



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CAMPUS FLORIANÓPOLIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

Patrícia Turazzi Luciano

**Contribuições da narrativa no processo de ensino e aprendizagem de projeto:**  
o caso das estratégias cinematográficas

Florianópolis  
2025

Patrícia Turazzi Luciano

**Contribuições da narrativa no processo de ensino e aprendizagem de projeto:  
o caso das estratégias cinematográficas**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Prof. Carlos Eduardo Verzola Vaz, Dr.

Florianópolis

2025

Lucinao, Patrícia Turazzi

Contribuições da narrativa no processo de ensino e aprendizagem de projeto : o caso das estratégias cinematográficas / Patrícia Turazzi Lucinao ; orientador, Carlos Eduardo Verzola Vaz, 2025.

382 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Arquitetura e Urbanismo. 2. Processo de projeto. 3. narrativa. 4. narrativa cinematográfica. 5. projeto arquitetônico. I. Vaz, Carlos Eduardo Verzola. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. III. Título.

Patrícia Turazzi Luciano

**Contribuições da narrativa no processo de ensino e aprendizagem de projeto: o caso das estratégias cinematográficas**

O presente trabalho em nível de Doutorado foi avaliado e aprovado, em 28 de março de 2025, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.<sup>a</sup>. Maíra Longhinotti Felipe, Dra.  
Universidade Federal de Santa Catarina / UFSC

Prof.<sup>a</sup> Maristela Moraes de Almeida, Dra.  
Universidade Federal de Santa Catarina / UFSC

Prof. Jarryer Andrade De Martino, Dr.  
Universidade Federal do Espírito Santo / UFES

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Doutora em Arquitetura e Urbanismo.

Insira neste espaço a  
assinatura digital

Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Insira neste espaço a  
assinatura digital

Prof. Carlos Eduardo Verzola Vaz, Dr.  
Orientador(a)

Florianópolis, 2025.

Dedicado a todos que me auxiliaram nesse projeto.

## **AGRADECIMENTOS**

Dedico esta tese a todos que, de alguma forma, contribuíram para sua realização e tornaram esta jornada possível.

A Walter, por seu apoio incondicional, paciência e incentivo em cada etapa deste percurso. A Donatello, Monalisa e Cuca, por estarem sempre ao meu lado, trazendo leveza e alegria aos dias intensos. À minha família e amigos, pelo carinho, compreensão e força inabalável ao longo desses anos.

Ao meu orientador, Carlos Eduardo Verzola Vaz, pela orientação precisa, ensinamentos valiosos e apoio constante.

Aos estudantes que participaram dos experimentos e aos professores que gentilmente concederam entrevistas, contribuindo com este trabalho. À UFSC, onde esta pesquisa foi construída, e à UDESC, onde os experimentos foram realizados. Aos colegas de pós-graduação do PósArq e aos colegas de trabalho da UDESC, pela parceria, troca de conhecimento e apoio ao longo dessa trajetória.

A todos que, direta ou indiretamente, ajudaram a tornar esta tese realidade: minha profunda gratidão!

[...] for storytelling is the mode of description best suited to transformation in new situations of action.... Stories are products of reflection, but we do not usually hold onto them long enough to make them objects of reflection in their own right....

When we get into the habit of recording our stories, we can look at them again, attending to the meanings we have built into them and attending, as well, to our strategies of narrative description.”. (Schön,1983, p.160)

## RESUMO

Esta tese investiga a integração da narrativa cinematográfica no ensino de projeto arquitetônico, com o objetivo de avaliar suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem em Arquitetura e Urbanismo. A maior parte das pesquisas que relacionam as áreas de arquitetura e cinema focam em abordagens teóricas sobre a significação do objeto arquitetônico representado. Como resultado, identificaram-se poucas aplicações da narrativa cinematográfica no processo de projeto arquitetônico, apesar de bem estabelecidas as correlações teóricas entre os dois campos de conhecimento. A literatura apresentou abordagens fragmentadas, parciais e pontuais, sem uma estruturação que aponte instruções, métodos e ferramentas específicas. A metodologia adotada foi o Design Science Research (DSR), que orientou a construção, validação e refinamento do modelo. A revisão bibliográfica focou nos temas: narrativa; processo de projeto arquitetônico; e produção cinematográfica. Com base na revisão e entrevistas com professores de projeto arquitetônico, teve-se a proposição de um modelo conceitual teórico, posteriormente aplicado em contexto de ensino. O Modelo Conceitual - que integra a narrativa cinematográfica no processo de projeto arquitetônico, foi adaptado a um framework, com a incorporação de ferramentas cinematográficas adaptadas ao ensino. Este framework foi aplicado em dois Pilotos e um Experimento com estudantes de graduação de Arquitetura e Urbanismo da Universidade do Estado de Santa Catarina. Os experimentos foram analisados com base em observação, documento de registro e com avaliação dos trabalhos desenvolvidos pelos estudantes. O experimento final também foi avaliado por dois professores de projeto. O piloto inicial revelou os potenciais e desafios da abordagem, enquanto o experimento ampliado demonstrou o impacto positivo do modelo na organização do processo projetual e na compreensão das relações entre espaço, tempo e usuário. Os resultados demonstraram que a abordagem narrativa contribui para maior organização e clareza no processo projetual, incentivando a criatividade e promovendo uma compreensão mais aprofundada das relações entre espaço, tempo e usuário. Como resultado, a pesquisa propõe uma alternativa pedagógica, que amplia o repertório metodológico do ensino de projeto arquitetônico e reforça a interdisciplinaridade entre arquitetura e cinema. As contribuições práticas e teóricas desta tese contribuem para futuras investigações e experimentações, incluindo o uso de tecnologias digitais que potencializam a imersão narrativa no contexto educacional.

**Palavras-chave:** Processo de projeto; narrativa; narrativa cinematográfica; projeto arquitetônico; ensino de projeto.

## ABSTRACT

This thesis explores the integration of cinematic narrative into architectural design education, evaluating its contributions to the teaching and learning process in Architecture and Urbanism. Most existing research linking architecture and cinema focuses on theoretical discussions about the significance of architectural objects as represented in films. Consequently, there are limited applications of cinematic narrative within the architectural design process, despite the well-established theoretical connections between these fields. The literature reveals fragmented and sporadic approaches, lacking a structured framework with specific instructions, methods, or tools for practical application. The research adopted Design Science Research (DSR) as its methodology, guiding the development, validation, and refinement of a conceptual model. The literature review centered on three main themes: narrative, architectural design processes, and cinematic production. Building on this review and insights from interviews with architectural design professors, a theoretical conceptual model was proposed and subsequently applied in an educational setting. This model, integrating cinematic narrative into the architectural design process, was further adapted into a practical framework incorporating cinematic tools tailored to education. The framework was tested through two pilot studies and one experiment conducted with undergraduate students in Architecture and Urbanism at the State University of Santa Catarina. The experiments were analyzed using observations, project documentation, and evaluations of the students' work. The final experiment also included assessments by two architectural design professors. The initial pilot identified both the potentials and challenges of the approach, while the expanded experiment demonstrated the model's positive impact on organizing the design process and understanding the interrelationships between space, time, and users. The findings suggest that the narrative-based approach enhances clarity and organization in the design process, fosters creativity, and deepens students' understanding of spatial, temporal, and user-centered dynamics. As a result, this research proposes a pedagogical alternative that enriches the methodological repertoire of architectural design education while strengthening interdisciplinarity between architecture and cinema. The practical and theoretical contributions of this thesis provide a foundation for future studies and experiments, including the integration of digital technologies to enhance narrative immersion in educational contexts.

**Keywords:** Design process; narrative; cinematic narrative; architectural design; design education.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Principais fases para o desenvolvimento de um projeto/artefato .....	28
Figura 2 - Etapa de identificação do artefato.....	28
Figura 3 - Etapas de proposição de artefatos.....	29
Figura 4 – Etapas de projeto do artefato .....	30
Figura 5 – Etapa de conclusão.....	31
Figura 6 – Etapas da revisão bibliográfica e resultados .....	34
Figura 7 - Sistema de circulação do Museu Guggenheim.....	49
Figura 8 - Sobreimpressão de Méliès no filme “L'Homme à la tête en caoutchouc” (O Homem da Cabeça de Borracha).....	54
Figura 9 - Imagens do filme Koyaanisqatsi .....	55
Figura 10 - Método de projeto de Asimow, Mesarovic/Watts e essência do modelo icônico .....	58
Figura 11 - Método de Archer e essência do modelo.....	59
Figura 12 - Diagrama da decomposição do problema em declarações subordinadas .....	60
Figura 13 - Método de Alexander e essência do modelo .....	61
Figura 14 - Método de Jones e essência do modelo.....	62
Figura 15 - Método de Koberg e Bagnall e essência do modelo .....	63
Figura 16 - Método de Löbach e essência do modelo.....	64
Figura 17 - Método de Munari e essência do modelo .....	66
Figura 18 - Método de Lawson e essência do modelo .....	67
Figura 19 - Método de Hubka e essência do modelo .....	68
Figura 20 - Método de NPDP e essência do modelo .....	70
Figura 21 - Método do Design Thinking e essência do modelo.....	71
Figura 22 - Análise das metodologias de processo de projeto .....	74
Figura 23 - Síntese das etapas de projeto .....	75
Figura 24 - Etapas na pré-produção.....	81
Figura 25 - Ferramentas narrativas utilizadas no início da pré-produção.....	82
Figura 26 - Exemplo de sequência de Plano Médio Geral, Plano americano e Primeiro Plano.....	85
Figura 27 - Ficha de personagem desenvolvida no experimento .....	118
Figura 28 - Argumento e roteiros desenvolvidos durante o experimento .....	119

Figura 29 - Roteiro, escaleta e <i>storyboard</i> desenvolvidos durante o experimento ..	120
Figura 30 - Clareza quanto ao usuário do projeto .....	125
Figura 31 - Clareza quanto aos usuários como usufruidores do projeto .....	126
Figura 32 - Clareza quanto às necessidades dos usuários .....	127
Figura 33 - Clareza quanto ao seu método de projeto .....	128
Figura 34 - Consideração sobre o usuário no processo de projeto .....	129
Figura 35 - Compreensão do usuário como parte do processo de projeto (experimento 1) .....	129
Figura 36 - Resultado do projeto do grupo 1E.....	132
Figura 37 - Estudante realizando as atividades no segundo piloto .....	136
Figura 38 - Clareza quanto ao usuário do projeto .....	143
Figura 39 - Clareza quanto aos usuários como usufruidores do projeto .....	144
Figura 40 - Clareza quanto às necessidades dos usuários .....	145
Figura 41 - Clareza quanto ao seu método de projeto .....	146
Figura 42 - Consideração sobre o usuário no processo de projeto .....	147
Figura 43 - Resultado do projeto do grupo .....	149
Figura 44 - Resultado do projeto do grupo 1A.....	343
Figura 45 - Resultado do projeto do grupo 1B.....	344
Figura 46 - Resultado do projeto do grupo 1C .....	345
Figura 47 - Resultado do projeto do grupo 1D .....	346
Figura 48 - Resultado do projeto do grupo 1F .....	347
Figura 49 - Resultado do projeto do grupo 2A.....	348
Figura 50 - Resultado do projeto do grupo 2B.....	350
Figura 51 - Resultado do projeto do grupo 2C .....	351
Figura 52 - Resultado do projeto do grupo 2D .....	352
Figura 53 - Resultado do projeto do grupo 2 .....	353
Figura 54 - Resultado do projeto do grupo 2F .....	354
Figura 55 - Resultado do projeto do grupo 2G .....	356
Figura 56 - Resultado das etapas de projeto do grupo .....	357
Figura 57 - Resultado do projeto do grupo .....	358
Figura 58 - Resultado das etapas de projeto do grupo .....	361
Figura 59 - Resultado do projeto do grupo .....	362
Figura 60 - Resultado das etapas de projeto do grupo .....	363
Figura 61 - Resultado do projeto do grupo .....	364

Figura 62 - Processo de projeto do grupo verde-alecrim .....	366
Figura 63 - Resultado do Argumento do Grupo.....	366
Figura 64 - Resultado do projeto do grupo .....	367
Figura 65 - Resultado das etapas de projeto do grupo .....	368
Figura 66 - Resultado do projeto do grupo .....	369
Figura 67 - Resultado das etapas de projeto do grupo .....	370
Figura 68 - Resultado do projeto do grupo .....	371
Figura 69 - Resultado das etapas de projeto do grupo .....	373
Figura 70 - Resultado do projeto do grupo .....	374
Figura 71 - Resultado das etapas de projeto do grupo .....	375
Figura 72 - Moodboard do grupo.....	376
Figura 73 - Resultado do projeto do grupo .....	377
Figura 74 – Ficha de personagens.....	378
Figura 75 - Resultado das etapas de projeto do grupo .....	379
Figura 76 - Resultado do projeto do grupo .....	380

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Resultado quantitativo da <b>P2</b> - palavras chaves no Portal Capes .....	35
Quadro 2 - Seleção dos resultados da <b>P2</b> no Portal Capes .....	35
Quadro 3 - Resultado quantitativo da <b>P3</b> - palavras chaves no Google Acadêmico .	36
Quadro 4 - Resultado quantitativo da <b>P3</b> - palavras chaves no Portal Cape.....	37
Quadro 5 - Resultados da seleção de artigos na <b>P2</b> .....	37
Quadro 6 - Análise das metodologias de processo de projeto .....	73
Quadro 7 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na pré-produção .....	89
Quadro 8 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na produção .....	90
Quadro 9 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na pós-produção .....	91
Quadro 10 - Síntese do modelo conceitual que integra a narrativa cinematográfica no processo de projeto .....	102
Quadro 11 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na pré-produção .....	105
Quadro 12 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na produção .....	106
Quadro 13 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na pós-produção .....	107
Quadro 14 - Proposta do Framework .....	110
Quadro 15 - Adaptação de ferramentas cinematográficas para aplicação no processo de projeto arquitetônico (em mais detalhes no Apêndice F e Anexo 1) .....	112
Quadro 16 - Organização da Oficina por dia de atividade.....	114
Quadro 17 - Pontos e critérios de avaliação utilizados na observação semanal.....	116
Quadro 18 - Atividade realizadas pelas equipes .....	123
Quadro 19 - Projetos desenvolvidos durante o experimento Piloto.....	130
Quadro 20 - Pontos e critérios de avaliação utilizados na avaliação do projeto desenvolvido durante o experimento.....	131
Quadro 21 - Resumo da avaliação dos projetos desenvolvidos durante o Piloto....	134
Quadro 22 - Resumo da avaliação dos projetos desenvolvidos no Experimento....	152

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>16</b>
1.1	CONTEXTO E PROBLEMÁTICA.....	16
1.2	JUSTIFICATIVA E ABORDAGEM DO TEMA .....	19
<b>1.2.1</b>	<b>Pergunta de pesquisa.....</b>	<b>21</b>
1.3	OBJETIVOS.....	22
1.4	ESCOPO.....	23
1.5	1.6 MOTIVAÇÕES PARA O ESTUDO .....	24
1.6	ESTRUTURA DA PESQUISA.....	24
<b>2</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>26</b>
2.1	MÉTODO DE PESQUISA .....	26
2.2	DESIGN SCIENCE RESEARCH APLICADO A ESTA PESQUISA.....	27
2.3	RESULTADOS ESPERADOS .....	32
2.4	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	33
2.5	ENTREVISTAS .....	38
2.6	ESTUDO DE CASO .....	39
<b>3</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>42</b>
3.1	NARRATIVA.....	42
<b>3.1.1</b>	<b>Narrativa .....</b>	<b>42</b>
<b>3.1.2</b>	<b>Imersão e presença.....</b>	<b>47</b>
<b>3.1.3</b>	<b>Teoria dos mundos possíveis.....</b>	<b>50</b>
<b>3.1.4</b>	<b>A narratividade do cinema .....</b>	<b>51</b>
3.2	MÉTODOS DE PROJETO APLICADOS NA ARQUITETURA .....	55
<b>3.2.1</b>	<b>Metodologias projetuais - primeira geração .....</b>	<b>56</b>
<b>3.2.2</b>	<b>Metodologias projetuais - os enfoques da década de 70 .....</b>	<b>61</b>
<b>3.2.3</b>	<b>Metodologias projetuais - segunda geração .....</b>	<b>65</b>
<b>3.2.4</b>	<b>Metodologias pós 1990.....</b>	<b>69</b>
<b>3.2.5</b>	<b>Análise das metodologias de projeto.....</b>	<b>71</b>
<b>3.2.6</b>	<b>NARRATIVA CINEMATOGRAFICA APLICADA AO PROCESSO DE PROJETO ARQUITETÔNICO .....</b>	<b>76</b>
3.3	PROCESSO DE PRODUÇÃO NO CINEMA.....	80
<b>3.3.1</b>	<b>Etapas e técnicas da produção cinematográfica .....</b>	<b>80</b>
<b>3.3.2</b>	<b>A narrativa cinematográfica e ferramentas de construção .....</b>	<b>82</b>

3.3.3	Resumo das ferramentas da linguagem cinematográfica.....	88
4	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>93</b>
4.1	ENTREVISTAS COM ESPECIALISTAS.....	93
4.2	ADAPTAÇÃO DAS ABORDAGENS CINEMATOGRAFICAS PARA UMA NARRATIVA DO PROCESSO DE PROJETO .....	95
4.2.1	<b>Síntese do modelo com critérios de avaliação.....</b>	<b>102</b>
4.3	APLICAÇÃO DO PILOTO EM DISCIPLINA.....	103
4.3.1	<b>Planejamento.....</b>	<b>103</b>
4.3.1.1	<i>Seleção Das Abordagens Narrativas para Ensino de Projeto.....</i>	<i>104</i>
4.3.1.2	<i>Proposta do Framework e Adaptação das Ferramentas do Cinema para o Ensino de Projeto .....</i>	<i>110</i>
4.3.2	<b>Experimentos Piloto com Estudantes de Arquitetura .....</b>	<b>115</b>
4.3.2.1	<i>Coleta e análise de dados da observação .....</i>	<i>115</i>
4.3.2.2	<i>Registro de projeto pré-desafio e pós-desafio .....</i>	<i>124</i>
4.3.2.3	<i>Premissas de avaliação dos projetos desenvolvidos .....</i>	<i>130</i>
4.3.2.4	<i>Avaliação dos projetos desenvolvidos nos Pilotos .....</i>	<i>133</i>
4.3.2.5	<i>Avaliação dos experimentos piloto e adaptações para o experimento final</i> <i>135</i>	
4.4	EXPERIMENTO APLICADO A DISCIPLINA DE PROJETO.....	139
4.4.1	<b>Organização da disciplina .....</b>	<b>139</b>
4.4.2	<b>Coleta e análise de dados da observação .....</b>	<b>140</b>
4.4.2.1	<i>Registro de projeto pré-desafio e pós-desafio .....</i>	<i>143</i>
4.4.2.2	<i>Avaliação dos projetos desenvolvidos .....</i>	<i>147</i>
4.4.2.3	<i>Considerações sobre o experimento.....</i>	<i>150</i>
4.4.2.4	<i>Avaliação dos experimentos por meio de entrevistas com especialistas ..</i>	<i>156</i>
5	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>161</b>
	<b>REFERENCIAL.....</b>	<b>173</b>
	<b>APÊNDICE A – REGISTRO DA PESQUISA P2 .....</b>	<b>179</b>
	<b>APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM ESPECIALISTAS ..</b>	<b>202</b>
	<b>APÊNDICE C - FICHAS DE OBSERVAÇÃO .....</b>	<b>204</b>
	<b>APÊNDICE D - REGISTRO DE PROJETO PRÉ E PÓS DESAFIO .....</b>	<b>205</b>
	<b>APÊNDICE E - RESUMO SOBRE AS FERRAMENTAS CINEMATOGRAFICAS SELECIONADAS PARA APLICAÇÃO NO PROCESSO DE PROJETO ARQUITETÔNICO.....</b>	<b>208</b>

<b>APÊNDICE F - ADAPTAÇÃO DE FERRAMENTAS CINEMATOGRAFICAS PARA APLICAÇÃO NO PROCESSO DE PROJETO ARQUITETÔNICO .....</b>	<b>219</b>
<b>APÊNDICE G - LISTA DE FILMES SELECIONADOS PARA O EXPERIMENTO DE PROJETO .....</b>	<b>222</b>
<b>APÊNDICE H - PROCESSO DE PROJETO DOS PARTICIPANTES DOS EXPERIMENTOS REGISTRADO NAS FERRAMENTAS ADAPTADAS</b>	<b>224</b>
<b>APÊNDICE I – PROJETOS DESENVOLVIDOS NOS PILOTOS .....</b>	<b>342</b>
<b>APÊNDICE J – PROJETOS DESENVOLVIDOS NO EXPERIMÊNTO ....</b>	<b>357</b>
<b>APÊNDICE K - ROTEIRO DE ENTREVISTA COM ESPECIALISTAS - PROFESSORES DE PROJETO EM CURSOS DE ARQUITETURA, PARA VALIDAÇÃO DO MODELO CONCEITUAL APLICADO AO EXPERIMENTO .....</b>	<b>382</b>
<b>ANEXO A – EXEMPLOS DE FERRAMENTAS CINEMATOGRAFICAS.</b>	<b>384</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Neste capítulo apresenta-se a motivação para o estudo, justificativa e abordagem do tema. Descrevem-se os objetivos gerais e específicos, em conjunto com a delimitação da pesquisa e estrutura da tese.

### 1.1 CONTEXTO E PROBLEMÁTICA

O **ensino de projeto** arquitetônico desempenha um papel central na formação de arquitetos, pois envolve não apenas a transmissão de conhecimentos técnicos, mas também o desenvolvimento de habilidades criativas, analíticas e comunicativas (Schön, 2008). Esse processo requer uma abordagem que integre teoria e prática, estimulando os estudantes a compreenderem e explorarem as relações entre espaço, tempo, usuário e contexto. No entanto, as abordagens tradicionais frequentemente apresentam lacunas na maneira como essas dimensões são articuladas.

Neste contexto, a presente pesquisa é desenvolvida com o intuito de investigar a relação entre a narrativa cinematográfica e o processo de projeto arquitetônico, explorando as potencialidades dessa interseção para enriquecer a compreensão, representação e comunicação do espaço projetado.

A partir de um embasamento teórico em **narrativa**, fundamentado em obras de autores como Ryan (2006), Murray (2017) e Eichner (2014) busca-se compreender como os conceitos de narrativa, imersão e presença podem ser aplicados no contexto do projeto arquitetônico. A narrativa é aqui concebida como uma sequência encadeada de eventos, capaz de evocar imagens mentais e criar uma representação coesa de um mundo ficcional ou real. A imersão, por sua vez, refere-se ao envolvimento profundo do espectador ou usuário com essa narrativa, enquanto a presença se relaciona com o sentimento de estar dentro desse mundo, sem a mediação da realidade.

Tais conceitos, fundamentais para a compreensão da narrativa, são, posteriormente, assimilados dentro da narrativa cinematográfica. A **narrativa cinematográfica** é a organização de eventos ou ações em uma sequência coesa, que utiliza elementos visuais, sonoros e temporais para contar uma história ou

transmitir uma ideia, explorando as possibilidades expressivas do cinema para envolver emocionalmente o espectador e construir um sentido de continuidade. (Bordwell; Thompson, 2008).

No **processo de produção cinematográfico** a narrativa permeia todas as etapas: na fase inicial, pré-produção, é estabelecida por meio do desenvolvimento do gênero, tom e clima do filme. Ferramentas como o argumento, sinopse, roteiro e escaleta são utilizadas para organizar e desenvolver a história que se pretende contar; enquanto na pós-produção, durante a edição ou montagem, o ritmo cinematográfico é criado pela organização dos elementos fílmicos em uma sucessão temporal que influencia diretamente a experiência do espectador. Ao analisar as etapas e técnicas da produção cinematográfica, bem como as ferramentas narrativas, busca-se compreender como esses elementos contribuem para a criação de uma obra coesa e como estas ferramentas podem ser adaptadas e aplicadas no processo de projeto arquitetônico.

Por fim, esses referenciais são relacionados ao processo de projeto. O **processo de projeto** pode ser descrito como um conjunto de etapas interativas, voltadas para a concepção de um espaço. Esse processo passa por várias etapas, dentre elas estão o conceito, o partido arquitetônico, o pré-dimensionamento e o programa de necessidades (Ching, 2013). Enquanto a **metodologia de projeto** refere-se ao conjunto de princípios, abordagens e métodos que orientam o desenvolvimento do projeto, fornecendo ferramentas e estratégias para guiar as etapas de concepção, análise e execução de soluções arquitetônicas (Lawson, 2011).

Partindo da compreensão do tema, identificou-se uma lacuna em relação à utilização do conceito de narrativa aplicada ao processo de projeto. Embora este seja frequentemente utilizado como elemento norteador para o desenvolvimento de soluções, carece de estruturação e aplicação específica no ensino (e no processo) de projeto. A revisão da literatura apontou poucas aplicações da narrativa cinematográfica no processo de projeto de arquitetura, apesar das correlações teóricas estabelecidas entre os dois campos. Estas pesquisas tiveram como foco abordagens teóricas relacionadas à significação do objeto arquitetônico (Pallasmaa, 2001; Koeck, 2012; Rattenbury, 1994), e, quando relacionadas ao processo de projeto, referiram-se, principalmente, ao uso do vídeo para o estudo das

possibilidades do espaço tridimensional digital ou a representação em vídeo como produto final de um determinado projeto. Quando aplicadas ao ensino de projeto de arquitetura apresentou abordagens fragmentadas, parciais e pontuais, sem uma estruturação que aponte instruções, métodos e ferramentas específicas (Pazmino, 2015).

Como exemplo, Aroztegui (2009 e 2013) realizou um experimento de ensino com estudantes de arquitetura a partir da utilização de *storyboard* e *animatics*, associada ao método de levantamento etnográfico para expressar o senso de lugar na fase de análise de projeto, por um grupo de graduandos. Embora os resultados tenham mostrado que houve uma desconexão entre a produção dos vídeos e a proposta de projeto, por parte de alguns estudantes, segundo a autora, o fato indica a necessidade de reformular aspectos didáticos que permitam uma melhor articulação dos alunos em relação às ferramentas utilizadas. Os pesquisadores Dollens (2016) e Clear (2013) também se basearam em ferramentas cinematográficas para incorporar aspectos específicos no processo de projeto, como a representação do movimento e a evolução da edificação com o entorno imediato. Além disso, Clear (2013) defende a utilização da animação e simulação digital, com apoio da narrativa cinematográfica, na educação arquitetônica, por incorporar a dimensão do tempo no processo de projeto.

Recentemente, por meio do design de interação, vêm sendo explorados novos métodos de projeto que incorporam o uso de narrativas (literárias e cinematográficas) em associação com outras ferramentas, como a abordagem pelo *design fiction* (Plowright, 2020), design especulativo (Auger, 2013) e design discursivo (Tharp; Tharp, 2013). Estes são métodos emergentes, que utilizam outras mídias - literatura, games e vídeo -, como referenciais, ao mesmo tempo em que tomam emprestado suas ferramentas e métodos de projeto. Esses caminhos que começam a ser explorados, importando abordagens de outras áreas de estudo, podem ser investigados dentro do processo de projeto arquitetônico, e, dada a proximidade de linguagem e significação, o cinema coloca-se como uma potencial área que pode ter suas ferramentas e procedimentos incorporados ao processo de projeto (Pallasmaa, 2001; Ebrahimi Asl; Mizban, 2016; Bergera, 2018; Barut, 2020; Luciano et. al., 2021).

O presente trabalho teve prosseguimento com a elaboração de um método que integra a narrativa ao processo de projeto. Entende-se o **método de ensino** como a aplicação prática dos processos de ensino, estruturando as atividades em sala de aula para facilitar a aprendizagem, enquanto que por **metodologia de ensino** entende-se o estudo mais amplo dos princípios e fundamentos que embasam os métodos. Assim, a estruturação deste método de projeto, que integra a narrativa cinematográfica, pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de dois modos. De um lado, na organização e planejamento de uma disciplina para professores com pouca experiência em docência, do outro lado, auxiliar o estudante a organizar e significar os dados gerados ao longo do processo. Com a pesquisa proposta busca-se uma compreensão sobre as relações entre arquitetura e cinema sob a perspectiva do ensino de projeto, indicando possibilidades de uso da narrativa e das ferramentas cinematográficas (serão vistas no item 3.4.3) dentro do processo projetual e indicando quais as mais adequadas.

## 1.2 JUSTIFICATIVA E ABORDAGEM DO TEMA

Ambas as áreas - arquitetura e cinema - possuem forte comunicação visual na percepção e transmissão de conteúdos (Asl; Mizban, 2016), podendo uma área influenciar a outra na significação do produto gerado e expandir essa conexão levando a novas ideias e métodos de comunicação visual (Pallasmaa, 2012; Tschumi, 1996; Nouvel, 1987). A arquitetura e o cinema compartilham noções comuns: ambas trabalham com o espaço, o tempo e a narrativa. A percepção visual e a comunicação com o público por meio desses componentes que direcionam o olhar do espectador no filme ou na obra de arquitetura.

Afora seus atributos comuns, ambas as áreas possuem recursos específicos de seus meios. O cinema utiliza atributos de cena audiovisual, como os efeitos sonoros e enquadramentos, que tornam a experiência diegética, tal qual elementos não diegéticos, como trilha sonora e narração - todos estes recursos influenciam na percepção e imersão do espectador na leitura da mídia. O olhar do espectador é atraído pelo movimento, pela mudança de luz e de forma, pois nosso cérebro é mais adequado para perceber diferenças do que manter a concentração em estímulos uniformes por um longo tempo (Bordwell, 1997; Block, 2001).

A arquitetura, por sua vez, possui elementos perceptivos próprios, como a textura e o cheiro. O primeiro é lido pelo tato, e também pela visão, como extensão do tato. Assim, um material em contato com a pele tem seu peso, temperatura, densidade e textura lida. De maneira similar, os pés sentem a densidade e textura da superfície. Os odores são característicos de determinados materiais e ambientes, podendo nos remeter a lembranças e memórias. Estas percepções contribuem na leitura e compreensão da arquitetura no espaço (Pallasmaa, 2012).

Para além da interdependência aceita entre cinema e arquitetura (Asl; Mizban, 2016; Koeck, 2012; Rattenbury, 1994), mais recentemente, pesquisadores empenham-se na compreensão de como a narrativa, tal e qual o tempo e o espaço representados, podem incentivar nos estudantes uma maior conscientização do significado gerado pela proposta de projeto, bem como explorar alternativas didáticas que estimulam maior engajamento dos alunos na busca por resultados (Bergera, 2018).

A arquitetura como elemento da sociedade humana está em contínua ação, readequação e releitura, e não deve ser concebida sem a consideração de tempo e espaço (Koeck, 2012; Nouvel, 1987), nas palavras de Jean Nouvel<sup>1</sup>:

A arquitetura existe, como o cinema, em uma dimensão de tempo e movimento. Pensa-se, concebe-se e lê-se um edifício em termos de sequências. Erguer um edifício é prever e buscar efeitos de contraste e articulação ligados à sucessão de espaços por onde se passa - Jean Nouvel (Pritzkerprize, 2022, tradução nossa).

Ambas as áreas conseguem trabalhar e representar o tempo, o movimento e o espaço, pontos que permitem ao cinema um meio apropriado para representar a arquitetura. Com base nessa articulação entre as duas áreas, Tschumi (1996) sugere a utilização de filmes como realidade base para a concepção arquitetônica, uma vez que temos muitas narrativas desenvolvidas. Bergera (2015; 2018) utilizou filmes em um experimento com docentes, o objetivo era que a mídia desse a base para discussões iniciais de projeto, com relação a contexto e usuários. Esta aplicação não apresentou condicionantes restritivos à aprendizagem, ao contrário, estimulou a variedade de ideias projetuais bem como a sua representação. Richard Koeck (2012) aponta o potencial do cinema para representar a arquitetura em maneiras que enfatizam as intenções do projeto, com o uso de ferramentas

---

<sup>1</sup> Jean Nouvel é arquiteto e ganhador do prêmio Pritzker de 2008. O arquiteto sempre comparou seu próprio trabalho a de um diretor de filmes.

cinematográficas como cortes, enquadramentos, dissoluções, iluminação e ângulos da câmera, contribuindo para os processos de construção de significado.

Pelas experiências prévias desenvolvidas, pode-se considerar que a introdução de elementos filmicos enriquece as interpretações narrativas utilizadas em projeto voltado ao usuário (Grimaldi; Fokkinga; Ocnareescu, 2013). Uma vez que a narrativa cinematográfica consegue se infiltrar no espaço arquitetônico, representado no filme, e alterar o sentido do espaço retratado, de forma correlata, o espaço arquitetônico participa da construção da narrativa do filme (Barut, 2020; Asl; Mizban, 2016; Bergera, 2018).

Com base na correlação de noções comuns entre as duas esferas - arquitetura e cinema -, as pesquisas citadas buscaram investigar como a narrativa fílmica pode contribuir para propostas didáticas em processo de projeto arquitetônico e como ferramentas específicas da área do cinema podem ser aplicadas no ensino de arquitetura. A introdução de uma abordagem narrativa no processo de projeto pode auxiliar o estudante na organização do projeto, pelo enriquecimento das soluções projetuais com foco no usuário e na evolução do projeto no tempo.

A originalidade desta pesquisa está na estruturação de um modelo que relaciona o processo de projeto com a abordagem da narrativa cinematográfica - apontando etapas e desenvolvendo ferramentas adaptadas - com foco na relação do usuário com a arquitetura projetada e compreensão da evolução do projeto no tempo. Esta estrutura permitirá explorar as contribuições no ensino, pois existem poucos estudos que relacionam a narrativa na prática projetual da arquitetura, e estes são de ferramentas isoladas, parciais e pontuais aplicadas ao projeto e de forma não estruturada. Desta forma, amplia-se uma discussão sobre o atual ensino de projeto nos cursos de Arquitetura e Urbanismo e possibilidades para pesquisas futuras. Como produto secundário, pretende-se apresentar o desenvolvimento de ferramentas cinematográficas adaptadas, as quais foram aplicadas em experimentos com estudantes.

### **1.2.1 Pergunta de pesquisa**

A pesquisa teve início com indagações gerais que auxiliaram a explorar o tema e nortear o início da investigação:

- A respeito da narrativa: O que é a narrativa? O que é a narrativa cinematográfica e como é desenvolvida?
- Sobre os métodos de projeto: Quais são os métodos de ensino e prática de processo de projeto?
- Estudos prévios: Quais aplicações no ensino já incorporaram ferramentas relacionadas à narrativa cinematográfica? Essas abordagens foram estruturadas em um método? A estruturação em um método entendida aqui é no sentido de possuir um conjunto de instruções, ações e ferramentas específicas (Pazmino, 2015).

Estes primeiros questionamentos foram revistos até chegar à pergunta de pesquisa: **Qual a contribuição da narrativa, por meio das estratégias e ferramentas cinematográficas, para o processo de ensino-aprendizagem do projeto arquitetônico?**

A esta indagação seguiu-se um questionamento prático: Como integrar a narrativa cinematográfica ao processo de ensino-aprendizagem do projeto arquitetônico? Esta pergunta ajudou a estruturar os experimentos conduzidos juntos aos discentes de arquitetura e urbanismo.

### 1.3 OBJETIVOS

Com base na pergunta de pesquisa foi definido o objetivo: **Analisar as contribuições da integração da narrativa cinematográfica, como estratégia de suporte do processo de ensino-aprendizagem, no desenvolvimento do projeto arquitetônico.**

Os objetivos específicos são:

1. Relacionar o processo de narrativa cinematográfica com os de projeto;
2. Reconhecer as metodologias e práticas de ensino em disciplinas projetivas que integrem a narrativa cinematográfica ao projeto arquitetônico;
3. Desenvolver formas de inclusão da narrativa cinematográfica no ensino de processo de projeto;

4. Identificar as características do método proposto (com inclusão da narrativa cinematográfica) e sua influência no processo de projeto, comparando com a abordagem tradicional;
5. Avaliar a viabilidade e a adequação preliminar do Modelo Conceitual e das ferramentas narrativas ao contexto de uma disciplina de projeto arquitetônico;
6. Mensurar o impacto do Modelo Conceitual na aprendizagem dos estudantes, em uma disciplina de projeto arquitetônico;
7. Validar criticamente o Modelo Conceitual a partir da percepção de docentes especialistas, identificando ajustes necessários para sua adoção em outras disciplinas de projeto;
8. Analisar os resultados da aplicação do modelo em disciplina projetual, identificando sua relevância e utilidade para o processo de ensino e aprendizagem do projeto arquitetônico e considerações sobre a pergunta de pesquisa.

#### 1.4 ESCOPO

A integração da narrativa cinematográfica como método e como ferramenta pode estar presente em diferentes disciplinas da escola de arquitetura. Nesta pesquisa, está delimitada a utilização de **narrativa cinematográfica no processo de projeto arquitetônico**, em experimentos com discentes no ensino superior.

Em relação à narrativa, esta pesquisa busca identificar estratégias e ferramentas que possam apoiar o processo de ensino-aprendizagem, para, posteriormente, aplicar em experimentos com estudantes. Em relação ao aspecto de ensino-aprendizagem, este se refere à aquisição do conhecimento na prática no projeto arquitetônico integrado à narrativa cinematográfica.

Esta pesquisa tem abordagem qualitativa pelo método Design Science Research (DSR), por estar de acordo com o objetivo de desenvolver uma proposta de um modelo de ensino. Este método tem a delimitação de generalização de resultados apenas para a mesma classe de problemas.

## 1.5 1.6 MOTIVAÇÕES PARA O ESTUDO

A pesquisa aqui apresentada teve início com base nos estudos realizados pela autora ao longo do mestrado a respeito das potencialidades e limitações da animação *stop motion* no ensino de projeto arquitetônico - relacionando cinema de animação à prática arquitetônica. Dois experimentos com discentes foram conduzidos como proposta de inserção de ensino da animação para exploração de aspectos dinâmicos e interativos do projeto.

Nesse percurso, percebeu-se a escassez de estudos que aplicam abordagens cinematográficas no ensino e aprendizagem do processo de projeto, principalmente com métodos desenvolvidos com foco no ensino. Na revisão de literatura, detectou-se que a maior parte das experiências de aplicação de abordagens cinematográficas eram correlações teóricas que não faziam aplicações práticas relacionadas ao ensino e à aprendizagem do processo de projeto.

Por fim, a atuação profissional da autora na área audiovisual e na docência em Arquitetura e Urbanismo também influenciou fortemente a escolha do tema. Uma década atuando em projeto cenográfico para cinema e televisão permitiu um aprendizado empírico nas relações de planejamento e projeto de artefatos entre as duas áreas. Com base nessas experiências, acredita-se que a integração da narrativa cinematográfica com o processo de projeto pode contribuir para com o ensino e aprendizagem em disciplinas de projeto arquitetônico.

## 1.6 ESTRUTURA DA PESQUISA

Este trabalho está organizado em cinco etapas, com a seguinte estrutura:

**Capítulo 1:** abordam-se os aspectos introdutórios: motivação para o estudo, problema e problemática, justificativa e abordagem do tema, pergunta de pesquisa, hipóteses, objetivos, delimitação e estrutura da pesquisa.

**Capítulo 2:** apresenta os procedimentos metodológicos utilizados neste trabalho: método de pesquisa e as etapas de pesquisa da tese com base na aplicação do método, revisão bibliográfica, métodos de coleta e análise de dados aplicados à entrevista e ao estudo piloto.

**Capítulo 3:** a partir da fundamentação teórica, são abordados os seguintes temas: 1) Narrativa - com o foco na sua relação com o processo de imersão e presença; 2) Métodos de Projeto aplicados na Arquitetura - identificação e caracterização de metodologias de projeto, apresentando um cruzamento teórico sobre estas abordagens e ao final abordagens com narrativa cinematográfica aplicada ao processo de projeto arquitetônico - definição, abordagens utilizadas, relações entre o cinema e o projeto em arquitetura e pesquisas prévias com aplicação de narrativa cinematográfica no ensino de projeto; e 3) Processo de Produção no Cinema – etapas e técnicas da produção e ferramentas da linguagem cinematográfica.

**Capítulo 4:** apresenta um modelo conceitual de adaptação de ferramentas e abordagens cinematográficas para a inserção de uma narrativa no processo de projeto, por meio da integração dos conhecimentos obtidos na revisão da literatura e dos dados coletados com professores. A partir do modelo conceitual, o *framework* é desenvolvido e aplicado em dois estudos piloto. Por fim, relata-se sobre a aplicação de um experimento, descreve-se os resultados e apresenta-se considerações sobre o modelo conceitual e ponderações para experimentos futuros.

**Capítulo 5:** apresentam-se as conclusões da pesquisa.

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo apresenta-se o método e as etapas de pesquisa, ferramentas de coleta e análise de dados.

### 2.1 MÉTODO DE PESQUISA

O *design science* é uma metodologia de pesquisa que estuda e propõe uma mudança no sentido de aprimorar um processo ou método, é uma investigação rigorosa e que ao mesmo tempo gera um resultado relevante para o contexto no qual está sendo realizada:

Design Science é a ciência que procura desenvolver e projetar soluções para melhorar sistemas existentes, resolver problemas ou, ainda, criar novos artefatos que contribuam para melhor atuação humana, seja na sociedade, seja nas organizações (Dresch, 2013, p. 85).

Como metodologia, o design science possui conceitos fundamentais que partem da conscientização de um problema, e, posteriormente, a definição da classe de problemas e localização dos artefatos.

Os artefatos são **constructos, modelos, métodos e instanciações** elaboradas pelo homem, funcionando como uma interface entre o ambiente interno e o externo de um determinado sistema, podendo ser identificado na revisão sistemática ou pode ser um novo produto (Dresch, 2013). Sendo novo, não necessariamente tem como fim substituir o anterior, mas propor uma alternativa dentro de um novo contexto. Estes artefatos devem estar relacionados a uma classe, um conjunto de problemas que orienta a trajetória e o desenvolvimento do conhecimento para a avaliação do artefato. A generalização da solução pode ser inferida até a instância de classe, ou seja, a aplicabilidade da solução pode ser aplicada em todas as instâncias semelhantes desse problema.

Os artefatos desenvolvidos devem buscar por soluções satisfatórias, ou seja, suficientemente adequadas para o contexto em questão, sendo viáveis e não necessariamente ótimas. Esta solução possui validade pragmática, buscando assegurar sua utilidade para o problema, considerando a viabilidade da solução, particularidade do ambiente em que será aplicada e as reais necessidades dos interessados na solução.

