19	15"	<p><i>Background</i> em cor preta.</p> <p>Animação "com a participação de". <i>Fade out.</i></p> <p>Tela dividida ao meio, na esquerda "A. @alxbit" sobreposto a imagem do entrevistado, na direita "Fortuna @fortunabuda" sobreposto a imagem da <i>drag</i>.</p>	Volume alto: Gasolina Revival
20	15"	<p><i>Fade in Background</i> na cor vermelha. <i>Fade in</i> "idealizado por Heitor Cameu". <i>Fade out.</i></p> <p>Animação créditos finais:          direção geral - Heitor Cameu          fotografia - Félix Sueldo, Heitor Cameu          styling - Alex Vitor Pinto (@malditaarte)          edição - Heitor Cameu          música - Gasolina Revival, remix por Dj Cente (@vi_c.e.n.t.e)          animações - Alex Vitor Pinto          assistência - Pedro Resplande          produção - Teto Budá  <i>Fade out.</i></p> <p><i>Background</i> na cor preta.          Animação agradecimentos:          André Luiz Sens          Catherine Elisa Hildebrandt          Cristina Colombo Nunes          LAB DAT          Tiago Leoni</p> <p><i>Fade out.</i></p>	Volume alto: Gasolina Revival

21	<p>Locação: Interna, cenário exibição da arte / entrevista</p> <p>Imagens da <i>drag</i> e do entrevistado na entrevista com uma última frase importante/impactante.</p> <p>Tela preta.</p>	<p>Volume alto: Voz entrevistado</p> <p>Volume baixo: Gasolina Revival</p>
----	---	--

FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

O roteiro para a entrevista é composto pelas seguintes perguntas:

- 1) Conte quem você é. Se apresente. Seu nome, sua idade, sua formação, o que você faz profissionalmente, qual a sua produção artística.
- 2) A quanto tempo e como você descobriu sua arte?
- 3) O que te motivou a começar a explorar esse tipo de arte?
- 4) O que te motiva a continuar produzindo arte?
- 5) Como é o seu processo de produção de Arte? Como geralmente funciona para você começar a criar?
- 6) Como é o seu processo de Design?
- 7) Como você descobriu e porquê decidiu estudar Design?
- 8) Você acha que o conhecimento em Design influencia a sua arte? Se sim, como? Se não, por que?
- 9) Você acha que a sua arte influencia quando você está produzindo algum produto de Design? Se sim, como? Se não, por que?
- 10) O que te motiva a continuar produzindo Design?
- 11) Para você, o que é Design?
- 12) Enquanto artista, qual dica você pode dar para quem está iniciando no Design?
- 13) Enquanto designer, qual dica você pode dar para quem está iniciando no seu estilo de arte?
- 14) O quanto sua visão mudou sobre a área do Design desde quando você começou a estudar até hoje, depois de começar a explorar a Arte?
- 15) Vivemos em um momento onde o digital ganha cada vez mais força. O Design atua fortemente neste ambiente, as experiências ficam cada vez mais imersivas e o mundo dá atenção para o online. Para você, qual o papel da Arte nesse mundo contemporâneo e virtual?

16) Imagine o futuro. O que você imagina para a área de Design? Como as pessoas vão trabalhar com Design? O que você acha que vai ser Design?

17) O que você gostaria para o futuro do Design?

É possível notar que no roteiro técnico do episódio 1 não existe a definição e ordem das perguntas em que o entrevistado estará respondendo, assim como recomenda o autor Alencar (2018). Isso porque essa será uma decisão tomada na fase de edição do material, onde é possível construir uma narrativa a partir do conteúdo coletado, já que as respostas da pessoa entrevistada são imprevisíveis.

Para a implementação do piloto, em relação ao direito de uso de imagem da pessoa entrevistada que será protagonista do episódio, foi desenvolvido um termo de consentimento de imagem. Este documento foi baseado no termo de autorização de uso de imagem elaborado pela Biblioteca Universitária da Universidade Federal de Santa Catarina (2020) e encontra-se no [Apêndice II](#). Recomenda-se o uso deste termo de consentimento para a possível produção futura dos demais episódios.

### 2.1.5 Direção de arte

Neste tópico serão apresentadas definições conceituais/criativas e técnicas da direção de arte do projeto *Entrelinhas*.

#### 2.1.5.1 Videografismos

A partir dos conceitos estudados e da imersão na temática da websérie, as primeiras definições visuais são as cores e fontes a serem utilizadas no desenvolvimento dos videografismos:

- **Cores:** Baseado na estrutura da websérie de seis (6) episódios onde cada um apresenta um estilo de arte, foi decidido trabalhar com seis (6) cores principais, além do preto e branco. Cada cor representa um dos estilos de arte e serão utilizadas com um efeito de opacidade chamado 'Multiplicação', este efeito faz com que o bloco de cor adquira uma opacidade translúcida e assim, ao cruzar dois objetos/blocos de cores distintas uma nova cor surge. O efeito é inspirado no modelo de cor CMYK<sup>12</sup>, assim propositalmente relacionando as cores do projeto a um sistema universalmente aprendido no Design gráfico.

Conceitualmente, os estilos de arte são considerados no projeto "linhas de conhecimento", cada uma dessas linhas possui uma cor específica. Ao encontro das linhas, novas cores surgem representando novos conhecimentos, novas relações.

Ao distinguir os estilos de arte por cores, são criadas unidades visuais diferentes para cada episódio, ou seja, cada episódio terá uma cor principal que representará a

---

<sup>12</sup> Padrão CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) emprega as cores Ciano, Magenta, Amarelo e Preto e é utilizado para produção de materiais impressos. Sua proposta é reproduzir, da maneira mais fiel possível, a maioria das cores do espectro visível e é por isso que é o sistema oficial do universo gráfico (OLIVEIRA, 2021).

arte produzida pelo artista. Isso será aplicado na vinheta inicial, créditos, em detalhes cenográficos e do figurino.

Abaixo a Figura 5 apresenta as cores definidas para cada episódio com seus respectivos códigos RGB e hexadecimal. Também é possível visualizar na imagem a cores geradas dos resultados das travessias e cruzamentos de cada linha.

**Figura 5** - Especificação técnica da cores



FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

- **Assinatura visual:** Com o objetivo de criar um reconhecimento visual e fortalecimento de marca, foi desenvolvida uma assinatura/logotipo para o projeto Entrelinhas. A partir da idealização de uma assinatura com estética minimalista, a produção do logotipo final teve como base a utilização da tipografia display *Superline* desenvolvida por Kavoon e disponibilizada de forma gratuita e online.

Com um tom moderno, marcante e fazendo uso apenas de letras maiúsculas, a assinatura possui um ar contemporâneo e artístico, dessa forma, fazendo alusão à temática explorada nos episódios da websérie.