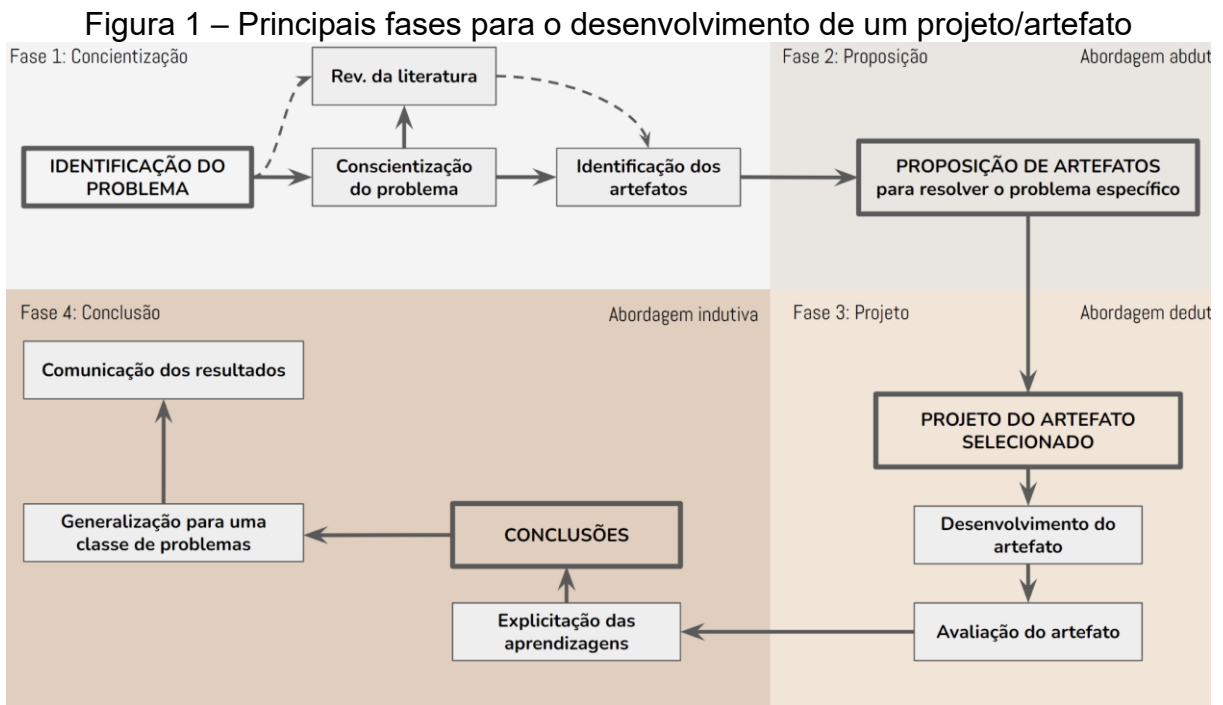
A construção das classes de problemas é realizada por meio de uma conscientização de problemas, sejam práticos ou teóricos, por meio de uma revisão da literatura, que pode incluir a base de dados científicos e a de dados técnicos. Nesta revisão identificam-se os artefatos e uma classe de problemas. Se o que foi encontrado não é suficiente para resolver a classe de problemas, então se tem que propor o artefato.

Design Science Research é o método de pesquisa que operacionaliza a investigação fundamentada em Design Science. Este estabelece passos para a construção, desenvolvimento e avaliação do novo artefato. Todos os passos específicos, particulares a cada pesquisa, devem ser descritos no método de trabalho.

## 2.2 DESIGN SCIENCE RESEARCH APLICADO A ESTA PESQUISA

O *design science research* (**DSR**) é o método que operacionaliza os conceitos de relevância e rigor na condução da pesquisa, buscando unificar teoria e prática; com o objetivo de construir artefatos, prescrever soluções e entender o artefato como o produto da pesquisa (Dresch; Lacerda; Junior, 2015). A seguir serão apresentados os procedimentos metodológicos desta pesquisa com base no DSR.

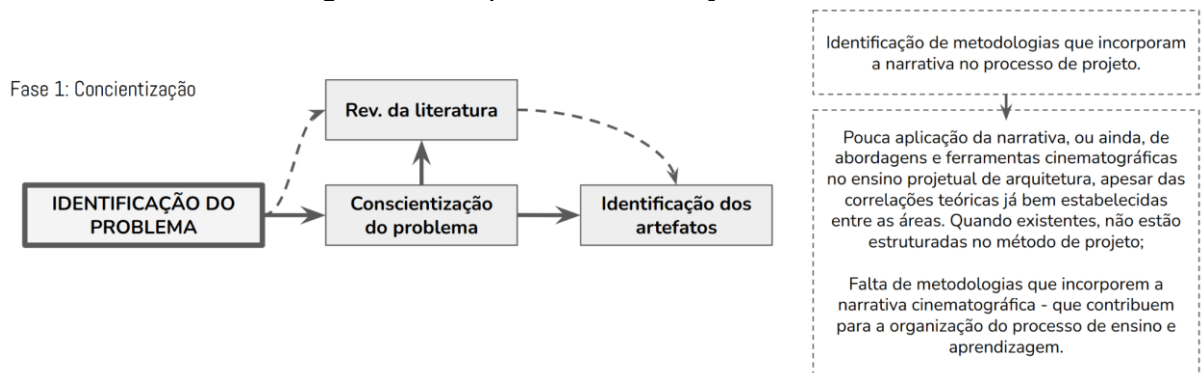
A **Figura 1** ilustra os passos principais, funcionalidades e requisitos para o desenvolvimento de um projeto/artefato no DSR, que pode ser dividido em quatro momentos: fase de conscientização; proposição de artefatos; projeto do artefato; e conclusões. A estratégia metodológica teve início com a **Identificação de um Problema**, identificado dentro de uma lacuna, que foi realizado por meio de uma **conscientização** do problema com base na revisão da literatura. Esta permitiu a **identificação dos artefatos** - artefatos aqui são entendidos como o que se tem hoje como resposta para esta problema. A pergunta de pesquisa é: Qual a contribuição da narrativa, por meio das estratégias e ferramentas cinematográficas, para o processo de ensino-aprendizagem do projeto arquitetônico? Portanto, a revisão buscou identificar as experiências prévias que incorporaram a narrativa cinematográfica, ou ainda, alguma estratégia ou ferramentas para a construção desta narrativa.



Fonte: Elaborado pela autora, adaptado de Dresch, Lacerda e Junior (2015)

Com a escassez de aplicação de abordagens com a narrativa cinematográfica, e ainda mais especificamente, de estratégias e ferramentas para a construção da narrativa cinematográfica, passa-se a etapa de proposição do artefato para resolver o problema específico - etapa abductiva (Figura 2).

**Figura 2 - Etapa de identificação do artefato**

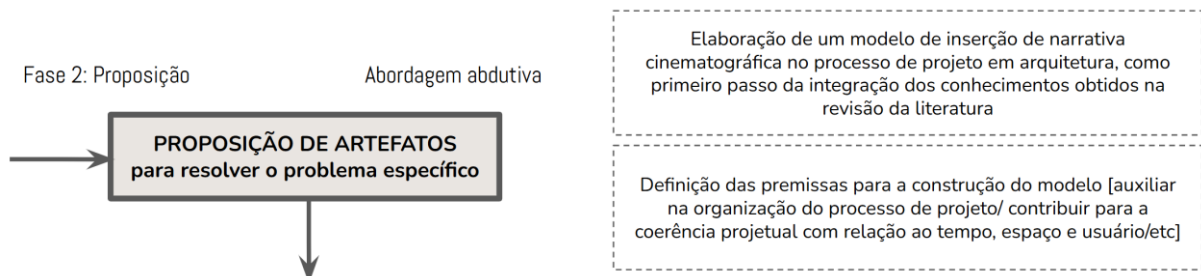


Fonte: Elaborado pela autora

A **Proposição do Artefato** (Figura 3) deve partir da análise do estado da arte sobre o problema e dos artefatos existentes como solução. É um processo essencialmente criativo, que deve propor soluções satisfatórias (Dresch; Lacerda; Junior, 2015). Aqui também se estabeleceu as premissas para a construção do

modelo que posteriormente foram retomadas como parâmetros de observação na coleta de dados do experimento com estudantes.

Figura 3 - Etapas de proposição de artefatos



Fonte: Elaborado pela autora

Na etapa dedutiva, elabora-se o **projeto do artefato** (Figura 4), considerando as características internas e o ambiente em que será aplicado, neste caso o projeto será um Modelo Conceitual (apresentado no item 4.2.1). O desenvolvimento do artefato deve registrar a heurística de construção, ou seja, as melhores regras que se pode considerar para sua preparação. Esta heurística foi construída com base na revisão da literatura e nas entrevistas com especialistas. O **projeto do artefato** teve dois momentos:

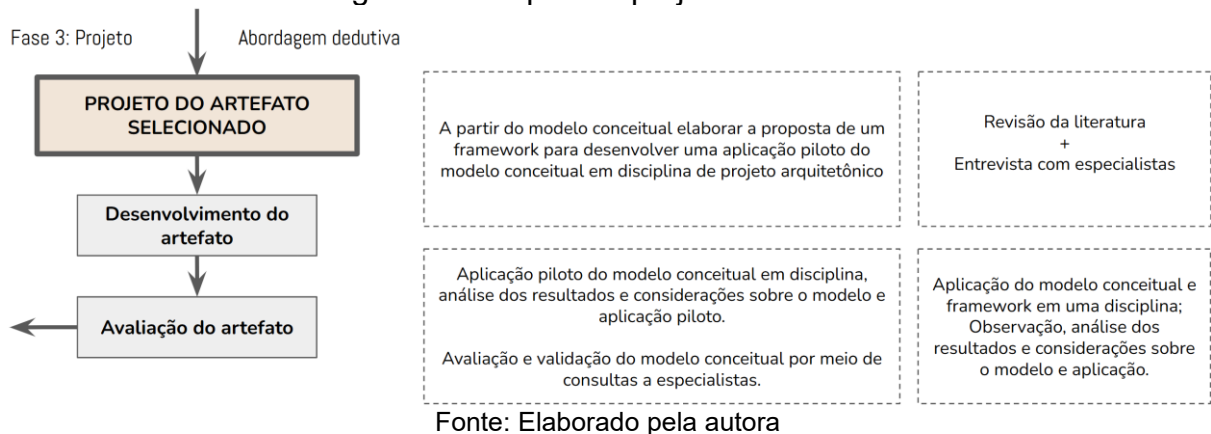
1. Identificação das características da abordagem com narrativa cinematográfica em comparação com a abordagem tradicional - características distintas (apresentado no item 4.2); e
2. Proposta de Modelo Conceitual traduzida em um *Framework* - para desenvolver uma Aplicação Piloto em disciplina de projeto arquitetônico (apresentado no item 4.3.1.2).

Esse *Framework* foi desenvolvido com base na revisão da literatura e entrevistas com especialistas - aqui entendidos como professores de projeto. Estes depoimentos foram tratados por análise de conteúdo (Bardin, 1977).

Durante a etapa de desenvolvimento do artefato tem-se a aplicação Piloto do Modelo Conceitual e *Framework* em uma disciplina - ou somente Piloto. Este *framework* se baseou em uma estrutura de aulas de projeto com incorporação da narrativa cinematográfica como método (organização das etapas, conjunto de instruções e forma de avaliação) e como ferramenta (adaptadas do instrumental cinematográfico e também os recursos próprios da área).

Como resultado, tem-se um **Piloto** com aplicação do modelo conceitual em uma disciplina, coleta e análise dos resultados, considerações sobre o modelo, e aplicação dos critérios de avaliação da pesquisa. Os instrumentos de coleta de dados desta etapa foram: a observação participante assistemática estruturada (ficha de observação), juntamente com coleta de relato de processo de projeto pré e pós a Aplicação Piloto - dados comparativos.

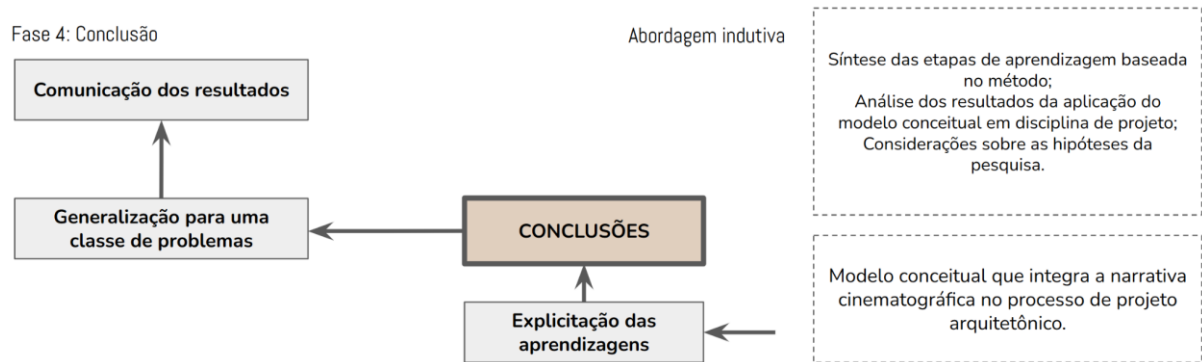
Figura 4 – Etapas de projeto do artefato



A **avaliação** consiste em medir o comportamento do artefato com relação à solução do problema e com as premissas previamente definidas. Essa avaliação, preferencialmente, deve ser feita em ambiente real, entretanto, se não for possível, pode ser realizada a partir da análise por especialistas. Por meio desses resultados se formalizam as heurísticas contingenciais - uma descrição relacionando o artefato e modo de funcionamento em um ambiente com determinadas características, pois mudanças no ambiente externo possivelmente acarretam mudanças no ambiente interno (Dresch, 2013). Nesta pesquisa, o modelo conceitual é aplicado dentro de uma disciplina de projeto. **A etapa de avaliação do artefato** será realizada por meio de **experimentos com estudantes** em uma disciplina de projeto, com análise dos resultados e considerações sobre a aplicação do modelo e ferramentas adaptadas. Nesta etapa, realiza-se um processo de observação com base nas premissas e características da abordagem com relação ao método tradicional da aula de projeto. Além disso, é realizada a coleta de dados por observação participante assistemática e estruturada (ficha de observação).

A **explicação das aprendizagens e Conclusões** deve assegurar que a pesquisa e seus resultados possam servir de referência para pesquisas futuras, explicitando as decisões tomadas e as limitações (Figura 5).

Figura 5 – Etapa de conclusão



Fonte: Elaborado pela autora

Na explicação das aprendizagens, que é a análise dos resultados das aplicações em experimento didático, será identificada sua relevância e utilidade para o processo de projeto arquitetônico e considerações sobre a pergunta de pesquisa. Assim, será apresentado:

1. **Síntese das etapas** - de aprendizagem baseada no método;
2. **Os modelos** - primeiro o conceitual, que integra a narrativa cinematográfica no processo de projeto arquitetônico, posteriormente os experimentos com estudantes, a versão final e as ferramentas adaptadas.
3. **Análise dos resultados** - da aplicação do Modelo Conceitual em disciplina de projeto, bem como, a contribuição dos instrumentos utilizados na estratégia cinematográfica em relação ao processo tradicional, registrando o que cada um deles agregou ao longo do processo;
4. **Considerações sobre a pergunta de pesquisa** - Qual a contribuição da integração da narrativa cinematográfica no projeto arquitetônico, para o processo de ensino-aprendizagem (como método e como ferramenta)?; e
5. **Contribuições de cada ferramenta adaptada** - como os instrumentos utilizados durante a estratégia cinematográfica contribuíram em relação ao processo tradicional, o que cada um deles agregou ao longo do processo.

A pesquisa se propõe a realizar uma avaliação empírica do modelo conceitual, o qual passará por versões ao longo das etapas de avaliação. Assim, terá a apresentação dos subprodutos:

- **Modelo Conceitual;**
- **Modelo da Aplicação Piloto;**
- **Modelo aplicado no Experimento;**
- **Ferramentas adaptadas.**

A etapa indutiva compõe, em um primeiro momento, a generalização para uma classe de problemas com a descrição do artefato e suas heurísticas de construção e de contingências. Em um segundo momento, diz respeito à comunicação dos resultados em trabalhos acadêmicos e artigos. A conclusão e a generalização serão apenas para uma classe específica de problemas (no caso as contribuições da narrativa cinematográfica) com considerações sobre as características e limitações do estudo dos produtos resultantes de cada etapa.

### 2.3 RESULTADOS ESPERADOS

O principal resultado esperado da pesquisa é a descrição das contribuições da integração da narrativa cinematográfica no processo de projeto. Como subproduto, tem-se a proposta dos modelos que integram a diegese no processo de projeto com o apoio de ferramentas próprias da área cinematográfica, adaptadas ao ensino de arquitetura.

Com a pesquisa proposta, busca-se uma compreensão sobre as relações entre arquitetura e cinema sob a perspectiva do ensino de projeto; aprender se a aplicação do modelo com integração da narrativa estimula a resolução do projeto para além da resolução do problema - possivelmente com foco na relação com futuros usuários, simulações da experiência espacial ou evolução do projeto no tempo; e apresentar e testar ferramentas cinematográficas adequadas e adaptadas ao ensino de projeto em ateliê.

O ensino e aprendizagem do processo de projeto possuem complexidades, e diferentes abordagens permitem o maior enfoque em um ou outro aspecto, nesse contexto, a carta da União Internacional de Arquitetos (UIA, 2011) indica que os métodos de formação e aprendizagem para arquitetos sejam diversificados, de modo a enriquecer o ateliê de projeto e acolher as demandas e problemas diversos.

Desse modo, podemos indicar possibilidades de uso da narrativa e das ferramentas cinematográficas dentro do processo projetual, e indicar quais as mais adequadas ou não ao processo de projeto, bem como sua integração com os demais instrumentos próprios da área.

A **avaliação** da pesquisa será apresentada na aplicação do Piloto e do Experimento. É de se esperar que o método contribua para a organização dos dados de projeto, de modo a ter-se soluções mais coerentes com relação aos aspectos narrativos - de tempo, espaço e usuário. Estas características serão avaliadas por meio de registros de processo de projeto realizados pelo aluno participante antes e depois da Aplicação Piloto/Experimento e coletados diariamente nas fichas de observação ao longo das aplicações didáticas. A aplicação do piloto permitirá correções tanto no modelo e nas ferramentas adaptadas, quanto nos critérios de avaliação do experimento final. Quanto à Avaliação dos Resultados, está reforçada pela validação em duas etapas:

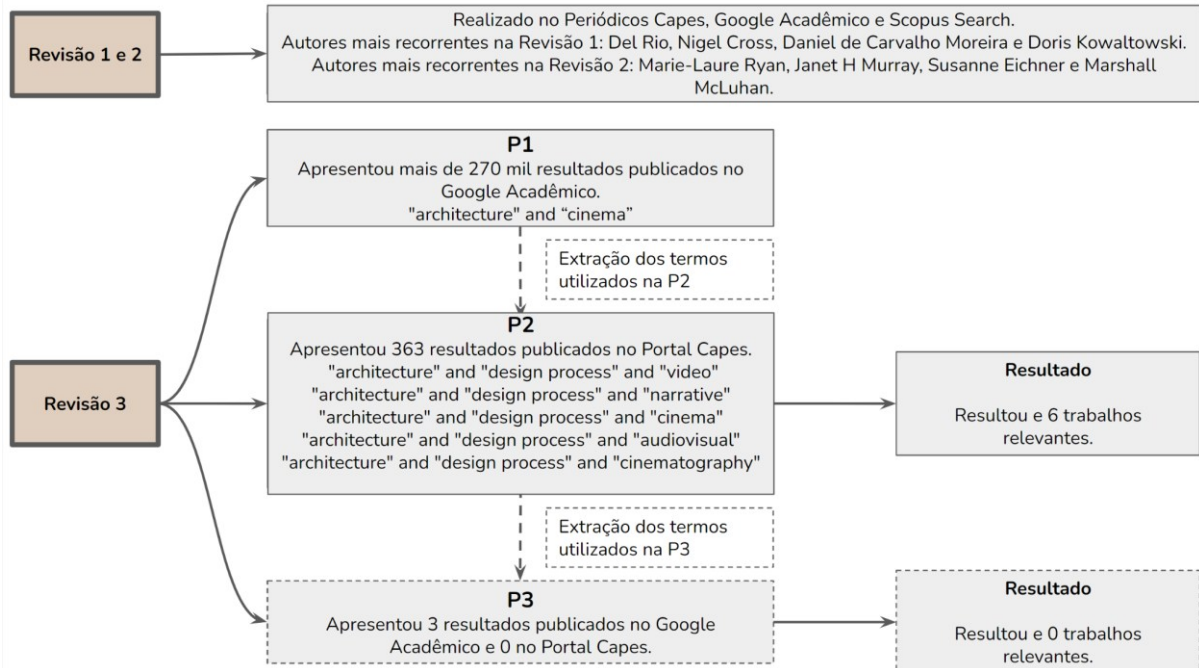
1. **Aplicação do Experimento** - Aplicação do modelo em experimento didático com estudantes de arquitetura;
2. **Entrevistas com especialistas da área temática** - professores de projeto em cursos de arquitetura, para validação do modelo conceitual aplicado ao experimento.

## 2.4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O referencial teórico abrangeu três temas, conforme **Figura 6**:

- Revisão 1.** Metodologias de processo de projeto em arquitetura - revisão narrativa com aplicação do método *Snowball*;
- Revisão 2.** Narrativa e processo de desenvolvimento da narrativa cinematográfica - revisão narrativa com aplicação do método *Snowball*;
- Revisão 3.** Abordagens cinematográficas aplicadas no ensino-aprendizagem de projeto - revisão narrativa-integrativa.

Figura 6 – Etapas da revisão bibliográfica e resultados



As **Revisões 1 e 2** foram investigadas livremente, seguido de pesquisas de palavras chaves no Portal de Periódicos Capes, Google Acadêmico e Scopus Search. Estas explorações preliminares retornaram um grande número de resultados, aparecendo em destaque, para o primeiro tema, os autores: Del Rio, Nigel Cross, Daniel de Carvalho Moreira e Doris Kowaltowski. Já em relação a Revisão 2, os autores mais mencionados foram Marie-Laure Ryan, Janet H Murray, Susanne Eichner e Marshall McLuhan.

A partir da leitura destes documentos, a pesquisa expandiu para abranger outros estudos dos autores citados, bem como, para os referenciais apontados pelos mesmos. Este procedimento (*snowball* - bola de neve) possibilita a procura de referências de artigos incluídos na pesquisa para identificar trabalhos que potencialmente sejam de interesse.

A **Revisão 3** procurou estudos que aplicaram abordagens cinematográficas no ensino-aprendizagem de projeto. A pesquisa teve início de forma exploratória (**P1**), e foi utilizada para a definição das palavras chaves e bancos de dados utilizados na revisão. Na sequência, foi pesquisado de forma estruturada em duas etapas: **P2** e **P3**.

A **P1** foi realizada em junho de 2021 e apresentou mais de 270 mil resultados publicados no **Google Acadêmico** que combinavam as palavras

"*architecture*" e "*cinema*". Prosseguiu-se com uma pesquisa mais restritiva ao incluir-se o termo "*design process*" aos outros dois, obtendo-se mais de 11 mil resultados no portal Google Acadêmico.

A partir destas primeiras buscas e leituras dos resumos dos trabalhos em ordem de relevância, experimentou-se buscas com outros termos gerais além da palavra cinema, nos últimos 5 anos, de artigos revisados por pares no **Portal Capes** (Quadro 1). A substituição de cinema por vídeo, audiovisual e *cinematography* teve objetivo de abranger sinônimos dado o baixo resultado inicial no Portal Capes, apenas com as palavras "*architecture*", "*design process*" e "*cinema*". A pesquisa foi realizada em julho de 2021, no Portal de Periódicos Capes - **P2** (Apêndice A).

Quadro 1 – Resultado quantitativo da **P2** - palavras chaves no Portal Capes

Termos pesquisados no Portal Capes	Nº de resultados	Código
"architecture" and "design process" and "video"	155	P1-A
"architecture" and "design process" and "narrative"	163	P1-B
"architecture" and "design process" and "cinema"	32	P1-C
"architecture" and "design process" and "audiovisual"	10	P1-D
"architecture" and "design process" and "cinematography"	3	P1-E

Fonte: Elaborado pela autora

Estes trabalhos passaram por uma primeira seleção, por meio da leitura dos resumos (Apêndice A), na qual separam-se os trabalhos que tinham afinidade com o tema da pesquisa (Quadro 2).

Quadro 2 - Seleção dos resultados da **P2** no Portal Capes

Termos pesquisados	Nº de resultados
"architecture" and "design process" and "video"	3 relevantes 20 possivelmente relevantes
"architecture" and "design process" and "narrative"	2 relevantes 21 possivelmente relevantes 9 repetidos
"architecture" and "design process" and "cinema"	1 relevante 7 possivelmente relevantes 6 repetido
"architecture" and "design process" and "audiovisual"	0 relevantes 1 possivelmente relevantes 2 repetidos
"architecture" and "design process" and "cinematography"	0 relevantes 1 possivelmente relevantes 2 repetidos

Fonte: Elaborado pela autora

Devido ao pouco retorno de trabalhos com abordagens cinematográficas aplicadas no ensino-aprendizagem de projeto, a seleção abrangeu todos os estudos que apresentavam **as relações entre as áreas de cinema e arquitetura por meio da utilização de ferramentas cinematográficas no processo de projeto em arquitetura**, ainda que não tivessem sido implementados no ensino segundo a classificação: Relevante para este estudo; Possivelmente relevante que depois foi descartado; Foge do escopo desta pesquisa; Repetidos.

Percebeu-se assim, que a grande maioria dos estudos não tinham relação com o escopo da investigação após a leitura dos resumos, e isso deveu-se em grande parte ao **formato da busca ser em qualquer parte do artigo**, como também o **uso de termos pouco restritivos**, tais como: *narrative*, *audiovisual* e *cinematography*, os quais não trouxeram novos dados, apenas artigos repetidos.

Com a leitura dos resumos, separou-se os termos específicos que podem relacionar arquitetura e cinema, que apareceram nos resumos selecionados: *architecture-fiction*; *architectural fictions*; *narrative*; *scenario*; e *spatiotemporal*. Com essas palavras fez-se novas pesquisas quantitativas em conjunto com os termos arquitetura e cinema. Buscou-se as palavras no título do artigo no **Google Acadêmico - P3** (Quadro 3), devido ao fato de não ter opção para a pesquisa no resumo, além dos resultados da pesquisa P1 ter constatado que poucos artigos são relevantes quando as palavras são buscadas em qualquer parte do texto.

Quadro 3 - Resultado quantitativo da **P3** - palavras chaves no Google Acadêmico

Termo pesquisado no Google Acadêmico	Nº de resultados
allintitle: "architecture" "cinema" "architecture-fiction"	0
allintitle: "architecture" "cinema" "architectural fictions"	0
allintitle: "architecture" "cinema" "narrative"	2
allintitle: "architecture" "cinema" "scenario"	1
allintitle: "architecture" "cinema" "spatiotemporal"	0

Fonte: Elaborado pela autora

Devido ao baixo número de resultados, optou-se por seguir a pesquisa com o portal de **Periódicos Capes**, utilizando os mesmos termos anteriores, no assunto de artigos revisados por pares, sem restrição de tempo (Quadro 4).

Quadro 4 - Resultado quantitativo da P3 - palavras chaves no Portal Cape

Termo pesquisado no Portal Capes	Nº de resultados
"architecture" "cinema" "architecture-fiction"	0
"architecture" "cinema" "architectural fictions"	0
"architecture" "cinema" "narrative"	5 (todos anteriores aos últimos 5 anos)
"architecture" "cinema" "scenario"	0
"architecture" "cinema" "spatiotemporal"	0

Fonte: Elaborado pela autora

A P3 resultou em poucos trabalhos, os quais, após a leitura de seus resumos, se mostraram específicos da área de cinema, sem adentrar na arquitetura como campo específico. A P2 resultou em trabalhos que investigaram o escopo desta pesquisa (Quadro 5), mas a leitura do resumo, introdução e conclusão dos artigos selecionados geraram resultados pouco significativos (Apêndice A), conforme

#### Quadro 05:

Quadro 5 - Resultados da seleção de artigos na P2

Ano	Código	Título do artigo e autoria
2017	P1-A	QUICI, Fabio. Architecture and visual narrative. In: <b>Proceedings</b> . MDPI, 2017. p. 1082.
2017	P1-A	PILSITZ, Martin. Drawing and Drafting in Architecture Architectural History as a Part of Future Studies. <b>Periodica Polytechnica Architecture</b> , v. 48, n. 1, p. 72-78, 2017.
2019	P1-A	LUS ARANA, Luis Miguel. Ficciones. De la arquitectura narrativa y las narraciones arquitectónicas al arquitecto como contador de historias. <b>Proyecto, progreso, arquitectura</b> , 20, 48-78., 2019.
2020	P1-B	MUMCU, Sema. An Alternative Learning Tool in Landscape Architecture: Filmic Landscapes and Their Potential Contributions//Peyzaj Mimarlığında Alternatif Bir Öğrenme Aracı: Film Peyzajları ve Potansiyel Katkıları. <b>Megaron</b> , v. 15, n. 1, p. 138, 2020.
2021	P1-B	MATTHYS, Mario et al. An “animated spatial time machine” in co-creation: reconstructing history using gamification integrated into 3D city modelling, 4D web and transmedia storytelling. <b>ISPRS International Journal of Geo-Information</b> , v. 10, n. 7, p. 460, 2021.
2018	P1-C	MUMCU, Sema; DÜZENLİ, Tuğba. Conceptual approaches and their inspiration sources in landscape architecture design studio. <b>Megaron</b> , v. 13, n. 4, 2018.

Fonte: Elaborado pela autora

Essa revisão permitiu uma compreensão, bastante geral, da problemática e, conseqüentemente, possibilitou direcionar os esforços quando da identificação de:

1. Pouca aplicação de abordagens da narrativa cinematográficas no ensino projetual de arquitetura, e as existentes são parciais e não estruturadas, apesar das correlações teóricas já bem estabelecidas entre as áreas;
2. Falta de metodologias que incorporem a narrativa cinematográfica que contribui para a organização do processo de ensino e aprendizagem.

A revisão da literatura apresentou abordagens fragmentadas, parciais e pontuais, sem uma estruturação que aponte instruções, métodos e ferramentas específicas (Pazmino, 2015) - lacuna específica que será explanada no item 3.3 deste trabalho. Como não foi encontrado um artefato que respondesse suficientemente ao problema, incorporou-se na etapa propositiva o desenvolvimento de um artefato para avaliar as possíveis contribuições da integração da narrativa cinematográfica no projeto arquitetônico. Este artefato é uma proposta de um modelo que integra a narrativa do processo de projeto.

## 2.5 ENTREVISTAS

Uma entrevista de pesquisa é uma conversa entre pesquisador e voluntário a qual possui uma estrutura e um propósito (Merriam; Tisdell, 2015). A finalidade da entrevista é permitir ver a perspectiva da outra pessoa, sendo necessária quando não podemos observar comportamentos, sentimentos ou como as pessoas interpretam o mundo ao seu redor.

Foram realizadas entrevistas semiestruturadas que foram aplicadas a todos os entrevistados. As entrevistas semiestruturadas possuem as seguintes características (Merriam; Tisdell, 2015; Alves, 1992):

- Inclui perguntas que podem ser usadas de forma flexível;
- Possui uma lista guia de perguntas ou questões a serem exploradas;
- Geralmente são exigidos dados específicos de todos os entrevistados;
- Sem redação ou ordem predeterminada.

Apesar de haver um roteiro, este pode ser adaptado conforme o desenrolar da entrevista. As perguntas são abertas e buscam evocar a verbalização que expresse a forma de pensar e agir da pessoa entrevistada com relação ao tema abordado, podendo, a partir daí, investigar razões, crenças e comportamentos.

As entrevistas da etapa de Projeto do Artefato foram realizadas com o objetivo de compreender o processo de ensino de projeto de professores atuantes, procurando entender as práticas de ensino e métodos aplicados, e se estes incluem abordagens narrativas (Apêndice B). Como critérios, foram considerados a experiência como professores de disciplinas de projeto arquitetônico; a titulação doutor/a; e ser concursados efetivos. Foram selecionados três professores, com formações distintas, que possuem interesse na inclusão de novas abordagens advindas da narrativa no ensino de projeto. A coleta de dados foi realizada presencialmente com duração aproximada de 50 minutos.

Nas entrevistas da etapa de avaliação do artefato também foram selecionados professores que analisaram e julgaram os resultados do estudo Piloto. Os dados coletados nesta futura etapa, a exemplo dos realizado na etapa de Projeto do Artefato, constarão de anotações e gravações de áudio que posteriormente serão transcritos na íntegra e serão tratados mediante análise de conteúdo, uma vez que este tipo de exame tem a utilidade de diminuir a subjetividade nas pesquisas qualitativas (Bardin, 1977).

Ambas as coletas de dados estão registradas e autorizadas pelo Comitês de Ética em Pesquisa da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CEP/CONEP), bem como a realização das oficinas com discentes, como descrito no próximo tópico.

## 2.6 ESTUDO DE CASO

Este momento da pesquisa aplicou e avaliou as contribuições da narrativa cinematográfica no ensino e aprendizagem de arquitetura, por meio de resultados qualitativos (observação e análise do material produzido). O planejamento do experimento seguiu as etapas explicitadas nos procedimentos metodológicos: proposição do artefato e projeto do artefato, este último composto de uma fase de desenvolvimento e uma de avaliação.

### **Proposição do Artefato**

Com a apuração realizada na revisão bibliográfica, foi possível compreender a linguagem cinematográfica, suas relações com a linguagem arquitetônica e as ferramentas aplicadas no cinema. Na proposição do artefato teve-se:

- A elaboração de um **modelo conceitual** de inserção de narrativa cinematográfica no processo de projeto em arquitetura, como primeiro passo da integração dos conhecimentos obtidos na revisão da literatura (apresentado no Capítulo 4);
- A **definição das premissas** para a avaliação prática no estudo de caso. As premissas levantadas foram:
  - Auxiliar na organização do processo de projeto;
  - Contribuir para a coerência projetual com relação ao tempo, espaço e usuário.

### **Projeto do Artefato**

O Modelo Conceitual foi desenvolvido em um *Framework* adaptado à disciplina e ao contexto de aplicação do estudo de caso. A cadeira é uma optativa do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Estadual de Santa Catarina. Este *Framework* foi empregado em duas oficinas Piloto, realizadas no segundo semestre de 2022 e, após adaptação, no primeiro semestre de 2023.

O *framework* definiu o planejamento do experimento com a escolha das ferramentas e estratégias a serem aplicadas, cronograma, formas de registro e avaliação. Os instrumentos da narrativa cinematográfica foram avaliados e adaptados para uso em ambiente de ensino com estudantes de graduação em arquitetura e urbanismo. Os instrumentos de coleta de dados desta etapa foram: a observação participante assistemática e estruturada (ficha de observação) e coleta de relato de processo de projeto pré e pós a Aplicação Piloto pelos próprios alunos - dados comparativos - bem como avaliação do projeto final entregue.

A observação assistemática para Richardson (1999) se caracteriza por ser uma observação mais livre, mas com um plano determinado de acordo com os objetivos que se pretende alcançar. Dessa forma, estabeleceram-se critérios tendo o foco de extrair as dificuldades que os alunos tiveram com as ferramentas e com o método, e as contribuições segundo as premissas de avaliação: auxiliar na organização do processo de projeto; contribuir para a coerência projetual com relação ao tempo, espaço e usuário. A observação foi documentada (anotação e imagem) com registro das atividades ao longo dos *workshops* (Apêndice C), previamente autorizado pelos participantes pela assinatura do TCLE (Termo de

Consentimento Livre Esclarecido) aprovado pelo CEP/CONEP (Comitê de Ética em Pesquisa / Comissão Nacional de Ética em Pesquisa).

O documento intitulado Registros de Projeto (Apêndice D) foi elaborado sob a forma de perguntas a serem respondidas individualmente a respeito do processo, com base nas mesmas premissas de avaliação utilizadas na observação assistemática. Este documento também passou por análise de conteúdo (Bardin, 1977).

Cumprindo com o objetivo de: Analisar as contribuições da integração da narrativa cinematográfica no desenvolvimento do projeto arquitetônico para apoiar o processo de ensino-aprendizagem, as propostas de projeto (produzidas pelos participantes no decorrer das oficinas) foram analisadas conforme critérios estabelecidos, tendo em vista as vantagens da utilização da narrativa cinematográfica. Por fim, os resultados das oficinas foram correlacionados ao que já foi estudado dentro do tema (contribuições da narrativa cinematográfica no ensino e aprendizagem de projeto) e futuramente foram analisados por professores especialistas por meio de entrevistas.

Uma vez que se trata de uma pesquisa com caráter qualitativo, com uma amostragem limitada, sua generalização dependerá do prosseguimento dos estudos na área e se limitará a instância da classe de problemas.

### 3 REFERENCIAL TEÓRICO

A fundamentação teórica desta tese é dividida em três seções que tratam sobre os temas narrativa, processo de projeto arquitetônico e produção cinematográfica.

#### 3.1 NARRATIVA

Nesta subseção, veremos a definição de narrativa, e, na sequência, o envolvimento profundo com uma narrativa por meio dos conceitos de imersão e presença. Por fim, explica-se o processo imersivo pela Teoria dos Mundos Possíveis.

##### 3.1.1 Narrativa

A narrativa é a exposição de um acontecimento, ou de uma série de acontecimentos, de forma encadeada. É um conceito amplo transmitido por diferentes mídias, da narrativa oral à audiovisual.

Para Ryan (2006), a narrativa tem por base eventos, que são a matéria prima de uma história. Uma definição de história bem aceita na área é “um evento ou sequência de eventos (a ação), e o discurso narrativo é como estes eventos são representados<sup>2</sup>” (Porter Abbott, 2021, p. 18).

A narrativa possui a característica de evocar histórias na mente, é uma “representação mental de estados e eventos causalmente conectados que capturam um segmento da história de um mundo e de seus membros<sup>3</sup>” (Ryan, 2004, p. 337). É a habilidade de evocar histórias na mente que distingue o discurso narrativo de outros tipos de texto.

A definição proposta acima apresenta a narrativa como um tipo de texto capaz de evocar certo tipo de imagem na mente de um sujeito cognoscente. Logo, um artefato possuir narratividade implica o sujeito, que interage com o artefato, ser capaz de evocar essa representação, quer exista texto ou não. Assim, pode-se

---

<sup>2</sup> Tradução nossa: “story is a event or sequence of events (the action); and narrative discourse is those events as represented”.

<sup>3</sup> Tradução nossa: “Narrative is thus a mental representation of casually connected states and events that captures a segment in the history of a world and of its members.”

reconhecer a narrativa em diferentes mídias como o texto, o filme ou a música. Além disso, tem-se ainda o método mais antigo de compartilhar histórias – a narrativa oral.

A narrativa é encontrada em todas as formas de arte: na literatura, no teatro, na música, nos quadrinhos, no rádio, nos videogames, nos jogos, na pintura, escultura e demais artes visuais e no cinema. Estas histórias podem ser categorizadas como não-ficção (como o jornalismo e as biografias) e ficção (como as narrativas fantasiosas e a prosa). No primeiro caso, o mundo deve ser avaliado em termos de sua precisão em relação a um mundo de referência externo, enquanto no outro, contemplar o mundo representado é um fim em si mesmo (Ryan, 2001). A seguir, veremos algumas características da narrativa: os modos narrativos e a estrutura.

### **Os Modos Narrativos**

Uma parte importante da narração é o modo narrativo, o conjunto de métodos usados para comunicar a narrativa por meio de um processo de narração. Em seus estudos, Ryan (2006) propõe considerar a construção e análise de narrativa dentro de quatro dimensões:

- 1. Dimensão espacial:** A narrativa deve ser sobre um mundo povoado por entidades individualizadas;
- 2. Dimensão temporal:** Este mundo deve estar situado no tempo e passar por transformações significativas;
- 3. Dimensão mental:** Alguns dos participantes nos eventos devem ser agentes inteligentes que têm uma vida mental e reagem emocionalmente aos estados do mundo;
- 4. Dimensão formal e pragmática:** A sequência de eventos deve formar uma cadeia causal unificada e levar ao fechamento. A história deve comunicar algo significativo ao destinatário.

As definições acima fornecem critérios para determinar o grau de narratividade de um texto e pode ser usada de base para uma tipologia semântica de textos narrativos. Enquanto o grau de narratividade depende de quantas das condições são satisfeitas, a tipologia depende da proeminência relativa das quatro dimensões (Ryan, 2006), assim, quando narrativas satisfazem todas as condições, estas ainda podem ser hierarquizadas pela ênfase que atribuem a uma das

dimensões. Como exemplo desses critérios aplicados a uma mídia, um livro com maior ênfase na dimensão temporal caracteriza uma narrativa frequentemente presente em *thrillers* e histórias de aventura. Enquanto uma narrativa com maior destaque para a dimensão espacial, como a construção e descrição detalhada de um mundo, é característica de filmes de ficção científica e fantasia. A dimensão mental está fortemente presente em filmes biográficos, no qual o personagem é visto como um agente inteligente que carrega cargas emotivas. Ao passo que a dimensão formal e pragmática, a necessidade de transmitir mensagens significativas, é uma característica de filme-documentário.

Portanto, o gênero de um filme - ou outra mídia - está relacionado ao modo narrativo predominante, e cada modo narrativo enfatiza determinadas características da história: a construção acurada de realidades fantasiosas; a progressão e importância do tempo nos eventos e história contada; a construção da emocionalidade e carisma de um personagem; ou a relevância de apresentar informação e como esta informação foi construída. Utilizar narrativas de determinados gêneros traz enfoque em determinada dimensão, logo, pode-se enfatizar as características desejadas pela escolha do gênero.

As dimensões temporal e espacial são de fundamental importância para tratar de aspectos arquitetônicos (Koeck, 2012; Nouvel, 1987), uma vez que as problemáticas de projeto são compreendidas no tempo e espaço, para atender aos usuários (Kowaltowski, 2011; Deliberador; Kowaltowski; Taralli, 2018). Logo, gêneros de fantasia e ficção-científica podem contribuir na compreensão de aspectos relativos à problemática de projeto, compreensão do meio ambiente e como referencial de arquitetura (Bergara, 2015; 2018).

### **A Estrutura Narrativa**

Toda narrativa, como exposição de fatos de forma encadeada, possui uma estrutura que pode ser resumida em **3 atos**:

- 1. Estabelecimento do mundo e os personagens;**
- 2. Apresentação do problema; e**
- 3. Desfecho.**

A ideia de três momentos, Início, Meio e Fim, é tão fundamental para a experiência humana que parece estar conectada à história: mesmo os trabalhos acadêmicos são divididos em 3 partes - introdução, desenvolvimento e conclusão.

A divisão em três atos frequentemente é atribuída a Aristóteles (Lanouette, 2012), que em Poéticas define que uma história é o que tem começo, meio e fim. Embora dê a entender a divisão em três etapas, apresenta uma estrutura em cinco estágios (Valente, 2008):

1. **Prólogo** - primeira cena que precede a entrada do coro;
2. **Párodos** - primeira intervenção do coro em conjunto;
3. **Episódios** - cenas no palco com participação de ao menos um ator;
4. **Estásimo** - atuação do coro na orquestra que marcava pausas na ação;
5. **Êxodo** - saída do coro.

No final do século XVIII, Goethe (1749-1832) e Schiller (1759-1805) desafiaram a fórmula de cinco atos na literatura, e René Pixerecourt (1773-1844), August von Kotzebue (1761-1819) e Eugene Scribe (1791-1861) fizeram o mesmo no teatro, baseando-se em técnicas que intensificam a ação (Lanouette, 2012). Estes artifícios, posteriormente, são adaptados para os primeiros filmes melodramáticos. Neste momento surge um esboço da estrutura de três atos do roteiro:

1. **Primeiro ato**: apresentação do personagem principal, exposição de fundo e montagem da situação;
2. **Segundo ato**: uma sequência de ações cada vez mais intensa e o conflito com um adversário;
3. **Terceiro ato**: o clímax, seguido por um desenlace em que a história é resolvida com credibilidade.

A partir dessa primeira estrutura se desenvolve e refina a narrativa com ferramentas específicas de cada área. Na mídia escrita, dá-se por estruturação dos capítulos e revisão do texto. Na narrativa cinematográfica, utilizam-se ferramentas visuais, painéis com sequência de ações, fichas de personagens e *concept-art* dos cenários (mundos).

De maneira similar ao que ocorre na narrativa literária e teatral, dá-se quanto a narrativa cinematográfica, ou seja, não existe uma fórmula, podendo ser dividida em números variados de sequências, eventos ou pontos da trama. No entanto, existe uma aceitação da divisão em três atos como o modelo estrutural fundamental para a criação da trama no cinema. Ainda que os termos utilizados possam diferir, o

estabelecimento da situação (Primeiro Ato), o desenvolvimento (Segundo Ato) e o clímax com a resolução (Terceiro Ato) permanecem.

No teatro a subdivisão marca mudanças de cena e podem derivar do sobrecarregado pelo levantar e abaixar das cortinas, para facilitar as mudanças de cenário ou intervalos. No filme, as divisões de atos descrevem partes do drama em que um conjunto de tarefas dramáticas específicas está sendo realizado, ou seja, utilizado para estruturar as ideias. A divisão em três atos para o cinema foi popularizada por Syd Field<sup>4</sup> no livro "*Screenplay: The Foundations of Screenwriting*"<sup>5</sup> (1979), no qual apresenta, além da estrutura, o conceito, o personagem, a cena de abertura até o ponto do roteiro finalizado:

1. **O primeiro ato** - geralmente utilizado para exposição dos personagens principais, seus relacionamentos e o mundo. Apresenta o confronto com o personagem principal - primeiro ponto da trama, e, assim, levanta uma questão dramática que será respondida no clímax do filme;
2. **O segundo ato** - normalmente retrata a tentativa do protagonista de resolver o problema (usualmente fica pior até ser resolvido). O protagonista tem que aprender a resolver seus problemas (desenvolvimento de personagem ou arco de personagem). Geralmente os protagonistas são auxiliados e incentivados por mentores;
3. **O terceiro ato** - apresenta a resolução da história. O clímax é quando as principais tensões da história têm seu ponto mais intenso e a pergunta dramática é respondida, deixando o protagonista com uma nova noção de quem ele realmente é.

Logo, a narrativa pode ser compreendida como uma sequência de ação no tempo, e pode ser estruturada em estágios - com o mínimo de três atos, que posteriormente podem ser subdivididos. Esta estrutura possibilita uma coerência na história com o problema inicial estabelecido tendo seu desfecho. Levando para o processo de projeto arquitetônico, a estruturação de narrativas pode auxiliar no estabelecimento dos critérios e objetivos principais do projeto, sendo sua realização permeada pela análise dos diferentes eventos cotidianos do personagem, bem como eventos futuros, auxiliando desta forma, não apenas no respeito às premissas

---

<sup>4</sup> Syd Field é produtor, professor, palestrante e autor de livros sobre roteiro para cinema. Consultor de roteiros para a 20th Century Fox, Disney Studios, Universal Pictures e Tri-Star Pictures.

<sup>5</sup> Roteiro: Os Fundamentos do Roteirismo já foi traduzido para 24 línguas e é usado em mais de 400 universidades.

previamente estabelecidas, mas também na construção de fluxos e espaços adequados às ações que serão realizadas pelo usuário, podendo estas narrativas serem mais simples ou complexas, a depender do projeto, disciplina e experiência do estudante. Nos tópicos seguintes serão apresentados os conceitos de imersão e presença e a Teoria dos Mundos Possíveis.

### 3.1.2 Imersão e presença

A **imersão**, envolvimento profundo com um texto ou narrativa de mídia, se dá com a ligação cognitiva e emocional do espectador de forma a se sentir dentro do mundo ficcional.

A imersão refere-se a um mundo que possui elementos e características suficientes para fazer o “espectador suspender sua crença por um período de tempo<sup>6</sup>” (Ryan, 2001, p. 89). O mundo criado não precisa ser igual ao real, mas deve ser coerente dentro de sua própria lógica, quer dizer, não deve ser uma coleção de fragmentos não correlacionados, mas peças que se conectam formando o todo.

Assim, a imersão pode ser compreendida como um ato de envolvimento profundo com uma narrativa, o qual envolve atividades cognitivas e emocionais por parte do leitor da mídia para se sentir dentro do mundo ficcional. Para que ocorra esta ação, é necessário que o espectador crie a crença no mundo ficcional representado - a “suspensão voluntária de descrença” de Coleridge (1817) - como apresentado na teoria do mundo possível (Ryan, 2001). Ou melhor, é necessário que o destinatário aceite a diegese da ficção e a remodele ativamente dentro de sua lógica.

Para Murray (2017), imersão consiste na experiência de ser transportado para um lugar simulado, fantasioso, e para que ocorra imersão é necessária a participação. A ação necessária para haver a experiência imersiva é: a criação ativa da crença (Murray, 2017) e o ato de recentralizar (Ryan, 2001).

Eichner (2014) chama atenção para a compreensão da imersão como um efeito estético que causa variadas possibilidades de envolvimento, para além da pura representação. O cinema facilita o ato de imersão e participação, isolando o destinatário do mundo real, ao mesmo tempo em que requer uma participação

---

<sup>6</sup> Tradução nossa: The question isn't whether the created world is as real as the physical world, but whether the created world is as real enough for you to suspend your disbelief for a period of time.

emocional e cognitiva, pois o envolvimento não apenas se dá com a visão, mas como extensão do tato (Mcluhan, 1969). De forma similar, o processo de projeto pode ser envolvente ao ponto de submergir o projetista no mundo que está criando, momentaneamente isolando-o do mundo real, com constante participação ativa emocional, cognitiva e ação física.

A **presença**, semelhante à definição de imersão, pode ser entendida como o sentimento de estar em um mundo virtual ou fictício, no qual o usuário tem uma ilusão de não mediação (Murray, 2017), em outras palavras, ignora o papel da tecnologia na experiência. Portanto a presença requer um envolvimento, um interesse no conteúdo da narrativa do mundo mediado. No cinema, técnicas como o movimento de câmera são empregadas para efetuar a presença, incentivando a ação de uma atenção contínua por parte do espectador.

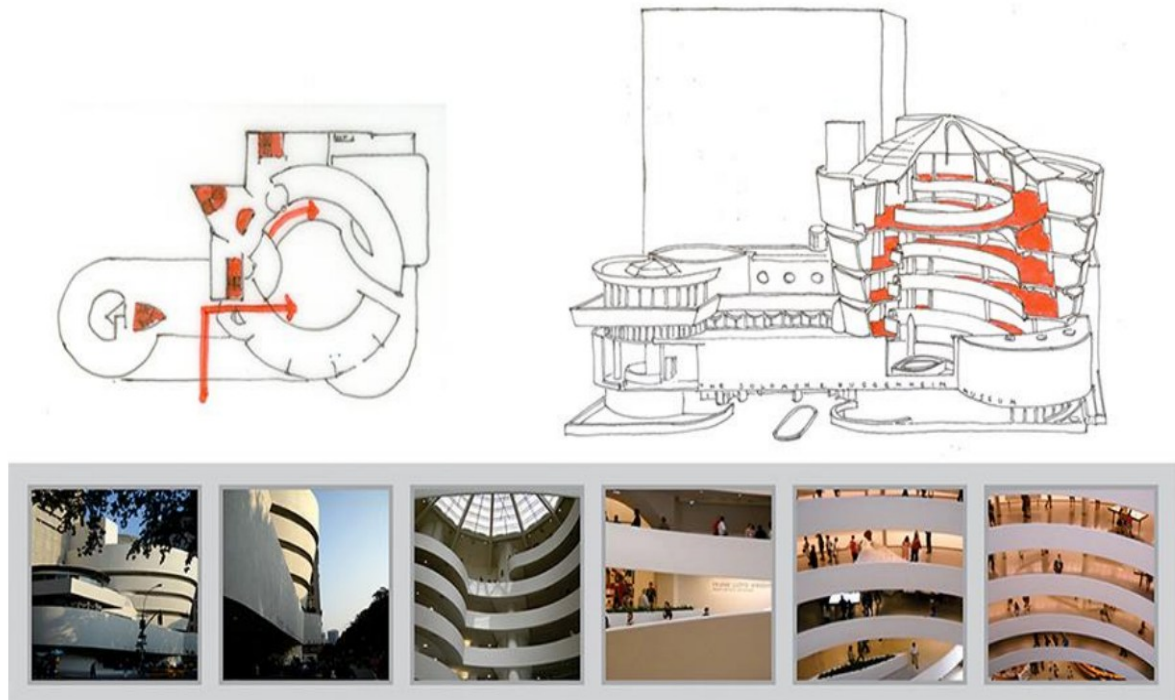
Murray (2017) afirma que o ato de assistir a um filme não é passivo, pois neste ato “pegamos espaços separados de várias locações e combinamos em um espaço contínuo que existe apenas em nossas mentes”, em outros termos, estamos constantemente construindo a narrativa, e possíveis finais da trama. Outro ponto que o autor destaca é que estamos sempre mais propensos a reforçar do que questionar a realidade da experiência, conseguinte, elegemos mudar nosso entendimento da história em favor de construir um esquema cognitivo que justifique a fantasia - uma participação ativa no acreditar e construir narrativas.

De forma correlata, no processo de projeto, a presença pode ser relacionada ao momento em que o projetista está sintetizando uma solução projetual antes de avaliá-la, em que é realizado um esforço de modo a dar coerência para uma possível solução, tendo em vista as diferentes diretrizes de projeto, usuários e espaço-tempo da construção.

Os projetistas empregam padrões conceituais-formais independentemente da experiência do observador, mas organizam o espaço do ponto de vista de um observador. Este ato de visualizar, por exemplo, a circulação pretendida no projeto, está ligado ao desdobramento sequencial de informações que são construídas de forma a justificar o projeto que está sendo elaborado. Os desenhos de estudo do Museu Guggenheim de Nova York, apresenta o sistema de circulação como definidor do partido arquitetônico, podemos supor que foi pensado a partir do ponto

de vista de um usuário, em uma sequência de visuais que permitem a apreciação do espaço como um todo (Figura 7).

Figura 7 - Sistema de circulação do Museu Guggenheim



Fonte: Tagliari; Florio, 2020<sup>7</sup>

Segundo Murray (2017), o artefato do “mundo imaginário não deve ser muito atraente, assustador, para que não seja quebrada a imersão”, necessitando de um limite claro entre o imaginário e o real. Para Eichner (2014), tanto a imersão quanto a presença requerem uma disposição para o envolvimento e descrença do receptor para receber o conteúdo da mídia ficcional e reconhecer como reais no momento. Deste modo, Eichner (2014) afirma não existir imersão de forma completa, uma vez que sempre temos consciência de nosso estar no mundo.

Ao interagir com uma mídia visual, toma-se consciência dos objetos de representação e da própria mídia, conseqüentemente o imediatismo pode ser compreendido como o estar na presença da mídia (Bolter; Grusin, 1996). Um filme proporciona “uma co-presença metafórica por meio da identificação narrativa” (Bolter; Grusin, 1996), querendo dizer que nosso sentimento de presença está relacionado à conexão que conseguimos estabelecer com o personagem principal.

<sup>7</sup> disponível em <https://enanparq2020.s3.amazonaws.com/MT/21860.pdf>, acessado em jan. de 2024.

Logo, o imediatismo pode ser alcançado e ao mesmo tempo limitado pela experiência concebida.

O sentimento é definido pela experiência do espectador como evocativa de uma resposta emocional e, portanto, autêntica e real (Bolter; Grusin, 1996). Em filmes vemos esforços neste sentido como o investimento em locações, recriação de lugares e ambientes, associando mídias e tecnologias, para dar aos espectadores o sentimento de estarem no mundo representado possível, criando um todo visual coerente dentro de sua própria lógica. No processo de projeto arquitetônico tem-se igualmente uma ênfase na representação do artefato como comunicador das ideias concebidas, buscando dar aos leitores do projeto (colegas ou clientes) o sentimento de estarem no espaço idealizado, criando ilustrações sequenciais do espaço, vídeos animados com trilhas sonoras e acrescentando detalhes específicos da vida cotidiana, como objetos e utensílios domésticos nos ambientes.

### **3.1.3 Teoria dos mundos possíveis**

A teoria dos mundos possíveis apresenta a realidade composta por muitas possibilidades de mundos hierarquizados, com um deles ocupando o centro do universo. O mundo central é o mundo “real”, enquanto os demais são possibilidades, sendo necessária alguma ponte com o mundo real para ter a relação de acessibilidade. Este critério é o que distingue um mundo possível de um impossível dentro dessa teoria. A teoria explica a ideia de narrativa - texto como mundo - de Ryan (2001), na qual atribui ao usuário um ato cognitivo de construção e reconstrução das possíveis realidades.

Não existe uma demarcação clara do que é o mundo real, sendo variável de pessoa para pessoa e de cultura para cultura. Ademais, o mundo real pode ser considerado tanto o mundo em que vivemos como também podemos considerar mundos fictícios e fantasiosos reais sob o ponto de vista de seus habitantes.

Os mundos irrealis, mas possíveis, ficam a distâncias variadas do centro do universo, dependendo da dificuldade de existirem e do quão distintos são do mundo que ocupa o centro do universo. A teoria ainda apresenta a possibilidade de recentralização - processo de imersão no qual experienciamos um mundo não real possível como real e o colocando no centro do universo. Este recurso pode ocorrer

com o leitor observando o mundo possível de fora, com consciência fortemente presente no mundo real, ou pode haver o processo de imersão no mundo irreal.

Em filmes de ficção e fantasia, a contemplação da representação criada transporta o leitor para dentro do mundo representado. A representação é parte integral da leitura mimética de não ficção, e com base nas representações avaliamos a verdade proposta no mundo do texto (Ryan, 2001). Um texto não mimético não incentiva a representação mental e não propicia a imersão, como observa Ryan (2001): “A profundidade da imersão depende do estilo da representação, bem como da disposição do leitor”.

A ideia de recentralização exige um esforço consciente de entender o mundo em que se está recentralizando. Essa mudança de ponto de vista está alinhada ao conceito de simulação mental (Ryan, 2003) e explica o fenômeno de participação emocional. Simulação é o ato de imaginar uma história por meio de uma representação viva, tentando antever os desdobramentos possíveis, por meio da visão dos personagens que vivem a trama que incorporamos. Dentro do processo de projeto, a incorporação da narrativa poderia incentivar a representação mental do espaço que está sendo construído e propiciar a imersão na realidade que está sendo criada. Com auxílio de ferramentas cinematográficas, pode-se incorporar essa narrativa, para além da modelagem geométrica e navegação pelo modelo, ainda na fase conceitual do processo, ao definirmos os objetivos, usuários e programa (essa ideia será retomada no capítulo 4).

#### **3.1.4 A narratividade do cinema**

A linguagem cinematográfica é uma forma de arte que utiliza uma série de elementos técnicos para criar uma experiência sensorial e emocional para o espectador (Rittner<sup>8</sup>, 1965). O autor destaca que, ao contrário do que se pode pensar, a linguagem cinematográfica não é universal, mas sim um conjunto de convenções culturais, históricas e artísticas que variam de acordo com o contexto em que o filme é produzido e recebido.

Existem muitos autores que já escreveram sobre este tema, cada um com suas próprias perspectivas e abordagens:

---

<sup>8</sup> Maurício Rittner é um autor e professor de cinema brasileiro, que tem obras publicadas sobre cinema e linguagem cinematográfica.

- David Bordwell e Kristin Thompson<sup>9</sup> descrevem a linguagem cinematográfica como uma gramática visual que inclui elementos como planos, ângulos e movimentos de câmera, iluminação, edição e som. Eles também enfatizam a importância da narrativa e da construção de personagens;
- André Bazin<sup>10</sup> defendia a ideia de que o cinema é uma forma de arte que reproduz a realidade de forma mais fiel do que outras mídias. O autor acreditava que a linguagem deveria ser utilizada para explorar a realidade e capturar a essência da vida humana;
- Jean-Luc Godard<sup>11</sup> acreditava que a linguagem cinematográfica deveria ser desafiada e questionada constantemente, e que os cineastas deveriam ser livres para experimentar e explorar novas formas de expressão visual e narrativa.

Esses autores escreveram sobre a linguagem cinematográfica em diferentes momentos da história, e cada um contribuiu para a construção de uma compreensão mais profunda do cinema como uma forma de arte e expressão cultural. Sendo o cinema uma linguagem em constante evolução, que se adapta e se reinventa a cada novo contexto histórico, social e tecnológico, influenciado por outras formas de arte, como a literatura, a pintura, a música e a fotografia, sua complexidade e riqueza dependem da habilidade do cineasta em utilizar esses elementos de forma integrada e criativa (Rittner, 1965).

Rittner (1965) discute a relação entre a linguagem cinematográfica e a narrativa, apontando que o cinema é uma forma de contar histórias que utiliza uma série de recursos visuais e sonoros para criar um universo narrativo próprio. Destaca a importância da construção de personagens, da criação de conflitos e da utilização de elementos simbólicos para a construção da narrativa.

A narrativa é um fator que condicionou a evolução posterior do filme enquanto linguagem, pois, a princípio, o cinema foi um processo mecânico de registro e reprodução de espetáculos visuais da vida, ou encenados (Metz, 1972;

---

<sup>9</sup> Autores do livro "Film Art: An Introduction", amplamente utilizado como um guia para a análise cinematográfica.

<sup>10</sup> Crítico de cinema e teórico francês, autor do livro "What is Cinema?".

<sup>11</sup> Cineasta francês que foi um dos principais representantes da Nouvelle Vague. Entre 1989 e 1998 escreveu "História (s) do cinema".

Bordwell, 1997). À medida que o filme se defrontou com os problemas da narração, o cinema se desenvolveu, por tentativas sucessivas de acerto e erro.

A linguagem cinematográfica pode ser utilizada para criar significados novos e complexos por meio da combinação de diferentes elementos visuais e sonoros, como enquadramentos, movimentos de câmera, edição, iluminação, som e personagens. A criatividade e habilidade do cineasta em utilizar as técnicas de forma integrada e coerente são fundamentais para a construção de uma narrativa impactante e significativa (Bordwell; Thompson, 2008). Bordwell e Thompson (2008) identificam diferentes técnicas para se trabalhar a linguagem cinematográfica como a: montagem, o enquadramento, o movimento de câmera, o som, a iluminação, a direção de arte e de atores.

A relação entre a linguagem cinematográfica e o gênero de filme implica que diferentes gêneros exigem diferentes abordagens e técnicas na construção da narrativa. Neste sentido, Rick Altman (2012) argumenta que o gênero é um elemento fundamental e que cada um deles possui suas próprias convenções e expectativas, destacando que a compreensão do gênero de um filme pode contribuir para a análise e interpretação da linguagem cinematográfica utilizada na obra.

Existem diversas formas de classificar os gêneros dos filmes, e diferentes autores utilizam diversos critérios. Podem ser divididos em narrativos (ficção) e não narrativos - experimentais, artísticos documentários e técnicos (Bordwell; Staiger; Thompson, 1985; Bazin, 1967). Os filmes não narrativos distinguem-se dos primeiros pelo conteúdo substancial mais do que pela linguagem, entendendo-se esta como a utilização da montagem, movimento de câmera e relações da imagem com a palavra.

Os filmes narrativos contam histórias lineares e coerentes - também são chamados de filmes de realidade (Bazin, 1967), os quais utilizam a linguagem cinematográfica para apresentar a realidade objetiva de forma mais direta. Dentro dos filmes narrativos, os pioneiros foram Méliès<sup>12</sup>, Porter<sup>13</sup> e Griffith<sup>14</sup> em desenvolver os princípios da linguagem cinematográfica. Mèlies inventou a

---

<sup>12</sup> Georges Méliès (1861-1938) foi um ilusionista e cineasta francês.

<sup>13</sup> Edwin S. Porter (1870-1941) foi um cineasta que combinou o estilo documentalista dos Irmãos Lumière e as fantasias teatrais de Georges Méliès.

<sup>14</sup> David Llewelyn Wark Griffith (1875-1948) foi o primeiro cineasta a utilizar dramaticamente o close, a montagem paralela, o suspense e os movimentos de câmera.

sobreimpressão (Figura 8), a técnica de exposição múltipla com máscaras e fundo escuro, o escurecimento, a fusão e a panorâmica.

Figura 8 - Sobreimpressão de Méliès no filme “L'Homme à la tête en caoutchouc” (O Homem da Cabeça de Borracha)



Fonte: Wikimedia, 2024<sup>15</sup>

Porter explorou a montagem paralela<sup>16</sup>, e Griffith definiu a função dos diversos processos em relação à narração fílmica, e organizou o início de uma sintaxe. Nesse processo, o cinema se tornou narrativo e conquistou atributos de uma linguagem.

Os não narrativos, ou filmes de imagem, segundo Bazin (1967), possuem uma estrutura e narrativa mais livres para criar uma realidade diferente da realidade objetiva. Um exemplo de filme não narrativo que usa a linguagem cinematográfica de forma eficaz é "Koyaanisqatsi" (1982), dirigido por Godfrey Reggio (Figura 9).

<sup>15</sup> disponível em

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a5/L%27hommealat%C3%AAtet.jpg>, acessado em agosto de 2024.

<sup>16</sup> Montagem que alterna quadros de duas sequências com objetivo de formar novos significados (implícitos) para o espectador.

Figura 9 - Imagens do filme Koyaanisqatsi



Fonte: Tumblr, 2024 <sup>17</sup>

Este filme experimental não contém uma narrativa tradicional, mas apresenta uma série de imagens e sons que exploram a relação entre natureza, tecnologia e humanidade. A produção do filme utilizou a fotografia com lapso de tempo, câmera lenta e outras técnicas para criar uma sensação de movimento e ritmo. As imagens variam de paisagens naturais a ambientes urbanos e muitas vezes são justapostas de maneiras inesperadas para criar novos significados e associações.

### 3.2 MÉTODOS DE PROJETO APLICADOS NA ARQUITETURA

Esta subseção apresenta uma breve introdução dos métodos de projeto arquitetônico, caracteriza-se as principais abordagens e teorias sobre o tema e como evoluíram ao longo do tempo. A análise caracteriza os trabalhos identificando suas características e limitações.

Quanto às ilustrações foram, quando possível, adaptadas de livros bem estabelecidos na área, atendendo uma padronização na representação de maneira a facilitar a leitura e análise dos métodos. Além da ilustração das etapas de cada

<sup>17</sup> Disponível em:

<https://64.media.tumblr.com/770d8f7687740e45735853f60046a3fb/111f38bf29f3249a-26/s540x810/1d5a18da0f35dba177153760b940f9306c773579.jpg>, acessado em agosto de 2024.

método, elaborou-se uma representação mais simplificada que possibilita visualizar semelhanças entre os métodos.

### **3.2.1 Metodologias projetuais - primeira geração**

O campo de investigação das metodologias aplicadas ao processo de projeto em arquitetura é motivo de frequentes definições e discussões, e, ainda que falte um consenso, algumas abordagens são mais definidas que outras (Kowaltowski, 2011). Diferentemente do projeto vernacular, intimamente ligando o projetar e o fazer, o processo de projeto tradicional resulta em uma importância central da representação de projeto. Uma vez que quem projeta não é a mesma figura que constrói, as representações devem transmitir instruções claras e sem equívocos às pessoas que edificam a obra.

As representações finais para a aprovação pelos clientes e pelos órgãos específicos são antecedidas por representações de projeto, feitos pelo projetista para se comunicar com colegas e consigo mesmo. Essa abordagem, com base na prancheta, passou a ser criticada conforme os projetos ficaram mais complexos, incorporando diferentes inovações - “Como algumas horas ou dias de esforço por parte de um projetista substituiriam o resultado de séculos de adaptação e evolução incorporados ao produto vernacular?” (Lawson, 2015, p. 36).

Neste contexto, os métodos científicos de pesquisa influenciaram os métodos de projeto surgidos a partir da década de 1950 (Kowaltowski, 2015; Lawson, 2015). Arquitetos e engenheiros propuseram técnicas a fim de melhorar o processo projetual e, por consequência, o produto final, deixando mais claro o método e as etapas. Esses primeiros métodos - mais tarde definidos por Horst Rittel (1972) como primeira geração - eram sistemáticos e divididos, em sua maioria, em etapas bem definidas.

#### **Modelo de Asimow, Mesarovic e Watts**

**Morris Asimow**<sup>18</sup> desenvolveu um modelo – Morfologia do Projeto (1962) -, para o processo de projeto que mesclou a Teoria dos Sistemas<sup>19</sup> com o conceito de

---

<sup>18</sup> Morris Asimow foi engenheiro e docente da UCLA (Universidade da Califórnia), entre as disciplinas, ministrou Projeto de Engenharia (Engineering Design).

ciclo de vida dos produtos. Seu modelo divide a trajetória em sete etapas consecutivas (Figura 8), com a recomendação de que cada etapa precedente deve ser concluída antes de avançar para o próximo estágio, seguindo uma ordem cronológica.

Destaca-se a linearidade do método proposto, dividido em duas fases: a primeira relacionada ao desenvolvimento do projeto, subdividida em três etapas; e a segunda fase com quatro etapas referentes à produção e ao consumo do artefato. Além da estrutura vertical, o modelo também agrega uma estrutura horizontal composta de um ciclo de tomada de decisão presente em cada estágio do modelo, bem como entre os estágios (Rowe, 1987). Este ciclo é composto por: análise, síntese, avaliação e comunicação. A Morfologia de Projeto também permite o retorno às etapas anteriores, prevendo a necessidade de inserir novas informações e limitações surgidas ao longo do processo.

A existência de diferentes etapas bem definidas, quanto ao início e fim, e as conexões possíveis de *feedback* entre as etapas, exige que os critérios de desempenho, os objetivos de projeto, possam ser explicitamente indicados de forma orientadora no procedimento (Rowe, 1987).

**Mihajlo Mesarovic**<sup>20</sup> e **Ronald Watts**<sup>21</sup> desenvolveram abordagens similares para aprimorar o processo de projeto. Mesarovic criou o modelo, chamado de “*iconic model*”, dividido em seis etapas, que inclui uma definição clara do problema anterior ao estágio de estudo de viabilidade e não inclui as etapas posteriores à produção do artefato. Watts destaca o aspecto autônomo do projetista enquanto definidor das diretrizes e escolha das soluções, ainda que, por vezes, seja necessário a aprovação de outras autoridades. O modelo de ambos pesquisadores é representado, em etapas crescentes, do abstrato para o mais concreto, e em ciclos sucessivos de análise, síntese, avaliação e decisão.

A metodologia de Asimow, Mesarovic e Watts partem de um modelo evolutivo, que inicia com aspectos mais abstratos aos mais concretos do projeto.

---

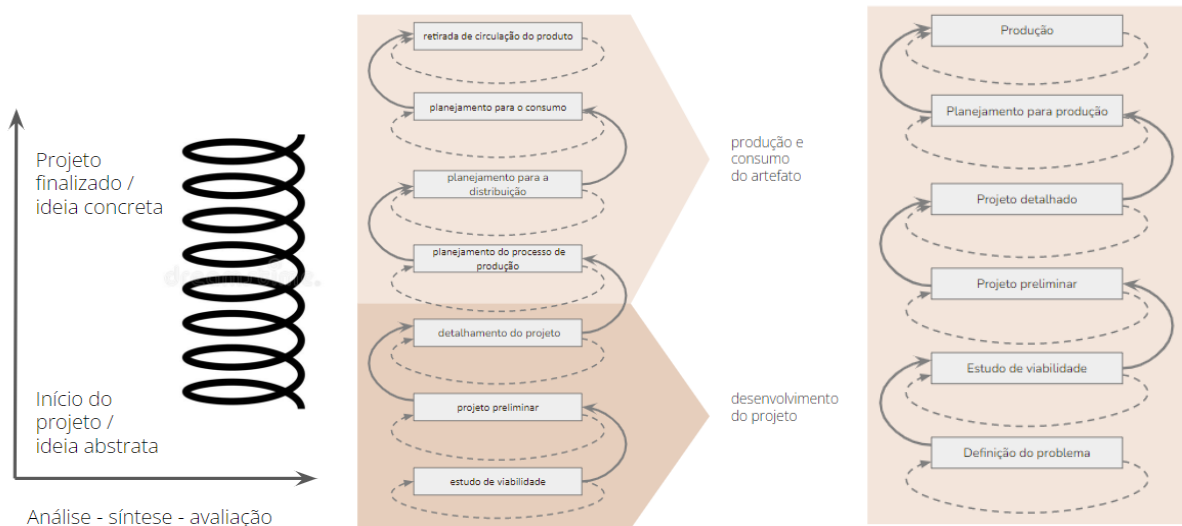
<sup>19</sup> Proposta por Ludwig von Bertalanffy, biólogo austríaco, na década de 1950. A Teoria dos Sistemas é uma abordagem interdisciplinar que busca compreender e descrever a natureza complexa dos sistemas, sejam eles físicos, biológicos, sociais ou organizacionais. Bertalanffy argumentou que os sistemas são compostos por partes interconectadas e que a compreensão de um sistema requer uma visão holística, considerando as relações entre as partes e o todo.

<sup>20</sup> Mesarovic foi engenheiro e docente na Universidade de Belgrado e na Case Western Reserve University (EUA).

<sup>21</sup> Ronald Watts foi engenheiro e pesquisador na área de metodologia de projeto.

Estas estruturas estão organizadas de forma vertical - com seis ou sete fases de projeto, e horizontal - pelos ciclos de análise, síntese, avaliação e comunicação (ou decisão) dentro e entre as várias etapas da estratégia (Figura 10).

Figura 10 - Método de projeto de Asimow, Mesarovic/Watts e essência do modelo icônico



Fonte: A esquerda, elaborado pela autora, ao centro e a direita, adaptado de Asimow, 1968

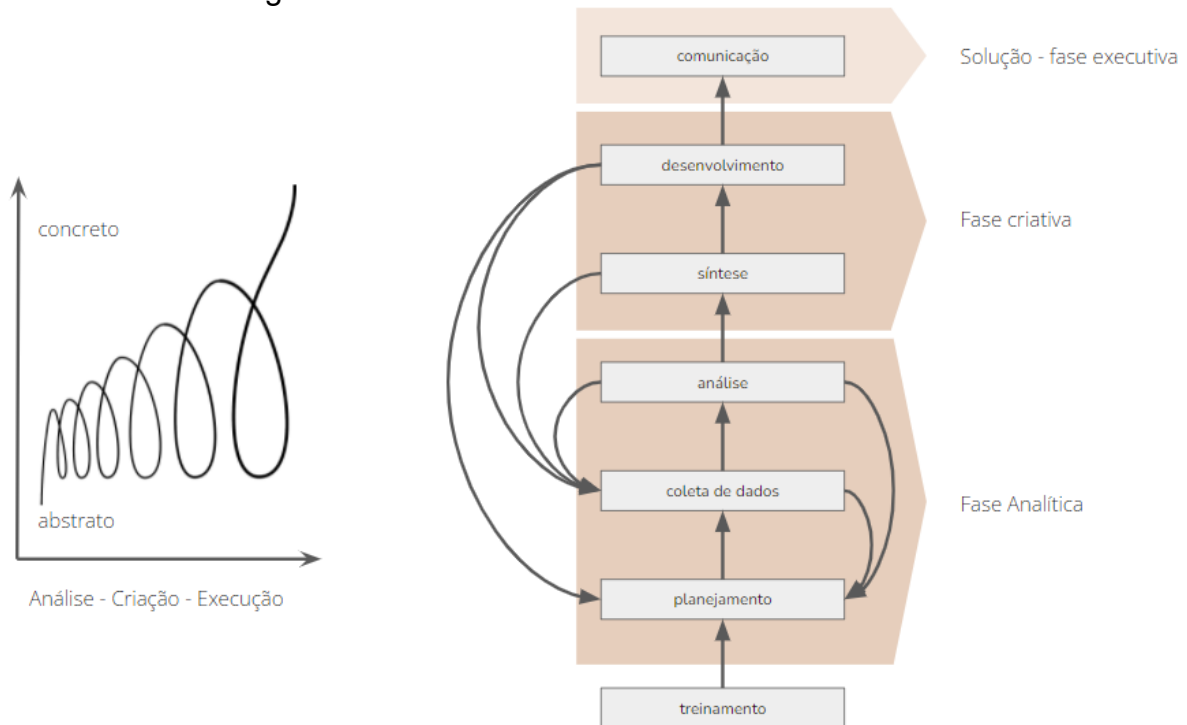
### Modelo de Archer

Na escola Hochschule Gestaltung em Ulm, no sul da Alemanha (Rowe, 1987) desenvolveram-se modelos semelhantes de métodos de projeto com viés sistemático e racional. Os métodos tinham por verdade que todo o processo de projeto poderia ser claramente definido, com parâmetros bem estabelecidos propiciando uma solução ideal.

Leonard Bruce Archer<sup>22</sup> propôs um modelo de projeto ligeiramente diferente (Rowe, 1987). O modelo é dividido em três grandes fases (Figura 11), subdivididas em etapas com retornos a estágios anteriores: fase analítica – composta pelas etapas de planejamento, coleta de dados e análise, com uma abordagem indutiva; a fase criativa – com as etapas de síntese e desenvolvimento, com viés dedutivo, com julgamento crítico; e fase de execução – com a única etapa de comunicação do artefato final, com conduta descritiva.

<sup>22</sup> Archer foi engenheiro mecânico e lecionou na Central School of Arts and Crafts em Londres e na Hochschule Gestaltung em Ulm, além de pesquisador na Royal College of Arts onde liderava o grupo de pesquisas em métodos de projeto.

Figura 11 - Método de Archer e essência do modelo



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Rowe, 1987

Além da estrutura geral, Archer desenvolveu uma estrutura para a fase analítica, com objetivo de organizar os dados coletados em subproblemas. Ao final da fase analítica tem-se a definição dos problemas hierarquizados e uma lista de atributos. Em adição a propor um método Archer indica ferramentas importantes como o *brainstorming*, progressões matemáticas, prototipagem e modelos em escala.

O método de Archer tem forte base orientada pelo método científico, no qual a estratégia é uma sequência de etapas definidas pelo tipo de tarefa envolvida. Mas, diferentemente dos métodos anteriores, o autor destaca a fase criativa como o ato crucial da atividade projetual, e não apenas como um processo mecânico (Rowe, 1987).

### Método de Christopher Alexander

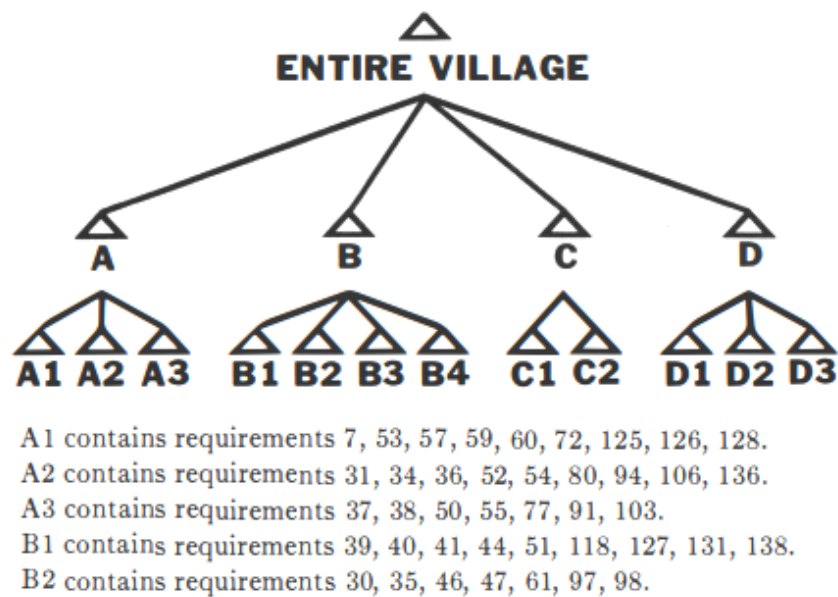
Christopher Alexander<sup>23</sup>, em sua tese de doutorado “*The Synthesis of Form*” (1964), busca uma racionalização do projeto por meio da estruturação do problema, sendo este definido pelo contexto em que se insere, organizado de modo hierárquico. Para o problema ser compreendido, este deveria ser simplificado ao

<sup>23</sup> Christopher Wolfgang Alexander foi arquiteto, matemático e docente na Universidade da Califórnia.

ponto de poder-se listar as variáveis que auxiliam a encontrar a solução. O autor apresenta e orienta uma série de problemas em um livro posterior, *The Pattern Language* (1977), organizados hierarquicamente, pois cada padrão (problema) contém e é contido em outros.

Estas variáveis podem ser vinculadas - no caso de uma ação para atender a um requisito e esta afeta inevitavelmente o que se pode fazer com outro - ou independentes. Sendo o problema definido, subdividido, listado e classificado, pode-se organizar um diagrama em forma de árvore. Este processo de combinação culmina em uma única declaração de problema que inclui todas as declarações subordinadas. A Figura 12 é uma ilustração do diagrama realizada pelo próprio autor para um trabalho de exemplo exposto no apêndice de seu primeiro livro.

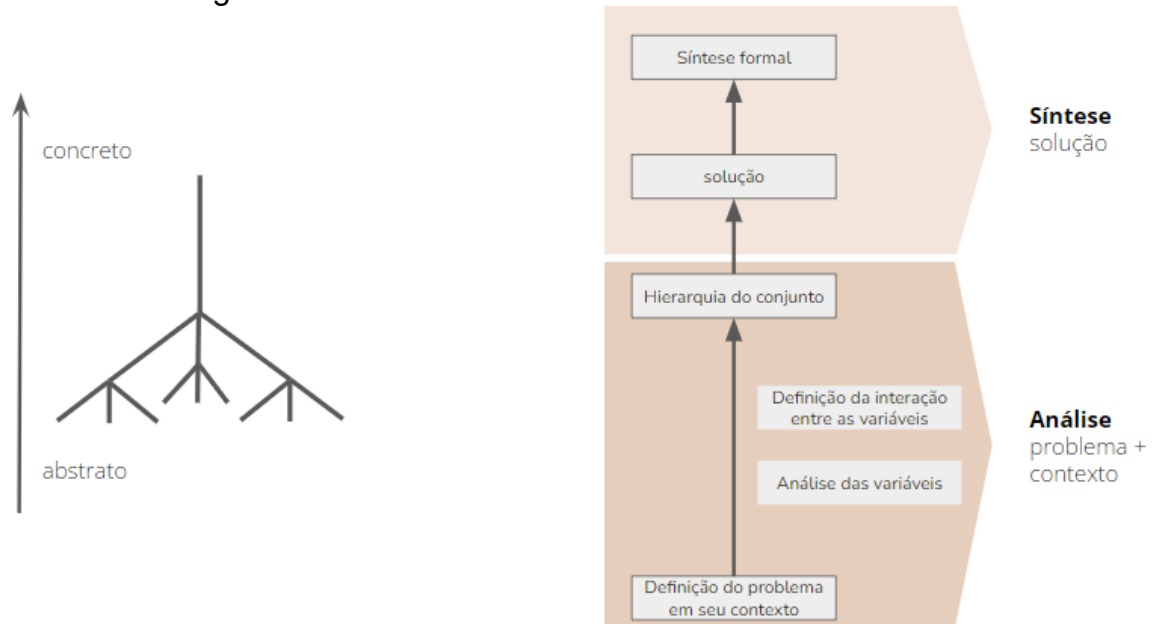
Figura 12 - Diagrama da decomposição do problema em declarações subordinadas



Fonte: Alexander, 1964

Alexander defendia a racionalização para a compreensão do problema, pois os problemas complexos praticamente impossibilitam o alcance de uma solução eficiente. Desta forma, pode-se observar uma linearidade em seu método entre a análise (compreensão do problema) e a síntese da forma (Figura 13).

Figura 13 - Método de Alexander e essência do modelo



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Alexander, 1964

A metodologia de Alexander se apoia em três tópicos: contexto; problema e solução, sendo o problema definido pelo seu contexto e a solução a resposta formal ao problema<sup>24</sup> (Alexander, 1964, P. 15).

### 3.2.2 Metodologias projetuais - os enfoques da década de 70

As abordagens seguintes rompem com a linearidade do método de projeto presente até então. Estes passam a ter certa flexibilidade, atemporalidade de etapas e o usuário começa a ser considerado dentro do processo, ainda que de forma passiva.