**Figura 6** - Assinatura visual Entrelinhas



FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

- **Fonte de apoio:** Utilizada em títulos, subtítulos, créditos finais e GCs<sup>13</sup>, a fonte escolhida possui a função de servir como apoio a assinatura visual do projeto. Sendo assim, buscou-se uma tipografia com aspecto neutro, alta legibilidade e que possuísse ao menos três variações de peso.

[Rubik](#) é uma família de fontes sem serifa com cantos levemente arredondados projetada por Philipp Hubert e Sebastian Fischer na Hubert & Fischer como parte do projeto Chrome Cube Lab e disponível de forma gratuita. Possui uma família de 5 pesos com estilos romano e itálico. Na figura abaixo é possível visualizar a fonte.

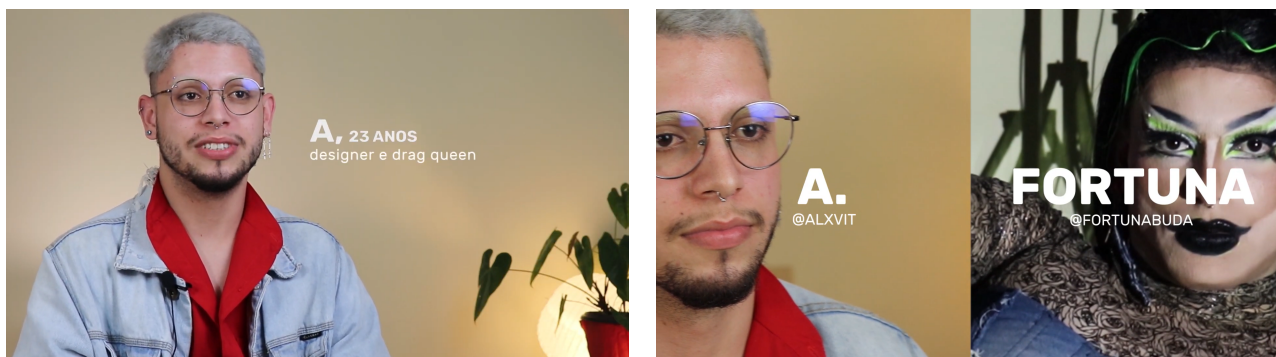
**Figura 7** - Rubik: fonte de apoio

Light Regular **Medium Semibold Bold Black**  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890!\*-+.

FONTE: Figura do autor (2022)

Para a aplicação no projeto Entrelinhas, em títulos é utilizado o peso bold e para subtítulos peso regular.

**Figura 8** - Aplicação da fonte de apoio no episódio piloto









FONTE: Composição do autor (2022)


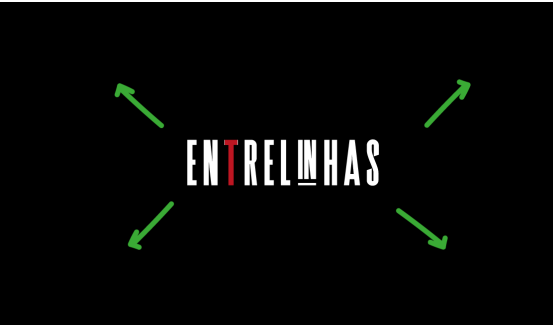

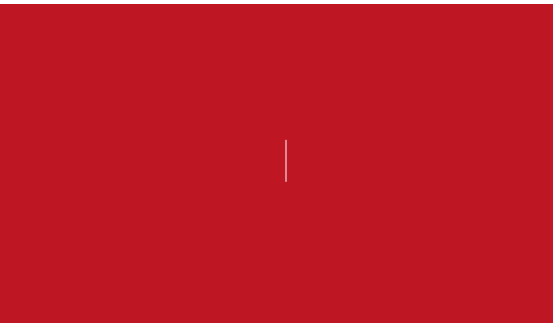

- **Vinheta de abertura:** Para iniciar cada episódio e apresentar o nome do mesmo, foi projetado uma vinheta de abertura que se adapta a cada episódio. Para a implementação do episódio piloto, a animação foi desenvolvida pelo designer Alex Vitor Pinto seguindo o storyboard na página seguinte.

<sup>13</sup> Gerador de Caracteres: serve para "escrever" palavras na tela, com o fim de ilustrar melhor uma cena ou reportagem, exibir o nome e as profissões dos entrevistados ou então reforçar e destacar números, dias do ano, meses, valores monetários, etc (MARTINS, 2014).

**Quadro 5 - Storyboard vinheta de abertura**

	
<p>Background na cor preta</p>	<p>Aparece a letra 'E'</p>
	
<p>As outras letras vão surgindo e sendo empurradas numa espécie de esteira da esquerda para direita até se formar a palavra inteira.</p>	<p>Palavra inteira formada e centralizada na tela.</p>
	
<p>Linhas com pontas arredondadas vão surgindo dentro da palavra e se movendo em diferentes ângulos e direções.</p>	<p>Seis linhas passam pela tela.</p>



	
<p>A última linha que permanece na tela é a da cor vermelha.</p>	<p>O logo vai se expandindo e a tela vai sendo tomada pelo vermelho.</p>
	
<p>O <i>background</i> se torna 100% vermelho.</p>	<p>Aparece no centro da tela uma linha.</p>
	
<p>Surge da esquerda “episódio 1” (fonte peso regular) em direção a linha”</p>	<p>O “episódio 1” atravessa a linha, e nessa travessia torna-se “drag-se” (fonte peso bold) que continua no sentido a da esquerda para direita.</p>

FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

Como é possível visualizar no *storyboard*, após a introdução animada da palavra “Entrelinhas”, linhas verticais e horizontais começam a se cruzar dentro da assinatura visual. Cada cor representa um estilo de arte - como visto conceitualmente na definição das cores - por sua vez, na animação da vinheta de abertura cada estilo é representado graficamente por uma linha. Dessa maneira, a animação faz uma alusão às influências e relações dos diferentes tipos de saberes e aos espaços *entre* tais *linhas*.

No final da vinheta, após um *zoom* na linha da cor que representa a arte abordada naquele episódio, aparecem na tela o número e nome do episódio. Portanto, cada episódio deve possuir uma vinheta com final personalizado.