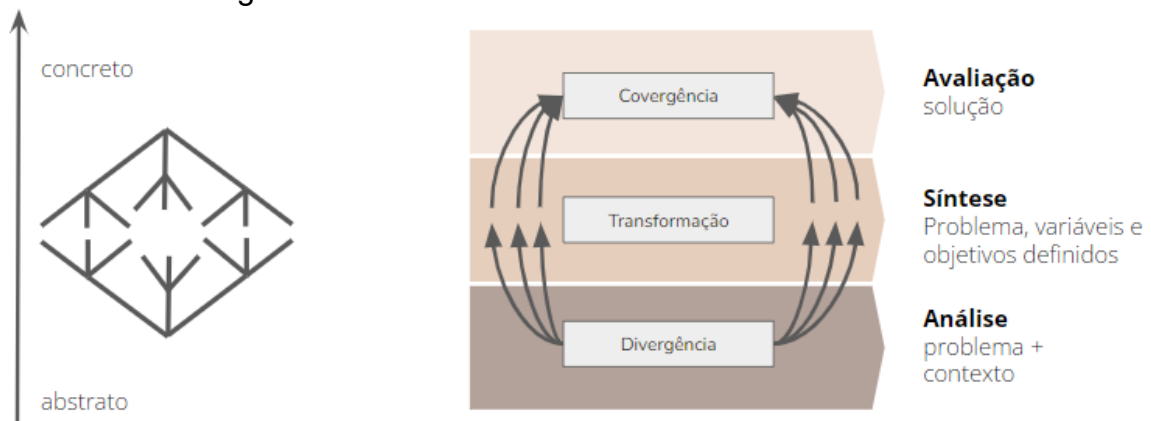
#### Método de Chris Jones

John Chris Jones<sup>25</sup>, em seu livro "*Design Methods: Seeds of Human Futures*", de 1970, apresenta, em sua primeira parte, uma introdução e descrição do processo de projeto em três macro etapas e na segunda parte apresenta 35 métodos atuais classificados segundo a situação de projeto. As três macro etapas são (Figura 14):

<sup>24</sup> Texto original: "The form is the solution to the problem; the context defines the problem".

<sup>25</sup> John Chris Jones foi engenheiro e docente na Manchester College of Art e participou do Design Research Laboratory na UMIST, Manchester University, com pesquisas que abordam o método centrado no usuário.

Figura 14 - Método de Jones e essência do modelo



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Jones, 1970

- A etapa de **divergência** é a compreensão do problema em seu contexto amplo, procurando fugir de preconceitos e postergando a avaliação das ideias geradas neste estágio. Nesta fase os problemas são subdivididos, compreendidos e mapeados;
- A segunda fase - **Transformação**, refere-se ao desenvolvimento de novas ideias por meio de combinação, simplificação, transformação, eliminação ou modificação de ideias. Neste estágio os objetivos devem ficar claros e alinhados com o *briefing* e os problemas mapeados anteriormente. Esta fase pode requerer a redefinição dos problemas devido à maior compreensão dos objetivos e variáveis críticas ao projeto;
- Na etapa de **Convergência**, o problema deve estar claramente definido, com as variáveis críticas identificadas e objetivos alinhados. Nessa etapa se reduzem as possibilidades a apenas uma, por meio da avaliação crítica com base nos objetivos e critérios estabelecidos.

O autor acreditava que a falta de clareza do projetista quanto aos métodos utilizados resulta em dificuldades de justificar as decisões tomadas, ao mesmo tempo que atribui o sucesso de alguns projetos a um fator de genialidade de um indivíduo (Alão, 2015).

### Modelo de Don Koberg e Jim Bagnall

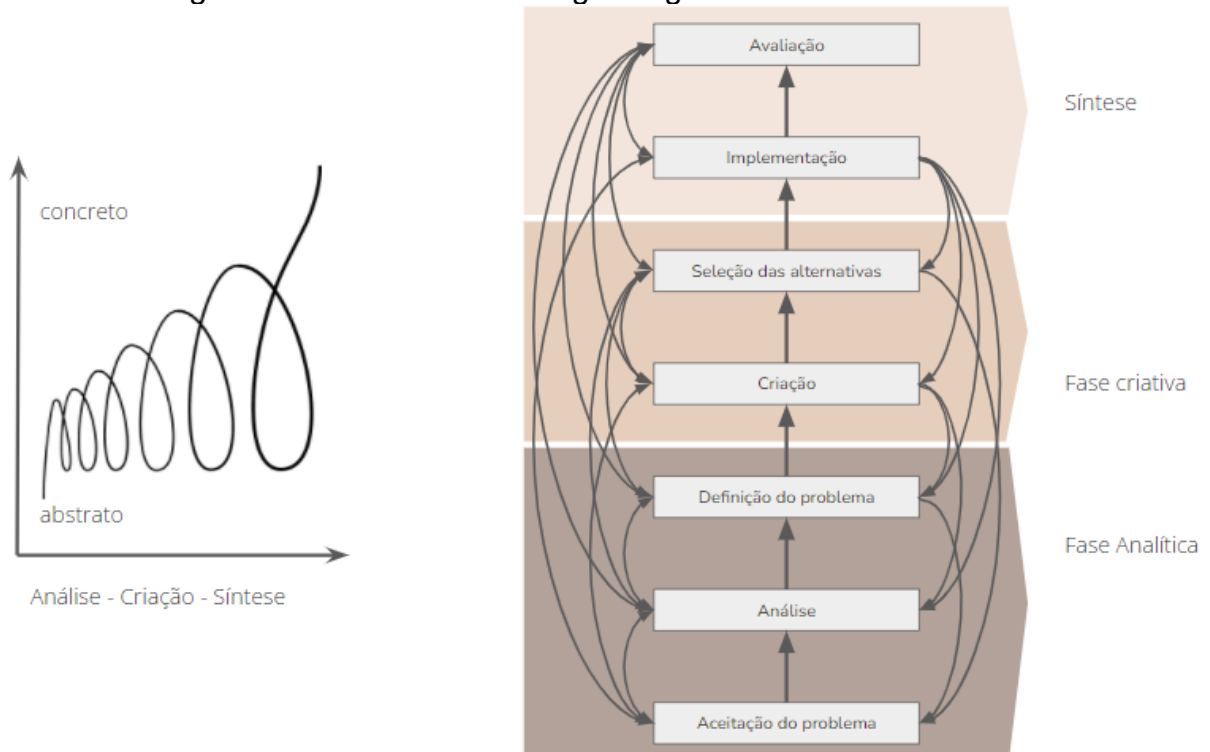
**Donald Koberg**<sup>26</sup> e **Jim Bagnall**<sup>27</sup> (1970) propõem um método não linear - "O Processo Criativo de Resolução de Problemas ou Design", constituído de sete

<sup>26</sup> Foi Arquiteto e docente na California Polytechnic State University.

etapas, mas que são independentes, possibilitando a avaliação em cada etapa e o retorno a qualquer outra. Os autores entendiam que o projeto é orientado pelas ações básicas de análise e de síntese, que não terminam. Assim, estas ações estariam presentes em todos os estágios até a concretização de uma solução.

O modelo deve ser utilizado conforme a situação problema, podendo seguir um processo linear, um processo circular - inicia-se por qualquer ponto e avança-se aos poucos, por retorno - no qual se avança e retrocede reconsiderando as descobertas e entendimentos alcançados, e, ainda, por um caminho natural no qual todos os estágios ocorrem em paralelo ainda que seja dada maior ênfase a uma ou outra etapa (Figura 15).

Figura 15 - Método de Koberg e Bagnall e essência do modelo



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Pinto Neto, 2017

Por fim, os autores listam técnicas de análise, técnicas de definição e técnicas de ideação. As últimas, que podem ser utilizadas em separado, auxiliam no

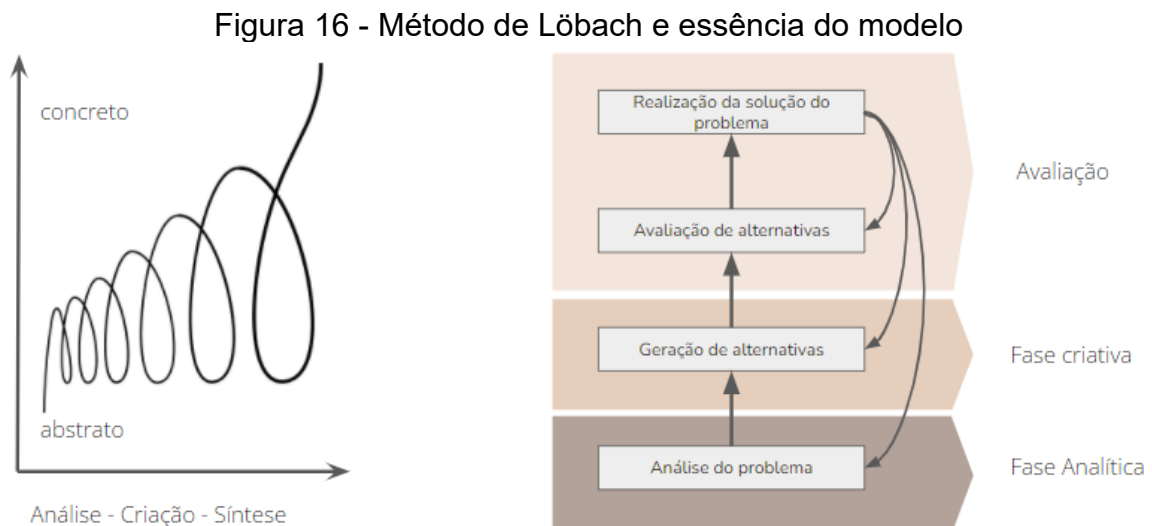
<sup>27</sup> Foi arquiteto e docente na California Polytechnic State University.

desenvolvimento de respostas criativas, como o *brainstorming* de ideias loucas<sup>28</sup>, o “dar um tempo”<sup>29</sup> e verbos de manipulação<sup>30</sup>.

### Modelo de Löbach

Para **Bernd Löbach**<sup>31</sup>, o processo de projeto é uma atividade criativa que busca solucionar problemas, seu modelo projetual possui quatro etapas que não podem ser separadas, devido à natureza cíclica e não linear do processo de projeto.

A primeira fase elenca o conhecimento do problema, coleta e análise de informações e definição da abrangência e importância da solução do problema (Figura 16).



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Pinto Neto, 2017

O passo seguinte - fase de geração - implica na escolha dos métodos de solucionar problemas, produção de ideias e geração de alternativas, levando-se em consideração as relações entre o provável usuário, o produto projetado e o local de destino do produto. Nesse momento, se desenvolvem ideias sem julgamento, incentivando as ferramentas de livre associação de ideias - combinações. Na

<sup>28</sup> A técnica de *brainstorming* criada por Osborn serve de base, em que, após uma sessão inicial, as ideias mais excêntricas são selecionadas para desencadear a nova sessão de *brainstorming*.

<sup>29</sup> Na técnica “dar um tempo”, o projetista deixa o problema de lado e se concentra em alguma outra atividade. Esse ato auxiliaria mudar o ponto de vista, fazer conexões e desenvolver novas ideias.

<sup>30</sup> Nela os verbos de manipulação representam as possibilidades e alternativas. Esta técnica também foi utilizada por Osborn, que enumerou nove verbos com maior poder de auxiliar no desenvolvimento das ideias: maximizar, minimizar, rearranjar, alterar, adaptar, modificar, substituir, inverter e combinar.

<sup>31</sup> Estudou desenho industrial professor de design de produto na Escola Técnica Superior de Bielefeld (Fachhochschule Bielefeld) e na Escola Superior de Artes Aplicadas de Braunschweig (Hochschule für Bildende Künste).

avaliação ocorre o exame das alternativas com base na importância que tem o novo artefato para o usuário/sociedade e para a empresa que colocará o produto no mercado. E no estágio de realização, chega-se à solução do problema. Neste ponto, todo o processo deve estar documentado junto ao desenvolvimento do artefato, que então passa por uma nova avaliação.

### 3.2.3 Metodologias projetuais - segunda geração

Na década de 1980, houve propostas de modelos caracterizados como uma *glass box*<sup>32</sup>, ao impor um processo rígido dificilmente compatível com problemas de grande complexidade. Essa incompatibilidade é bem fundamentada na Teoria da Complexidade<sup>33</sup>, que estuda sistemas não lineares na busca da compreensão dos mecanismos que regem a complexidade e é aplicada a diferentes áreas, como biologia, gestão e arquitetura.

Os sistemas complexos não podem ter o comportamento inferido a partir dos seus componentes (Whitty; Maylor, 2009). Nesses sistemas, os diferentes elementos interagem e produzem saídas que são imprevisíveis e não lineares (Maylor; Vidgen; Carver, 2008). Assim, correntes posteriores focam em um processo de projeto mais experimental, como o *Design Thinking*, que aborda o processo de projeto e seus problemas com métodos não lineares.

#### **Modelo de Bruno Munari**

**Bruno Munari**<sup>34</sup>, em seu livro “Das coisas nascem coisas” (1983), apresenta um método com etapas lineares na forma de um passo a passo para projetos de design industrial e design gráfico. Munari acreditava que o método de projeto é uma série de operações que devem ser realizadas em uma ordem lógica, com o objetivo de alcançar o melhor resultado com menor esforço.

---

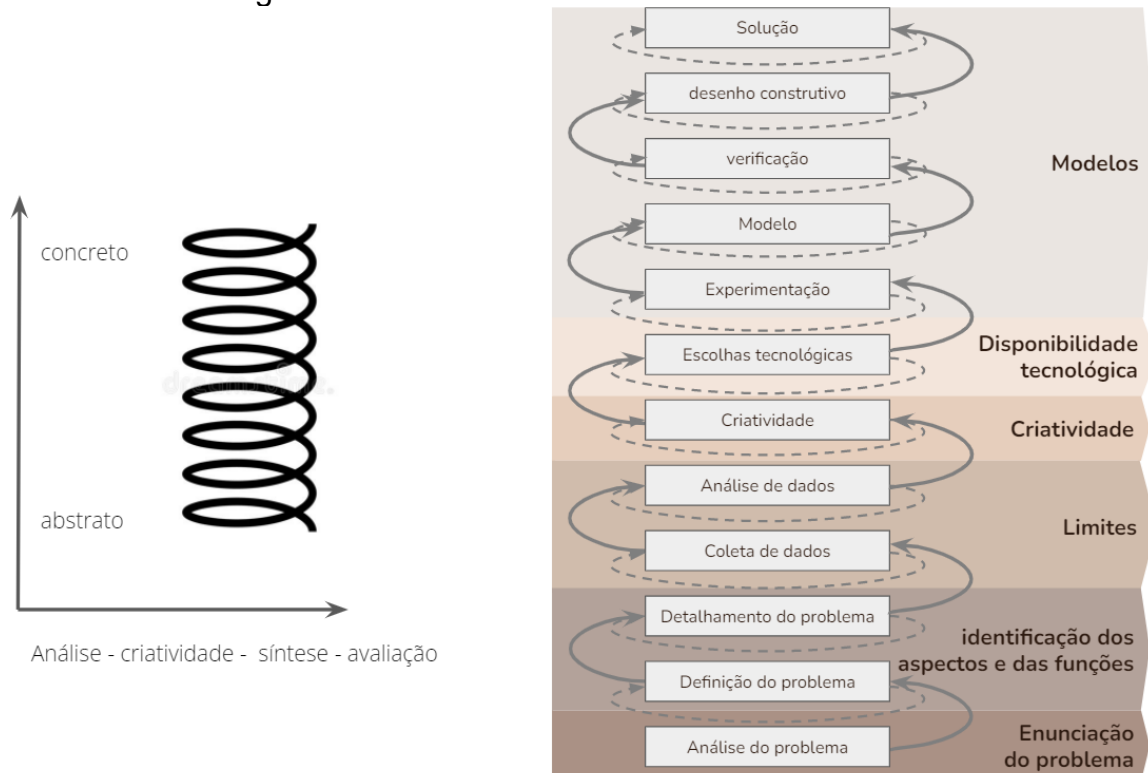
<sup>32</sup> Nesses métodos procura-se exteriorizar o pensamento do projetista desmistificando a criatividade.

<sup>33</sup> A Teoria da Complexidade é uma abordagem mais recente do que a Teoria dos Sistemas, tendo surgido na década de 1980, em parte como uma resposta à complexidade crescente da tecnologia e da sociedade moderna. É uma abordagem interdisciplinar que busca entender sistemas complexos e dinâmicos que são compostos por muitos elementos interconectados. Essa teoria reconhece que sistemas complexos podem ser difíceis de entender e prever, e que mudanças em uma parte do sistema podem ter efeitos imprevisíveis em outras partes.

<sup>34</sup> Foi designer e artista que se dedicou a estudar o processo de design.

São doze as etapas apresentadas (Figura 17): a análise, definição e detalhamento do problema, coleta e análise de dados, criatividade, escolhas tecnológicas, experimentação, modelo, verificação, desenho construtivo e solução. Alguns anos depois, Munari revisou seu método e incluiu a análise psicológica da relação entre indivíduo e artefato projetado, sem alteração das etapas propostas.

Figura 17 - Método de Munari e essência do modelo



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Munari, 1983

As primeiras fases são relacionadas ao entendimento sobre o problema, seguindo de um momento criativo. A fase criativa inclui a busca por antecedentes de projeto e o desenvolvimento de ideias, que posteriormente devem ser avaliadas como viáveis em questões técnicas, como a disponibilidade de materiais, e, por fim, devem ser testadas. Na etapa nove, desenvolve-se um modelo simplificado, focando naquilo que seja essencial para o resultado final desejado, que passa por verificação, de preferência com pessoas reais, a fim de observar a validade da proposta. Na sequência, o projeto é representado e a solução passa a ganhar forma.

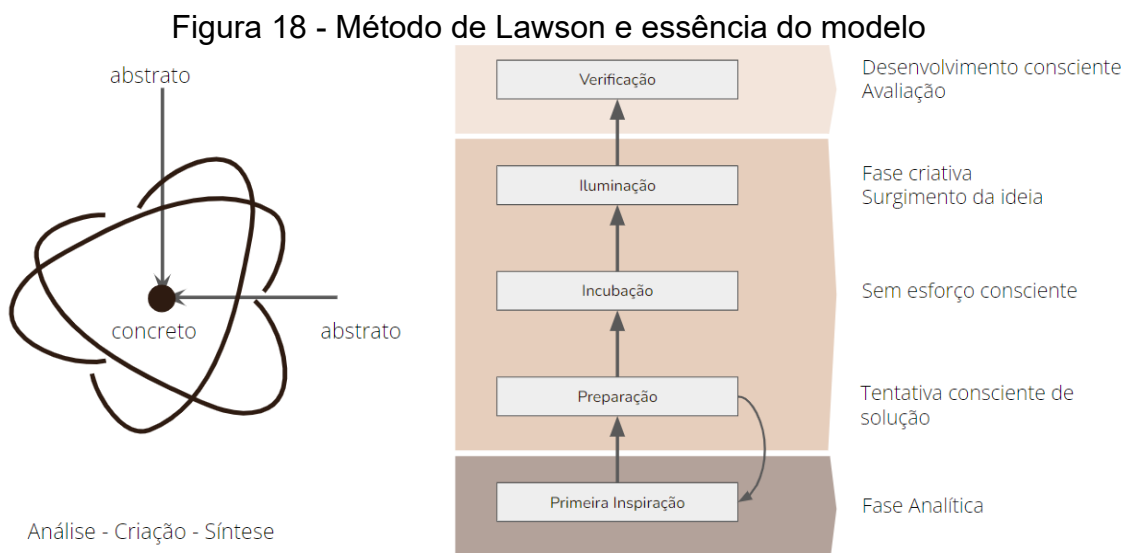
Posteriormente, Munari, em sua revisão do modelo, concentrou o ato em seis etapas (enunciação do problema, identificação dos aspectos e das funções, limites, disponibilidade tecnológica, criatividade e modelos), reafirmando sua posição

a favor de um método projetual com orientação linear e estabelecimento de um cronograma de ações.

### Modelo de Lawson

**Bryan Lawson**<sup>35</sup> define o ato projetual como um método de criação que se modifica conforme as necessidades do projeto. No livro “*How Designers Think*” (1980), o autor dissemina o conceito de *design thinking* na temática de processo de projeto, no qual concentra a discussão no processo criativo, buscando expor o raciocínio projetual. Uma vez que o processo de criação é alterado conforme as necessidades do projeto, este não pode ser delimitado por um método prescritivo, mas pode ser orientado.

Assim, o projeto pode ser representado por algumas fases: o reconhecimento de um problema e as primeiras ideias; a formulação e compreensão do problema de modo mais claro e concreto; a geração inconsciente de possíveis soluções; a geração de ideias; e a fase de reflexão sobre as soluções encontradas (Lawson, 2015). Nesse modelo é comum a reformulação e revisão do problema e das ideias, bem como o desenvolvimento concorrente de todas as fases (Figura 18).



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Lawson, 2015

Lawson e Munari possuem posturas bem diferentes frente ao processo de projeto. Lawson enfatiza e incentiva a atividade criativa de forma mais livre e

<sup>35</sup> Foi arquiteto e psicólogo com atuação profissional e acadêmica na psicologia, arquitetura e design. Professor na University of Sheffield, School of Architecture.

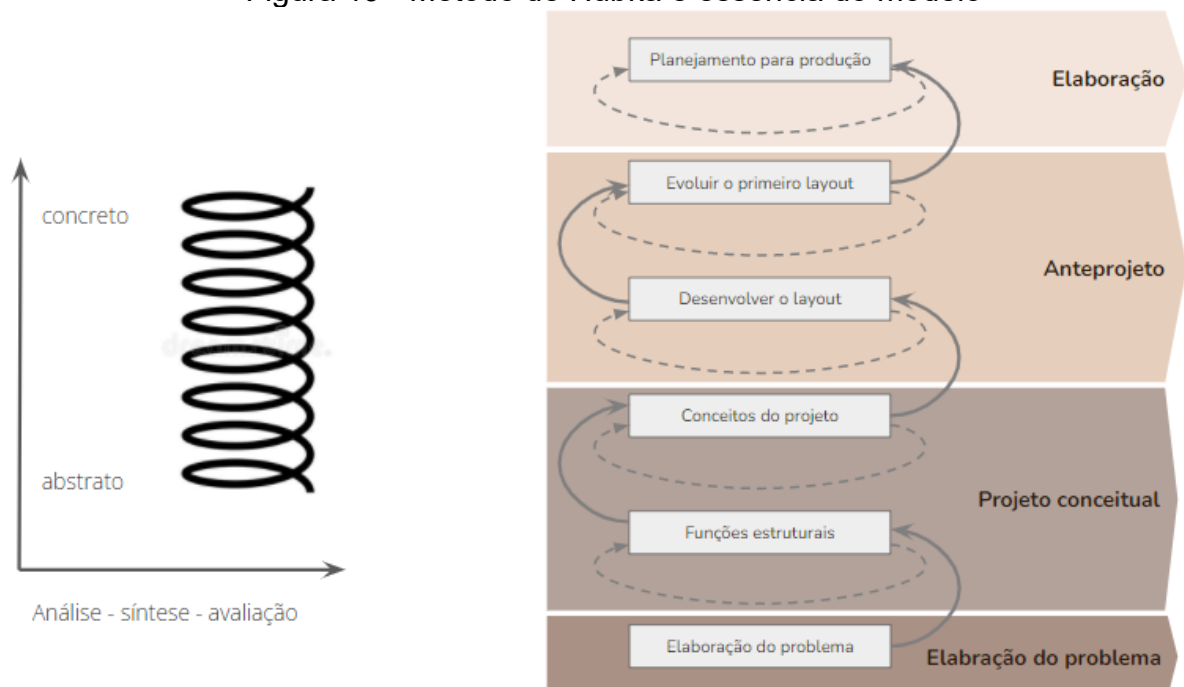
exploratória, enquanto Munari defende que a criatividade é parte de um método, e isto se reflete em seu modelo mais estruturado de etapas mais definidas.

Para Lawson, projetar é um fenômeno multidimensional que não pode ser restrito à descrição de um simples diagrama, pois cada projetista possui diferentes habilidades. Ainda acrescenta que “não existe uma solução ótima para um problema de projeto, mas sim uma grande variedade de soluções aceitáveis” (Lawson, 2015, p. 123).

### Modelo de Vladimir Hubka

**Vladimir Hubka**<sup>36</sup> defende que uma situação complexa, como é o problema de projeto, pode ser dividida em pequenas partes e, tratando-se os subproblemas, pode-se aplicar a mesma abordagem para o problema principal. O processo de projeto trabalha com múltiplos problemas que são categorizados e hierarquizados. O foco é a resolução de problemas, a funcionalidade, o controle de risco e segurança e a viabilidade de produção. Hubka desenvolveu seu método com descrições gerais, permitindo sua aplicação em diferentes áreas de atuação (Figura 19).

Figura 19 - Método de Hubka e essência do modelo



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Sell, 2007

<sup>36</sup> Foi engenheiro e professor na Universidade Técnica Suíça (Eidgenössische Technische Hochschule, ETH).

A base de sua proposta está na divisão do método em pequenas partes, que são identificadas e hierarquizadas. As fases são apresentadas em uma sequência, conectadas com atividades desenvolvidas, em que cada fase deve ser concluída para prosseguir. Tendo Hubka começado seu trabalho ainda na década de 1960, seu modelo reflete mais os modelos desta mesma época que seus contemporâneos (década de 1980), em especial a necessidade de um problema claramente definido no início e a exigência de concluir uma etapa para se passar a seguinte.

### **3.2.4 Metodologias pós 1990**

Após a década de 1990, ocorre um distanciamento do projeto linear e um foco nos interesses e necessidades dos usuários. Neste período, procurou-se estudar o que leva as pessoas a se interessarem pelas coisas, isto é, quais os significados atribuídos aos artefatos.

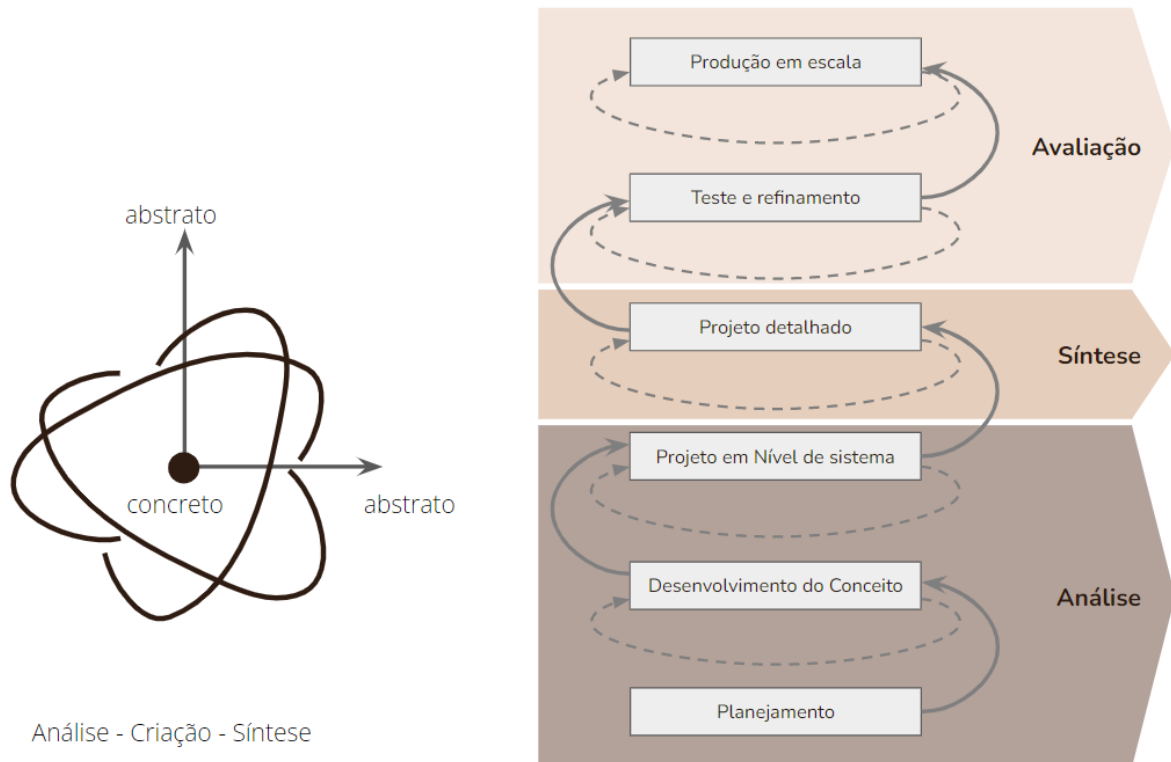
As metodologias passam a ser mais estruturadas ao mesmo tempo em que permitem a experimentação (Cross, 2000), característica que marca as últimas metodologias da década de 1980. Estes métodos apresentam diversas fases, mas estas são flexíveis a depender do objetivo do projeto, e podem ser desenvolvidas em paralelo. O usuário agora está no centro do processo - design centrado no usuário -, ou seja, o processo de projeto não é mais restrito apenas ao entendimento dos profissionais sobre o problema a ser resolvido.

#### **Modelo de Ulrich e Eppinger - NPDP**

Ulrich e Eppinger propõem uma metodologia em 1995 - O Novo Processo de Desenvolvimento de Produto (NPDP) - organizada ao redor de 3 eixos principais, refletindo o processo industrial: o marketing, o design e a manufatura. O processo busca a inovação de produtos a fim de atender as demandas do mercado com os melhores resultados dentro de um custo e tempo determinados pela produção.

O método inicia com a percepção de uma necessidade no mercado e prossegue por seis fases: Planejamento, Desenvolvimento do Conceito, Projeto em Nível de Sistema, Projeto Detalhado, Teste e Refinamento e Produção em Escala. Apesar de parecer linear, este permite o retorno e a execução de uma fase concomitantemente a outra (Figura 20).

Figura 20 - Método de NPDP e essência do modelo



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Lobo e Petty, 2017

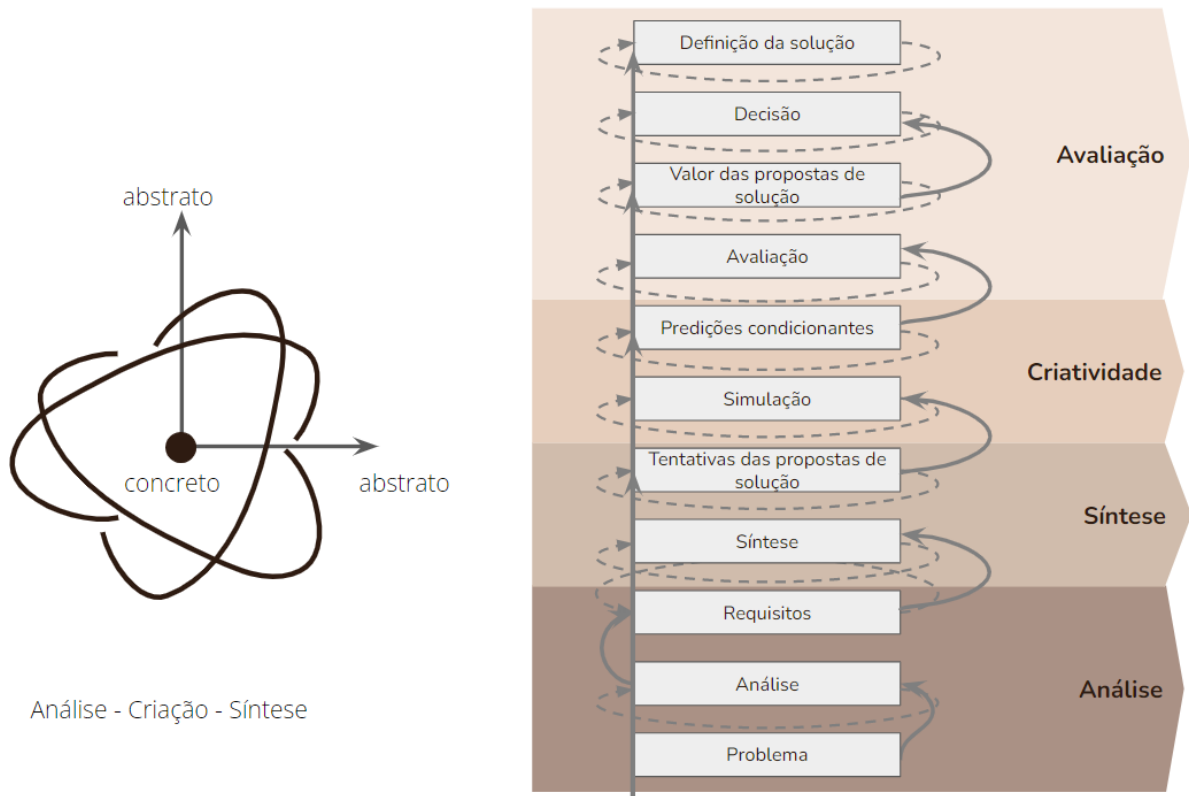
A estruturação do método procura evitar a negligência com algum aspecto relevante no desenvolvimento do produto ao longo do processo de projeto. Também prevê a documentação do processo de projeto permitindo o compartilhamento do conhecimento desenvolvido e refinamento do modelo para situações específicas.

### **Modelo de Norbert Roozenburg e Johannes Eekels - *Design Thinking***

Norbert Roozenburg e Johannes Eekels desenvolvem o design como pensamento (*Design Thinking*), anos mais tarde popularizado por Tim Brown como uma metodologia aplicável a negócios inovadores. Roozenburg e Eekels realizaram a primeira versão do Modelo Delphi de Inovação: Modelo do Ciclo Básico do Design (Pinto Neto, 2017).

Compreendam o ato de projetar como uma atividade centrada na tentativa e erro em ciclos empíricos de aprendizagem. Isso os levou a ampliar a aplicabilidade do método para qualquer problema de projeto independente de sua natureza.

Figura 21 - Método do Design Thinking e essência do modelo



Fonte: A esquerda elaborada pela autora, a direita adaptado de Boeijen e Daalhuizen, 2010

O modelo apresenta 11 fases com possíveis retornos e avanços entre as mesmas - Problema, Análise, Requisitos, Síntese, Tentativas das Propostas de Solução, Simulação, Predições Condicionais, Avaliação, Valor das Propostas de Solução, Decisão e Definição da Solução (Figura 21).

### 3.2.5 Análise das metodologias de projeto

Observamos, a partir da discussão apresentada, um recorte de 3 gerações de autores que nos possibilita identificar as principais vertentes metodológicas empregadas na arquitetura, até culminar no conceito de projeto orientado ao problema e ao usuário que conhecemos nos dias atuais. Segundo Rio (1998):

O mais importante para o ensino do projeto é a promoção de metodologias que, sem impedir a manifestação da criatividade, possam estar sempre fundamentadas na compreensão do inter-relacionamento entre o homem e o seu ambiente, principalmente em níveis psicológico, comportamental, social e cultural. (Rio, 1998, p228)

Neste sentido, tem-se a relevância do ensino em ateliê como prática reflexiva - aprender por meio da prática, o qual se configura como a intermediação entre a prática acadêmica e o mundo real (Schön, 2008).

A compreensão desse processo histórico possibilita um melhor entendimento sobre o objeto de estudo - a integração da narrativa no processo de ensino e aprendizagem de projeto. O referencial de métodos de projeto, posteriormente correlacionados às práticas descritas pelos entrevistados especialistas em seus métodos de ensino, possibilitou distinguir os mais representativos aplicados ao ensino nas últimas décadas, permitindo identificar que todos possuem etapas bem definidas na metodologia. Ainda que, reconhecidamente, se sobreponham na aplicação da proposta, todos seguem uma ordem: do mais abstrato para mais concreto. Também se identificou uma evolução dos métodos nos seguintes aspectos:

- Inicialmente exigiam-se critérios, objetivos e problema bem definidos desde o início do processo;
- As etapas de projeto passaram a ser compreendidas como fases que se sobrepõem, sem a necessidade de finalizar uma etapa para dar início a seguinte;
- De forma similar, passou-se a prever no método etapas de retorno e revisão das etapas anteriores;
- Ferramentas criativas passaram a ser incorporadas em diferentes etapas do método;
- O processo de projeto começou a ter maior foco no usuário e não apenas no projeto do artefato em si.

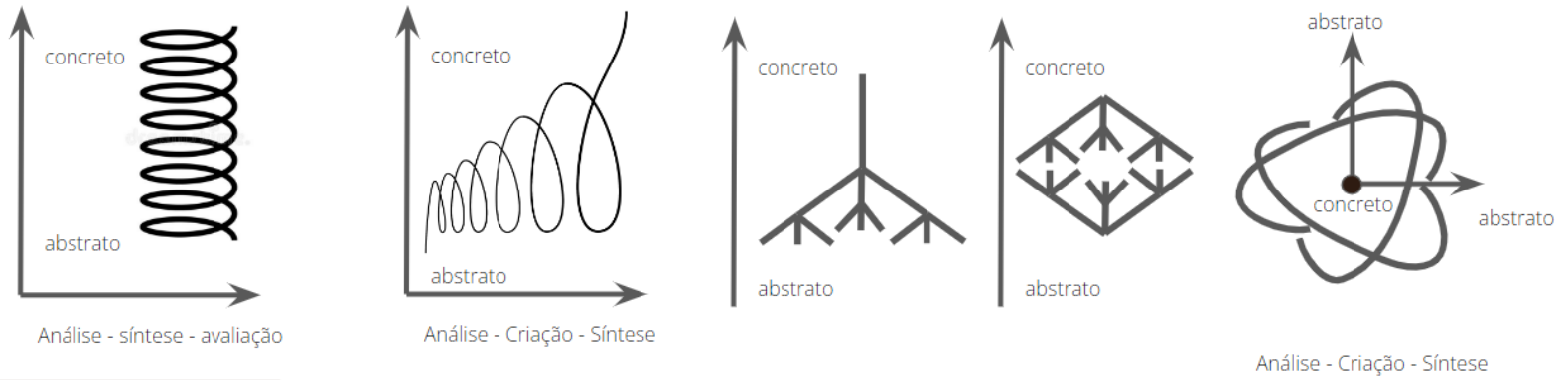
Assim, algumas limitações dos primeiros métodos (Quadro 06 e Figura 22), como a não previsão de retornos ou a compreensão do problema que surge junto com a solução, foram sendo revisadas nos métodos seguintes.

Quadro 6 - Análise das metodologias de processo de projeto

	Método possui etapas bem definidas	Possui a ordem: mais abstrato para mais concreto	Necessita de critérios e objetivos claros desde o início?	Cada etapa deve ser concluída antes de seguir para a próxima?	Alternativa de retorno previsto nos estágios do método	Formato do método	Necessita de um problema claramente definido no início do projeto?	Destaque para o uso de ferramentas criativas ou etapa criativa	Foco no usuário ?
<b>M. Asimow</b>	sim	sim	sim	sim	a etapa precedente	linear espiral	sim	não	não
<b>M. Mesarovic e R. Watts</b>	sim	sim	sim	sim	a etapa precedente	linear espiral	sim	não	não
<b>L. B. Archer</b>	sim	sim	sim	sim	para várias/todas as etapas	circular	sim	sim	não
<b>C. Alexander</b>	sim	sim	não	sim	para várias/todas as etapas	ramificado	não	não	não
<b>C. Jones</b>	sim	sim	não	sim	para várias/todas as etapas	ramificado duplo	não	sim	não
<b>D. Koberg e J. Bagnall</b>	sim	sim	não	não	para várias/todas as etapas	linear circular por retorno natural	não	sim	não
<b>Löblich</b>	sim	sim	não	não	para várias/todas as etapas	circular por retorno natural	não	sim	sim
<b>B. Munari</b>	sim	sim	não	sim	para várias/todas as etapas	linear espiral	não	sim	sim
<b>B. Lawson</b>	não	sim	não	não	para várias/todas as etapas	não linear fases conjuntas	não	sim	sim
<b>V. Hubka</b>	sim	sim	sim	não	não	linear espiral	sim	não	não
<b>Ulrich e Eppinger</b>	sim	sim	não	não	para várias/todas as etapas	não linear fases conjuntas	não	não	sim
<b>N. Roozenburg e J. Eekels</b>	sim	sim	não	não	para várias/todas as etapas	não linear fases conjuntas	não	sim	sim

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 22 - Análise das metodologias de processo de projeto



Metodologia	Análise - síntese - avaliação	Análise - Criação - Síntese (Vertical)	Análise - Criação - Síntese (Horizontal)	Análise - Criação - Síntese (Central)
Asimow	Presente			
Mesarovic e Watts	Presente			
Arche		Presente		
Alexander			Presente	
Chris Jones				Presente
Koberg e Bagnall		Presente		
Löbach		Presente		
Munari	Presente			
Lawson				Presente
Hubka	Presente			
Ulrich e Eppinger				Presente
Roozenburg e Eekels				Presente

Fonte: Elaborado pela autora

Modelos da segunda geração e posteriores ainda são frequentemente empregados no ensino de projeto (Salama, 2001). Estas abordagens possuem alguns pontos em comum, como o fato de poderem ser simplificadas em apenas três níveis de compreensão, tomando emprestado os termos de Lawson (2015), os quais refletem a prática de projeto atuais (Figura 23):

- A análise - sendo referenciada como preparação, coleta e análise de dados, análise e síntese do problema, divergência, preparação ou levantamento;
- A síntese - também descrita como tentativas de propostas de solução, incubação e iluminação, transformação, fase criativa ou experimentação;
- A avaliação - ou ainda verificação, convergência, decisão ou definição da solução.

Figura 23 - Síntese das etapas de projeto



Fonte: Elaborado pela autora

Existem extensas pesquisas e métodos de projeto, “pode-se dizer que a pesquisa em design atingiu a maioria na década de 1980, e vimos um período de expansão desde a década de 1990 até hoje” (Cross, 2007, p. 4). Ainda assim, tem-se muito a explorar, como aponta Salama:

No contexto deste discurso, enfatizo a necessidade de se afastar da pedagogia convencional e introduzir novos métodos, processos, ferramentas e técnicas e estilos de ensino que sejam capazes de responder às necessidades da profissão de arquiteto e urbanista contemporâneo<sup>37</sup> (Salama, 2021, p. 25, tradução nossa)

<sup>37</sup> In the context of this discourse, I emphasize the need to move away from the conventional pedagogy and introduce new methods, processes, tools and techniques, and teaching styles that are capable of responding to the needs of the contemporary architectural and urban design profession.

Os métodos acima tratam em especial da compreensão do projeto por meio de etapas, processos cognitivos-criativos, ferramentas e estratégias para o trabalho com dados e a organização do fluxo da informação no processo. Diferentes métodos abarcam fases e ferramentas criativas, podendo a narrativa estar ou não presente no desenvolvimento do trabalho.