**Figura 9** - Frames da versão final da vinheta de abertura

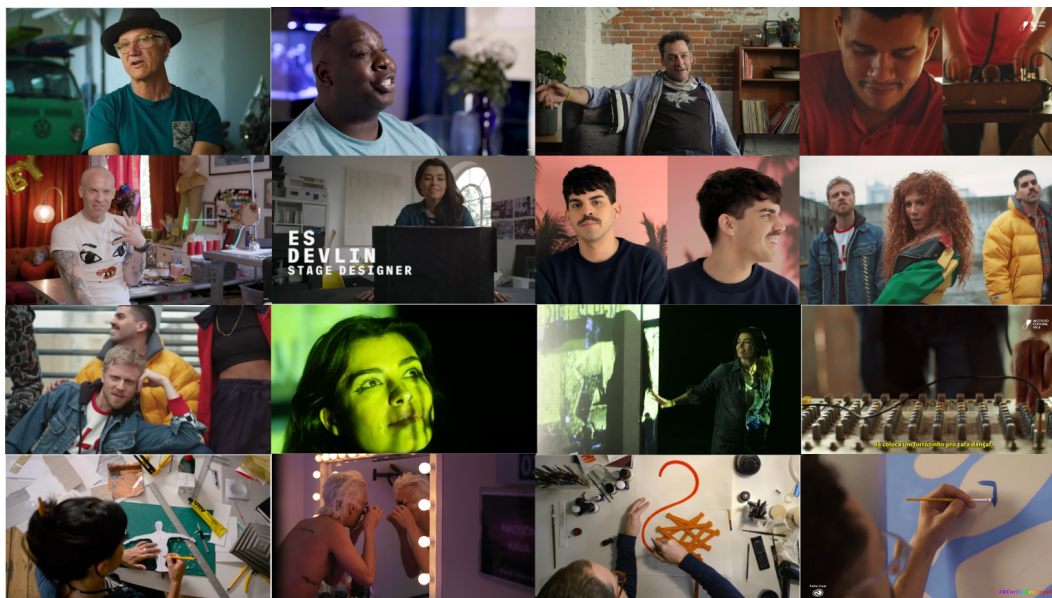


FONTE: Composição do autor (2022)

### 2.1.5.2 Direção de fotografia

Para a direção de fotografia, foi desenvolvido um painel de referências norteador de enquadramentos, colorização da imagem e estilo de edição na pós-produção. O painel (figura 10) apresenta um tom de fotografia intimista, com foco em detalhes e especialmente na pessoa que será entrevistada.

**Figura 10** - Painel de referências: direção de fotografia



FONTE: Composição do autor (2022)

Para o desenvolvimento deste painel, foram utilizadas diversas referências fotográficas de outras produções audiovisuais. Destaca-se entre as imagens utilizadas, o videoclipe musical de *Búzios do Coração* (2014) da *Banda Uó* por sua edição e a websérie documental *Out of The Closet* (2022) de *Rupaul's Drag Race* pelos enquadramentos e colorização.

### 2.1.5.3 Cenografia

A partir do roteiro técnico, é necessário o direcionamento criativo de três locações (1. entrevista; 2. produção de arte; 3. exibição da arte final), desta forma, as definições de cenografia preocuparam-se em criar padrões para o projeto da websérie, sendo aplicados na produção do episódio piloto.

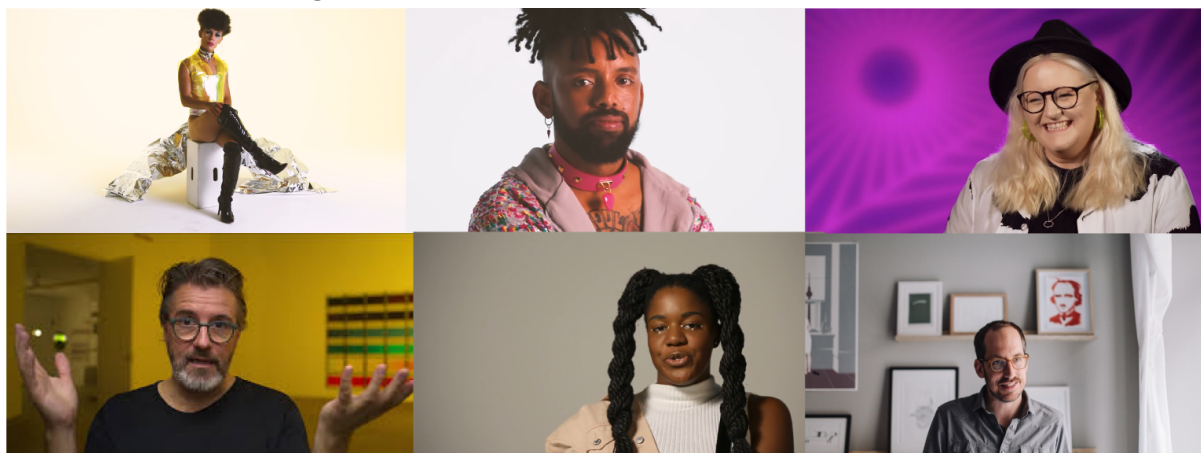
Todas as locações desenvolvidas para a gravação das cenas serão feitas diretamente no local de produção artística da pessoa entrevistada, podendo ser sua casa, seu ateliê, etc. Assim, os cenários criados para cada episódio serão feitos a partir de pequenas adaptações de locações já existentes. Ou seja, as locações irão receber pequenas alterações (desfeitas ao final das filmagens) para que se adaptem ao direcionamento criativo aqui apresentado.

Para a direção criativa dos cenários, é necessário e importante lembrar das cores definidas para cada episódio. A cenografia é um dos elementos-chave que farão parte da construção visual que dará sentido e forma para essa definição da direção de arte. As cores deverão ser inseridas nos cenários através de pequenos ajustes e soluções criativas.

O estudo das alterações necessárias e definição dos cenários para cada uma das três locações, serão feitos a partir de uma visita prévia no local disponibilizado pela pessoa entrevistada.

- **Local entrevista:** esta locação será utilizada para a gravação de toda a entrevista. Aqui, o foco deverá ser total na pessoa entrevistada. Assim, o cenário deve ser minimalista e visualmente não poluído. O painel de referências (figura 11) apresenta referências visuais para a criação desta locação.

**Figura 11** - Painel de referências: local entrevista



FONTE: Composição do autor (2022)

As referências do painel apresentam soluções com *backgrounds* lisos, pontos de iluminação e até o uso de poucos objetos ao fundo. Na implementação do episódio piloto, esta locação foi feita na sala de estar da casa da pessoa entrevistada e utilizou um ponto de iluminação em uma parede de cor clara e uma cadeira cercada por vasos de folhagens com um foco de luz. Para trazer a cor do episódio presente neste cenário, um dos vasos de folhagens foi encapado com um papel seda na cor vermelha.

**Figura 12** - Local entrevista: episódio piloto

FONTE: Fotografia do autor (2022)

- **Local produção de arte:** este local é onde serão gravadas as cenas da pessoa produzindo sua arte. Esta é uma locação que pode variar bastante conforme a temática dos episódios por conta do estilo de produção da arte abordada. Sabendo disso, é possível que existam diversos impedimentos para a adaptação desta locação, por isso, este local não passará por grandes mudanças para as filmagens, apenas pequenas inserções - se necessárias - de objetos que tragam a cor definida para o determinado episódio. Na composição da figura 13, é possível visualizar que a locação para o episódio piloto é um camarim na casa da própria pessoa entrevistada e colocou à vista objetos com cor vermelha (casacos, lenços e posters).