Ainda que neste recorte de estudo não tenham sido encontrados métodos de projeto aplicados à arquitetura que incorporem, de forma clara, a narrativa. Iniciativas neste sentido não estão estruturadas em um método, o que dificulta sua aplicação no ensino (Aroztegui, 2009; 2013; Grimaldi, Fokkinga e Ocnareescu, 2013).

A compreensão do processo de projeto como um processo narrativo pode colaborar para o ensino e aprendizagem com a incorporação dos dados do projeto da fase de análise, sendo trabalhados e reavaliados dentro de uma narrativa com foco no usuário. Ferramentas adaptadas do cinema, em conjunto com os instrumentos próprios do ateliê de arquitetura, podem-se contribuir para uma solução projetual com integridade dos dados levantados ao longo do processo. Uma vez que o fluxo de informações em um projeto é um processo narrativo, a narrativa pode facilitar a condução dessa informação até a geração da resposta final de projeto. Enquanto a adaptação das ferramentas cinematográficas pode exigir um registro de informação, ao mesmo tempo que a organiza e auxilia no desenvolvimento do projeto-narrativa.

O levantamento mostrou lacuna na etapa “explorar usuário no tempo” — pouco coberta pelos métodos examinados. Este levantamento realizado é mais tarde retomado no Capítulo 4, auxiliando a compreender quais ferramentas cinematográficas podem colaborar e em quais momentos do processo.

### **3.2.6 NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA APLICADA AO PROCESSO DE PROJETO ARQUITETÔNICO**

Esta subseção apresenta o resultado da revisão a respeito das experiências prévias que aplicam abordagens ou ferramentas apoiadas na narrativa cinematográfica no processo de projeto arquitetônico. Para tanto, foram analisados os artigos resultantes da revisão bibliográfica.

A representação arquitetônica no ensino tem tanto a função de comunicar o projeto final como também de comunicá-lo parcialmente e seu processo de desenvolvimento. Além disso, com a participação cada vez maior dos clientes nos projetos, é exigida uma apresentação para além do desenho formal arquitetônico, que possui limitações para representar o processo (Quici, 2017; Pilsitz, 2017).

Essas limitações são devido à dificuldade de incorporar todos os dados e informações que surgem e modificam o projeto ao longo do processo. Diferentes autores chamam a atenção para o fato da representação arquitetônica, muito frequentemente, carecer da representação do tempo - e seus desdobramentos em espaço-tempo, espaço-movimento - que o cinema e outras mídias de imagem em movimento, suprem (Quici, 2017; Mumcu, 2018; 2020; Matthys et al., 2021). Essa representação do tempo permite, por um lado, apresentar o processo de projeto e como os dados foram sendo tratados e traduzidos em propostas de solução. Por outro lado, também permite explorar as possíveis dinâmicas que estarão presentes na arquitetura projetada, dinâmicas dos usuários do espaço e dinâmicas da própria arquitetura que é alterada e adaptada ao longo do tempo. Essas dinâmicas humanas e não humanas, que constituem um lugar, são aspectos difíceis de serem devidamente analisados e representados com as ferramentas tradicionais de desenho e maquetes, sendo uma possível contribuição das abordagens que incorporam o aspecto no tempo.

Outro ponto destacado no referencial está relacionado com a representação e compreensão das percepções e atmosferas de um determinado espaço que está sendo analisado ou projetado. A incorporação desses aspectos em uma narrativa pode auxiliar na construção de significados e valores inseridos em uma determinada cultura (Quici, 2017; Holt, 2019; Matthys et al., 2021). Quici (2017) argumenta que a arquitetura pode ser entendida como uma forma de contar histórias, e que a narrativa visual é uma ferramenta para comunicar ideias e emoções por meio da arquitetura, dando o exemplo o projeto da Biblioteca Pública de Seattle, em que elementos visuais contam uma história sobre a cidade e sua relação com o conhecimento. De forma relacionada, Matthys (2021) propõe uma abordagem que utiliza animação para representar dados em uma dimensão temporal, ao mesmo tempo em que cria uma representação visual do espaço em que esses dados são coletados. A ferramenta proposta por Matthys tem como objetivo ajudar os usuários a explorar e entender dados complexos de uma forma mais intuitiva e envolvente.

Arana (2019) argumenta que a arquitetura pode ser entendida como uma forma de comunicação, e que a narrativa é uma ferramenta poderosa para criar espaços significativos e envolventes. Propõe que os arquitetos devem se concentrar em contar histórias por meio de seus projetos, e que isso pode ajudar a criar uma conexão emocional entre as pessoas e os espaços que elas habitam. Mumcu (2018) discute diferentes abordagens conceituais que podem ser usadas na arquitetura paisagística e possíveis fontes de inspiração que podem incluir a arte, a literatura, a história, a cultura e a natureza, e como essas fontes podem ser usadas para criar espaços paisagísticos significativos e envolventes. Mais tarde, Mumcu (2020) propõe o uso do cinema como uma ferramenta de aprendizagem na arquitetura paisagística, argumentando que os filmes podem ser usados para ensinar aos alunos sobre a relação entre a paisagem e a narrativa, com objetivo de criar espaços significativos e emocionais.

A área do cinema é vista como uma potencial ferramenta de ensino de projeto, uma vez que a percepção dinâmica das pessoas no espaço quadridimensional e a percepção deste espaço em si são apreendidos apenas por meio da mudança de imagens (Mumcu, 2020). Nesse sentido, a cinematografia é considerada o método mais eficaz para registrar as características espaciais da cidade e revelar o sentido do tempo no espaço.

As pesquisas prévias, levantadas neste trabalho, buscam ampliar a forma de representação da arquitetura de maneira a incluir os aspectos que fogem de uma representação mais formal em duas ou três dimensões. Defendem a incorporação de diferentes métodos e abordagens no processo de projeto de forma a agregar este aspecto, e apontam o uso do cinema e da narrativa como abordagem e ferramenta.

Em algumas áreas do design, em especial as voltadas para a experiência do usuário, métodos que incorporam abordagens narrativas têm sido explorados:

- Design fiction - a abordagem tem origem no design de produtos e na computação ubíqua (ubicomp) e objetiva o desenvolvimento de artefatos presentes em meio a uma estruturas narrativas, na qual se suspende a descrença na previsão do futuro próximo e tem-se a compreensão dos artefatos como representações sociotécnicas (Plowright, 2020). Toma-se histórias fictícias, da literatura e no cinema, como base para a proposição de um projeto disruptivo no contexto da história ficcional;

- Design especulativo - abordagem similar ao design fiction, aplica de técnicas emprestadas do cinema, da literatura, da ecologia, da comédia e da psicologia para desenvolver e apresentar futuros plausíveis. A partir de um tema, como por exemplo a ecologia, busca-se referenciais em outras áreas para dar o background do projeto, definindo o local, contexto e usuário (Auger, 2013);
- Design discursivo - refere-se à criação de objetos, serviços ou interações cujo objetivo principal é comunicar ideias – os artefatos são incorporados ao discurso. São artefatos criados para pensar, para aumentar a conscientização ou compreensão de questões de consequências psicológicas, sociológicas e ideológicas. Um trabalho geralmente menos visível no mercado e mais frequentemente visto em exposições (Tharp; Tharp, 2013);
- Iterato - é um método para o design conceitual de objetos digitais. O método promove a criação de significados pelo interator através da interação como diálogo. Possui abordagens narrativas como a utilização de personas e história do usuário, frequentemente presentes no design de experiência do usuário e marketing (Gonçalves, et al., 2022)
- Framework D4UX - propõe um framework prático para o design de interface centrado na experiência do usuário, utilizando como base a narrativa literária (Fadel, 2023).

Estas abordagens tomam emprestado ferramentas de outras áreas, em especial da literatura, e aplicam ao processo de projeto do design de produto, design de experiência do usuário e design conceitual de objetos digitais, se utilizando de conceitos e ferramentas adaptadas. De forma correlata, a narrativa pode ser compreendida e aplicada no processo de projeto arquitetônico, por meio de abordagens e ferramentas específicas incorporadas no método aplicado.

Nenhuma das pesquisas analisadas propõe a substituição de uma ferramenta, mas todas destacam a importância de explorar e utilizar diferentes métodos e abordagens no processo de projeto que podem apresentar vantagens com relação a determinados aspectos do projeto, sendo, por isso mesmo, mais adequados a alguns casos. Estes aspectos aqui destacados são a representação e comunicação do processo de projeto, representação de aspectos relacionados a quarta dimensão e a compreensão das percepções e atmosferas de um

determinado espaço. Logo, a utilização de diferentes ferramentas e abordagens no processo permite explorar novos caminhos no desenvolvimento de projeto (Arana, 2019) e complementar a informação com a construção de significados e valores sociais, sua simbolização e sua associação com o espaço (Quici, 2017; Pilsitz, 2017; Mumcu, 2020).

### 3.3 PROCESSO DE PRODUÇÃO NO CINEMA

O cinema possui uma linguagem que é apreendida pelo espectador de imediato, ou seja, o cinema se apoia em signos que provocam reações sensoriais semelhantes às da realidade (Metz, 1972). Estes signos estão inseridos nos sons e imagens de cada plano fílmico, que, ao serem sequenciados de forma planejada, são capazes de despertar emoções e sentimentos no espectador.

As diversas formas de expressão utilizadas pela linguagem cinematográfica foram desenvolvidas aos poucos na história do cinema, que podem ser resumidas em tempo, espaço e som (Betton, 1987). Junto ao desenvolvimento destes aspectos surgiram ferramentas específicas para auxiliar no processo de construção de obras cinematográficas. Os próximos subitens discorrem sobre as técnicas e etapas cinematográficas e um breve histórico das ferramentas empregadas na linguagem.

#### 3.3.1 Etapas e técnicas da produção cinematográfica

Um produto audiovisual é um projeto que se desenvolve em etapas (Bergan, 2011) com momentos que estabelecem um processo organizado de trabalho. Diferentes autores classificam a produção em três fases<sup>38</sup> (Bergan, 2011; BARNWELL, 2008; SQUIRE, 2013): pré-produção; produção; e pós-produção.

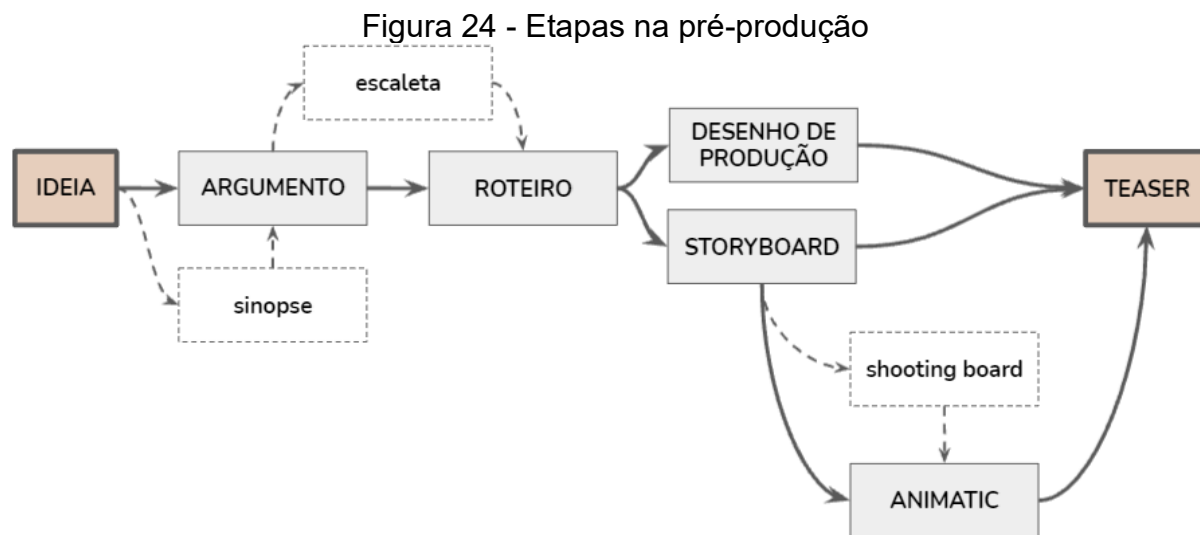
##### **A fase de pré-produção**

A fase de pré-produção (Figura 24) geralmente começa com uma ideia, que

---

<sup>38</sup> A divisão em três fases é uma prática comum na indústria cinematográfica e é atribuída a vários teóricos e profissionais do cinema ao longo do tempo. O "The Griffith Project", de David Shepard, publicado em 1999, traz uma compilação de artigos, ensaios e informações sobre a obra do cineasta americano D.W. Griffith, incluindo a divisão da produção de filmes em pré-produção, produção e pós-produção.

é desenvolvida em um **argumento**<sup>39</sup>, podendo antes ser expressa em uma **sinopse**<sup>40</sup>. Segue para a produção do **roteiro**<sup>41</sup> e, na sequência, o **desenho de produção**<sup>42</sup> (*concept-art*) e **storyboard**<sup>43</sup>. Este último produto ainda pode se desdobrar em um **shooting board**<sup>44</sup>. Utilizando o *storyboard*, é possível criar o **animatic**<sup>45</sup>, que juntamente com as etapas anteriores, são testados em um **teaser**<sup>46</sup>.



Fonte: Elaborado pela autora

### A fase de produção

A fase de produção é a continuação da pré-produção, com as falhas e inconsistências do teste anterior consideradas e o processo de produção ajustado. Assim, seguem o trabalho de cinematografia, iluminação, cenografia, direção de arte e efeitos (Bergan, 2011; Barnwell, 2008; Squire, 2013; Lord; Sibley, 2016).

Nesta fase, idealmente, não há a inclusão de novas ferramentas, pois os

<sup>39</sup> **Argumento** é um documento de uma ou poucas páginas que contém todas as ações do filme para o desenrolar da história.

<sup>40</sup> **Sinopse** é uma narração breve que resume a história em um parágrafo, pode ser realizada após o roteiro, com a definição do gênero e do tom da obra.

<sup>41</sup> **Roteiro** é um guia minucioso da filmagem, contendo todos os elementos técnicos de um filme: título e número das sequências, numeração e designação dos planos, movimento de câmeras e atores, diálogos, ruídos e música (ORTIZ, 1954).

<sup>42</sup> **Desenho de produção** é a definição do visual dos pontos chaves do filme, incluindo personagens e cenários, podendo definir critérios técnicos ou artísticos do projeto.

<sup>43</sup> **Storyboard** é o roteiro contado como uma história em quadrinhos, no qual se começa a definir aspectos técnicos de cada cena, como o enquadramento dos personagens e cenários mostrando o que aparece de objetos em cada cena.

<sup>44</sup> **Shooting board** é similar ao storyboard, sendo específico para a definição de aspectos de fotografia como o enquadramento da cena, os ângulos de câmera, o movimentos de câmera e tipos de lente.

<sup>45</sup> **Animatic** é um vídeo que passa os quadros desenhados no *storyboard* em sequência, dentro do tempo previsto do filme.

<sup>46</sup> **Teaser** é um teste para validar a possibilidade de produção e estimar seu custo e prazo.

processos e produtos foram testados e validados na etapa anterior de pré-produção, sendo esta etapa uma continuação das atividades e técnicas até então desenvolvidas para a confecção de todas as cenas do filme.

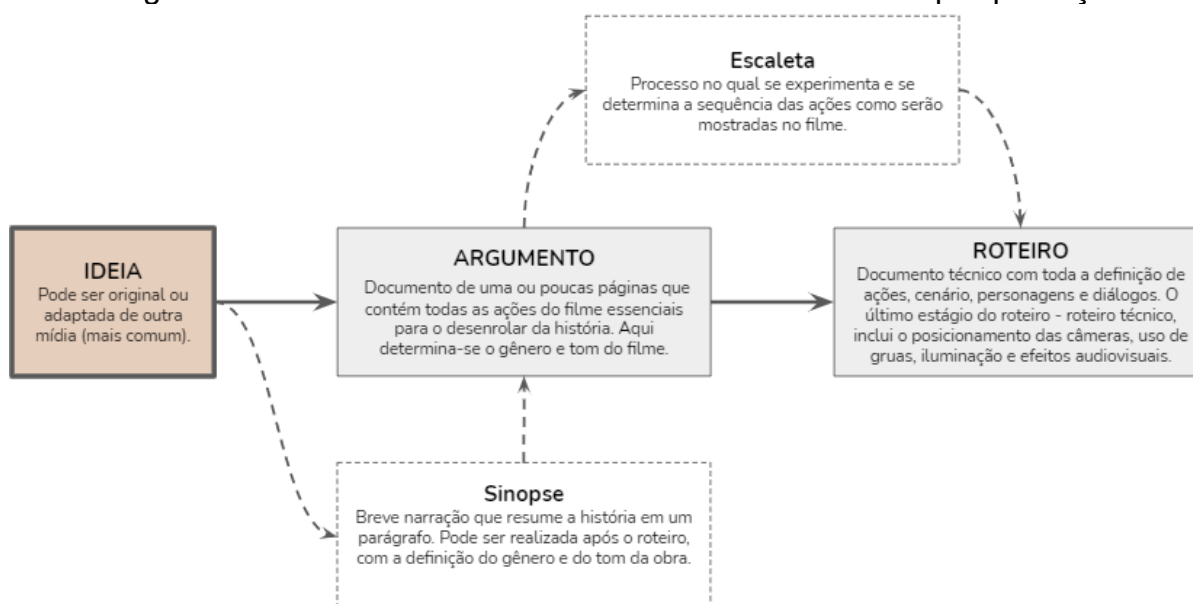
### A fase de pós-produção

Na pós-produção (ou finalização), todo o material bruto das filmagens é transformado no produto audiovisual final para consumo. Nesse estágio ocorre a montagem (ou edição), a colocação da trilha sonora (diálogos, efeitos sonoros e música) e o tratamento das imagens e a inserção de efeitos digitais. Finalizado esse estágio, pode-se estrear o filme ou realizar uma exibição teste a fim de avaliar a reação do público (Squire, 2013; Barnwell, 2008; Lord; Sibley, 2016).

### 3.3.2 A narrativa cinematográfica e ferramentas de construção

A narrativa cinematográfica está presente em todo o processo produtivo do cinema, porém, é na primeira metade da pré-produção que temos o estabelecimento do gênero, tom e clima do filme. Esta etapa representa a instalação das regras que irão determinar a história, como será contada e qual o público-alvo. Para este fim, a área possui ferramentas específicas para auxiliar a organização da informação e desenvolvimento da história que se pretende contar (Figura 25).

Figura 25 - Ferramentas narrativas utilizadas no início da pré-produção



Fonte: Elaborado pela autora

O **argumento** é o primeiro e mais importante passo da obra cinematográfica, uma vez que o restante da produção depende deste estágio, ou seja, os demais passos serão dados em função do argumento estabelecido (Ortiz, 1954). No argumento tem-se a apresentação de todos os fatos, da trama e do desfecho necessários para se contar a história. Esses tópicos devem ser coerentes, de maneira que se auto explique o como, o onde, o quando e o porquê dos fatos. Um argumento concluído deve apresentar a trama de forma clara e evocar fatos, discussões e conclusões.

O gênero cinematográfico é uma classificação utilizada para distinguir os tipos de filmes, derivada dos estudos literários, e serve como instrumento para a análise fílmica. Não existe um consenso entre os autores sobre a quantidade de gêneros e subgêneros existentes. Nogueira (2010) lista dez gêneros clássicos do cinema, baseados principalmente no cinema americano, deixando claro que não é uma listagem que esgota e que gêneros são criados e modificados, sendo que existem alguns que são próprios de determinados países, como é o caso do cangaceiro no Brasil.

O tom é o clima que transcorre toda a narrativa de um filme, a exemplo, um filme do gênero comédia pode-se desdobrar em várias modalidades, dependendo do tom ou do propósito com que o humor é utilizado, resultando em uma comédia com tom de sátira - como em "The Meaning of Life"<sup>47</sup> de 1983 -, ou com tom dramático - como "Good Bye, Lenin!"<sup>48</sup> de 2003.

A **sinopse** pode ser produzida juntamente com a conclusão do argumento, ou pode ser produzida posteriormente. Bastante similar ao último, a sinopse também deve deixar claro o gênero e tom do filme, mas deve ser feita de forma mais sucinta, normalmente em um parágrafo.

---

<sup>47</sup> Filme de comédia britânico dirigido por Terry Jones. O filme é uma coleção de esquetes que satirizam a vida, a morte e a busca pelo sentido da existência humana. O filme é dividido em sete capítulos, cada um com um tema diferente, como nascimento, educação, guerra, sexo, religião, morte e vida após a morte.

<sup>48</sup> Filme alemão de comédia dramática dirigido por Wolfgang Becker. A história se passa em Berlim Oriental pouco antes e depois da queda do Muro de Berlim em 1989. A história é centrada em uma família alemã, liderada pela mãe, a Sra. Kerner, uma fervorosa defensora do regime socialista da Alemanha Oriental. Quando ela entra em coma pouco antes da queda do Muro, sua família teme que o choque de saber que o regime socialista caiu possa piorar sua condição. Então, quando ela acorda meses depois, seu filho, Alex, decide manter a ilusão de que o socialismo ainda prevalece, criando uma série de falsas notícias e eventos para que sua mãe não perceba que o Muro caiu e que a Alemanha está unificada.

Concluído o **argumento** pode-se iniciar a execução do roteiro, e, opcionalmente, trabalhar com a **escaleta**. Este recurso permite listar todas as sequências de uma narrativa cinematográfica em cartões (físicos ou virtuais) e experimentar a cronologia da história. Por exemplo, pode-se optar por contar uma história pelo tempo normal, ou por meio de *feedbacks*, ou ainda começar pela última cena, como acontece com o filme “Cidadão Kane<sup>49</sup>” (1941), que mostra a morte do personagem principal para então contar sua história.

O **roteiro** pode ser o **roteiro-cenário** ou o **técnico**. O primeiro definirá a sequência de ação, os diálogos, a cenografia e os enquadramentos, com a determinação de cada plano, cena e sequência. O segundo deverá ainda apontar todos os efeitos exigidos (uso de gruas, iluminação e efeitos especiais) e marcações de pontuação cinematográfico, por exemplo, fusão<sup>50</sup>, escurecimento<sup>51</sup>, *flashback*<sup>52</sup> ou suas combinações.

A organização de um roteiro divide-se em **sequências, cenas e planos**. Entende-se por sequência o conjunto de cenas que definem toda uma situação, a cena é o conjunto de planos dentro de um determinado cenário e os planos são as diversas posições que a câmera toma para fotografar as situações da ação cinematográfica. Os **planos** recebem denominações em conformidade com a área visual que delimitam, estando divididos primeiramente em: campos - referem-se aos ambientes; e os planos propriamente ditos - dizem respeito às pessoas. A escolha do plano, para cada posição da câmera, possui grande relevância para a definição da narrativa cinematográfica, pois o uso indevido de uma lente, dentro de um enquadramento, pode alterar o ritmo da ação.

Ao elaborar um roteiro, é importante levar em consideração os fatores mencionados acima, a fim de manter um ritmo lógico que acompanhe o desenvolvimento da ação. Para isso, é essencial ter clareza sobre o que se deseja transmitir, pois fórmulas pré-concebidas nem sempre são capazes de expressar adequadamente a mensagem desejada. Utiliza-se a princípio duas formas básicas,

---

<sup>49</sup> Título original: *Citizen Kane*.

<sup>50</sup> Efeito de uma imagem desaparecendo enquanto outra surge, muito utilizado para transladar a ação no tempo e no espaço.

<sup>51</sup> A cena desaparece, aos poucos, até o negro absoluto, para depois ser substituída por outra. Utilizado geralmente no princípio e final de cada sequência.

<sup>52</sup> É um retorno à história que está sendo contada, normalmente é utilizado em filmes que começam no passado, ou que mostram situações passadas prosseguindo com a narração das ações que levaram à atual situação.

a ordem de Plano Médio Geral, Plano Americano e Primeiro Plano, ou seu inverso. A primeira explica o contexto antes de apresentar o personagem e o foco de atenção, e é aplicada quando se quer deixar claro que a sequência anterior não possui ligação com o espaço físico apresentado na sequência atual (Figura 26). Seu inverso pode ser aplicado a uma mesma sequência de cenas com objetivo de causar uma breve conexão do personagem apresentado ou do foco de atenção com algo relacionado à sequência anterior, apesar de não acontecerem no mesmo espaço ou no mesmo tempo.

Figura 26 - Exemplo de sequência de Plano Médio Geral, Plano americano e Primeiro Plano



Fonte: Primeiro filme, 2024<sup>53</sup>

Na fase de pós-produção, tem-se outra etapa que influencia na narrativa cinematográfica e na definição do ritmo - a **edição** ou **montagem**. O ritmo é a organização padronizada dos elementos fílmicos em uma sucessão temporal que cria um senso de movimento, fluência e progressão (Bordwell, 2008), desenvolvendo-se, em relação direta, com os elementos cinematográficos que compõem a narração. O ritmo cinematográfico é criado por meio da montagem dos planos, bem como da duração e da intensidade de cada plano, podendo ser modulado para criar uma sensação de tensão, suspense, aceleração ou desaceleração, e é um dos principais meios pelos quais os cineastas controlam a experiência do espectador.

Desse modo, pode-se variar o ritmo do filme em função das ações apresentadas, e a aplicação destes recursos pode resultar em efeitos expressivos que fortalecem a ação do filme. Ações rápidas desenvolvem-se em tomadas curtas enquanto ações lentas em tomadas longas. Um exemplo é o filme "Busca Implacável" (2008), dirigido por Pierre Morel. O filme é um thriller de ação que usa tomadas curtas e rápidas, geralmente filmadas com câmeras na mão e em close-up,

<sup>53</sup> disponível em <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>, acessado em jan. de 2024

dando uma sensação de urgência e tensão. Essa técnica de filmagem é usada para intensificar a ação e manter a atenção do espectador. Já a obra "2001: Uma Odisseia no Espaço" (1968), dirigida por Stanley Kubrick, utiliza o ritmo cinematográfico experimental, criando uma atmosfera hipnótica e contemplativa. O filme apresenta longas sequências sem diálogos, que são acompanhadas por música clássica e efeitos visuais. A percepção de ritmo pelo espectador é muito distinta entre as duas obras, sendo que a primeira cria um senso de urgência e tensão enquanto o segundo, mistério e contemplação.

Além disso, todas as cenas possuem seu próprio conteúdo e forma, que, quando passadas em sequência, determinam a cadência narrativa. Dentro disso, podemos combinar as cenas na edição por relações entre as cenas (Bordwell, 2008; Eisenstein, 2014):

- Analogia de forma - quando os objetos apresentados no quadro são semelhantes entre si;
- Contraste de forma - quando os objetos são opostos entre si;
- Analogia de conteúdo - quando os assuntos focalizados tiverem um paralelo em comum;
- Contraste de conteúdo - quando os assuntos focalizados forem divergentes;
- Analogia de forma e contraste de conteúdo;
- Analogia de conteúdo e contraste de forma.

Um exemplo de filme que utiliza analogia de conteúdo na edição é "O Iluminado" (1980), dirigido por Stanley Kubrick. O filme apresenta sequências com relação temática ou simbólica, como na cena em que uma criança está andando de triciclo pelos corredores do hotel com trilha sonora perturbadora. A cena é cortada para outra em que a mãe está lendo um livro na sala do hotel, no qual é revelado que este está construído em um antigo cemitério indígena. Essa analogia de conteúdo sugere que o hotel está vivo e é assombrado pelo passado, e que a criança está de alguma forma conectada a essa assombração. O mesmo filme ainda apresenta analogia de forma na cena do labirinto do hotel criando uma metáfora visual do labirinto da mente do personagem principal, que está gradualmente perdendo a sanidade.

Como exemplo de filme que utiliza contraste de forma, pode-se citar "2001: Uma Odisseia no Espaço" (1968), com a cena de um grupo de macacos primitivos reunidos em torno de um monólito, que eventualmente os leva a descobrir o uso de ferramentas. A cena seguinte apresenta uma nave espacial orbitando a Terra, criando um contraste marcante entre a ferramenta primitiva feita de osso e a tecnologia da nave espacial. O filme "Cidadão Kane" (1941) de Orson Welles usa o contraste de conteúdo para mostrar a diferença entre a vida pública do personagem principal, Charles Foster Kane, e sua vida privada. A primeira é retratada como glamourosa e cheia de poder e fama, enquanto a segunda é solitária e vazia.

Assim, a montagem pode ser utilizada para criar analogias e contrastes entre as imagens, a fim de criar significado e emoção. O ritmo ainda depende do tipo de corte entre cenas (escurecimento, fusão etc.) e também da combinação das cenas, com atenção aos aspectos causa e efeito:

- Exemplo de causa e efeito: homem atirando em uma cena e homem caindo na cena seguinte;
- Exemplo de causa sem efeito: revolver atirando em uma cena e na sequência ouve-se apenas um corpo cair - sem imagem;
- Exemplo de efeito sem causa: apenas ouve-se o tiro e depois vê-se o homem cair.

A edição do filme é realizada conforme os efeitos previstos, o sentido narrativo, as relações das tomadas entre si e o tempo de duração destas. A importância da sequência estabelecida das cenas e ações fortalece a narrativa e transmite emoções ao espectador, sendo que cada cena e ação deve ser cuidadosamente planejada e posicionada dentro da estrutura narrativa, a fim de criar um fluxo coeso e emocional (Mckee, 1997).

Em resumo, o processo produtivo do cinema começa com a pré-produção, em que são estabelecidos o gênero, tom e clima do filme. O argumento é o primeiro e mais importante passo, seguido pela elaboração do roteiro, que define a sequência de ação, diálogos e enquadramentos. A edição ou montagem é a última etapa, onde o ritmo é criado através da organização dos elementos fílmicos em uma sucessão temporal que cria um senso de movimento, fluência e progressão. A sequência estabelecida das cenas ou ações, com consciência das técnicas e suas consequências, fortalecem a narrativa e transmite ao espectador as emoções previstas.

### **3.3.3 Resumo das ferramentas da linguagem cinematográfica**

A linguagem fílmica nada diz se não for articulada e composta em uma sequência com outros elementos, assim na composição deve-se transformar os planos, cenas e sequências compreensíveis, para que expressem aquilo que foi planejado. O Quadro 7, 8 e 9 resume os aspectos que se referem à linguagem fílmica.

Quadro 7 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na pré-produção

**FERRAMENTAS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA NA PRÉ-PRODUÇÃO**

Ferramenta	Definição
Argumento	Documento de uma ou poucas páginas que contém todas as ações do filme essenciais para o desenrolar da história.
Roteiro	Documento técnico com toda a definição de ações, cenário, personagens e diálogos. O último estágio do roteiro, roteiro técnico, inclui o posicionamento das câmeras, uso de guias, iluminação e efeitos audiovisuais.
Sinopse	Narração breve que resume a história em um parágrafo; pode ser realizada após o roteiro, com a definição do gênero e do tom da obra.
Desenho de produção	É a definição do visual dos pontos chaves do filme, incluindo personagens e cenários, podendo definir critérios técnicos ou artísticos.
Storyboard	É um roteiro contado como uma história em quadrinhos, no qual se começa a definir aspectos técnicos de cada cena.
Shooting Board	Similar ao storyboard, define os enquadramentos, ângulos e lentes
Animatic	É um vídeo que passa os quadros desenhados no storyboard em sequência, dentro do tempo previsto do filme.
Teaser	É um teste para validar a possibilidade de produção e estimar seu custo e prazo.
Escaleta	Processo no qual se experimenta e se determina a sequência das ações como serão mostradas no filme.
Ideia	Pode ser original ou adaptada de outra mídia (mais comum).

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 8 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na produção

**FERRAMENTAS DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA NA PRODUÇÃO**

	<b>Ferramenta</b>	<b>Subdivisão (se existir)</b>	<b>Definição</b>
<b>Plano, altura e lado do ângulo de enquadramento</b>	Em relação ao lado do ângulo	Frontal	A câmera está em linha reta com o objeto filmado.
		3/4	A câmera forma um ângulo de cerca de 45° com o objeto.
		Perfil (ou lateral)	A câmera forma um ângulo de cerca de 90° com o objeto
		De nuca	A câmera por trás do objeto filmado.
	Em relação a angulação (altura do ângulo)	Horizontais - eixo de angulação na horizontal	A câmera está no nível dos olhos da pessoa filmada.
		Plongée -	A câmera está acima do nível dos olhos, voltada para baixo.
		Contra-plongée	A câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima.
		Câmera zenital ou plongée absoluto	A câmera está acima do objeto.
	O plano	Plano geral (pg)	Com um ângulo visual aberto, a câmera revela o cenário e a figura humana ocupa espaço reduzido na tela.
		Plano de conjunto (pc)	Com um ângulo visual aberto, a câmera revela parte significativa do cenário e é possível reconhecer personagens.
		Plano americano (pa)	Figura humana é enquadrada do joelho para cima.
		Plano médio (pm)	Figura humana é enquadrada da cintura para cima.
		Primeiro plano (pp)	Figura humana é enquadrada do peito para cima.
Primeiríssimo plano (ppp)		Figura humana é enquadrada dos ombros para cima.	
	Plano detalhe (pd)	A câmera enquadra uma parte do rosto, do corpo ou objeto.	
<b>Iluminação</b>	Frontal		Posicionada a frente do objeto.
	Lateral	À direita ou à esquerda	Utilizada em associação com outras, posicionada a 90°.
	3/4		Utilizada em associação com a frontal, posicionada a 45°.
	Luz de recorte		Utilizada em associação com outras, posição posterior.
	Contraluz		Luz de alta intensidade posicionada atrás do objeto.
	Zenital		Posicionada acima do objeto

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 9 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na pós-produção

**FERRAMENTAS DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA NA PÓS-PRODUÇÃO**

	<b>Ferramenta</b>	<b>Subdivisão (se existir)</b>	<b>Definição</b>
<b>Enquadramentos da edição</b>	Enquadramentos (na sucessão de tomadas) ou corte em movimento: dá um ritmo vivo ao filme	aumento: enquadramentos análogos	Sem a câmera se mover, o enquadramento aumenta.
		redução: enquadramentos análogos	Sem a câmera se mover, o enquadramento diminui.
		câmera objetiva	A câmera é como a visão de um personagem inexistente em cena.
		câmera subjetiva	O personagem principal não aparece em cena. A câmera assume os olhos do ator.
		contra-campo: enquadramentos opostos	Enquadramentos sucessivos que produzem uma sensação de oposição no espaço.
<b>Corte</b>	Seco		Muda-se de uma cena para outra sem aplicação de efeitos.
	Com escurecimento		A cena desaparece até ficar preta, e surge outra que clareia.
	Com fusão		A imagem desaparece enquanto aparece outra.
	Com cortina		Uma imagem nítida é substituída por outra que "entra" em cena.
	Lembrança (flashback)		Edição que permite voltar no tempo para apresentar um fato do passado.
<b>Ritmo</b>	Do quadro (técnico)	normal (24 por seg), rápido (>24 por seg), lento (<24 por seg), inverso (câmera roda ao contrário) ou quadro fixo (repetição do mesmo fotograma por um espaço determinado de tempo).	É considerado o ritmo: normal a 24 por seg., rápido quando acima de 24 por seg., lento quando abaixo de 24 por seg. Ainda se tem o plano sequência que é uma tomada sem corte.
	Do corte (técnico)	tomadas longas (ritmo lento), tomadas curtas (ritmo rápido), tomadas longas e curtas (ritmo alternado), tomadas cada vez mais longas (ritmo retardado) e tomadas cada vez mais curtas (ritmo acelerado).	
	Expressão narrativa pelo conteúdo e forma	corte por Analogia de forma e/ou de conteúdo	Dois cortes são análogos pelo conteúdo quando ambos os assuntos focalizados tiverem um paralelo em comum. São análogos pela forma quando ambos os objetos são semelhantes entre si.
		corte por Contraste de forma e/ou de conteúdo	Dois cortes são contrastantes pela forma quando ambos os objetos são opostos entre si. São contrastantes pelo conteúdo quando os assuntos focalizados forem divergentes.

Fonte: Elaborado pela autora

Logo, o filme se desenvolve de tomada em tomada, de cena a cena, de sequência em sequência, pelo modo de enquadramento, de angulação, de composição, iluminação ou movimento da câmera e da cena. Pelo corte, pelo ritmo interno do quadro ou por seu conteúdo a linguagem do filme é construída; o filme é, portanto, todo um processo de elaboração criativa.

Todo filme apresenta, ainda que minimamente, os códigos dessa linguagem. Estes códigos podem ser empregados ou conscientemente rejeitados, segundo a história que se quer contar e as emoções que se deseja despertar no espectador.

Este capítulo buscou estabelecer as bases conceituais e teóricas que sustentam a pesquisa, explorando os principais temas que conectam a narrativa cinematográfica ao processo de projeto arquitetônico. A partir da análise de conceitos fundamentais, como narrativa, imersão e presença, aliados à compreensão das etapas do processo projetual e das metodologias de ensino na arquitetura, foi possível construir uma fundamentação teórica que orientou as próximas etapas da investigação.

Os conceitos discutidos demonstraram que a narrativa, especialmente no cinema, pode oferecer ferramentas para enriquecer o processo de projeto arquitetônico, tanto como metodologia didática quanto como abordagem projetual. A aplicação dessas ferramentas no ensino de arquitetura surge como uma oportunidade de explorar dimensões temporais, espaciais e emocionais (relacionadas ao usuário) do projeto, promovendo maior imersão dos estudantes e uma compreensão mais profunda das interações entre espaço, tempo e usuário.

A próxima etapa da tese será dedicada ao desenvolvimento e aplicação de um modelo baseado nesses conceitos, buscando validar as contribuições teóricas apresentadas neste capítulo, com aplicação de experimentos junto a estudantes.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este capítulo é dividido em três seções que apresentam: as análises das entrevistas com especialistas; o processo de adaptação das abordagens cinematográficas para uma narrativa do processo de projeto; e aplicação e resultados do piloto em disciplina.

### 4.1 ENTREVISTAS COM ESPECIALISTAS

Foram realizadas entrevistas com três professores concursados atuantes há mais de oito anos em disciplinas de projeto; um nos anos iniciais do curso, o segundo atuou no início e atualmente ministra anos intermediários, e, o terceiro, é atuante em disciplinas de projeto do quarto ano de graduação.

Cada um dos entrevistados possui particularidades de condução da disciplina, sendo que alguns a trazem bem formatada logo no início, com terreno, programa e referenciais já definidos, enquanto outros constroem ao longo do semestre. Dois professores iniciam as atividades organizando os alunos em grupos, mas a última etapa é realizada individualmente por cada estudante, o terceiro professor exige toda a disciplina com trabalhos individuais.

Quando questionados em como aprenderam e desenvolveram o método de ensino de projeto que aplicam na disciplina, comentaram que receberam ajuda de professores que já haviam ministrado a disciplina, mas que também aprendiam a cada semestre com base na tentativa e erro.

Quanto às ferramentas aplicadas, todos disseram não mudar com relação a escala do projeto, mas podem mudar ao longo do processo de projeto. Um professor expressou sua preferência por ferramentas manuais de desenho e maquete e os demais afirmaram deixar livre e incentivar o uso de diferentes mídias, as quais podem ser alteradas ao longo do semestre, mas isto raramente ocorre. Além disso, citaram como muito importante a etapa de análise do espaço e tema do projeto.

Como maiores dificuldades observadas por estes professores em suas disciplinas está a falta de habilidade para visualizar o espaço antes de representá-lo, falta de referenciais adequados ao contexto, limitações de ferramental (não dominarem técnicas ou *softwares*), entender o projeto como resultado de um processo, sendo que muitas vezes os projetos apresentam uma forte desconexão

das análises iniciais e falta de foco no usuário. Além disso, um professor manifestou uma tendência em seus alunos de pensar a função como essência da arquitetura e um segundo professor, o seu oposto, a forma como essência.

Ao serem questionados como entendem a narrativa dentro do processo de projeto, um respondeu nunca ter pensado no assunto, os outros dois entendem que o próprio processo é uma narrativa que está sendo construída. Neste sentido, entendem que a incorporação da narrativa no ensino poderia auxiliar o estudante a entender melhor o processo de projeto, além de poder ser utilizada de forma a gerar ideias e compreender melhor o usuário.

Ao serem indagados se já empregam alguma estratégia ou abordagem que inclui uma narrativa, um professor disse que já trabalhou com o desenvolvimento de cliente (criação de personagem) e com um roteiro, embora a tentativa tenha ficado desvinculada no projeto final.

No bloco final de perguntas, foram questionados se conheciam os termos roteiro, *storyboard* ou criação de personagem, ao que responderam que sim, mas que não aplicam em sala de aula. Segundo um dos entrevistados esta não incorporação é devido a não saber orientar o uso dessas ferramentas, sendo este o mesmo professor que tentou empregar a criação de clientes e roteiro.

Apesar disso, manifestaram acreditar que o uso da narrativa para fins de ensino-aprendizagem pode potencializar o processo não apenas pela disponibilização de novas ferramentas, como para entender melhor o processo, incorporando mais adequadamente às necessidades do cliente no espaço projetado. Por fim, opinaram que a inclusão de uma abordagem narrativa poderia ser incorporada em disciplinas projetuais de qualquer fase da graduação.

A análise das entrevistas com especialistas forneceu insights sobre as práticas projetuais atuais de ensino de projeto arquitetônico e o potencial da integração de abordagens narrativas. A próxima seção apresentará a adaptação da abordagem cinematográfica como método de projeto, com base na revisão sobre Narrativa cinematográfica e Métodos de projeto.

## 4.2 ADAPTAÇÃO DAS ABORDAGENS CINEMATOGRAFICAS PARA UMA NARRATIVA DO PROCESSO DE PROJETO

A adaptação das abordagens cinematográficas no contexto da arquitetura visa atingir o principal objetivo da pesquisa: integrar a narrativa cinematográfica ao ensino de projeto arquitetônico, explorando seu potencial como estratégia pedagógica e projetual. Essa etapa parte da lacuna identificada no referencial teórico, que aponta a ausência de métodos estruturados que utilizem narrativas cinematográficas para auxiliar no ensino-aprendizagem do processo projetual.

Com base na revisão de literatura e dados das entrevistas com especialistas, mapeou-se as principais características do modelo de ensino de projeto de arquitetura para estudantes de graduação. No referencial sobre os métodos de projeto, sintetizamos o processo em três esferas que se sobrepõem: A análise; a síntese; e a Avaliação - conforme Figura 23 da página 75. Além disso, os métodos desenvolveram-se de maneira que as características abaixo foram sendo reforçadas:

- Etapas que se sobrepõem;
- Possuem um início no qual se trabalha com conceitos e formas mais abstratas, e termina-se com um resultado concreto;
- Aceita-se que no início do processo o problema e objetivos não estão claros;
- Incorporam ferramentas criativas;
- Possuem o foco na compreensão das necessidades e de como será utilizado pelos usuários.