**Figura 13** - Local produção de arte: episódio piloto

FONTE: Composição com fotografias do autor (2022)

- **Local exibição da arte:** locação para a exibição do produto final da arte, ou seja, após a pessoa entrevistada finalizar sua produção artística, este local deve receber a obra para exibi-la. Aqui, o foco deve ser totalmente na arte. Como cada episódio foca em um estilo de arte, a forma dessa exibição irá variar e o cenário escolhido deve levar em consideração a melhor forma de valorizar a arte produzida. O painel de referências da figura 14, traz referências e sugestões para essas locações.

**Figura 14** - Painel de referências: local exibição da arte



FONTE: Composição do autor (2022)

Para o episódio piloto, que tem como foco a arte drag, a decisão criativa foi adaptar a sala de estar da pessoa entrevistada para um estúdio fotográfico. Neste estúdio, a *drag* Fortuna dança e modela para a câmera que registra o episódio. Para complementar essa exibição, optou-se por utilizar projeções visuais para compor e trazer dinamicidade à fotografia. Estas projeções trouxeram a cor do episódio e diversos trechos de vídeos da própria *drag*, obtidos a partir de um acervo pessoal e cedidos pela mesma. O vídeo utilizado para projeção foi editado ainda na etapa de pré-produção do episódio piloto e pode ser visualizado na íntegra, [ao clicar aqui](#).

**Figura 15** - Local exibição da arte: episódio piloto



FONTE: Composição com fotografias do autor (2022)

#### 2.1.5.4 Figurino

A direção criativa para o figurino também está alinhada à cor principal de cada episódio, assim sendo um segundo elemento-chave para tal construção visual. Aqui, a direção é para que a roupa da pessoa entrevistada, durante as gravações, contenha a cor do episódio. O estilo do visual e peças escolhidas serão decisões feitas livremente pela pessoa protagonista do episódio, a única necessidade é que contenha a cor definida.

Esse alinhamento será feito previamente com a pessoa entrevistada, que em sequência irá propor um figurino que deverá ser aprovado ou se necessário, passar por adaptações até que seja encontrado uma proposta em que a pessoa se sinta bem representada e que se adeque às exigências do direcionamento criativo.

**Figura 16** - Proposta de figurino para entrevista do episódio piloto



FONTE: Composição com fotografias do autor (2022)

#### 2.1.5.5 Design de Som

Para a construção da narrativa de cada episódio, o som tem papel crucial para o envolvimento e interesse do telespectador. O chamado Design de Som, é uma ferramenta poderosa para transmitir história e para enaltecer alguns dos seus pequenos detalhes que, muitas das vezes, não seriam reconhecidos se não fosse esta área (PEIXOTO, 2017).

Com o objetivo de trazer em primeiro plano a personalidade de cada entrevistado, a sonoridade da websérie propõe ser adaptável para a construção de cada episódio. Isso quer dizer que, para cada episódio, através de uma conversa com a pessoa protagonista, será identificado a personalidade musical da mesma. A partir disso, é feita uma curadoria para encontrar a faixa de som que será utilizada na edição do episódio. É imprescindível que a faixa de som escolhida possua alta qualidade, sem a presença de ruídos ou possíveis sons que irão atrapalhar o entendimento da entrevista. É recomendado que essa faixa possua em sua duração ao menos 4 minutos e que no seu conteúdo existam grandes partes sem a presença de voz, apenas batidas sonoras.

Na pré-produção do episódio piloto, após uma conversa de alinhamento com a pessoa protagonista sobre seu gosto musical e estilo de arte, chegamos a um estilo sonoro e artistas musicais que representassem sua personalidade. A partir disso, um processo de







curadoria foi iniciado com o objetivo de encontrar uma faixa de som que além de atender os critérios previstos pelo design de som, conversasse com a personalidade e estética da pessoa entrevistada.

O resultado da curadoria foi o *remix* denominado “[Gasolina Revival](#)” desenvolvido e cedido pelo Dj Cente (Vicente Neto) de Belo Horizonte. O *remix* reúne as músicas “[Flerte Revival](#)” de Letrux e “[Gasolina Aditivada](#)” da banda Teto Preto. A sonoridade perfeita para representar a pessoa entrevistada do primeiro episódio da websérie.

### 2.1.6 Storyboard

O *storyboard* é produzido baseado diretamente no roteiro técnico. Tendo em vista que cada episódio possui especificidades, o *storyboard* apresentado no quadro abaixo é referente ao roteiro técnico do episódio piloto. Nele é possível encontrar as referências de enquadramento para as principais cenas mapeadas e idealizadas na implementação deste episódio.

**Quadro 6 - Storyboard episódio piloto**

		
Cena 01	Cena 02	Cena 03
A artista <i>drag</i> parada na frente de uma projeção.	<a href="#">Animação da vinheta de abertura</a>	Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal
		
Cena 04	Cena 05	Cena 06
Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal (variação com <i>zoom</i> )	Inserções de cenas diferentes com a tela dividida meio a meio do entrevistado começando a se maquiar. Planos fechados e mostrando detalhes.	Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal



Cena 07

Planos fechados da maquiagem sendo feita.



Cena 08

Plano fechado do entrevistado sentado com enquadramento lateral



Cena 09

Plano fechado do entrevistado sentado com enquadramento lateral (variações na edição com zoom)



Cena 10

Planos fechados da maquiagem sendo feita



Cena 11

Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal



Cena 12

Inserções de cenas diferentes com a tela dividida meio a meio do entrevistado se maquiando. Planos fechados e mostrando detalhes.



Cena 13

Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal (variação com zoom)



Cena 14






Planos fechados da maquiagem sendo feita.



Cena 15

Plano médio do entrevistado sentado com enquadramento frontal



		
Cena 16	Cena 17	Cena 18
Tela dividida ao meio com imagens que focam em detalhes do entrevistado	Tela preta	Imagens da drag Fortuna em frente a uma projeção com variados ângulos e planos
		
Cena 19	Cena 20	
Tela dividida ao meio, na esquerda A. e na direita Fortuna	Créditos finais	

FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

### 2.1.7 Cronograma

Com o objetivo de planejar a produção do episódio piloto, foi desenvolvido um cronograma com as atividades necessárias para a implementação.

**Quadro 7 - Cronograma de execução episódio 1**

Data prevista	Etapa	Atividade	Descrição
05/06/2022 a 12/06/2022	Pré-produção	Roteiro técnico	Adaptação do roteiro técnico modelo para o episódio que será produzido.
08/06/2022	Pré-produção	Reunião 1 com pessoa entrevista	Apresentação do projeto, alinhamento de expectativas, assinatura do termo de autorização de uso de imagem, investigação de design de som.
13/06/2022	Pré-produção	Reunião 2 com pessoa entrevista	Visitação da locação e estudo de cenários, apresentação do roteiro técnico incluindo roteiro de entrevistas.
14/06/2022 a 17/06/2022	Pré-produção	Design de som	Curadoria da faixa de som.

14/06/2022 a 17/06/2022	Pré-produção	Cenografia	Preparo de materiais/objetos para a cenografia.
14/06/2022 a 17/06/2022	Pré-produção	Revisão roteiro técnico	Revisão e pequenos ajustes do roteiro técnico que será utilizado para a gravação do episódio.
18/06/2022	Produção	Gravação e fotos	Gravação da entrevista e todas as cenas previstas no roteiro técnico. Fotos da pessoa entrevistada.
20/06/2022 a 27/06/2022	Pós-produção	Edição	Edição do vídeo.
20/06/2022 a 27/06/2022	Pós-produção	Teste	Teste do vídeo finalizado na plataforma onde será disponibilizado.
27/06/2022 a 03/07/2022	Pós-produção	Materiais de divulgação e finalização	Preparo de materiais gráficos necessários para divulgação do vídeo. Upload da versão final do vídeo na plataforma onde será disponibilizado.

FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

Recomenda-se o uso deste cronograma como guia para as possíveis produções futuras dos demais episódios.


## 2.2 Produção

A partir dos direcionamentos criativos e técnicos estabelecidos na etapa de pré-produção, esta segunda etapa do projeto é responsável pela implementação do protótipo. Tal etapa tem como objetivo produzir o episódio piloto.



### 2.2.1 Equipamentos

Para a captação de imagens e sons adequados é necessário utilizar equipamentos técnicos que garantam qualidade ao produto final, assim, trazendo assertividade na obtenção dos resultados esperados e mapeados na lista de requisitos do projeto. Os equipamentos que foram utilizados na produção do episódio “drag-se” estão listados no quadro abaixo.

**Quadro 8** - Equipamentos utilizados no episódio piloto

Imagem	Equipamento	Quantidade	Objetivo
	Câmera Digital Canon Rebel t7i 18-55mm	1 un.	Captar vídeos e fotografar com diferentes planos focais.

	Microfone de lapela Boya By-M1	1 un.	Captação do som da voz da pessoa entrevistada de forma direcional.
	Estabilizador Steadycam s40	1 un.	Estabilizar os vídeos que captados em movimento eliminando possíveis tremores no decorrer do registro.
	Notebook Samsung Essentials Intel Core I3	1 un.	Guiar a entrevista através da visualização do roteiro técnico e gravação do áudio captado pelo microfone de lapela.
	Projektor Epson s12+	1 un.	Ambientação da locação de exibição da arte.
	Softbox 50 X 70 cm	1 un.	Iluminação.
	Ring Light (anel de luz) 35cm	2 un.	Iluminação.
	Lanterna luminária de tecido	2 un.	Iluminação e contra-luz/ambientação da locação de entrevista.

	Luminária/Abajur pedestal	1 un.	Contra-luz/ambientação da locação de entrevista para criar profundidade.
	Luminária/Projektor de led	1 un.	Ambientação da locação de entrevista.

FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

### 2.2.2 Filmagens

As filmagens do episódio piloto ocorreram no dia 18 de Junho de 2022. Com duração de cerca de 12 horas, as captações ocorreram no período da tarde e noite, internamente na casa da pessoa entrevistada. O dia de filmagem foi estruturado nas seguintes partes:

1. **Preparação:** alinhamento de expectativas com a pessoa entrevistada, montagem dos cenários e testes de câmera e áudio.
2. **Entrevista:** condução e captação de imagens e áudio de toda a entrevista prevista no roteiro técnico.
3. **Processo de construção da arte:** captação de imagens enquanto a pessoa entrevistada emerge em seu processo artístico de montagem drag.
4. **Exibição da arte:** captação de imagens da performance artística drag.
5. **Desmontagem:** organização e desmontagem dos cenários e modificações feitas na locação.

**Figura 17 - Bastidores do episódio piloto**

FONTE: Composição com fotografias do autor (2022)

É possível assistir um pouco do dia de produção através do vídeo **“Por trás das lentes”** disponibilizado através [deste link](#). Este vídeo acompanha o dia de filmagens do episódio piloto do projeto Entrelinhas e mostra alguns momentos dos bastidores da produção. O dia de filmagens contou com quatro pessoas na produção: Heitor Cameu (direção geral e fotografia), Félix Sueldo (fotografia) e Pedro Resplande (assistência).

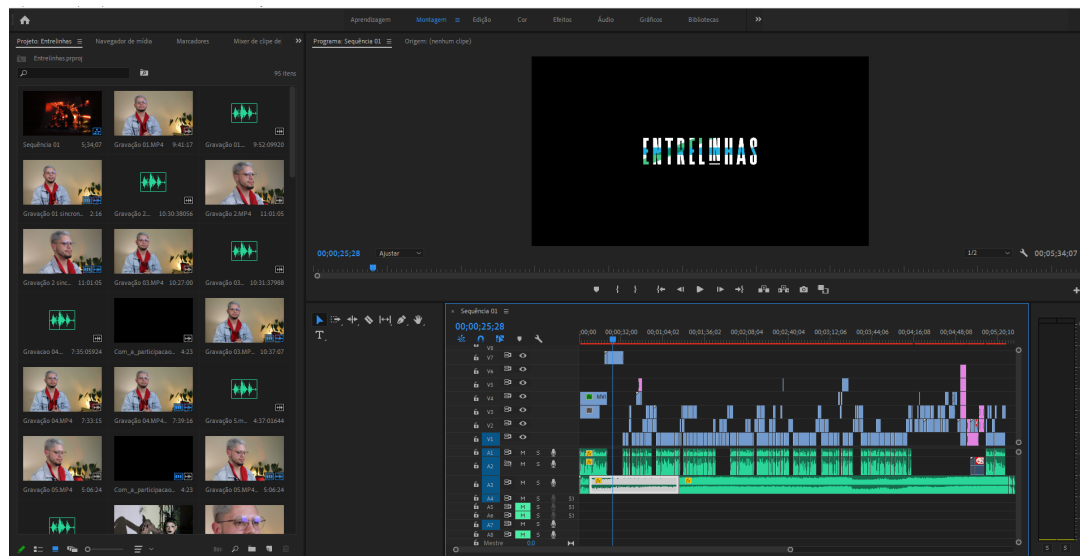
Entre os maiores desafios vivenciados neste dia, a falta de uma equipe para melhor divisão de tarefas se destaca. Apesar das três pessoas envolvidas diretamente no processo de captação de imagens, ao longo do dia a equipe nunca esteve 100% completa em um único momento, ou seja, em cada parte das filmagens uma única pessoa assumia múltiplas responsabilidades. Por exemplo, a filmagem da entrevista, onde o diretor geral assumiu ao mesmo tempo funções como captação de imagem e som, entrevista e direção de arte (cenografia e iluminação). Desta forma, se tornando um desafio o cuidado meticuloso que cada parte de uma produção audiovisual necessita.

## 2.3 Pós-produção

Com a captação do conteúdo realizada na produção, a última etapa de implementação e realização do projeto é a pós-produção. Aqui, o episódio piloto passa por curadoria de conteúdo, edição, tratamentos de áudio/imagem e chega a sua versão final.