As **entrevistas com especialistas** mostram diferentes abordagens utilizadas no ensino de projeto, com vários pontos em comum. Os principais pontos de convergência são:

- **Variedade de ferramentas disponíveis**, mas normalmente sem domínio para o uso além do desenho e maquete - por exemplo, estimula-se o uso de simulações, *storytelling* e construção do perfil do usuário, mas o docente não possui o domínio para orientar;
- **Não existe uma mudança significativa de abordagem ou ferramentas do partido para o estudo preliminar** - por exemplo, o projeto inicia e

termina dentro de um exercício em maquete física ou dentro de um sistema BIM<sup>54</sup>;

- **Valoriza-se a criatividade** - durante as orientações os professores estimulam a pensar soluções diferentes e ousadas, para além das primeiras concepções, recorrendo principalmente a referenciais.

A revisão aponta como dificuldade no processo de projeto arquitetônico a falta de definição clara dos problemas, ocorrendo por meio de definições e redefinições pouco explícitas (Andrade; Ruschel; Moreira, 2011). Envolve a subjetividade, julgamento e descoberta, pois é uma atividade criativa (Lawson, 2015). Quanto às principais dificuldades apontadas nas entrevistas:

- **Falta da visão e compreensão espacial** por parte dos estudantes;
- **Falta de referenciais contextualizados**, os alunos utilizam vários projetos sem analisar seu contexto;
- **Falta de foco no usuário**, apesar de o projeto iniciar com a definição dos usuários, este conceito é perdido no desenvolvimento do projeto;
- **Limitação a poucas ferramentas**, por pouco conhecimento por parte dos alunos que se prendem às ferramentas que dominam;
- **Entender o projeto como um processo**, alunos seguem as etapas pensando nas entregas (avaliações), não como parte de um processo;
- **Desconexão entre as análises iniciais e o resultado do projeto no final**, frequentemente, os alunos têm um resultado desconectado na relação entre as diretrizes projetuais e o usuário.

O segundo tópico de estudo desta tese, sobre a narrativa, permitiu compreendê-la como uma série de acontecimentos que evocam histórias na mente do leitor, propiciando imersão e presença. Esta possui uma estrutura, a qual pode ser reduzida a um mínimo de três atos e pode ser compreendida e caracterizada pelos modos narrativos - dimensão espacial, temporal, mental e formal/pragmática. Os modos narrativos estão presentes em todas as narrativas, mas, a depender da mídia de suporte, tem-se um ou outro potencializado. No caso da cinematográfica, como visto no capítulo do referencial teórico sobre narrativa, predomina a dimensão espacial e temporal, características fortemente presentes e relevantes para o ensino e aprendizado de projeto (Koeck, 2012; Nouvel, 1987), uma vez que as

---

<sup>54</sup> Building Information Modeling ou Modelagem de Informação da Construção.

problemáticas de projeto são compreendidas no tempo e espaço, para atender aos usuários (Kowaltowski, 2011; Deliberador; Kowaltowski; Taralli, 2018). Com base na revisão bibliográfica, identificou-se três principais características da narrativa - que podem ser compreendidas dentro do processo de projeto em arquitetura, e define-se essas como:

1. **Modo de visualizar** - a narrativa é sempre compreendida no espaço ao longo do tempo, ao contrário, de em um momento específico. Além disso, esta promove o envolvimento do leitor (imersão e presença);
2. **Modo de pensar** - a narrativa é estabelecida com base nas relações e acontecimentos entre os personagens e o mundo que habitam;
3. **Modo de avaliar** - a narrativa possui um começo, meio e fim com objetivo de mostrar uma situação e sua resolução, em uma sequência encadeada de eventos, com foco no personagem e sua relação com o mundo.

### **Modo de visualizar**

O objetivo do projetista é o produto final físico, porém, antes disso, é necessário transmitir as etapas do projeto por meio de representações, tornando esta uma ferramenta essencial para o seu desenvolvimento. Conforme a Norma de representação de projeto de arquitetura (NBR 6492), essas representações se dão por meio de desenho e maquete. No primeiro, podem ser mediante vistas ortográficas ou perspectivas.

Schön (2008) descreve o processo de trabalho do projetista como quem “conversa com o desenho”, similar à definição de Jones (1970): “projetar com desenhos”. Segundo Schön (2008), os desenhos são uma forma de desenvolver o projeto no qual o projetista pode enxergar novas possibilidades ou problemas.

Lawson (2015) afirma que projetar exige especialização e conhecimento técnico, além de imaginação visual e capacidade específica. A imaginação visual é desenvolvida com o auxílio de métodos e ferramentas de representação, enquanto capacidade específica refere-se aos conhecimentos técnicos típicos da formação de cada projetista.

A capacidade de representação está diretamente relacionada à habilidade de manipular técnicas e selecionar as formas de representação que melhor contribuem para a compreensão do problema e o desenvolvimento da solução do projeto (Andrade; Ruschel; Moreira, 2011). Lawson (2015) aponta em suas

pesquisas que os projetistas bem-sucedidos utilizam processos diferentes em sua atividade de projetar e representar. Cada forma de representação arquitetônica tem suas vantagens e desvantagens, sendo que cada uma delas auxilia de forma distinta na compreensão de diferentes aspectos durante o desenvolvimento do projeto. Portanto, as formas de representação empregadas e a habilidade de utilizá-las têm um grande impacto no processo. A representação por meio de modelos, desenhos e anotações também é importante na comunicação entre as fases do projeto, registrando pontos de decisão e estimulando o processo de projeto (Andrade; Ruschel; Moreira, 2011; Schön, 2000).

Este decurso de interação com as representações permite aos projetistas observá-los, analisá-los e modificá-los. Schön (2008) refere-se sempre ao desenho, mas, dentro desta tese, amplia-se esta compreensão para as demais formas de representação. Entendendo-se a importância da disponibilidade de uma variedade de ferramentas para esta conversa, algumas podem ser mais apropriadas que outras de acordo com o foco do projeto.

Cada forma de representação comunica parcialmente as ideias e o projeto de arquitetura. Para protagonizar as relações do usuário na arquitetura e no tempo, algumas ferramentas são mais indicadas, pois podem fornecer uma experiência simulada e imersiva. A principal característica da representação com base em narrativa, em termos de visualização, é a constante incorporação do tempo. Desta forma, tem-se obrigatoriamente presente o pensamento voltado não apenas para um momento representado na arquitetura, mas como se dará sua transformação ao longo do tempo, pela interação com seus habitantes. Os passeios virtuais não mais têm foco nas melhores vistas do projeto, mas estão coerentes com uma narrativa, com uma história a ser contada, que aproxima o cliente, o envolve e o imerge na representação criada.

O **modo de ver com narrativa** deve ser entendido não apenas como uma representação para transmitir uma ideia da arquitetura em termos formais e de materialidade, mas para simular o edifício, a vida e o mundo do qual a arquitetura pertence. Além da visualização material - visível, como a geometria e os materiais -, tem-se o imaterial - invisível, construindo relações e significados.

Com base nessa ideia, o estágio inicial do projeto se torna mais do que a exploração da forma. O processo de modelagem permite que os projetistas explorem, simulem e visualizem a intenção do projeto com base nas relações (entre

espaço e usuário), considerando aspectos dinâmicos e interativos, e não apenas concentrado em sua materialidade.

### **Modo de pensar**

No processo de projeto, uma característica da narrativa é a constante inter-relação e desenvolvimento que une as informações gráficas e não gráficas, permitindo que o projeto tenha um conceito central que evolui e se modifica em conjunto com o todo. Os parâmetros e regras que definem a narrativa não são fixos, e podem incluir características físicas e funcionais adequadas à disciplina específica de projeto e ao semestre do curso.

Ao integrar a narrativa ao processo de projeto, é necessário pensar de forma quadridimensional, pois o método une as informações ao projeto gráfico, desde a identificação do problema até o desenvolvimento do conceito. Isso requer uma abordagem mais holística, e o estudante deve desenvolver a habilidade de pensar de forma quadridimensional, com a orientação dos professores. Para compreender o projeto em seu contexto e ao longo do tempo, as informações e dados devem ser incorporados ao processo, o que exige que o estudante seja capaz de analisá-los e gerenciá-los.

De acordo com as entrevistas coletadas, o processo de projeto em sala de aula começa com a identificação de um problema, que é representado graficamente em soluções formais por meio de métodos como desenho, maquetes manuais ou digitais. No entanto, foram apontadas dificuldades, como excesso de formalismo, perda de foco no usuário ao longo do desenvolvimento do trabalho, dificuldades na espacialização da forma e na compreensão do projeto como um processo.

A atividade de projetar foca no desenvolvimento da habilidade de pensar tridimensionalmente. A incorporação dos dados e informações por meio da narrativa possibilita ao estudante tirar partido do processo de concepção da forma e estrutura, moldando o interior e exterior da edificação com base nas relações com o entorno e com futuros usuários, simulando a experiência espacial e sensorial do usuário. O usuário experiencia a arquitetura pelo movimento entre os espaços, ao se mover no tempo, por uma sequência de espaços (Ching, 2002), sendo relevante a criação de relacionamentos visuais e físicos entre os ambientes de modo a permitir que as pessoas tenham uma compreensão clara do espaço (Hertzberger, 1999).

Em um processo com narrativa, diferentes ferramentas e métodos podem ser integrados, de forma que contribuam para explicitar essa narrativa que está sendo construída junto com a solução projetual. As constantes alterações, modificações e evoluções da forma projetual com narrativa permite que o estudante tenha um registro não apenas dos dados, mas das relações trabalhadas entre os dados, de como dialogam com as demais informações do projeto, gerando uma significação dos dados.

A ideia apresentada - **o modo de pensar** - é incorporar a narrativa para auxiliar o pensamento quadridimensional em disciplina projetual, no qual o modelo está integrado à informação e dados de todo o processo, com foco no usuário, fornecendo ao estudante e ao professor uma visão completa do processo de projeto. Nota-se que a narrativa frequentemente está presente no desenvolvimento da proposta, mas não é amplamente explorada como uma ferramenta de construção do projeto. Como consequência, ainda é pouco utilizada em ambientes de ensino e aprendizagem de projeto. Contudo, é importante frisar que a narrativa deve ser entendida como um método inserido no processo de projeto, e não como produto.

### **Modo de avaliar**

Lawson (2015) entende o processo de projeto como uma sequência de decisões em ciclos iterativos. Além disso, descreve as habilidades essenciais que os projetistas devem ter e usar durante o processo de design: a) a análise, que se refere à compreensão e expressão do problema; b) a síntese, que corresponde à exploração e comunicação de soluções e c) a avaliação, que compreende a avaliação das soluções.

No início do processo de projeto, os arquitetos lidam com diversas restrições para a compreensão do problema e, posteriormente, geração de soluções (Lawson, 2015): Restrições internas - que estão sob o controle do projetista; e Restrições externas - que são mais complexas e difíceis de controlar. Estas restrições podem advir dos projetistas, clientes, legisladores e usuários, e podem ser categorizadas em:

- a) radical: o propósito do projeto ou sistema;
- b) prático: as questões técnicas;
- c) formal: a aparência do projeto;
- d) simbólico: o conceito do projeto, como uma metáfora.

Neste aspecto, a tomada de decisão durante o processo requer que o projetista, atento a estas restrições, crie diferentes soluções e as avalie. O projetista deve estar ciente da relação intrínseca entre as restrições, e a suas influências no projeto como um todo.

A narrativa possui um começo, meio e fim com objetivo de mostrar uma situação e sua resolução, em uma sequência encadeada de eventos, com foco no personagem e sua relação com o mundo. Neste sentido, o processo de projeto com inserção da narrativa pode ser utilizado como meio de gerenciar e analisar as informações com foco na consistência do processo de projeto tendo por base a significação dos dados gerados e sua contínua avaliação.

Muitas das informações necessárias ao projetista na tomada de decisão não estão imediatamente disponíveis, pela falta de integração entre a informação gráfica e não gráfica. Do mesmo modo, o método de projeto frequentemente é baseado em desenhos e modelos, cuja representação é pictórica e/ ou diagramática. Na narrativa, a representação é baseada nos dois tipos de informação ao longo do processo, integrando todas as informações, como as características físicas e funcionais do projeto, as necessidades e desejos dos clientes e a relação da edificação com os usuários.

Compreendendo que os resultados do projeto dependem em parte da geração de diferentes opções a serem avaliadas, o uso da narrativa em estágios iniciais pode auxiliar o desenvolvimento pré-gráfico dessas possibilidades de forma rápida, que serão avaliadas não puramente com respeito às preocupações estéticas e normativas, mas com base no respeito ao tema do projeto, nas necessidades explicitadas pelo cliente e nas relações interativas entre a arquitetura e os usuários - a simulações da utilidade da arquitetura. Nas fases seguintes as simulações permitem prever o comportamento do edifício, expandindo as alternativas para o projeto.

Desta forma, a narrativa inserida como **modo de avaliar** pode contribuir no modo em que o projetista toma as decisões de projeto, se utilizando das simulações e da flexibilidade de gerar múltiplas soluções em uma fase pré-gráfica. A comparação e avaliação destes resultados nas fases iniciais de projeto podem antecipar a solução e melhorar o desempenho do edifício com foco no usuário, e nas fases seguintes pode auxiliar a manter a integridade das informações geradas

ao longo do processo. Além disso, a ação de gerar alternativas e simulações pode ser colaborativo com a equipe de projeto.

Existe uma variedade de ferramentas da linguagem cinematográfica que podem ser adaptadas e integradas no processo de projeto para contribuir para a geração de ideias, em diversas etapas, e para as tomadas de decisões.

#### 4.2.1 Síntese do modelo com critérios de avaliação

A partir das três características da narrativa identificadas para a construção do modelo conceitual, é possível elaborar um quadro síntese que relaciona essas características: o **modo de pensar**; o **modo de visualizar**; e o **modo de avaliar**, as três fases básicas do processo de projeto identificadas: **análise, síntese e avaliação**. O resultado deste quadro, são direcionamentos de como o aluno deve ser orientado pelo professor, de maneira a integrar e utilizar a narrativa em disciplinas de projeto arquitetônico (Quadro 10).

Quadro 10 - Síntese do modelo conceitual que integra a narrativa cinematográfica no processo de projeto

	<b>Modo de pensar (disciplina como narrativa)</b>	<b>Modo de visualizar (representação como narrativa)</b>	<b>Modo de avaliar (projeto como narrativa)</b>
<b>Análise</b>	Incentivar o uso da narrativa nos estágios iniciais instigando o pensamento com foco nos usuários.	Incentivar o aluno a ter uma visão menos fragmentada do processo de projeto.	Incentivar (ou orientar) o aluno para a integração gradativa de dados na busca por uma solução.
<b>Síntese</b>	Estimular o processo de projeto para além da resolução de problemas - relação com usuários, simulação da percepção espacial etc.	Ajudar a lidar com dados complexos; estimular a compreensão de dados de forma imagética, dentro de uma narrativa.	Incentivar a fazer simulações gerando múltiplas visões, pautado nas decisões de projeto.
<b>Avaliação</b>	Estimular o aluno a pensar criticamente sobre o processo, pautado no pensamento quadridimensional.	Expandir as formas de visualizar, incluindo dimensão temporal e relações com o usuário.	Incentivar o aluno a tornar visível os critérios e as restrições do projeto para auxiliá-lo na tomada de decisões.

Fonte: Elaborado pela autora

Assim, o modelo conceitual propõe uma sequência narrativa como organizadora do processo projetual, sendo esta narrativa centrada no usuário. No

item seguinte será vista a seleção das ferramentas que serão aplicadas a este modelo.

### 4.3 APLICAÇÃO DO PILOTO EM DISCIPLINA

A proposta do PILOTO teve por objeto desenvolver e testar o modelo conceitual e orientar possíveis aplicações futuras. Para isto, fundamentou-se na revisão de literatura, apresentada no capítulo 3, e na análise das entrevistas, descrita no capítulo 4.1.

O primeiro subitem desta sessão aborda o planejamento, no qual propõe-se uma metodologia de aplicação, recomenda-se uma forma de integração na narrativa cinematográfica como método e sugere-se técnicas e ferramentas adaptadas que podem auxiliar o aluno ao longo do processo de projeto.

O item seguinte trata do experimento piloto com análise dos dados coletados e avaliação dos trabalhos desenvolvidos pelos estudantes. O último item diz respeito à avaliação deste experimento e considerações para o próximo.

#### 4.3.1 Planejamento

Foi realizado dois **Pilotos** de inserção de narrativa cinematográfica no processo de projeto com estudantes da graduação de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade do Estado de Santa Catarina, o primeiro no segundo semestre de 2022 e o segundo no primeiro semestre de 2023, ambos na disciplina de Animação. Esta é uma matéria optativa sem pré-requisitos que abarca as relações entre animação e arquitetura.

O objetivo principal dos experimentos foi introduzir novas ferramentas, com base em um método que integra a narrativa, auxiliar a desenvolver e organizar o processo de projeto, com foco nas considerações de tempo, espaço e usuário da arquitetura. Estes experimentos estabeleceram o método e as ferramentas que foram utilizados no experimento subsequente.

O processo de concepção teve dois momentos: primeiro, escolheu-se as abordagens da narrativa cinematográfica que seriam empregadas; e segundo, fez-se a proposta do *framework* (baseado no modelo conceitual) e a adaptação das

ferramentas do cinema para o ensino de projeto. Esses estágios serão explicados nos itens 4.3.1.1 e 4.3.1.2.

#### *4.3.1.1 Seleção Das Abordagens Narrativas para Ensino de Projeto*

Com o referencial teórico sobre processo de produção no cinema, levantaram-se as técnicas básicas existentes, resumidas nos Quadros 11, 12 e 13 - utilizadas na pré-produção, produção e pós-produção, respectivamente. As ferramentas são listadas à esquerda e segue-se sua definição no campo do cinema, o efeito que tem sua aplicação em uma obra cinematográfica, com quais dimensões da narrativa cinematográfica se relacionam e, por fim, como podem ser adaptadas e aplicadas nas três fases do Modelo Conceitual, ou seja, no ensino de projeto arquitetônico.

Quadro 11 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na pré-produção

Ferramenta	Definição	Efeito/ aplicação funcional no cinema	Aplicado às dimensões amarelo: modo de visualizar azul: modo de pensar verde: modo de avaliar	Como pode ser adaptada e aplicada às fases de processo de projeto?
Argumento	Documento de uma ou poucas páginas que contém todas as ações do filme essenciais para o desenrolar da história.	Determina-se o gênero e o tom do filme.		Pode ser adaptado de forma a abarcar as diretrizes projetuais, de modo que auxilie principalmente na fase de <b>análise</b> , estruturando as informações. E na fase de <b>avaliação</b> como um registro das diretrizes iniciais e se estas foram atendidas.
Roteiro	Documento técnico com toda a definição de ações, cenário, personagens e diálogos. O último estágio do roteiro - roteiro técnico, inclui o posicionamento das câmeras, uso de gruas, iluminação e efeitos audiovisuais.	Definição de ações, cenário, personagens, diálogos, câmeras, uso de gruas, iluminação e efeitos audiovisuais.		Pode ser utilizado na compreensão mais profunda do personagem e do projeto. Nas fases de <b>síntese</b> pode auxiliar na representação do cotidiano do usuário no espaço projetado ao longo do tempo. E na fase de <b>análise</b> pode ajudar na verificação de atendimento às necessidades e desejos expostos no roteiro.
Sinopse	Narração breve que resume a história em um parágrafo, pode ser realizada após o roteiro, com a definição do gênero e do tom da obra.	Comunicação direta da essência do filme.		Seria similar à adaptação do argumento.
Desenho de produção	É a definição do visual dos pontos chaves do filme, incluindo personagens e cenários, podendo definir critérios técnicos ou artísticos.	Definição visual do filme (técnica e esteticamente).		Pode ser realizada com a busca por referenciais que representam critérios técnicos e plásticos desejados para a fase de <b>análise</b> , auxiliando na visualização das possibilidades. E na fase de <b>avaliação</b> como um registro do processo de projeto.
<i>Storyboard</i>	É um roteiro contado como uma história em quadrinhos, no qual se começa a definir aspectos técnicos de cada cena.	Definição de cenas e sequência concatenada visualmente.		Pode ser a representação visual do roteiro previamente desenvolvido, auxiliando na etapa de <b>análise</b> ao incorporar informações visuais aos dados textuais do roteiro com foco no usuário e na fase de <b>síntese</b> na estruturação das informações e sua visualização incentivando a fazer simulações.
<i>Shooting Board</i>	Similar ao storyboard, define os enquadramentos, ângulos e lentes.	Definição dos aspectos técnicos da cena.		Seria similar a adaptação do storyboard.
<i>Animatic</i>	É um vídeo com ilustrações do storyboard em sequência, dentro do tempo previsto do filme.	Define o ritmo do filme.		Na fase de <b>avaliação</b> pode compor a apresentação final do projeto, auxiliando na forma de visualizar (organização dos dados de todo o processo) o projeto no espaço.
<i>Teaser</i>	É um teste para validar a possibilidade de produção e estimar seu custo e prazo.	Testa todos os aspectos do filme.		Similar à adaptação do animatic.
Escaleta	Processo no qual se experimenta e se determina a sequência das ações como serão mostradas no filme.	Permite explorar rapidamente a estrutura do roteiro.		Pode auxiliar na etapa de <b>análise</b> e <b>síntese</b> , por ampliar a forma de pensar o projeto, forçando a visualizar outras alternativas, além das registradas no roteiro e storyboard. Apresentando as possibilidades e variações das sequências de ação do usuário.
Ideia	Pode ser original ou adaptada de outra mídia (mais comum).	Ideia geradora.		Similar a adaptação do argumento e da sinopse.

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 12 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na produção

Ferramenta	Definição	Efeito/ aplicação funcional no cinema	Aplicado às dimensões amarelo: modo de visualizar azul: modo de pensar verde: modo de avaliar	Como pode ser adaptada e aplicada às fases de processo de projeto?
Plano frontal	A câmera está em linha reta com o objeto filmado.	Conexão com o personagem representado; Imersão do espectador no espaço representado. O ângulo valoriza as expressões e sentimentos.	●	Durante a síntese da forma, os enquadramentos podem ser compreendidos como parâmetros para pensar e conceber o pré-dimensionamento do espaço, criando diferentes perspectivas, visuais, materialidades, percurso e circulação. Essa concepção da forma pelos enquadramentos pode simular, ainda no início do processo de projeto, a experiência do usuário na arquitetura criando relacionamentos visuais e físicos entre os ambientes. Mas os planos isoladamente são difíceis de serem compreendidos no contexto do projeto que está sendo desenvolvido. Um melhor entendimento é alcançado quando se sequencia imagens enquadradas, como em um storyboard.
Plano 3/4	A câmera forma um ângulo de cerca de 45° com o objeto.	Muito usado em cenas com mais de uma pessoa, pois dá a ideia de que há algo além da câmera para onde a personagem olha.		
Plano perfil (ou lateral)	A câmera forma um ângulo de cerca de 90° com o objeto	As expressões são menos evidentes que em plano ¾.		
Plano de nuca	A câmera por trás do objeto filmado.	Utilizado quando se pretende seguir algo, mostrando o cenário à frente.		
Câmera Horizontal	A câmera está no nível dos olhos da pessoa filmada.	E um ângulo clássico, neutro, utilizado na maior parte dos filmes.		
Câmera plongée (ou câmera alta)	A câmera está acima do nível dos olhos, voltada para baixo.	Comprime o assunto, inferioriza-o: inferioridade, humilhação		
Câmera contra-plongée (ou baixa)	A câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima.	Exalta o assunto, enobrece, dá preponderância ao personagem		
Câmera zenital (ou plongée absoluto)	A câmera está acima do objeto.	Focaliza o sujeito a ser observado		
Plano geral (PG)	Com um ângulo visual aberto, a câmera revela o cenário e a figura humana ocupa espaço reduzido na tela.	Plano de ambientação, descritivos. Ajudam a ambientar e situar o espectador na história.		
Plano conjunto (PC)	Com um ângulo visual aberto, a câmera revela parte significativa do cenário e reconhece-se os personagens.	Planos mais abertos, descritivos, ajudam a ambientar e situar o espectador na história e focalizam nos atores, antecipando as ações.		
Plano americano (PA)	Figura humana é enquadrada do joelho para cima.	Plano de posicionamento e movimentação.		
Plano médio (PM)	Figura humana é enquadrada da cintura para cima.	Enquadramentos que mostram mais as expressões dos personagens.		
Primeiro plano (PP) (ou close ou close-up)	Figura humana é enquadrada do peito para cima.	Planos de intimidade e expressão. Mais dramáticos, porque a proximidade ajuda a captar sentimentos e transmiti-los ao público.		
Primeiríssimo plano (PPP) (ou big-close)	Figura humana é enquadrada dos ombros para cima.	Ainda mais fundo no sentimento do personagem. O quadro fecha no rosto ou objeto representado.		
Plano detalhe (PD)	A câmera enquadra uma parte do rosto, do corpo ou objeto.	Em geral, não se reconhece o ambiente/objeto focado. O objetivo é criar uma sensação de mistério anterior a um enquadramento mais amplo.		
Iluminação frontal	Posicionada a frente do objeto.	A luz que melhor reflete as cores, elas ficam mais intensas e saturadas. Reduz as imperfeições. Não favorece texturas e volume.	●	Durante a fase de síntese a compreensão do uso das luzes pode auxiliar o estudante na compreensão da atmosfera pretendida. Podem ser trabalhadas diferentes iluminações para diferentes ambientes ou para a fachada principal.
Iluminação lateral	Utilizada em associação com outras, posicionada a 90°.	Favorecer o lado onde estiver posicionada, para jogos de luz e sombra.		
Iluminação de 3/4	Utilizada em associação com a frontal, posicionada a 45°.	Luz classicamente utilizada. Posicionada levemente de cima para baixo.		
Iluminação de recorte	Utilizada em associação com outras, posição posterior.	Não é utilizada como principal, para iluminar e sim para criar efeitos.		
Contraluz	Luz de alta intensidade posicionada atrás do objeto.	A luz define o contorno e recorte.		
Iluminação Zenital	Posicionada acima do objeto	Simula o sol. O resultado é equilibrado desde que não seja em excesso.		

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 13 - Ferramentas da linguagem cinematográfica na pós-produção

Ferramenta	Definição	Efeito/ aplicação funcional no cinema	Aplicado às dimensões amarelo: modo de visualizar azul: modo de pensar verde: modo de avaliar	Como pode ser adaptada e aplicada às fases de processo de projeto?
Enquadramento aumenta.	Sem a câmera se mover, o enquadramento aumenta.	Amplia-se o campo de visão e apresenta-se o contexto.	●	Na fase de <b>análise</b> pode ser utilizado com exercícios de colagem de modo a compor uma simulação do edifício, da vida e do mundo do qual a arquitetura faz parte. Na fase de <b>síntese</b> pode auxiliar a lidar com informações complexas por meio de colagens e representações que contam uma história. Na fase de <b>avaliação</b> pode ser utilizada para apresentação do projeto, auxiliando em formas de visualizar a arquitetura e as relações do usuário no espaço habitado.
Enquadramento reduz.	Sem a câmera se mover, o enquadramento diminui.	Reduz-se o campo de visão para um objeto/ação focal.		
câmera objetiva	A câmera é como a visão de um personagem inexistente em cena.	Como assistir a uma peça de teatro (quarta parede).		
câmera subjetiva	O personagem principal não aparece em cena. A câmera assume os olhos do ator.	Traz a sensação de imersão do espectador.		
Contra-campo: enquadramentos opostos	Enquadramentos sucessivos que produzem uma sensação de oposição no espaço.	Enquadramentos sucessivos que produzem uma sensação de oposição no espaço.		
Corte seco	Muda-se de uma cena para outra sem aplicação de efeitos.	Geralmente empregada no início e fim de cada sequência, gramaticalmente, equivale a um ponto.		
Corte brusco	Muda-se de uma cena para outra sem aplicação de efeitos.	Usada para transladar a ação no tempo e no espaço e equivale, gramaticalmente, a uma vírgula		
Corte com escurecimento	A cena desaparece até ficar preta, e surge outra que clareia.	Pouco utilizadas. Aplicada para mudanças de tempo na ação.		
Corte com fusão	A imagem desaparece enquanto aparece outra.	Pouco utilizadas. Aplicada para mudanças de tempo na ação.		
Corte com cortina	Uma imagem nítida é substituída por outra que "entra" em cena	Pouco utilizadas. Aplicada para mudanças de tempo na ação.		
Lembrança (flashback)	Edição que permite voltar no tempo para apresentar um fato do passado.	Normalmente utilizada em filmes que começam mostrando cenas passadas, prosseguindo com a narração que levou a situação atual.		
Ritmo do quadro (técnico)	É considerado o ritmo: normal a 24 por seg., rápido quando acima de 24 por seg., lento quando abaixo de 24 por seg. Ainda se tem o plano sequência que é uma tomada sem corte.	Tomadas curtas entre tomadas longas, parecem curtíssimas e vice-versa. Ações rápidas normalmente são feitas em tomadas curtas e ações lentas em tomadas longas. Planos próximos são em geral tomadas curtas, campos distantes, tomadas longas.		
Ritmo do corte (técnico)	O plano sequência é interessante para dar a ideia de continuidade e dinamicidade.	O plano sequência dá a impressão de continuidade e dinamicidade, muito utilizado no gênero de ação.		
Corte por Analogia de forma e/ou de conteúdo	Dois cortes são análogos pelo conteúdo quando ambos os assuntos focalizados tiverem um paralelo em comum. São análogos pela forma quando ambos os objetos são semelhantes entre si.	Auxiliam na conexão e construção de ideias similares de forma sutil.		
Corte por Contraste de forma e/ou de conteúdo	Dois cortes são contrastantes pela forma quando ambos os objetos são opostos entre si. São contrastantes pelo conteúdo quando os assuntos focalizados forem divergentes.	Auxiliam na conexão e construção de ideias similares de forma impactante.		

Fonte: Elaborado pela autora

Todas as técnicas acima podem trazer contribuições para a exploração de ideias, não havendo como prever, apenas no campo teórico, qual contribuirá mais para explorar e desenvolver questões projetuais. Para este experimento, buscou-se compreender quais as mais passíveis de serem aplicadas na graduação de arquitetura e urbanismo, dentro do período de uma oficina, de forma que a narrativa cinematográfica estivesse presente durante todo o processo. A seleção foi feita com base em três critérios:

**Critério 1.** Cada ferramenta selecionada deve contribuir em pelo menos duas dimensões do projeto: forma de pensar, forma de visualizar e forma de avaliar;

**Critério 2.** O conjunto de ferramentas devem estar presentes durante todo o processo: fases de análise, síntese e avaliação;

**Critério 3.** Ferramentas passíveis de serem adaptadas para a utilização em sala de aula, por alunos e professores.

Estes critérios não são absolutos, e a maior parte das demais ferramentas poderiam ser pensadas e adaptadas para experimentos acadêmicos. Os critérios estabelecidos buscaram filtrar um número reduzido das que mais contribuíram ao longo de todo o processo de projeto, no caso específico desta pesquisa: auxiliar a desenvolver e organizar o processo de projeto, com foco nas considerações de tempo, espaço e usuário da arquitetura. Assim, pelo **Critério 1** tem-se as seguintes ferramentas, de acordo com os dados expostos nos Quadros 11, 12 e 13:

- Argumento - Modo de pensar, visualizar e avaliar;
- Roteiro - Modo de pensar e avaliar;
- Sinopse - Modo de pensar e avaliar;
- Desenho de produção - Modo de pensar e visualizar;
- *Storyboard* - Modo de pensar e visualizar;
- *Shooting Board* - Modo de pensar e visualizar;
- Escaleta - Modo de pensar e avaliar;
- Ideia - Modo de pensar e avaliar.

Com relação ao **Critério 2 - Conjunto de ferramentas devem estar presentes durante todo o processo**, pensou-se no fluxo de trabalho no processo de projeto e eliminou-se ferramentas que seriam repetitivas, conforme indicado na última coluna do Quadro 11, como similar:

- Sinopse - seria similar a adaptação do argumento;

- *Shooting Board* - Seria similar a adaptação do storyboard;
- Ideia - Seria similar a adaptação do argumento e da sinopse.

Quanto ao **Critério 3 - Ferramentas passíveis de serem adaptadas**, levou-se em consideração o objetivo e tempo do experimento, definindo-se 4 ferramentas básicas, sendo eliminado o Desenho de Produção por poder ser incorporado a ferramenta de storyboard e roteiro:

- **Argumento** - definirá os critérios de projeto;
- **Roteiro** - definirá o usuário e mostrará histórias curtas a partir do movimento do personagem pelo espaço. O movimento/ação dos personagens deve ser a tradução de suas necessidades e seus sentimentos;
- **Storyboard** - Ilustrará uma sequência de eventos com foco no personagem e espaço/tempo habitado;
- **Escaleta** - proporcionará possibilidades de como a história poderá se desenvolver, através de cenas ou sequências, apresentando outras possibilidades de solução de projeto.

Por fim, o item de roteiro foi desdobrado em **roteiro e ficha de personagem** para enfatizar ainda mais o usuário e facilitar a construção de conexões entre o futuro projeto e o local/tempo em que ele se insere.

Estes instrumentos narrativos – argumento, ficha de personagem, roteiro, *storyboard* e escaleta – possuem uma correspondência com as etapas de divergência, transformação e convergência do método de Jones (1970). Tal correspondência justifica-se porque cada instrumento amplia uma operação cognitiva específica já descrita por Jones: A ficha de personagem e a escaleta estimulam a divergência; o argumento fomenta a transformação de dados em requisitos; o roteiro orienta a convergência; e o *storyboard* materializa a síntese visual.

O **Apêndice E** apresenta um breve histórico e as definições de cada uma das ferramentas selecionadas por três teóricos da área, e, quando o caso, as subetapas.

#### 4.3.1.2 Proposta do Framework e Adaptação das Ferramentas do Cinema para o Ensino de Projeto

O processo de integração da narrativa é amplo e a proposta do *framework* é um cenário, com foco no ensino de projeto arquitetônico. Este *framework* pode ser adaptado aos objetivos e especificidades de disciplinas de projeto arquitetônico em diferentes semestres, como também diferentes abordagens no ensino em cursos de arquitetura e urbanismo.

Ao Modelo Conceitual foram incorporadas ferramentas, gerando o Framework (Quadro 14), com as três etapas denominadas de: Análise; Síntese e Avaliação, e as três características da narrativa cinematográfica: o modo de pensar; de visualizar; e de avaliar. Assim, as colunas representam as características da narrativa, as linhas, as etapas de projeto e os cruzamentos, os objetivos e as ferramentas adaptadas que podem ser aplicadas.

Quadro 14 - Proposta do Framework

	<b>Modo de pensar</b>	<b>Modo de visualizar</b>	<b>Modo de avaliar</b>
<b>Análise</b>	Incentivar o uso da narrativa nos estágios iniciais instigando o pensamento com foco nos usuários.  -Construção da ficha do usuário (personagem); -Construção do argumento.	Incentivar o aluno a ter uma visão menos fragmentada do processo de projeto.  -Construção do argumento; -Construção do <i>storyboard</i> .	Incentivar (e orientar) o aluno para a integração gradativa de dados na busca por uma solução.  -Construção da ficha de personagem; -Construção do argumento.
<b>Síntese</b>	estimular o processo de projeto para além da resolução de problemas - relação com usuários, simulação da percepção espacial etc.  -Construção do roteiro; -Construção da escaleta; -Construção do <i>storyboard</i> .	Ajudar a lidar com dados complexos. estimular a compreensão de dados de forma imagética, dentro de uma narrativa.  -Construção do <i>storyboard</i> .	Incentivar a fazer simulações gerando múltiplas visões, pautado nas decisões de projeto.  -Construção do roteiro; -Construção da escaleta.
<b>Avaliação</b>	Estimular o aluno a pensar criticamente sobre o processo pautado no pensamento quadridimensional.  -Construção do <i>storyboard</i> .	Expandir as formas de visualizar, incluindo a dimensão temporal e relações com o usuário.  -Construção do argumento; -Construção do <i>storyboard</i> .	Incentivar o aluno a tornar visível os critérios e as restrições do projeto para auxiliá-lo na tomada de decisões.  -Construção do argumento.

Fonte: Elaborado pela autora

Todas as ferramentas adaptadas para o experimento foram desenvolvidas dentro da plataforma online de quadro branco Miro<sup>55</sup>, e impresso. Cada grupo recebeu um modelo de ficha de personagem, argumento, roteiro, escaleta e *storyboard*, podendo optar entre trabalhar analogicamente ou digitalmente. Também foram disponibilizados slides utilizados em aula, contendo conceitos, definições e exemplos com o objetivo de proporcionar uma referência.

A **construção da ficha do usuário (ou do personagem)** foi uma adaptação de fichas de personagem criadas para narrativa cinematográfica (Anexo 1) de forma que fosse uma ferramenta mais visual e direcionada ao objetivo do exercício acadêmico (Apêndice F). Na dinâmica realizada nesta pesquisa, os alunos receberam o desafio de preencher a ficha de um personagem de um filme, de uma listagem pré-definida. A ficha contém os atributos:

- Camada exterior do personagem - relacionada à aparência, nome; idade; nacionalidade e profissão;
- Características do meio - alusivas ao passado e as experiências do personagem; e
- Atributos internos - com respeito aos traços psicológicos.

O argumento é um documento que explica o quê, quem, onde, quando, por que e como uma história é contada, indicando as motivações do personagem. A partir de sua leitura, pode-se visualizar a história. Na **construção do argumento** adaptado (Apêndice F) os estudantes tiveram que responder a seis perguntas:

1. **O quê?** – Delimitação do tema - definição específica do que será projetado;
2. **Quem?** – Indicação do personagem - especificação do personagem selecionado;
3. **Quando?** – Demarcação do tempo histórico do evento - estabelecimento do momento de vida do personagem no qual este projeto está sendo realizado;
4. **Onde?** – Especificação das locações - escolha do local;
5. **Como?** – Definição das estratégias de abordagem - especificação de como o tema será desenvolvido e de qual estratégia para estar conectada ao personagem;

---

<sup>55</sup> <https://miro.com/pt/>

6. **Por quê?** – Justificativa para a realização do projeto - determinação da justificativa para o projeto da edificação, explicando por que o personagem precisa dela.

O **roteiro** foi adaptado (Anexo 1) a partir da estruturação em três atos: primeiro - apresentação do personagem principal, exposição de fundo e montagem da situação; segundo - apresentação do problema, uma sequência de ações cada vez mais intensa e o conflito com um adversário; e terceiro - apresenta a resolução, o desenlace em que a história é resolvida com credibilidade (Apêndice F).

Os alunos tiveram que desenvolver três sequências de ação em micro-roteiros, com foco em atividades rotineiras e específicas do personagem, selecionado previamente de, relacionando dados escritos a dados imagéticos.

A escaleta não tem exatamente um formato padrão, ela proporciona possibilidades de como a história poderá se desenvolver, por meio de cenas ou sequências (Anexo 1). A **escaleta** foi adaptada para ser trabalhada dentro de fichas que podem ser manipuladas, alterando a ordem das ações no roteiro (Apêndice F). Os alunos tiveram que resumir seu roteiro em ações curtas e preencher cada *card* com uma ação, posteriormente testar modificar a posição dos *cards*. O objetivo é a visualização de alternativas e possibilidades de contar a história centradas no personagem e, por consequência, novos ambientes e conexões necessárias para suprir suas ações.

Quadro 15 - Adaptação de ferramentas cinematográficas para aplicação no processo de projeto arquitetônico (em mais detalhes no Apêndice F e Anexo 1)  
(Continua)

Ferramenta	Exemplo original	Adaptação
Ficha de personagem	<p>Módulo Básico de Ficha de Personagem</p> <p><b>Ficha F481 Personagem</b></p> <p>Nome: _____</p> <p>Idade: _____</p> <p>Características físicas: (não se esqueça de descrever cor dos olhos, cor do cabelo, altura, peso, alguma marca ou cicatriz etc.)</p> <p>Características psicológicas: (habilidades, nível de inteligência, hobbies, experiências e profissionais, habilidades de relacionamento, hábitos pessoais etc.)</p> <p>O que o personagem quer?</p> <p>O que o impede de conseguir o que quer?</p> <p>Como e com quem se encaixa?</p> <p>Características emocionais principais (o que o deixa feliz? o que o deprime? o que o irrita? qual é o maior medo do seu personagem? como se comporta socialmente etc.)</p> <p>Do que tem vergonha? Quem?</p> <p>Quem são seus melhores amigos?</p> <p>Qual o maior medo do personagem?</p> <p>Como ele se vê e como é visto pelos outros?</p> <p>www.gutenberg.com.br Academia Internacional de Cinema - © Todos os direitos reservados</p>	<p>Nome do personagem, idade, gênero, nacionalidade.</p> <p>Família</p> <p>Responsabilidade</p> <p>Estudos</p> <p>Interesses/desejos</p> <p>Medos</p> <p>Dados relevantes</p> <p>Sobre (história breve)</p> <p>Traços positivos</p> <p>O que gosta</p> <p>Traços negativos</p> <p>O que não gosta</p>



A **construção do storyboard** foi adaptado das folhas de *storyboard* cinematográficas (Anexo 1). Os estudantes tiveram que definir os aspectos de cenário e personagem e escrever o que representar em cada quadro. A construção do *storyboard* é a etapa que abrange todas as anteriores e auxilia a organizar visualmente os dados até então coletados e desenvolvidos. O **Quadro 15** ilustra as ferramentas abordadas e as respectivas adaptações utilizadas para o experimento piloto (Apêndice F).

Os experimentos Pilotos tiveram duração de cinco e seis semanas, respectivamente. Devido ao curto tempo, e por se tratar de uma disciplina optativa, elegeu-se por uma prática de projeto que tem como base realidades - mundos possíveis - em filmes de ficção e fantasia. Como ocorre na abordagem de projeto *design fiction*, o filme apresenta o personagem (usuário do projeto) e o mundo em que habita. O experimento seguiu um planejamento prévio conforme o Quadro 16.