### 2.3.1 Edição

O *software* utilizado para a edição do material foi o *Adobe Premiere Pro 2020*. O programa oferece múltiplas ferramentas para tratamento de imagem e som, e contempla todas as necessidades de pós-produção do episódio piloto. A edição do material foi realizada pelo autor.

**Figura 18 - Processo de edição**

FONTE: Registro do autor (2022)

A primeira parte do processo de edição é a curadoria do material obtido na etapa de produção. Com 43 minutos e 50 segundos de material captado só na filmagem da entrevista, o grande desafio deste momento foi selecionar e recortar os trechos que possuíam maior conteúdo rico (reflexões e provocações mais instigantes) para a construção do episódio. Após essa primeira curadoria, a entrevista ficou com cerca de 17 minutos selecionados. Posteriormente, foi desenvolvida a construção de uma narrativa baseada no roteiro técnico que trouxesse ritmo ao episódio, assim, cativando e mantendo entretido o telespectador. Essa construção foi feita a partir de encaixes dos trechos selecionados da entrevista e teve como preocupação garantir sentido às falas do entrevistado.

Após a base do episódio montada, foram inseridas as cenas complementares (processo de construção e exibição final da arte). Tais cenas mostram ao telespectador detalhes e exemplos das reflexões do entrevistado, dessa forma costurando as falas e criando momentos de respiro e pontos altos ao longo do episódio.

Por fim, são incluídas as animações (vinheta, GC e créditos) e são feitos os tratamentos necessários de imagem e som.

### 2.3.2 Produto final

O episódio piloto “drag-se” pode ser assistido ao [clique aqui](#).

**Figura 19** - Miniatura (imagem de capa) utilizada na plataforma de disponibilização



FONTE: Desenvolvido pelo autor (2022)

Como determinado na etapa de requisitos e definições do projeto, o produto final foi publicado diretamente no *YouTube*. Como a plataforma oferece uma ferramenta própria para inserção e este sendo um requisito de projeto desejável, foram adicionadas legendas ao vídeo final. Para ativá-las, basta clicar no ícone “Legendas/legendas ocultas” na parte inferior direita do vídeo ou pressionar a tecla “C” caso o dispositivo utilizado para assistir seja um computador.

**Figura 20** - Frames da versão final do episódio piloto



FONTE: Composição do autor (2022)

## Capítulo 3

### 3 CONCLUSÃO

#### 3.1 Considerações finais

Entre desafios, objetivos e idealizações, o projeto Entrelinhas ganhou vida na implementação do episódio piloto “drag-se”. Ao resgatar os objetivos propostos no início deste relatório, observa-se que foi cumprido com êxito o desenvolvimento do projeto da websérie e a execução/produção do primeiro episódio.

Ainda, ao verificar a lista de requisitos de projetos, percebe-se que todos os requisitos obrigatórios foram atingidos e que entre os desejáveis, apenas o uso de uma sonoplastia 100% autoral não foi obtido. Mesmo sem êxito neste último requisito citado, o projeto não sofreu nenhum grande dano, pois a faixa de música escolhida no processo de design de som não possui uso restrito de direitos autorais. Apenas faz com que o vídeo na plataforma utilizada para disponibilização, o *YouTube*, não possa ser monetizado.

Destaca-se nesse processo de reflexão e conclusão a proposta ambiciosa de contribuir para a ampliação da visão sobre a área de atuação de profissionais formados em Design. Através da execução projetual percebe-se o potencial de um profissional de Design em aplicar os conhecimentos técnicos e criativos em produções interdisciplinares. Esta é uma oportunidade para produções fora da curva do que tradicionalmente é visto como design. Oportunizando profissionais da área experimentar e explorar novas possibilidades de ser e fazer design. Parafraseando A. em sua entrevista para o episódio piloto, o Design é uma lente e através dela é possível questionar sobre tudo o que se deseja. É uma ferramenta potente para entender os porquês, os significados e assim, amplificar as possibilidades de ser e fazer.

Visto os principais desafios na execução e implementação do projeto, é crucial frisar a importância de uma equipe com diferentes conhecimentos. O papel do designer dentro de uma produção audiovisual pode ser muitos, mas não é cabível ser e executar todos. A potência de projetos interdisciplinares é a junção e conexão de pessoas com diferentes saberes e fazeres. Aqui, a proposta é visualizar a importância e capacidade do design em projetos como este. O design e a pessoa designer devem/podem somar e se relacionar com diferentes áreas do conhecimento, tal qual a sua relação com a arte.

Entre a Arte e o Design e suas influências, a partir do episódio piloto percebe-se que esta é uma temática que desperta interesse e que tem muito a ser estudada. Diferente de uma abordagem clássica e taxativa sobre Design e Arte, investigar essas duas áreas com uma perspectiva diferente da usual gera curiosidade além de agregar positivamente ao estudo sobre Design.

Dessa forma, dentro dos limites definidos pelos objetivos do trabalho, entende-se que os resultados obtidos corresponderam ao proposto. E, por fim, como afirma Álvares (2004, p. 167) “é importante lembrar que o conhecimento é um fenômeno multidimensional, passível de desdobramentos e a interdisciplinaridade é um processo contínuo e interminável de elaboração do conhecimento, orientado por uma atitude crítica e aberta à realidade”.

Assim, existe a esperança de que as discussões e investigações aqui abordadas não se encerrem e que este trabalho torne-se mais um impulso para que o saber e fazer Design seja cada vez mais crítico e com muita interdisciplinaridade, possibilitando profissionais explorarem e irem além das fronteiras tradicionais.



### 3.2 Recomendações para trabalhos futuros

As conclusões deste projeto não esgotam o tema abordado. Sugere-se que outros estudos sejam feitos a fim de complementar a temática deste trabalho e que a produção dos demais episódios da websérie ocorra. Todavia, que possam ser desenvolvidos olhando para os aprendizados e resultados aqui encontrados. Portanto se recomenda:

- Formação de uma equipe que possua conhecimentos técnicos de todas as áreas necessárias para produção de um episódio;
- Analisar os dados de consumo do público-alvo sobre o produto final;
- Para divulgação da websérie, recomenda-se publicar em outras plataformas/redes sociais recortes de trechos que despertem a curiosidade do telespectador em assistir, assim, direcionando ao episódio completo no YouTube;
- Que os episódios sejam divulgados todos em uma única data;
- Após a produção de todos os episódios, desenvolver um vídeo compilando todas as entrevistas, narrativas e registros, assim criando uma espécie de mini-documentário.

## 4 REFERÊNCIAS

ALENCAR, Maria Vitória Galindo. **Roteiro**: produção audiovisual. 2018. 19 pág.. Disponível em: <https://docplayer.com.br/40463776-4-roteiro-producao-audiovisual.html>. Acesso em: 07 jun. 2022.

ALMEIDA, Carolina de Moura. **Babel**: expressões do pensamento crítico no design. 2017. 87 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Cce, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/181709>. Acesso em: 31 maio 2022.

ÁLVARES, Maria Regina. **Ensino do Design**: a interdisciplinaridade na disciplina de projeto em design.. 2004. 176 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/87121/203856.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 12 maio 2022.

CANALTEC. **Youtube**. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/empresa/youtube/>. Acesso em: 04 jun. 2022.

CORRÊA, Glaucinei Rodrigues; ROSSI, Lucas. Design é arte? **Blucher Design Proceedings**, Belo Horizonte, v. 9, n. 2, p. 71-81, out. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/41065>. Acesso em: 17 maio 2022.

CURA | 3ª edição. Belo Horizonte: **Cura Circuito**, 2019. Son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLUu6TqfWMbiuUAIGfIh4X004ns64vc4z>. Acesso em: 26 maio 2022.

DICIONÁRIO PRIBERAM. **Queer**. 2008-2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/queer>. Acesso em: 16 maio 2022.

**ETÉREA** (doc). Direção de Tino Monetti e Pedro Inoue. Produção de Kler Correa e Giovanna Scarano. Intérpretes: Criolo. Música: Criolo - Etérea. S. L.: S. L., 2019. (8 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=77u1ICDshzE>. Acesso em: 28 maio 2022.

FONTOURA, Antonio Martiniano. A interdisciplinaridade e o ensino do design. **Revista Científica de Design**, Universidade Estadual de Londrina, v. 2, n. 2, p. 86-95, 8 dez. 2011. Disponível em: <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/8855>. Acesso em: 15 maio 2022.

HELD, David; MCGREW, Anthony. **Prós e contras da globalização**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001. 96 p. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=wkhwJCcOwAQC&oi=fnd&pg=PA7&dq=o+que+%C3%A9+globaliza%C3%A7%C3%A3o&ots=V37Dv2BnAZ&sig=\\_9Putfg7j35A5H--h3fY-tawx\\_1#v=onepage&q=o%20que%20%C3%A9%20globaliza%C3%A7%C3%A3o&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=wkhwJCcOwAQC&oi=fnd&pg=PA7&dq=o+que+%C3%A9+globaliza%C3%A7%C3%A3o&ots=V37Dv2BnAZ&sig=_9Putfg7j35A5H--h3fY-tawx_1#v=onepage&q=o%20que%20%C3%A9%20globaliza%C3%A7%C3%A3o&f=false). Acesso em: 14 maio 2022.

HERGESEL, João Paulo. **15 Anos de Pesquisa sobre Websérie**: levantamento bibliográfico. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE – SALTO, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2016, São Paulo. Anais [...] . São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016. p. 1-14. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2016/resumos/R53-0225-1.pdf>. Acesso em: 22 maio 2022.

IGREJA, Carolina Forattini Altino Machado Lemos. **Eixos**: criação de uma websérie. 2017. 135 f. TCC (Graduação) - Curso de Audiovisual, Departamento de Audiovisual e Publicidade, Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/23137/1/2017\\_CarolinaForattin\\_tcc.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/23137/1/2017_CarolinaForattin_tcc.pdf). Acesso em: 22 maio 2022.

MARTINS, Leandro. **Todo cuidado com o GC é pouco**. 2014. Disponível em: <https://leandrojornalista.blogspot.com/2014/03/todo-cuidado-com-o-gc-e-pouco.html>. Acesso em: 14 jun. 2022.

MELO, C. T. V. de. O documentário como gênero audiovisual. **Comunicação & Informação**, Goiânia, Goiás, v. 5, n. 1/2, p. 25–40, 2013. DOI: 10.5216/c&i.v5i1/2.24168. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/ci/article/view/24168>. Acesso em: 22 maio. 2022.

MORAES, Marina Moreira. **Liberta**: experiências de mulheres viajantes. 2022. 93 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, CCE, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/232870>. Acesso em: 21 maio 2022.

MOURA, Mônica. Interdisciplinaridades no Design Contemporâneo. Separata de: MOURA, Mônica; PASCHOARELLI, M. **Metodologias do Design**: Inter-Relações. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011. v. 1, p. 274-290. Disponível em: [encurtador.com.br/lzTWY](http://encurtador.com.br/lzTWY). Acesso em: 15 maio 2022.

MUNIZ, Victor. **Drag é arte, é ativismo e é para todxs!** 2018. Todxs. Disponível em: <https://medium.com/todxs/drag-arte-ativismo-6d9897a92d9c>. Acesso em: 16 maio 2022.

OLIVEIRA, Maryene. **O que são RGB e CMYK?** 2021. Disponível em: [https://www.printi.com.br/blog/o-que-sao-rgb-e-cmyk?gclid=CjwKCAjw46CVBhB1EiwAgy6M4tojIFzxlzmrExlDypwjpJj6KqI5fIQycfmCsjApXlhl-Hzl78l70hoC3LkQAvD\\_BwE](https://www.printi.com.br/blog/o-que-sao-rgb-e-cmyk?gclid=CjwKCAjw46CVBhB1EiwAgy6M4tojIFzxlzmrExlDypwjpJj6KqI5fIQycfmCsjApXlhl-Hzl78l70hoC3LkQAvD_BwE). Acesso em: 14 jun. 2022.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria**: 40 métodos de design de produtos. São Paulo: Ed. Blucher, 2015. 36 slides, color. Disponível em: Acesso exclusivo via Moodle UFSC. Acesso em: 05 jun. 2022.

PEIXOTO, André Emanuel da Silva Mouta. **Design de Som num Projeto de Transmedia Storytelling**. 2017. 160 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Multimídia, Universidade do

Porto, Porto, 2017. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/106256>. Acesso em: 15 jun. 2022.

**QUEERBRADA.** Direção de Matheus dos Anjos e Eduardo Tosta. Produção de Eduardo Tosta. Realização de Matheus dos Anjos. Salvador: S. L., 2022. Son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/hashtag/queerbrada>. Acesso em: 28 maio 2022.

REIS, T., org. **Manual de Comunicação LGBTI+.** 2ª edição. Curitiba: Aliança Nacional LGBTI / GayLatino, 2018. Disponível em: <https://www.grupodignidade.org.br/wp-content/uploads/2018/05/manual-comunicacao-LGBTI.pdf>. Acesso em: 28 maio 2022.

RIBEIRO, Débora. **Entrelinha.** 2009/2022. Desenvolvido por Dicionário Online de Português. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/entrelinha/>. Acesso em: 13 jun. 2022.

SARA. **Mini Documentário.** 2015. Disponível em: <https://o-que-esta-errado.weebly.com/blog/mini-documentario>. Acesso em: 26 maio 2022.

SCHIRIGATTI, Elisângela Lobo; AVRICHIR, Ilan. Processo de produção de uma animação: uma abordagem teórica. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, p. 32-55, maio 2019. Disponível em: <http://dialogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/article/download/226/pdf>. Acesso em: 03 maio 2022.

SERAFIM, Wesler. **Lilith:** desenvolvimento de uma narrativa visual através da direção de arte de um fashion film. 2018. 71 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, CCE, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/187588>. Acesso em: 21 maio 2022.