#### Quadro 17 - Organização da Oficina por dia de atividade

(Continua)

<p><b>1º Encontro – Introdução</b></p> <p>Entrega da ficha de registro de projeto pré-desafio;          Declaração de um desafio de projeto;          Apresentação dos conceitos de narrativa e correlações com arquitetura;          Apresentar conceitos de ficha de personagem e exemplos;          Divisão dos participantes em equipes;          Apresentação da lista de personagens/filmes;          Apresentação da área de projeto.</p> <p>Cada equipe teve que selecionar um personagem sobre o qual desenvolveu seu trabalho. Devem realizar a leitura da obra e registrar as impressões do personagem na Ficha do Personagem, construindo conexão com o mundo ficcional e a realidade presente.</p>
<p><b>2º Encontro - Desenvolvimento</b></p> <p>Apresentar conceitos de argumento e roteiro, com exemplos;          Definição dos critérios de projeto - permissões e restrições;          Apresentar o modelo de como fazer um argumento e um micro-roteiro;          Orientações contínuas com respeito ao ferramental utilizado.</p> <p>Cada equipe teve que desenvolver um Argumento e 3 Sequências no micro-roteiro.</p>

jan. de 2022; disponível em

[https://static.wixstatic.com/media/b48a19\\_1cc58a0609a84f64b9afec5f9adfdc89~mv2.jpg](https://static.wixstatic.com/media/b48a19_1cc58a0609a84f64b9afec5f9adfdc89~mv2.jpg/v1/fill/w_620,h_877,al_c,q_85,enc_auto/b48a19_1cc58a0609a84f64b9afec5f9adfdc89~mv2.jpg), acessado em jan. de 2022; disponível em [https://blogdo.yurivieira.com/wp-content/uploads/2013/05/roteiro\\_espelho.jpg](https://blogdo.yurivieira.com/wp-content/uploads/2013/05/roteiro_espelho.jpg), acessado em jan. de 2022; disponível em [https://static.wixstatic.com/media/b48a19\\_668aec35000c425c9f37b1d2d2cdda36~mv2.png](https://static.wixstatic.com/media/b48a19_668aec35000c425c9f37b1d2d2cdda36~mv2.png/v1/fit/w_740%2Ch_408%2Cal_c/file.png), acessado em jan. de 2022; disponível em <https://images.sampletemplates.com/wp-content/uploads/2017/05/7-Film-Storyboard.jpg>, acessado em jan. de 2022.

## Quadro 18 - Organização da Oficina por dia de atividade (Conclusão)

<p><b>3º Encontro – Desenvolvimento</b></p> <p>Apresentação dos conceitos de Escaleta e <i>Storyboards</i>, com exemplos;</p> <p>Apresentar o modelo de como fazer uma escaleta e <i>storyboard</i>;</p> <p>Orientações contínuas com respeito ao ferramental utilizado.</p> <p>Cada equipe teve que desenvolver variações do roteiro na escaleta e representar em <i>storyboard</i>.</p>
<p><b>4º, 5º e 6º Encontros – Materialização e apresentação dos trabalhos</b></p> <p>Representação das intenções de projeto de forma livre - desenhos/maquete/colagens, etc;</p> <p>Entrega do modelo de ficha de registro de projeto pós-desafio (final do dia 5).</p> <p>Cada equipe deve desenvolver e representar o projeto em concordância com os critérios de projeto, ficha do personagem, roteiro, escaleta e <i>storyboard</i>. As representações devem materializar as necessidades do personagem na proposta.</p> <p>Cada equipe apresenta o projeto e fala sobre o processo.</p>

Fonte: Elaborado pela autora

### 4.3.2 Experimentos Piloto com Estudantes de Arquitetura

Foram realizados dois experimentos - **chamados de Aplicação 1 e 2**, ambos dentro de uma sala de informática, com encontros semanais de dois créditos cada. O primeiro contou com a participação de 12 alunos ao longo de cinco semanas. O segundo contou com 14 alunos no período de seis semanas. Os estudantes eram de períodos variados da graduação de Arquitetura e Urbanismo (da 2ª a 9ª fase)

A coleta de dados foi realizada por meio do preenchimento do registro de projeto pelos estudantes, ademais de observação e documentação (imagem e projeto desenvolvido) tendo sido previamente autorizados pelos participantes pela assinatura do TCLE.

#### 4.3.2.1 *Coleta e análise de dados da observação*

Os critérios da **observação** foram criados com objetivo de extrair as dificuldades que os alunos tivessem com as ferramentas e com o método, e as contribuições segundo as premissas (vide pág. 40): auxiliar na organização do processo de projeto; e contribuir para a coerência projetual com relação ao tempo, espaço e usuário. As **fichas de observação** registraram as atividades, semanalmente, com pontos e respectivos critérios de avaliação (Quadro 17):

realizado totalmente, parcialmente, ou não realizado. Todas as equipes mantiveram o foco do projeto no processo, no usuário e nas relações deste com o espaço.

Quadro 19 - Pontos e critérios de avaliação utilizados na observação semanal

Pontos de avaliação	Critério de avaliação
O foco do projeto se manteve no processo?	Se as equipes resgataram as etapas de processo a cada aula.
O foco do projeto se manteve no usuário*?	Se o usuário é considerado a cada aula
O foco do projeto se manteve nas relações do usuário com o espaço**?	Se as relações são consideradas em cada aula

\*Usuário = personagem desenvolvido para o projeto.

\*\*Relações do usuário com o espaço = relações registradas na etapa de roteiro.

Fonte: Elaborado pela autora

O primeiro dia iniciou com a entrega do registro de projeto pré-desafio a ser respondido individualmente e prosseguiu com o conteúdo teórico previsto. Após a aula teórica, observou-se uma expressiva ansiedade por parte da turma, que se envolveu em diálogos sobre os conceitos apresentados. Seguidamente, os alunos se organizaram em grupos e foi apresentada a lista de filmes (**Apêndice G**) que serviria de base para a construção do usuário do projeto (personagem do filme).

Esta lista foi previamente elaborada com filmes do gênero ficção científica e fantasia, que por se concentrarem nas relações do personagem com o tempo e o espaço habitado, são especialmente relevantes para serem aplicados no ensino, concentrando nos aspectos relativos à problemática de projeto, conforme abordado no Capítulo 3. A seleção retratou os filmes por ano de lançamento, principais características, *link* para a página do filme no Internet Movie Database (IMDb<sup>57</sup>) e imagem de referência, além de uma classificação quanto à realidade apresentada (Apêndice G). Esta classificação foi realizada com base na Teoria dos Mundos Possíveis de Ryan (2004), estabelecendo pontes mais ou menos distantes da realidade desta pesquisa: filmes com personagens humanos e capacidades humanas foram classificados como realidade 1; obras com atores humanos, mas atributos não-humanos como 2; e no nível 3 foram selecionadas obras com personagens não humanos.

Esse enquadramento traduz os conceitos de imersão e presença (Ryan, 2006; Murray, 2017) já discutidos no referencial teórico, possibilitando que os

<sup>57</sup> <https://www.imdb.com/>

estudantes escolham deliberadamente o “salto” imaginativo que terão de dar ao projetar para cada usuário-personagem.

No **experimento 1**, cada grupo selecionou o seguinte filme/personagem:

- **Grupo 1A** - Filme “Shrek” (2001), personagem “Shrek”;
- **Grupo 1B** - Filme “O Senhor dos Anéis” (2001), personagem “Frodo”;
- **Grupo 1C** - Filme “Totoro” (1988), personagem “Totoro”;
- **Grupo 1D** - Filme “Kill Bill” (2006), personagem “Beatrix”;
- **Grupo 1E** - Série “What We Do in the Shadows” (2019), personagem “Nandor”;
- **Grupo 1F** - Filme “Paul” (2011), personagem “Paul”.

Na **Aplicação 2** foi permitido incluir filmes fora da lista, desde que fossem de ficção/fantasia. Essa inclusão foi feita a partir de sugestões trazidas pelos alunos e debatidas em sala de aula:

- **Grupo 2A** - Filme “Senhor dos Anéis” (2001), personagem “Gandalf”;
- **Grupo 2B** - Série animada “Avatar: A Lenda de Aang” (2005), personagem “Aang”;
- **Grupo 2C** - Filme “Buzz Lightyear” (2022), personagem “Buzz”;
- **Grupo 2D** - Filme “Jogos Vorazes” (2012), personagem “Katniss”;
- **Grupo 2E** - Filme “Avatar” (2009), personagem “Jake Sully”;
- **Grupo 2F** - Filme “a Família Addams” (1991), personagem “Mortícia”;
- **Grupo 2G** - Filme “Detona Ralph” (2012), personagem “Ralph”.

Na Aplicação 2 permitiu-se que as turmas sugerissem novos filmes desde que respeitassem o recorte ficção/fantasia, garantindo aderência ao planejamento sem engessar o engajamento dos alunos. Essa abertura está em acordo com a premissa DSR de que o artefato deve ser “suficientemente bom” e adaptável ao contexto de uso, não uma solução única e rígida.

Como atividade extra aula, tiveram a tarefa de assistir a mídia selecionada e preencher a ficha do personagem, como exemplificado pelo grupo vermelho (Imagem 27).

Figura 27 - Ficha de personagem desenvolvida no experimento

BEATRIX MICHELLE KIDDO			
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>História breve</b></p> <p>Beatrix Kiddo é a filha de Marc e Michelle Kiddo e a antiga parceira romântica do Bill. Ela é uma ex-integrante do <i>Deadly Viper Assassination Squad</i> e seu nome código era <i>Black Mamba</i>. Após seu retiro da carreira em assassinato, Beatrix decide começar uma nova vida junto a sua filha não nascida. No entanto, os amigos da Beatrix e seu parceiro romântico foram assassinados durante a prática do seu casamento. Beatrix recebeu um disparo na cabeça e jurou eterna vingança contra os membros do <i>Deadly Viper Assassination Squad</i>, os quais atentaram contra sua vida durante a prática do casamento.</p>		
		<p><b>Família</b></p> <p><b>País:</b> Marc Kiddo e Michelle Kiddo  <b>Filha:</b> B.B. Kiddo  <b>Companheiro:</b> Bill  <b>Comprometido:</b> Tommy Plympton</p>	
		<p><b>Responsabilidade</b></p> <p>Vingar-se do <i>Deadly Viper Assassination Squad</i>.</p>	
		<p><b>Estudos</b></p> <p>Artes marciais.</p>	
		<p><b>Interesses/desejos</b></p> <p>Vivir em paz com a sua família.</p>	
		<p><b>Medos</b></p> <p>Hospitais. Lugares fechados.</p>	
		<p><b>Dados relevantes</b></p> <p>Ela consegue sobreviver extremas condições em razão da sua recuperação de saúde. Usa um traje de cor amarela com listras pretas e uma espada forjada por um grão ferreiro de Okinawa, Japão.</p>	
<p><b>Traços positivos</b></p> <p>Inteligência; poliglota; domínio de facas, lespadas e armas de fogo; mestre em artes marciais; condição humana máxima.</p>	<p><b>O que gosta</b></p> <p>Música, artes marciais, estar com sua família.</p>		
<p><b>Traços negativos</b></p> <p>Não tem piedade de ninguém.</p>	<p><b>O que não gosta</b></p> <p>A traição e estar em coma.</p>		

Fonte: Elaborado por participante da pesquisa, 2023.

Todos os grupos escolheram trabalhar na ferramenta online Miro, e estes se comprometeram a ler a mídia de referência e preencher a ficha de personagem. Apesar disso, no segundo dia, o Grupo 1A e 1D (Aplicação 1) e Grupos 2E e 2F (Aplicação 2) não haviam terminado de preencher a ficha do personagem, concluindo ao longo da aula 02.

Todos consideram a tarefa de fácil execução, exceto pela definição dos traços de personalidade (positivos e negativos), que demandaram orientações adicionais com exemplos complementares. A aula prosseguiu com o conteúdo teórico previsto. Os grupos demonstraram certa dificuldade inicial na construção do argumento e roteiro, relatando que era desafiador imaginar as ações dos personagens, mas afirmaram que uma vez iniciado, facilmente se desenvolve e se ramifica em possibilidades. Alguns alunos manifestaram preocupação quanto à entrega final, questionando se todo o conteúdo desenvolvido no roteiro deveria ser projetado e modelado, considerando o número limitado de aulas e as demais disciplinas cursadas, ao que foram orientados a priorizar o processo de projeto, e não necessariamente no produto final, embora este deva estar presente.

Os grupos 1A, 1C, 2A, 2C e 2G não apresentaram dificuldades no desenvolvimento do argumento e roteiro, concluindo o exercício durante a aula. As equipes 1B, 1F, 2B, 2D e 2F finalizaram o argumento, mas não concluíram o roteiro.

O grupo 1E e 2E desenvolveu parcialmente o argumento e não fizeram o roteiro, enquanto o 1D utilizou todo o tempo da aula para finalizar a ficha de personagem e pensar no roteiro.

Os grupos 1B, 1D, 1E, 1F, 2B, 2D, 2E e 2F se comprometeram a terminar o argumento e roteiro para o próximo encontro. No início da aula seguinte, os grupos 1B (Imagem 28 - Apêndice H), 1F e 2B haviam finalizado o argumento e o roteiro, a equipe 1D e 2F não compareceram à aula, e os times 1E, 2D e 2E terminaram o argumento, mas não concluiu o roteiro.

Figura 28 - Argumento e roteiros desenvolvidos durante o experimento

<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Imagem</b> Quem? Frodo</p> <p><b>Imagem</b> Quando? (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Após a destruição do anel.</p> <p><b>Imagem</b> O que? Casa de verão (Lado de casa é toca.</p> <p><b>Imagem</b> Porque? (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?) Ele está cansado e precisa de férias para encontrar a paz, então ele pega um novo até Laguna.</p> <p><b>Imagem</b> Onde? Bairro Farol de Santa Maria, Lagunik, Constanino, Cabo de Santa Maria.</p> <p><b>Imagem</b> Como? (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) Casa acolhedora e pequena respeitando as dimensões humanas dos Hobbits. Ela deve ter uma toca e ter muito contato com elementos naturais.</p>	<p><b>Roteiro - sequência 3</b></p> <p><b>Imagem</b> Cena de abertura: (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Frodo vai até a cozinha</p> <p><b>Imagem</b> Ato 1 (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Ele enche uma chaleira de água e coloca no fogão</p> <p><b>Imagem</b> Ato 2 (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?) Ele pega algumas folhas que estavam em um pote e coloca em duas xícaras</p> <p><b>Imagem</b> Ato 3 (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?) Ele pega a chaleira com água quente e coloca nas xícaras e dá um gole satisfeito.)</p>
<p><b>Roteiro - sequência 1</b></p> <p><b>Imagem</b> Cena de abertura: (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Frodo vai até a plantação de um vintinho bobero junto de Sam</p> <p><b>Imagem</b> Ato 1 (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Eles vão até lá para roubar hortaliças para comerem</p> <p><b>Imagem</b> Ato 2 (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?) Chegam até a plantação e começam a colher couve-flor, cenouras, alface e outros vegetais agitados e escolhidos entre as plantas.</p> <p><b>Imagem</b> Ato 3 (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?) O dono da plantação os encontra e eles saem correndo.</p>	<p><b>Roteiro - sequência 2</b></p> <p><b>Imagem</b> Cena de abertura: (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Frodo está lendo um livro em sua poltrona</p> <p><b>Imagem</b> Ato 1 (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Frodo escuta uma batida na porta e vai até ela</p> <p><b>Imagem</b> Ato 2 (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?) Frodo abre a porta e encontra Gandalf. Gandalf entra e os dois se abraçam</p> <p><b>Imagem</b> Ato 3 (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?) Os dois sentam para conversar</p>

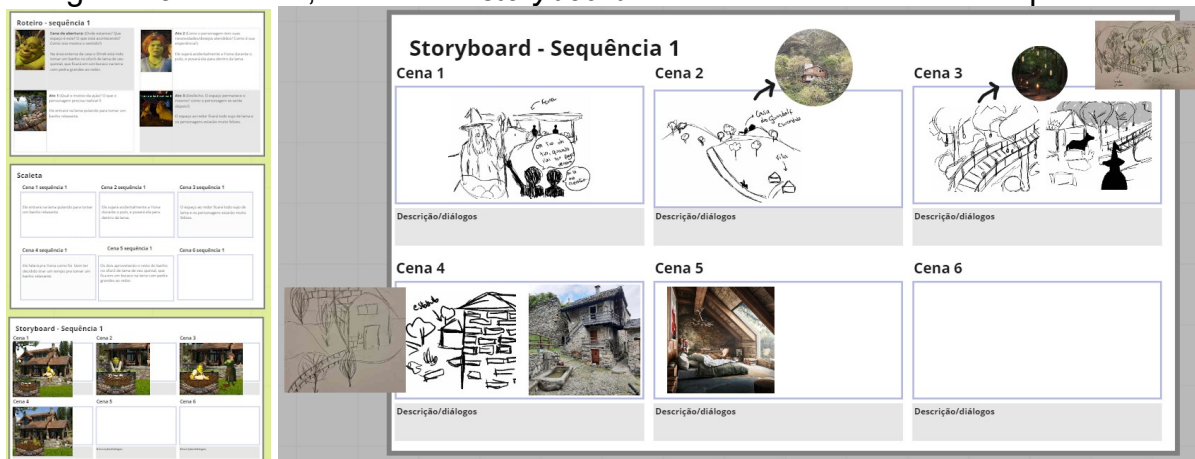
Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023.

No terceiro dia, os estudantes demonstraram interesse em adquirir e aplicar novas ferramentas no processo projetual com base em narrativa. A aula segue o planejamento e é apresentado o conteúdo teórico previsto. Muitos estudantes questionam suas habilidades criativas e de representação para desenvolverem as atividades e foi necessário um acompanhamento com cada um dos grupos, dando exemplos mais próximos do mundo dos personagens escolhidos e incentivando-os a começarem a experimentar, sem julgamentos quanto a se seriam avaliados pelas habilidades de representação. Depois dos assessoramentos, as atividades prosseguiram e muitas equipes concluíram a agenda. Também houve manifestações verbais de que a prática foi tida como lúdica e prazerosa depois de iniciada.

Os estudantes começaram a trabalhar nas escaletas, com possíveis variações do roteiro previamente realizado. Depois de satisfeitos com o resultado desta etapa passaram a produzir o *storyboard*.

O grupo 1B utilizou colagens digitais para a representação dos *storyboards* e as equipes 1A (Figura 29 - Apêndice H) e 1C aderiram ao modelo, realizando composições com imagens de referência e fotos dos personagens. Metade das equipes utilizaram a plataforma online Remove<sup>58</sup> para remover o fundo de imagens e outros utilizaram o programa Adobe Photoshop. No segundo experimento todos os grupos, com exceção de um que incluiu desenhos manuais no *storyboard* (Figura 29), utilizaram colagens e a plataforma Remove ou o programa Adobe Photoshop.

Figura 29 - Roteiro, escaleta e *storyboard* desenvolvidos durante o experimento



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023.

Ao final da aula, as equipes que concluíram as atividades do dia foram a 1B, 2B, 2C e 2G. Os grupos 1A, 1C, 2A e 2E concluíram a escaleta e iniciaram o *storyboard*, o grupo 1F finalizou apenas a escaleta, por sua vez, o 1E, 2D e 2F estava desenvolvendo os três roteiros e escaleta juntos, e o grupo 1D não compareceu à aula. O motivo principal do atraso no primeiro experimento foi a falta de energia na cidade por dois dias, devido às intensas chuvas do final do ano de 2023, no litoral de Santa Catarina, o que acumulou trabalhos e atividades dos estudantes nas diversas disciplinas que frequentam.

Nas aulas 4 e 5, do **primeiro experimento**, cada equipe deveria desenvolver, representar e apresentar o projeto em concordância com os critérios de projeto, ficha do personagem, roteiro, escaleta e *storyboard*. Como todos os grupos,

<sup>58</sup> Pode ser acessada no link: <https://www.remove.bg/>

com exceção de um, estavam atrasados, a aula do dia 04 foi utilizada em grande parte para finalizar as etapas anteriores. Na **Aplicação 2**, um dia adicional foi concedido para o desenvolvimento do projeto. De forma similar ao experimento anterior, a aula 4 foi utilizada por quatro equipes para concluir as etapas anteriores. O grupo 2D teve grande dificuldade com relação ao desenvolvimento do roteiro, justificando que nunca tinham feito esse tipo de exercício. No entanto, conseguiram concluir todas as etapas e afirmaram que, após finalizarem o primeiro roteiro, as etapas subsequentes fluíram mais naturalmente e, ao final, apresentaram duas escaletas e dois storyboards, pois decidiram mesclar as ideias dos três roteiros em dois.

A aula 4 reforçou os critérios de avaliação do projeto, sendo a forma de apresentação do projeto livre, permitindo que cada grupo decidisse a melhor forma, seja por meio de modelagem e imagens renderizadas, vídeos, colagens, etc. Além disso, cada grupo teve a liberdade de escolher qual parte do projeto deveria receber mais destaque, de acordo com o processo construído. Desta forma, não foi exigida documentação mínima de entrega, requerendo que os estudantes avaliassem o que seria necessário para representar o projeto, de modo que esta arquitetura retratasse o seu personagem (coerência com as etapas precedentes de ficha e argumento).

Os alunos dos grupos 1B, 1E, 2B, 2C e 2G concluíram as etapas anteriores e começaram a conceber a proposta de projeto. Argumentaram que a ideia para o projeto surgiu naturalmente ao revisarem e refletirem sobre todas as etapas do exercício.

Enquanto isso, as equipes 1A, 1C, 2A e 2D iniciaram discussões sobre a direção a ser tomada pelo projeto. Embora tenham tido algumas ideias, não conseguiram concretizá-las em sala de aula. O grupo 1D, que possuía apenas a ficha de personagem, concentrou-se nas etapas anteriores e, ao final da aula 4, completou o argumento, o roteiro e a escaleta. Apesar de não terem criado o storyboard nem iniciado a materialização do projeto, afirmaram que já tinham uma visualização clara do que seria o projeto. O grupo 1F não compareceu a esta aula, enquanto as equipes 2E e 2F finalizaram as etapas anteriores, mas não conseguiram desenvolver ideias para a proposta de projeto.

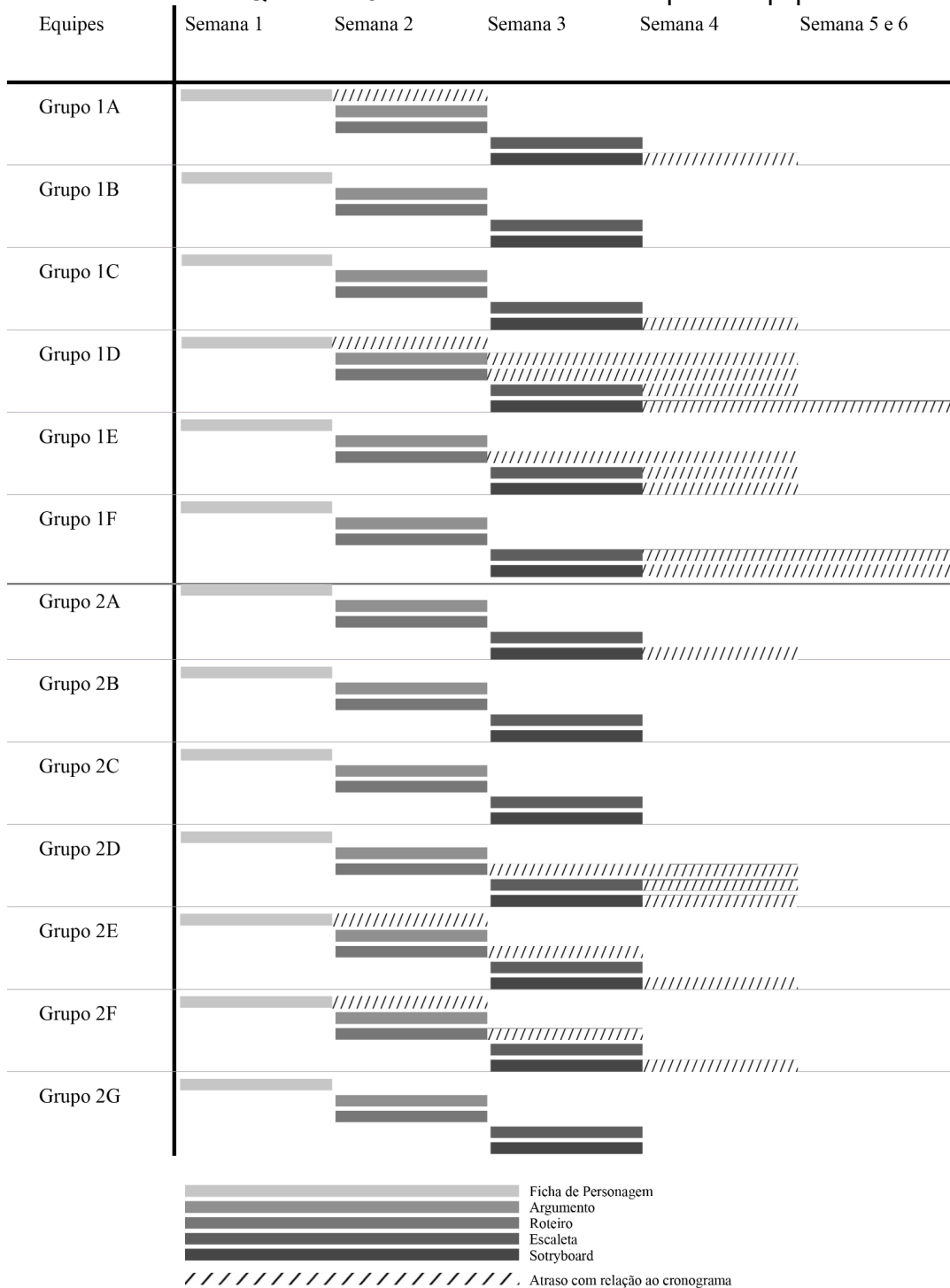
No 5º encontro, referente à Aplicação 2, o foco permaneceu no desenvolvimento da proposta. Os grupos 2A, 2B, 2C e 2G estavam

consideravelmente avançados na modelagem, optando por trabalhar extraclasse por um curto período de tempo.

No último dia, durante o 5º encontro (Aplicação 1) e o 6º encontro (Aplicação 2), os alunos do primeiro experimento estavam finalizando suas modelagens, sendo que a maior parte das equipes (com exceção da 1A e 1C), trabalharam extraclasse entre as aulas 4 e 5. Por outro lado, todos os grupos do segundo experimento haviam concluído seus trabalhos. Utilizaram uma variedade de programas, como Autodesk Maya, Autodesk Revit, SketchUp, Lumion e Twinmotion, além de plataformas para composição de imagens, edição de vídeo e a plataforma Canvas para apresentações.

Todos os alunos apresentaram seus projetos. A equipe 1F foi a única que não concluiu todas as etapas, faltando a realização do storyboard. Após as apresentações, houve uma discussão geral sobre o experimento e o potencial do método e das ferramentas como auxiliares no processo de projetar em arquitetura. Ao término do curso, foi disponibilizado um modelo de ficha de registro de projeto pós-desafio para ser preenchido individualmente pelos alunos. O Quadro 18 apresenta as atividades realizadas por cada equipe, a cada semana e a relação com o planejamento inicial.

Quadro 20 - Atividade realizadas pelas equipes



O planejamento dos experimentos demonstrou ser satisfatório em termos de conteúdo e duração das exposições teóricas, com apenas algumas dúvidas pontuais surgindo durante o processo. No que diz respeito às ferramentas, alguns participantes encontraram certa dificuldade com a modelagem digital, principalmente devido à variedade de níveis de habilidade entre os estudantes. Em relação ao

trabalho em grupo, variou de 1 a 3 participantes, e o número não pareceu influenciar o resultado final, já que o exercício foi completado individualmente ou em dupla.

Com relação às contribuições no processo de projeto, o método colaborou na organização do processo de projeto, conforme relatado por alguns alunos, que disseram que a solução surgiu naturalmente. É um ponto relevante, em especial pelo curto período de tempo disponível para o projeto - dois e três dias, totalizando 4 e 6 horas-aulas.

Observou-se que grupos que elaboraram roteiros mais detalhados apresentaram maior coerência entre problemas declarados e soluções espaciais, tendo, portanto, a etapa de roteirização uma função análoga ao *problem structuring* de Alexander (1964). A abordagem também contribuiu para a coerência projetual com relação ao tempo, espaço e usuário, sendo que os projetos apresentados tiveram esse cuidado no fluxo de informação. Apenas o grupo 1F não concluiu todas as etapas do processo. Observou-se que a abordagem narrativa fez com que conceitos como temporalidade, dinamismo e usuário se tornassem frequentes nas discussões dos grupos. As equipes que mais se dedicaram à exploração de conceitos e ideias (equipes 1D, 1E, 2A, 2C, 2D e 2G) concentraram-se em encontrar os símbolos, ou seja, peças-chaves, que resumiram os desejos e necessidades do seu usuário, e em transmitir as relações dos espaços com o personagem. Por outro lado, algumas equipes tiveram dificuldades em acompanhar o planejamento do experimento (ausência em aula), além de dificuldades com a modelagem digital (grupos 1A e 1F).

#### 4.3.2.2 *Registro de projeto pré-desafio e pós-desafio*

Os alunos preencheram o documento de registro de projeto antes e depois de aplicados os experimentos. No **registro de projeto pré-desafio (RP-pré)**, foram solicitados a pensar sobre o processo de projeto arquitetônico que tinham, tendo como exemplo o último projeto desenvolvido para uma disciplina. O documento contém dez perguntas abertas e ao final era requisitado que listassem as ferramentas que teriam utilizado no processo e que escrevessem um parágrafo explicando seu processo de projeto (Apêndice D).

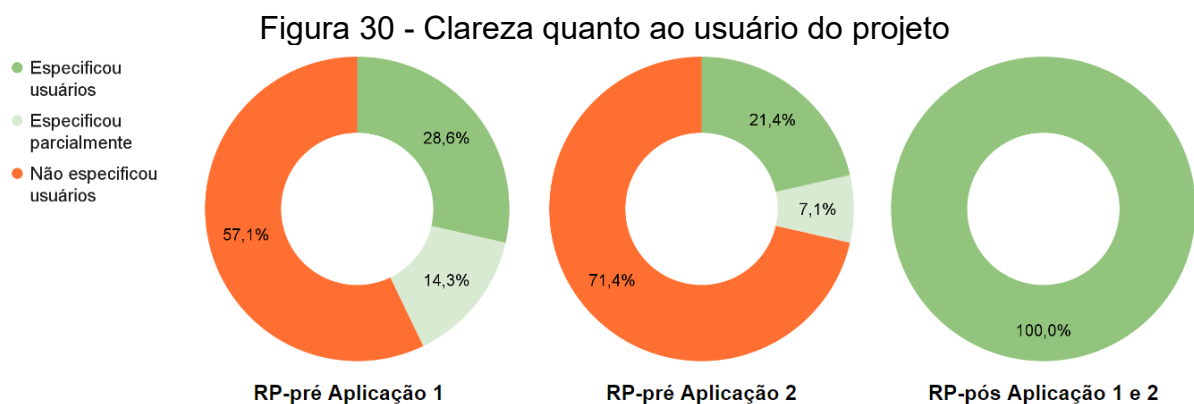
O **registro de projeto pós-desafio (RP-pós)** tinha o mesmo conteúdo acrescido de três perguntas abertas a respeito das dificuldades, limitações e a satisfação em relação ao trabalho desenvolvido (Apêndice D).

As três primeiras perguntas abordavam o tema do projeto, disciplina, características e objetivo principal. Na Aplicação 1, os participantes eram alunos da 7ª e 8ª fase do curso, com exceção de dois estudantes, um do 2º e outro do 3º período. Já na Aplicação 2, a maioria era composta por alunos da 7ª fase, além de quatro alunos da 8ª, um da 9ª e um da 4ª fase. A maioria vinha de disciplinas que integram projeto arquitetônico, urbanismo e tecnologia da edificação (um padrão segundo plano pedagógico da Universidade).

Nas questões cinco e seis pedia-se que se especificasse o usuário principal do projeto e secundário (se houvesse). Aqui respostas como moradores da cidade, moradores da região e similares não são considerados específicos.

A este respeito, no RP-pré (Aplicação 1), 28,6% especificaram os usuários alvos e secundários, 14,3% especificaram em parte e o restante (57,1%) não conseguiu especificar um usuário do projeto (Figura 29). No RP-pós, realizado após a experimentação, toda a turma conseguiu especificar os usuários do espaço projetado.

No RP-pré (Aplicação 2), 21,4% especificaram usuários alvos e secundários, 7,1% especificaram em parte e 71,4% não especificaram um usuário do projeto (Figura 30). No RP-pós, de ambos os experimentos, toda a turma conseguiu especificar os usuários do espaço projetado.



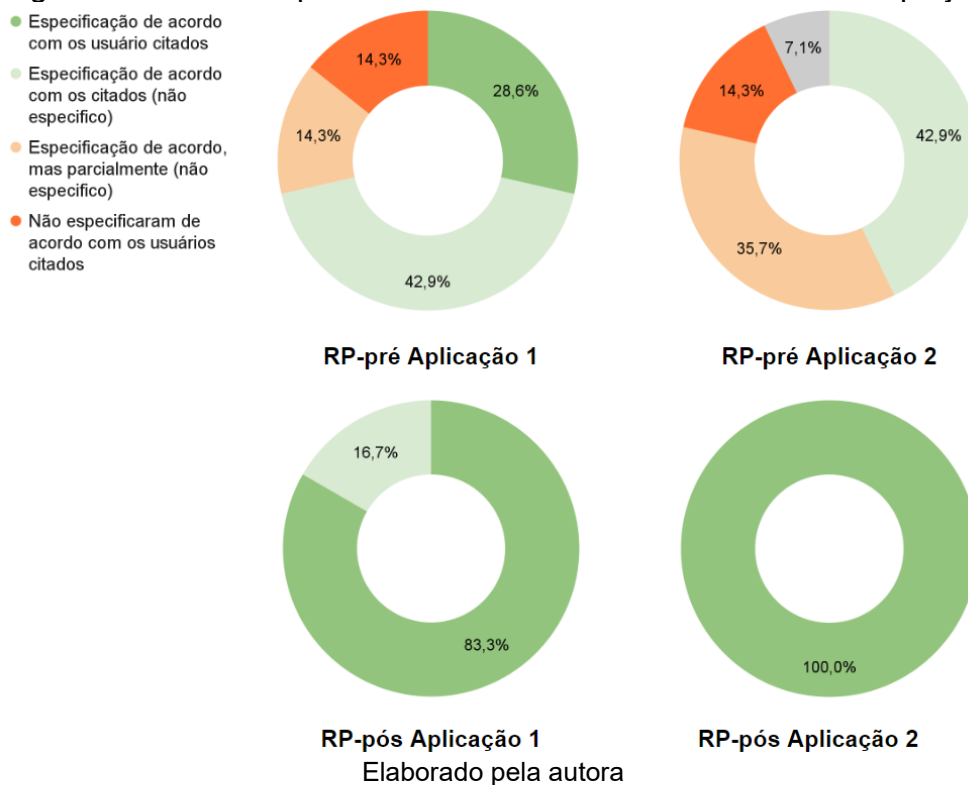
Fonte: Elaborado pela autora

As questões cinco e seis estão relacionadas à questão nove, que solicitava que caracterizassem onde se insere o projeto e quem usufrui dele. O objetivo era validar que os usuários tinham sido considerados no projeto, logo, as respostas foram analisadas se estavam de acordo com os usuários citados anteriormente.

No RP-pré (Aplicação 1), 71,5% especificaram seus usuários conforme mencionado anteriormente, destes, apenas 28,6% haviam especificado, enquanto o restante (42,9%) definiu usuários gerais. Ainda 14,3% inclui parte dos usuários já citados, e outros 14,3% não incluíram nenhum dos previamente mencionados (Figura 30). No RP-pós 83,3% especificou todos os usuários citados anteriormente e 16,7% especificou parcialmente (Figura 30).

No RP-pré (Aplicação 2), 42,9% especificaram em concordância com os anteriormente mencionados (todos estes especificaram usuários gerais), 35,7% inclui parte dos usuários já citados e outros 14,3% não incluíram nenhum citado anteriormente. Ainda 7,1% respondeu “não sei a resposta”. No RP-pós todos especificaram os usuários citados anteriormente (Figura 31).

Figura 31 - Clareza quanto aos usuários como usufruidores do projeto

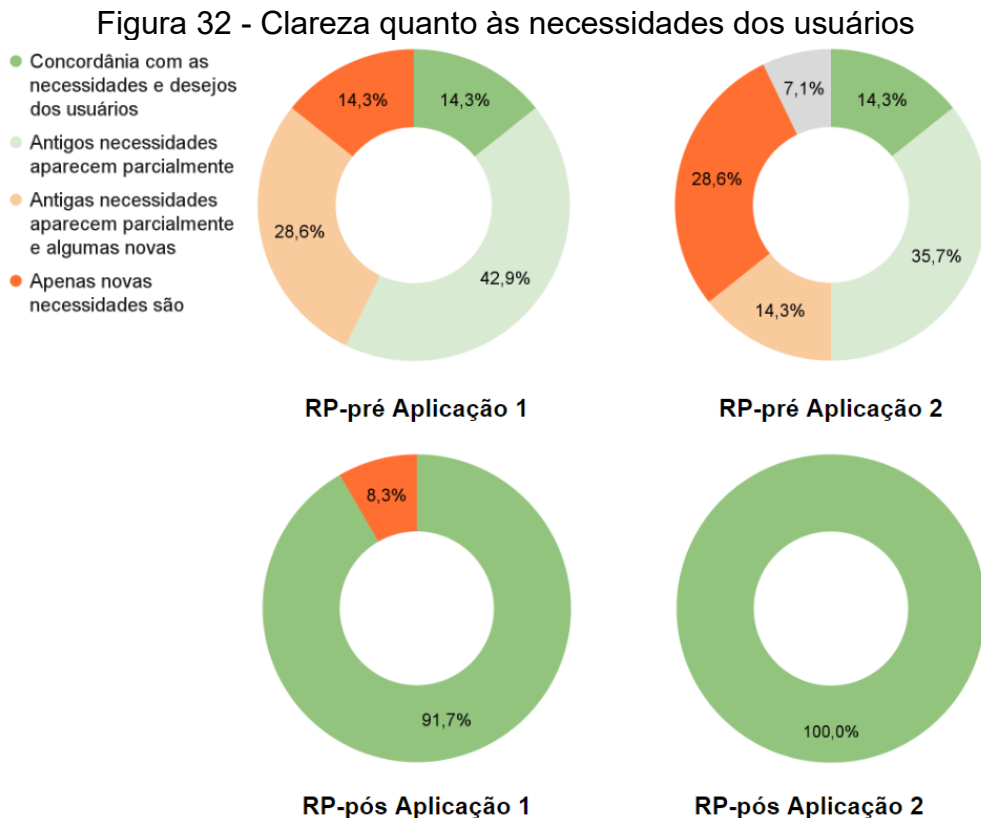


As indagações sete e oito pediam para escreverem quais eram as necessidades e desejos que o usuário tinha para o projeto e se o mesmo atendeu a

estas demandas. Estes questionamentos foram estabelecidos para que pudessem servir de avaliação para a última pergunta sobre como seria a interação dos usuários com o projeto. Esperava-se que, se tivessem clareza das necessidades do usuário, estas estariam, total ou parcialmente, presentes novamente na descrição da interação do usuário com o projeto.

No PR-pré (Aplicação 1) 14,3% tinham total concordância, em 42,9% as interações dos usuários (suas necessidades) apareciam parcialmente, 28,6% responderam com algumas das necessidades anteriormente citadas e também com algumas novas e 14,3% especificaram apenas novas interações sem citar as necessidades antigas (Figura 31). No PR-pós 83,3% dos estudantes especificaram de acordo com o anteriormente citado, e o restante (16,7%) especificou parcialmente (Figura 33).

No PR-pré (Aplicação 2) manteve em 14,3% os alunos com total concordância, em 35,7% às interações dos usuários apareciam parcialmente, 14,3% responderam com algumas das necessidades prévias e com algumas novas e 28,6% especificaram apenas novas interações (Figura 32). No PR-pós todos os estudantes especificaram de acordo com o anteriormente citado.



Fonte: Elaborado pela autora

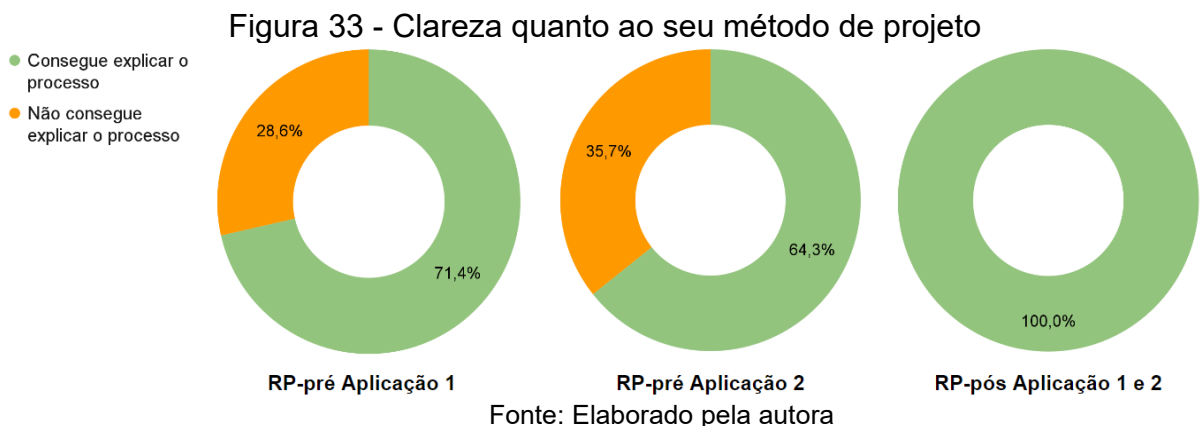
A descrição individual sobre o método de trabalho foi analisada segundo os seguintes critérios: se o aluno conseguiu ou não explicar seu processo de projeto; se esta explicação inclui o entendimento sobre o usuário; e se descreveu considerações entre usuário, tempo e espaço.