SILVA, Camila Rosa da. Interdisciplinaridade: conceito, origem e prática. **Revista Artigos.Com**, São Paulo, v. 3, p. 1-6, 2019. Disponível em: <https://acervomais.com.br/index.php/artigos/article/download/1107/478/#:~:text=Interdisciplinar%20%C3%A9%20toda%20intera%C3%A7%C3%A3o%20existente,18%2C19>). Acesso em: 14 maio 2022.

SOUZA, José Jullian Gomes de; CAJAZEIRA, Paulo Eduardo. **Mas afinal, o que é uma websérie documental?** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2015, Rio de Janeiro. Anais [...] . Rio de Janeiro: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2015. p. 1-15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1215-1.pdf>. Acesso em: 22 maio 2022.

SUELDO, Félix. **Subverso Desterro:** fashion film. Florianópolis. TCC (Graduação) - Curso de Design, CCE. Universidade Federal de Santa Catarina, 2022. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1Ku15FQQ6Mz77dII67G37tBI90bHlc7/view?usp=sharing>. Acesso em: 03 maio 2022.

UNIVERSITÁRIA, Biblioteca. **Termo de autorização de uso de imagem**. 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/220221>. Acesso em: 13 jun. 2022.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 2. ed. Waltham: Elsevier Inc., 2011. 356 p.

YOUTUBE. **Ajuda YouTube**: enviar vídeos. Enviar vídeos. 2022. Disponível em: [https://support.google.com/youtube/answer/57407?hl=pt-BR&ref\\_topic=9257439#zippy=%2Cdetalhes%2Celementos-do-v%C3%ADdeo%2Cverifica%C3%A7%C3%B5es%2Ca-diferen%C3%A7a-entre-enviar-e-publicar%2Ccomo-funciona-o-processamento-da-qualidade-de-um-v%C3%ADdeo](https://support.google.com/youtube/answer/57407?hl=pt-BR&ref_topic=9257439#zippy=%2Cdetalhes%2Celementos-do-v%C3%ADdeo%2Cverifica%C3%A7%C3%B5es%2Ca-diferen%C3%A7a-entre-enviar-e-publicar%2Ccomo-funciona-o-processamento-da-qualidade-de-um-v%C3%ADdeo). Acesso em: 05 jun. 2022.

## 5 APÊNDICES

### 5.1 Apêndice I: Pesquisa Público-Alvo

- 1) Qual a sua PRINCIPAL relação com o Design (gráfico, de produto, de moda, etc)?  
Marcar apenas uma.
  - ( ) Sou profissional de Design
  - ( ) Sou acadêmico (discente ou docente) de Design
  - ( ) Me relaciono profissionalmente com designers
  - ( ) Posso algum nível de conhecimento (técnico ou não) sobre Design
  - ( ) Não conheço ou possuo relação com a área de Design
  
- 2) Você consome algum tipo de produto audiovisual? (Vídeos variados, filmes, séries, novelas, etc)  
Marcar apenas uma.
  - ( ) Sim
  - ( ) Não
  
- 3) Em média, com qual frequência você assiste algum tipo de audiovisual? (Vídeos variados, filmes, séries, novelas, etc)  
Marcar apenas uma.
  - ( ) Diariamente
  - ( ) Semanalmente
  - ( ) Mensalmente
  - ( ) Semestralmente
  - ( ) Anualmente
  
- 4) Através de qual aparelho você mais consome produtos audiovisuais?  
Marcar apenas uma.
  - ( ) Celular
  - ( ) Computador/Notebook
  - ( ) Tablet
  - ( ) Televisão
  - ( ) Outro: \_\_\_\_\_
  
- 5) Em qual plataforma você mais assiste produtos audiovisuais?  
Marcar apenas uma.
  - ( ) YouTube
  - ( ) YouTube Shorts
  - ( ) Vimeo
  - ( ) Instagram
  - ( ) Reels Instagram
  - ( ) IGTV
  - ( ) Facebook
  - ( ) TikTok
  - ( ) Canais de televisão
  - ( ) Netflix

- ( ) Disney+
- ( ) Amazon Prime
- ( ) Video HBO Go
- ( ) Outro: \_\_\_\_\_

6) Qual a duração dos vídeos que você mais gosta de assistir?

Marcar apenas uma.

- ( ) Menos de 1 minuto
- ( ) Entre 2 e 5 minutos
- ( ) Entre 6 e 10 minutos
- ( ) Entre 11 e 20 minutos
- ( ) Entre 21 e 30 minutos
- ( ) Entre 31 e 45 minutos
- ( ) Acima de 45 minutos

7) Para você, quais características são relevantes ao assistir um produto audiovisual?

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Conteúdo relevante
- [ ] Trilha sonora
- [ ] Qualidade da imagem
- [ ] Qualidade do som
- [ ] Tempo de duração
- [ ] Elementos gráficos
- [ ] Roteiro
- [ ] Outro: \_\_\_\_\_

8) Você faz uso de legendas?

Marcar apenas uma.

- ( ) Sim, independente do idioma
- ( ) Sim, apenas quando o idioma utilizado no vídeo é diferente do meu idioma nativo
- ( ) Não
- ( ) Outro: \_\_\_\_\_

9) Atualmente, qual tipo de arte desperta mais interesse e/ou curiosidade em você?

Marcar apenas uma.

- ( ) Tatuagem
- ( ) Arte drag
- ( ) Ilustração digital
- ( ) Fotografia
- ( ) Arte urbana
- ( ) Arte circense
- ( ) Dança
- ( ) Música
- ( ) Pintura
- ( ) Escultura
- ( ) Artesanato

- ( ) Nenhum tipo de arte me desperta interesse e/ou curiosidade
- ( ) Outro: \_\_\_\_\_



## 5.2 Apêndice II: Termo de autorização de uso de imagem

Eu, \_\_\_\_\_,  
\_\_\_\_\_ (nacionalidade), \_\_\_\_\_ (estado civil),  
portador(a) do documento de identificação N° \_\_\_\_\_  
(RG, CPF ou Passaporte), residente na Rua \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, n° \_\_\_\_\_,  
(cidade), \_\_\_\_\_ (estado), \_\_\_\_\_  
AUTORIZO o uso de minha imagem ao projeto de conclusão do curso de Design da  
Universidade Federal de Santa Catarina do aluno Heitor Conceição Cameu, portador(a) do  
documento de identificação N° \_\_\_\_\_ (RG, CPF ou Passaporte).

A presente autorização abrangendo o uso da minha imagem é concedida ao projeto, para uso em mídias eletrônicas e impressas, incluindo cartazes, outdoors, panfletos e demais mídias que possam vir a ser usadas na implementação do projeto, inclusive em vídeos, websites e redes sociais. Estou ciente de que as imagens e vídeos publicados em websites e redes sociais ficarão acessíveis ao público por tempo indeterminado.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito, sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem ora autorizada ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

Local e data: \_\_\_\_\_  
Assinatura: \_\_\_\_\_  
Telefone para contato: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_