A este respeito, no RP-pré (Aplicação 1), 71,4% conseguem explicar seu método de projeto, enquanto o restante listou o que tinha desenvolvido no projeto e não falou sobre o processo (Figura 32). No RP-pós, todos conseguiram discorrer sobre seus procedimentos, como o participante 09 elucida:

Durante este primeiro passo, foi importante estar atento aos detalhes sobre estes personagens, principalmente os detalhes pequenos, já que através deles eu consegui conhecer mais sobre os medos, os desejos e as necessidades do personagem. [...] Durante a elaboração destes itens (roteiro, storyboard, escaleta), eu tentei ligar eles (os itens) junto ao desafio de projeto (projetar a casa de veraneio) para conciliar melhor as ideias e tentar projetar o espaço mais adequado para a Beatrix e sua família. No próximo passo, eu traduzi todas essas informações em projeto.

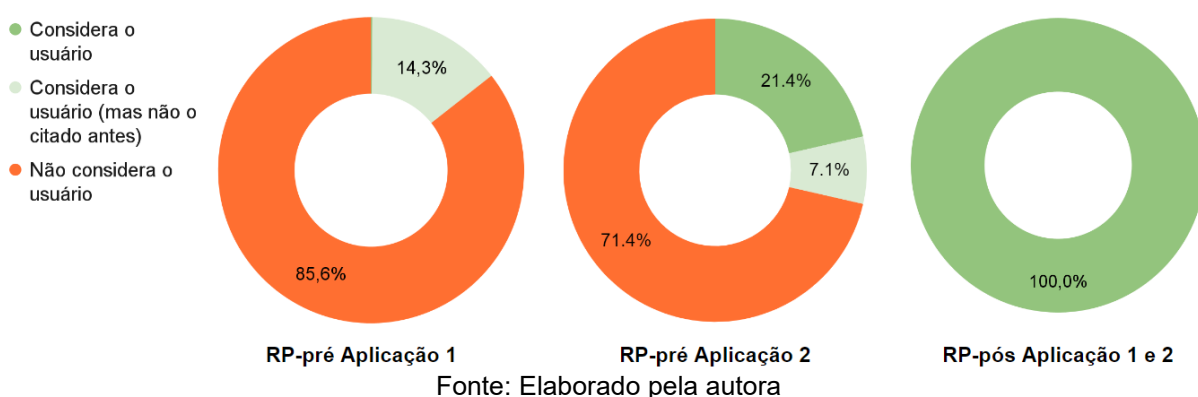
No RP-pré (Aplicação 2), 64,3% conseguem explicar seu método de projeto (Figura 33). No RP-pós, novamente, todos conseguiram discorrer sobre seus procedimentos, como o participante 13 elucida:

Começamos o projeto reassistindo aos filmes do personagem, já que não lembrávamos mais completamente da história. Depois disso, fomos registrando qual a personalidade do Ralph, quais seus gostos e preferências, criando assim seu perfil. Criamos a ficha do personagem e o passo a passo passado pela professora da disciplina, criando pequenos roteiros e storyboards, que iam contando situações da vida do personagem. Esses roteiros e storyboards já foram nos dando ideias e direcionaram ambientes importantes que precisaríamos criar no projeto, para demonstrar a personalidade e desejos do personagem.



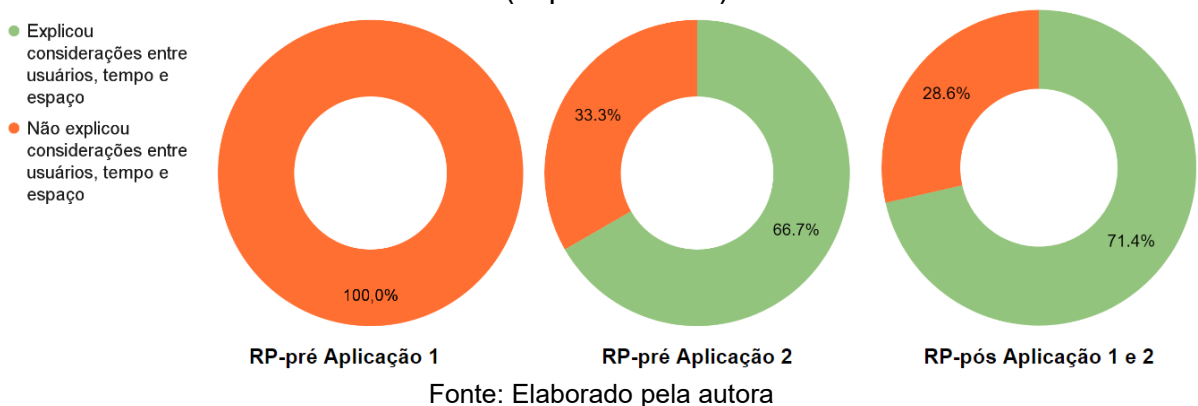
No RP-pré (Aplicação 1), 85,7% dos estudantes não consideraram o entendimento do usuário como parte do seu processo de projeto, e 14,3% consideraram um usuário que não havia sido citado nas outras perguntas do documento. No RP-pré (Aplicação 2), 71,4% dos estudantes não consideraram o entendimento do usuário, 7,1% consideram e 21,4% consideraram um usuário que não havia sido citado nas demais perguntas. Em ambos os experimentos não houve indicativos de consideração das relações do usuário com os espaços (Figura 34).

Figura 34 - Consideração sobre o usuário no processo de projeto



No RP-pós todos os participantes, de ambos experimentos, registraram a compreensão do usuário como parte do processo de projeto. Sendo que, na Aplicação 1, 66,7% fizeram considerações das relações do usuário com os espaços, e na Aplicação 2, 71,4% do total fizeram estas considerações (Figura 35), ou seja, o projeto e seus usos são explicados por meio da narrativa, das interações entre seu usuário e o espaço projetado.

Figura 35 - Compreensão do usuário como parte do processo de projeto (experimento 1)



#### 4.3.2.3 Premissas de avaliação dos projetos desenvolvidos

Foram desenvolvidos seis projetos durante a Aplicação 1 (dois em trio, dois individualmente, e o restante em duplas de estudantes) e sete na Aplicação 2, todos em dupla - um deles é descrito a seguir os demais podem ser consultados no **Apêndice I**. Cada projeto teve por base um personagem específico, baseado em uma produção audiovisual (Quadro 19).

Quadro 21 - Projetos desenvolvidos durante o experimento Piloto

Projeto	Grupo	Nº de participantes	Período	Obra	Personagem
Cabana	1A	3	8ª fase	Shrek (2001)	Shrek
Hobbit Tiny-house	1B	3	3ª e 8ª fase	Senhor dos Anéis (2001)	Frodo
Casa para amigos	1C	2	7ª fase	Totoro (1988)	Totoro
Casa de família	1D	1	9ª fase	Kill Bill (2006)	Beatrix
Conselho vampírico	1E	2	7ª e 9ª fase	What We Do in the Shadow (2019)	Nandor
Casa-móvel	1F	1	2ª fase	Paul (2011)	Paul
Refúgio na Floresta	2A	2	7ª fase	O Senhor dos Anéis (2001)	Gandalf
Abrigo físico e espiritual.	2B	2	8ª fase	Avatar: A Lenda de Aang (2005)	Aang
Casa torre/mirante	2C	2	8ª fase	Buzz Lightyear (2022)	Buzz
Casa na floresta	2D	2	7ª fase	Jogos Vorazes (2012)	katniss
Casa para a família de Jake Sully	2E	2	7ª fase	Avatar (2009)	Jake Sully
Castelo no alto do morro	2F	2	4ª e 7ª fase	Família Addams (1991)	Mortícia
Casa de praia para o Ralph aposentado	2G	2	7ª fase	Detona Ralph (2012)	Ralph

Fonte: Elaborado pela autora

Os projetos desenvolvidos foram avaliados segundo as premissas já expostas no Quadro 20 - Pontos e critérios de avaliação. Esta seção foca na **análise do processo de projeto** das equipes e não apenas no resultado final apresentado.

Quadro 22 - Pontos e critérios de avaliação utilizados na avaliação do projeto desenvolvido durante o experimento

Nº do ponto/critério de avaliação	Pontos de avaliação	Critério de avaliação
1	O método auxiliou o aluno a enxergar seu processo com coerência projetual?	Aluno apresenta seu trabalho conectando usuário, espaço e tempo.
2	O método ajudou a lidar com dados diversos integrados à proposta?	Todas as etapas foram realizadas e apresentadas.
3	O projeto se desenvolveu dentro de uma narrativa?	Os alunos apresentam o trabalho conectando as etapas de projeto* (não apenas como etapas isoladas).
4	A representação de projeto incorporou a dimensão temporal e relações do usuário com a proposta?	Apresentação dos usos da proposta por meio das interações entre seu usuário e o espaço projetado.
5	O método auxiliou o aluno a integrar os dados de projeto na proposta?	As equipes integraram todas as necessidades registradas do usuário** na proposta final.
6	O método ajudou a gerar alternativas com foco no usuário?	Desenvolveram mais de uma proposta para cada etapa do método.
7	O método incentivou o aluno a enxergar e incorporar os critérios e as restrições do projeto***?	Trabalharam e deram resposta aos critérios e restrições de projeto.
8	O método auxiliou o aluno na tomada de decisões?	As equipes avançaram no projeto e decidiram entre as alternativas, explicando o porquê de cada decisão.

\*Etapas de projeto = ficha de personagem, argumento, roteiro, escaleta, *storyboard* e vídeo.

\*\*Necessidades do usuário = desejos e necessidades registrados na ficha do personagem.

\*\*\*Critério e restrições de projeto = argumento.

Fonte: Elaborado pela autora

### Exemplo projeto desenvolvido - Conselho vampírico - 1E

“O Que Fazemos nas Sombras” é um filme de comédia e terror de 2019. O filme é apresentado como um falso documentário que segue um grupo de vampiros que vivem juntos em uma casa. O filme apresenta um senso de humor negro e sarcástico, as piadas são muitas vezes baseadas nas peculiaridades e excentricidades dos personagens. Cada personagem é singular, com suas próprias características e manias.

A equipe desenvolveu completamente todas as etapas do processo proposto (Apêndice H). A ficha do personagem e argumento descrevem o passado e presente

do usuário e suas características principais, estabelecendo que a construção será a base do conselho vampírico na região e abrigará o usuário principal, outros três colegas vampiros e um humano serviçal - o familiar. O projeto (Figura 40) foi desenvolvido em concordância com todos os critérios e restrições estabelecidos.

Os roteiros foram desenvolvidos com base nas características do cliente, dentro de espaços internos e com a presença dos outros quatro personagens. Estes roteiros foram repensados e desenvolvidos em mais cenas durante o exercício da escaleta e representados graficamente no *storyboard*.

Figura 36 - Resultado do projeto do grupo 1E



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

Na apresentação, a equipe explicou como seriam as relações dos personagens dentro do espaço: a entrada principal da casa dá para uma sala com muitas peças antigas que tem uma ligação com a história do personagem e ao mesmo tempo tem a função de distrair as vítimas que entram, deste espaço tem-se acesso aos quartos e demais dependências. No subsolo foi desenvolvido um calabouço onde suas vítimas poderiam ser estocadas. A fachada foi feita de vidro reflexivo dentro de mata fechada como recurso para ocultá-la.

#### 4.3.2.4 *Avaliação dos projetos desenvolvidos nos Pilotos*

Os projetos apresentados pelas equipes 1B, 1F, 2B e 2E (Hobbit Tyne-house, Casa-móvel, Abrigo físico e espiritual e Casa para a família de Jake Sully) apresentaram inconsistências no processo de projeto com falhas na conexão entre usuário, espaço e tempo - **critério 1**. O **critério 2** - lidar com dados diversos integrados à proposta, foi bem atendido por todas as equipes, com exceção do grupo 1F.

Todos os treze projetos analisados foram desenvolvidos dentro de uma narrativa - **critério 3**. Quanto à incorporação da dimensão temporal e relações do usuário com a proposta - **critério 4**, os grupos 1B, 1F, 2B, 2E e 2F (Hobbit Tyne-house, Casa-móvel, Abrigo físico e espiritual, Casa para a família de Jake Sully e Castelo no alto do morro) realizaram parcialmente.

Todas as equipes conseguiram integrar todos os desejos e as necessidades registradas na ficha do usuário na proposta final - **critério 5**, com exceção do grupo 2F (Castelo no alto do morro), uma vez que não integrou todos os dados da ficha de personagem na proposta.

As equipes 1F (Casa-móvel), 2B (Abrigo físico e espiritual) e 2F (Castelo no alto do morro) desenvolveram apenas uma alternativa - **critério 6**. As equipes 1C (Casa para amigos), 1F, 1A (Cabana) e 2F (Castelo no alto do morro) pecaram em incorporar completamente os critérios e restrições de projeto registrados no argumento - **critério 7**.

Durante as apresentações, todos concordaram que o método auxiliou na tomada de decisão e proposta de projeto, pois já conseguiam imaginar alternativas mesmo antes do início da fase projetiva - **critério 8**. A percepção de que o método “ajudou a decidir” confirma a premissa de Bordwell e Thompson (2008) de que a estrutura narrativa oferece ao espectador — aqui, ao estudante — um “sentido de continuidade” que organiza escolhas, mesmo quando não totalmente executado, o encadeamento narrativo funciona como matriz heurística para selecionar alternativas, reforçando a pertinência do modelo conceitual proposto.

O **Quadro 21** resume a avaliação dos projetos desenvolvidos com base nos pontos e critérios de avaliação previamente definidos. Segundo os resultados da avaliação dos projetos, seis grupos responderam positivamente a todos os critérios

de avaliação, dois responderam a 93,8%, outros dois a 87,5%, uma equipe a 75%, uma a 68,8% e uma a 62,5%.

**Quadro 23 - Resumo da avaliação dos projetos desenvolvidos durante o Piloto**

<b>Pontos de avaliação</b>	O método auxiliou o aluno a enxergar seu processo com coerência projetual?	O método ajudou a lidar com dados diversos integrados à proposta?	O projeto se desenvolveu dentro de uma narrativa?	A representação de projeto incorporou a dimensão temporal e relações do usuário com a proposta?	O método auxiliou o aluno a integrar os dados de projeto na proposta?	O método ajudou a gerar alternativas com foco no usuário?	O método incentivou o aluno a enxergar e incorporar os critérios e as restrições do projeto***?	O método auxiliou o aluno na tomada de decisões?	<b>Percentual de resposta de cada projeto aos critérios de avaliação</b>
<b>Critério de avaliação</b>	Aluno apresenta seu trabalho conectando usuário, espaço e tempo.	Todas as etapas foram realizadas e apresentadas.	Os alunos apresentam o trabalho conectando as etapas de projeto* (não apenas como etapas isoladas).	Apresentação dos usos da proposta por meio das interações entre seu usuário e o espaço projetado.	As equipes integraram todas as necessidades registradas do usuário** na proposta final.	Desenvolveram mais de uma proposta para cada etapa do método.	Trabalharam e deram resposta aos critérios e restrições de projeto.	As equipes avançam no projeto e decidem entre as alternativas, explicando o porquê de cada decisão.	
<b>1A - Cabana</b>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	2 versões	Parcialmente	Sim	<b>93,8%</b>
<b>1B - Hobbit Tyne-house</b>	Parcialmente	Sim	Sim	Parcialmente	Sim	2 versões	sim	Sim	<b>87,5%</b>
<b>1C - Casa para amigos</b>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	2 versões	Parcialmente	Sim	<b>93,8%</b>
<b>1D - Casa de família</b>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	3 versões	Sim	Sim	<b>100,0%</b>
<b>1E - Conselho vampírico</b>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	3 versões	Sim	Sim	<b>100,0%</b>
<b>1F - Casa-móvel</b>	Parcialmente	Parcialmente	Sim	Parcialmente	Sim	1 versão	Parcialmente	Sim	<b>62,5%</b>
<b>2A - Refúgio na Floresta</b>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	2 versões	Sim	Sim	<b>100,0%</b>
<b>2B - Abrigo físico e espiritual.</b>	Parcialmente	Sim	Sim	Parcialmente	Sim	1 versões	Sim	Sim	<b>75,0%</b>
<b>2C - Casa torre/mirante</b>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	2 versões	Sim	Sim	<b>100,0%</b>
<b>2D - Casa na floresta</b>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	2 versões	Sim	Sim	<b>100,0%</b>
<b>2E - Casa para a família de Jake Sully</b>	Parcialmente	Sim	Sim	Parcialmente	Sim	2 versões	Sim	Sim	<b>87,5%</b>
<b>2F - Castelo no alto do morro</b>	Sim	Sim	Sim	Parcialmente	Parcialmente	1 versões	Parcialmente	Sim	<b>68,8%</b>
<b>2G - Casa de praia para o Ralph</b>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	3 versões	Sim	Sim	<b>100,0%</b>
<b>Percentual de resposta por cada critérios de avaliação</b>									
	<b>84,6%</b>	<b>96,2%</b>	<b>100,0%</b>	<b>80,8%</b>	<b>96,2%</b>	<b>76,9%</b>	<b>84,6%</b>	<b>100,0%</b>	<b>89,9%</b>

Fonte: Elaborado pela autora

Os Pilotos alcançaram 96,2% de completude das etapas narrativas e 89,9% de atendimento médio aos critérios. Esse resultado colabora que a cadeia “ficha de personagem → argumento → roteiro → escaleta → *storyboard*” atende as quatro dimensões narrativas de Ryan (espacial, temporal, mental e formal), permitindo que o estudante experimente “imersão e presença” – o ato de recentralizar-se num

mundo possível conforme Murray (2017) e Ryan descrevem. Quando a cadeia permanece íntegra, o usuário-personagem é mantido “vivo” no processo de projeto; o que contribuiu para que 96,2% dos grupos integrassem todas as necessidades do usuário na proposta final.

O índice relativamente menor para geração de alternativas (76,9 %) pode demonstrar que em exercícios curtos, os estudantes privilegiam convergência prematura. O fenômeno ecoa a advertência de Jones sobre a importância da fase de divergir antes de convergir em processos criativos.

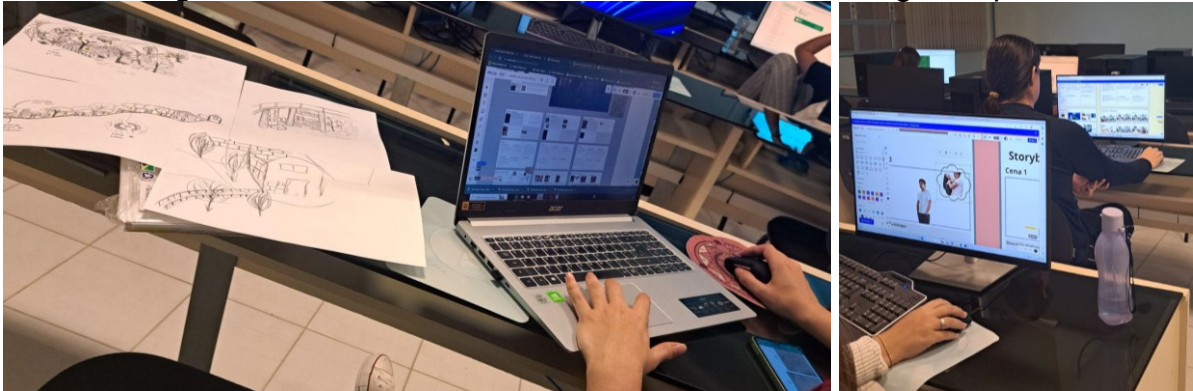
O Piloto evidenciou que a completude da sequência narrativa é condição para: (a) manter a presença do usuário, (b) favorecer coerência tempo–espaço, e (c) sustentar decisões formais – achado que embasa o modelo conceitual sem exigir alterações na sua estrutura.

#### *4.3.2.5 Avaliação dos experimentos piloto e adaptações para o experimento final*

Os Pilotos consistiram, respectivamente, em cinco e seis encontros semanais, sendo os estudantes organizados em grupos para o desenvolvimento de um projeto tendo por base um personagem como usuário. Os grupos tiveram que preencher uma ficha do personagem, desenvolver um argumento e roteiro, criar uma escaleta e *storyboard*, e, por fim, representar o projeto de acordo com os critérios estabelecidos. Na **Aplicação 1**, alguns grupos tiveram dificuldades em cumprir todas as etapas dentro do prazo estabelecido, assim a **Aplicação 2** teve o tempo estendido em uma semana.

Os experimentos foram avaliados como satisfatórios em relação ao conteúdo e tempo de exposição teórica. A abordagem colaborou na organização do processo de projeto e na coerência projetual com relação ao tempo, espaço e usuário (Figura 49). A experiência foi positiva e mostra o potencial da abordagem narrativa como uma forma de auxiliar a projetar em arquitetura, pois permitiu aos alunos explorarem, simularem e visualizarem a intenção do projeto com base nas relações, considerando aspectos dinâmicos e interativos, e não apenas concentrado em sua materialidade.

Figura 37 - Estudante realizando as atividades no segundo piloto



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

Os **registros de projeto pré e pós-desafio** foram respondidos por todos os alunos. O registro pré-desafio continha perguntas sobre o último projeto que haviam desenvolvido e solicitava que listassem as ferramentas utilizadas e o modelo de trabalho. Já o registro pós-desafio acrescentava perguntas sobre as dificuldades, limitações e satisfação com o trabalho entregue. Verificou-se que a maioria dos estudantes conseguiram especificar os usuários do espaço projetado no registro pós-desafio. Além disso, a descrição do método de trabalho foi analisada e verificou-se que todos conseguiram discorrer sobre seus procedimentos no registro pós-desafio, com alguns participantes fazendo considerações das relações do usuário com os espaços. O registro de projeto foi uma ferramenta de avaliação: do processo de projeto dos alunos; e de verificação: se estavam considerando os usuários e suas necessidades.

Todos os projetos foram desenvolvidos dentro de uma narrativa, e a maioria conseguiu integrar as necessidades e desejos dos usuários à proposta final. O método utilizado auxiliou na tomada de decisão e na formulação do projeto, permitindo a exploração de possibilidades ainda em um estágio pré-gráfico, com respeito ao tema proposto, as necessidades do cliente e as interações entre arquitetura e usuários.

Os experimentos piloto demonstraram a possível relevância do método para o processo de projeto em arquitetura, oportunizando novas maneiras de pensar, representar e avaliar o desenvolvimento do projeto. A abordagem permitiu explorar elementos específicos, como as relações dos usuários com o espaço e o tempo, contribuindo para a coerência na proposta arquitetônica.

Também se mostrou relevante como uma maneira de auxiliar na organização do processo de projeto, permitindo a incorporação de dados diversos com um registro de cada etapa. Todas as ferramentas previstas foram utilizadas e aplicadas, e os participantes concordaram que o método ajudou a visualizar, pensar e avaliar o projeto antes de começar a representar graficamente.

Com base nas aprendizagens com o Piloto e nas entrevistas sobre processo de projeto com os professores (realizadas na etapa anterior), algumas alterações foram realizadas para a condução do experimento final em disciplina projetiva levando em consideração os seguintes pontos:

1. Uma disciplina de projeto estende-se por 18 semanas;
2. A disciplina já possui professor e um método de ensino;
3. A disciplina tem um conteúdo prévio a ser ministrado;
4. Requer a entrega de um projeto de maior complexidade para usuários reais.

Assim, para cada um dos pontos levantou-se, respectivamente, estratégias para a adaptação do método até aqui desenvolvido, de modo a melhor conduzi-lo no experimento final:

1. Apresentar a narrativa como método no início da disciplina de forma que esses conceitos possam estar presentes durante todo o processo de projeto;
2. Organizar o conteúdo para poder ser incluído sem interferir em aspectos já planejados da disciplina, como por exemplo, definição do local de intervenção, público, escala, aspectos climáticos, etc;
3. Organizar o conteúdo em pequenos módulos, onde cada um pode ser incluído em uma aula (40 minutos) com exemplos, com mínimo prejuízo do conteúdo programático;
4. Explicar que o personagem fictício pode ser utilizado para inspirar o programa, atividades, características e conceito do projeto, ampliando as possibilidades de uso e interação do usuário no espaço e tempo.

Além destas alterações, revisou-se os critérios de avaliação dos projetos entregues. A principal mudança é que este experimento teve a mínima interferência da pesquisadora, com participação bastante limitada nas aulas.

1. **O método auxiliou o aluno a enxergar seu processo com coerência projetual?** - Aluno apresenta seu trabalho conectando usuário, espaço e

tempo. Neste experimento não pode ser avaliado pois necessitaria a presença integral do pesquisador nas aulas;

2. **O método ajudou a lidar com dados diversos integrados à proposta?** - O critério permaneceu e foi avaliado se todas as etapas foram realizadas e apresentadas. Etapa avaliada pela entrega dos exercício de narrativa;
3. **O projeto se desenvolveu dentro de uma narrativa?** - Anteriormente se avaliava se os alunos apresentavam o trabalho conectando as etapas de projeto (não apenas como etapas isoladas). Neste experimento não pode ser avaliado pois necessitaria a presença integral do pesquisador nas aulas;
4. **A representação de projeto incorporou a dimensão temporal e relações do usuário com a proposta?** - Apresentação dos usos da proposta por meio das interações entre seu usuário e o espaço projetado. Etapa avaliada pela explicação de seu processo de projeto no registro pós-desafio;
5. **O método auxiliou o aluno a integrar os dados de projeto na proposta?** - As equipes integram todas as necessidades registradas nas fichas dos personagens na proposta final. Neste experimento foi avaliado se as necessidades expressas pelos usuários do projeto no partido foram respondidas no projeto final. Etapa avaliada pela etapa de ficha do personagem e projeto entregues;
6. **O método ajudou a gerar alternativas com foco no usuário?** - O critério permaneceu e foi avaliado se desenvolveram mais de uma proposta baseada nos usuários. Etapa avaliada pela resposta no registro pós-desafio;
7. **O método incentivou o aluno a enxergar e incorporar os critérios e as restrições do projeto?** - O critério permaneceu e foi avaliado se deram resposta aos critérios e restrições de projeto expressos no argumento. Critério avaliado pelas etapa de argumento e projeto entregues;
8. **O método auxiliou o aluno na tomada de decisões?** - O critério permaneceu e foi avaliado se as equipes avançaram no projeto e tomam decisões com base na narrativa construída. Critério avaliado no projeto e no registro pós desafio (se aparecer a explicação de como o processo de

projeto com narrativa cinematográfica auxiliou nas tomadas de decisão nas pranchas de entrega e/ou nos registros pós-desafio).

Optou-se por uma mínima interferência da pesquisadora como forma de eliminar uma variável da pesquisa: nos pilotos a pesquisadora ministrava e avaliava os alunos na disciplina, podendo influenciar no cumprimento das etapas e nos resultados. Adicionalmente, com objetivo de validar uma abordagem com narrativa, entende-se como necessária a condução da disciplina por outro docente. Com base no experimento final espera-se que um docente possa se apropriar do modelo conceitual, das ferramentas adaptadas (ou adaptar outras) e suceda na aplicação do método em outras disciplinas.

Após os resultados iniciais obtidos no piloto, foi possível realizar ajustes no modelo e nas ferramentas utilizadas. O framework permaneceu o mesmo, mas houve uma revisão na estrutura da aula a ser aplicada em um experimento mais abrangente, dentro do contexto de uma disciplina de projeto bem como uma revisão nos critérios de avaliação da abordagem.

#### 4.4 EXPERIMENTO APLICADO A DISCIPLINA DE PROJETO

A exemplo dos experimentos Piloto, a coleta de dados foi realizada por meio do preenchimento do registro de projeto pelos estudantes, ademais de observação e documentação (imagem e projeto desenvolvido) tendo sido previamente autorizados pelos participantes pela assinatura do TCLE.

##### 4.4.1 Organização da disciplina

O experimento foi realizado em “Projeto de Intervenção no Patrimônio”, disciplina da 8ª fase, com cinco créditos semanais, teve início em 31/08/2023 e finalizada em 06/12/2023, ministrada por duas professoras e com a participação de 29 estudantes. A disciplina trata do desenvolvimento de soluções a partir da reflexão crítica acerca da preservação do patrimônio, considerando obras de arquitetura e seu contexto paisagístico-cultural e as relações entre o antigo e o novo, fundamentadas em teorias da conservação e do restauro, em levantamentos e em

diagnóstico. O objetivo é criar soluções de arquitetura e urbanismo para intervenções em lugares reconhecidos como patrimônio, em nível de anteprojeto.

No segundo semestre de 2023 a área de intervenção foi em Laguna, região Sul do estado de Santa Catarina. Tratou-se de cinco terrenos, quatro deles com edificações de valor histórico e tombadas, e um terreno sem edificação. O local está inserido dentro da poligonal de tombamento de Laguna, uma região já urbanamente consolidada.

Além disso, as ministrantes da disciplina exigiram a utilização do conceito “Atina” (Audiovisual, Teatral, Inclusivo, Nutricional e Ambiental) elaborado por um dos docentes desta disciplina como meio de direcionar o andamento do trabalho. Dessa forma, tanto as construções existentes quanto a proposta (no terreno sem edificação) deveriam abrigar as atividades relacionadas a essa área, com foco no público infantil.

O curso teve duas avaliações (entregas de trabalho) no calendário: Entrega do Partido (27/09/2023); e Entrega do Anteprojeto (02/12/2023).

#### **4.4.2 Coleta e análise de dados da observação**

A pesquisadora esteve presente no primeiro horário de aula da disciplina em três dias (dias 02, 09 e 16 de agosto de 2023). O primeiro dia teve a apresentação da proposta e o convite para a participação na pesquisa - a participação era não avaliativa na disciplina. Seguiu com a entrega do registro de projeto pré-desafio a ser respondido individualmente e prosseguiu com o conteúdo teórico previsto. Após a aula teórica, a turma mostrou-se, em grande parte, interessada. Seguidamente, os alunos que optaram por participar se organizaram em grupos e foi apresentada uma lista de filmes que serviria de base para a construção do usuário do projeto (personagem do filme).

Neste experimento foram apresentados exemplos de projetos com narrativa, de como que isso pode guiar o processo de projeto, não apenas utilizando o personagem como usuário, mas, a partir das características estudadas nele. Foi esclarecido que o personagem não necessariamente tem que estar presente graficamente, mas pode contribuir com aspectos, por exemplo, do conceito e das diretrizes. Logo, apesar da lista apresentada, a escolha do filme e do personagem foi

deixada livre para os participantes. Houve o envolvimento inicial de 24 alunos, organizados em 11 equipes:

1. **Grupo azul claro** - Filme “Moana - Um Mar de Aventuras” (2016), personagens “Moana” e “Maui”;
2. **Grupo azul escuro** - série animada “As Aventuras da Turma da Mônica” (1982), personagens “Magali”, “Mônica”, “Chico Bento”, “Cascão” e “Cebolinha”;
3. **Grupo verde claro** - Filme “Shrek” (2001), personagens “Shrek”, “Fiona”, “Burro” e “Gato de Botas”;
4. **Grupo verde-alecrim** - Filme “Alice no País das Maravilhas” (1951), personagem “Alice”, “Chapeleiro Louco”, “Rainha de Copas”, “Gato Risonho” e “Coelho Branco”;
5. **Grupo vermelho** - Filme “Os incríveis” (2004), personagem “Zezé Pêra”;
6. **Grupo magenta** - Filme “Ratatouille” (2007), personagens “Remy”, “Alfredo Linguini”, “Django” e “Auguste Gusteau”;
7. **Grupo verde escuro** - Série “Sítio do Pica Pau Amarelo” (2012), personagens “Pedrinho”, “Narizinho”, “Dona Beta”, “Emília” e “Visconde de Sabugosa”;
8. **Grupo roxo** - série animada “Scooby-Doo” (1969), personagens “Scooby-Doo”, “Salsicha”, “Daphne”, “Velma” e “Fred”;
9. **Grupo amarelo claro** - Filme “Enrolados” (2010), personagem “Rapunzel”;
10. **Grupo branco** - Série “Backyardigans” (2004), personagens “Uniqua”, “Tyrone”, “Pablo”, “Tasha” e “Austin”;
11. **Grupo laranja** - Filme “Monstros SA” (2001), personagens “Sullivan”, “Mike Wazowski” e “Boo”.

Como atividade extra aula, tiveram a tarefa de assistir a mídia selecionada e preencher a ficha do personagem e argumento. Neste experimento, cada grupo procurou uma referência que contribuísse para o desenvolvimento do projeto, já conhecendo a proposta da disciplina e a necessidade de inserção do “Atina” nos projetos, bem como seu público alvo.

No segundo e terceiro encontros foram passados os conceitos de argumento, roteiro, escaleta e *storyboard*, todos com exemplos. Também foi utilizada parte da aula para orientar o preenchimento das fichas de personagens em oito dos grupos. Ao final de quatro semanas, todos estavam com as fichas e

argumentos preenchidos. Os grupos demoraram um pouco a iniciar a construção do roteiro, escaleta e *storyboard* alegando que ainda estavam compreendendo os demais aspectos do projeto (contexto urbano, programa de necessidades, zoneamento, estratégias bioclimáticas e sistema construtivo). Depois dos 3 primeiros encontros as equipes foram assessoradas individualmente conforme a necessidade expressa pelos estudantes.

Na entrega do Partido (27/09/2023) todos os grupos estavam com as atividades concluídas dentro do Miro com exceção dos seguintes:

- **Grupo azul claro** - Filme “Moana - Um Mar de Aventuras” (2016), carece do roteiro, escaleta e *storyboard*;
- **Grupo verde claro** - Filme “Shrek” (2001), carece de escaleta e *storyboard*, além de não finalizar os roteiros;
- **Grupo vermelho** - Filme “Os Incríveis” (2004), carece de *storyboard*.
- **Grupo azul escuro** - série animada “As Aventuras da Turma da Mônica” (1982), carece do roteiro, escaleta e *storyboard*.

Ainda sobre a apresentação do Partido, em seis deles estavam presentes os personagens e conceitos trabalhados ao longo do projeto, em quatro não se apropriaram tanto dos personagens, mas trouxeram elementos e conceitos trabalhados a partir dos personagens (grupos Azul Claro, Magenta, Verde Claro e Vermelho). O grupo Laranja não conseguiu incorporar as narrativas no projeto da disciplina e abandonou o experimento no meio do semestre.

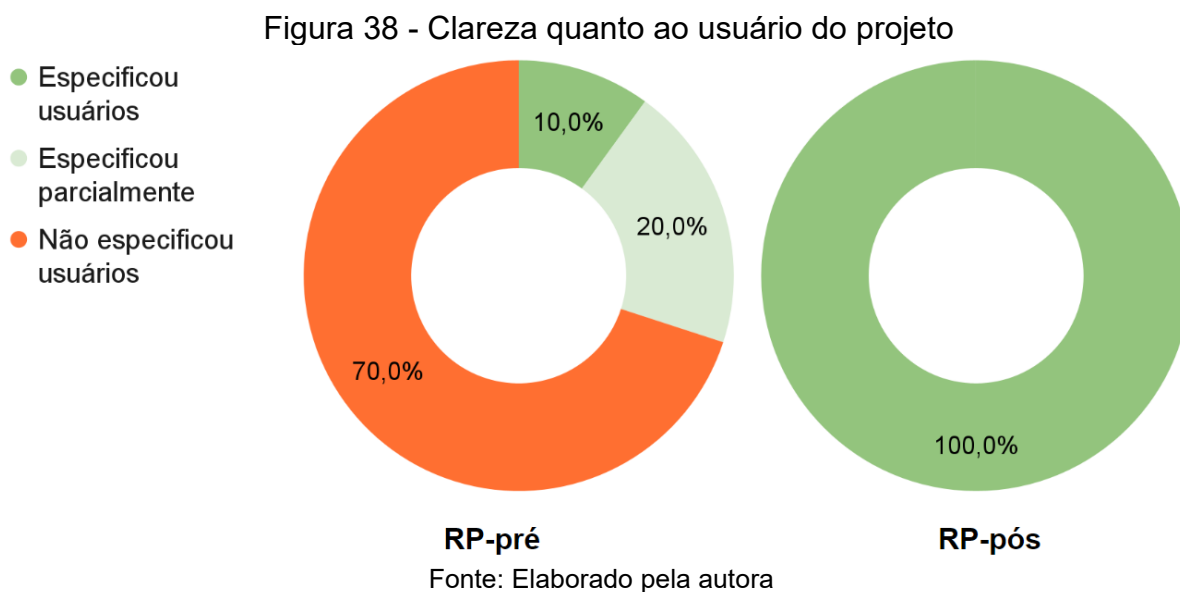
Nas semanas seguintes os alunos desenvolveram o projeto sem a interferência da pesquisadora. Foram orientados a não obrigatoriedade de aparecer o personagem escolhido figurativamente no projeto, sendo que este deve ser pensado para ampliar as possibilidades de uso e interação do usuário no espaço e tempo. Assim, necessitando da explicação de como o processo de projeto com narrativa cinematográfica auxiliou nas tomadas de decisão (observado tanto nas pranchas de entrega como nos registros de projeto pós-desafio).

Ao final da disciplina, cada projeto desenvolvido foi avaliado se estava em concordância com os critérios de projeto, ficha do personagem, roteiro, escaleta e *storyboard*. Neste momento os alunos entregaram as propostas finais e um memorial de projeto, além de responderem individualmente ao Registro Pós-desafio.

#### 4.4.2.1 Registro de projeto pré-desafio e pós-desafio

Os alunos preencheram o documento de registro de projeto antes e depois de aplicado o experimento, sendo aplicado o mesmo modelo já utilizado no experimento Piloto. Como uma equipe abandonou o experimento e outra não respondeu ao questionário, a coleta dessa etapa foi referente a 20 alunos.

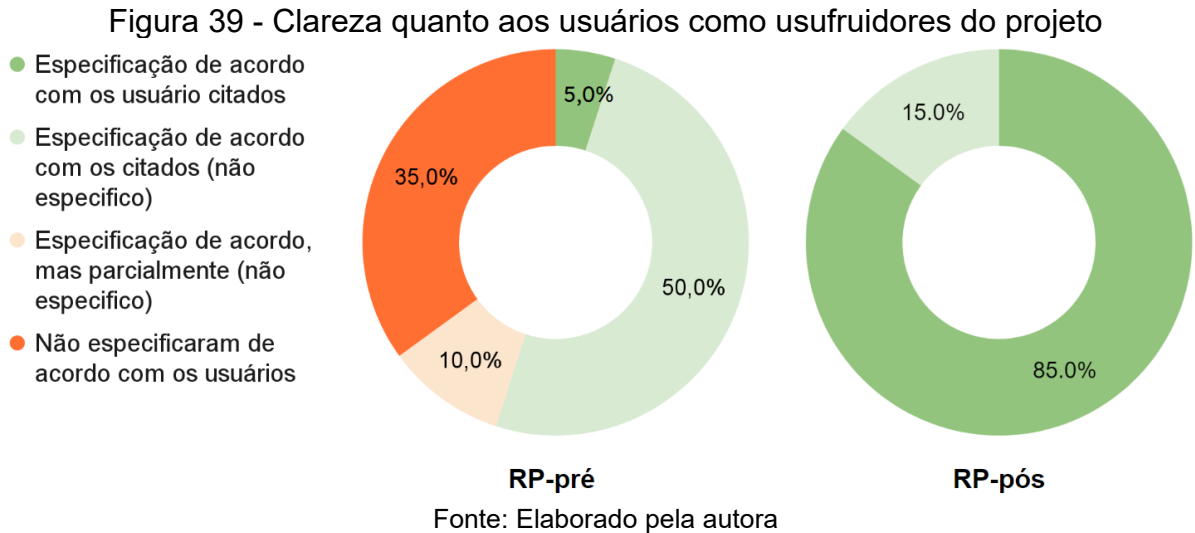
Assim, nas questões cinco e seis pedia-se que se especificasse o usuário principal do projeto e secundário (se houvesse). No RP-pré, 10% dos participantes conseguiram especificar claramente os usuários-alvo e secundários, enquanto 20% conseguiram fazer isso parcialmente. No entanto, a maioria (70%) não conseguiu especificar um usuário para o projeto (Figura 50). No RP-pós, toda a turma conseguiu especificar os usuários do espaço projetado.



As perguntas cinco e seis estão ligadas à questão nove, que pedia a caracterização do local onde o projeto foi inserido e quem se beneficiaria dele. O propósito era verificar se os usuários foram levados em consideração no projeto, portanto, as respostas foram avaliadas para verificar se estavam alinhadas com os usuários mencionados anteriormente.

No RP-pré, 55% especificaram seus usuários conforme tinham citado anteriormente, mas destes apenas 5% haviam especificado, enquanto o restante (50%) definiu usuários gerais. Ainda 10% inclui parte dos usuários citados

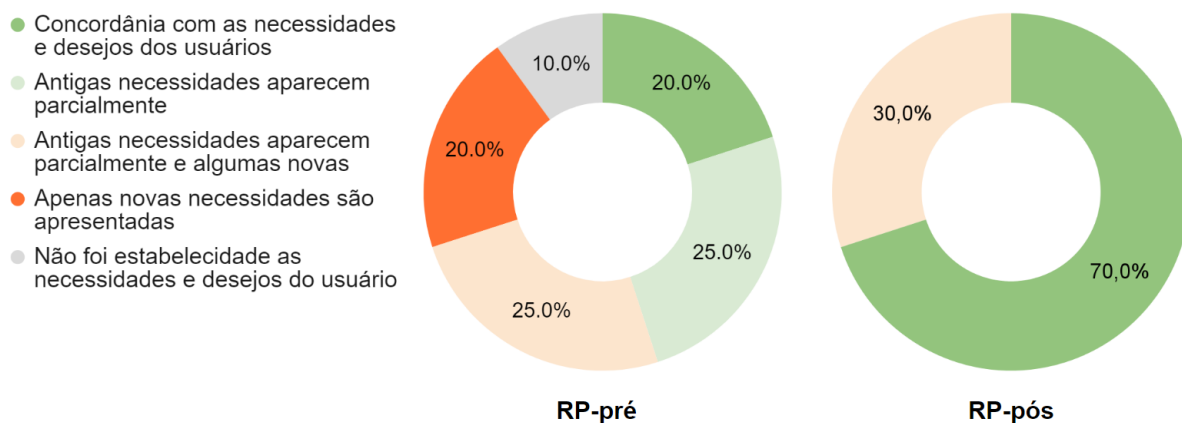
anteriormente e outros 35% não incluíram nenhum citado anteriormente (Figura 30). No RP-pós 85% especificou adequadamente os usuários anteriormente citados e 15% especificou parcialmente (Figura 51).



As perguntas sete e oito solicitavam a descrição das necessidades e desejos do usuário em relação ao projeto, bem como se o projeto atendia a essas demandas. Essas questões foram estabelecidas como forma de avaliação para a última pergunta sobre a interação dos usuários com o projeto. A expectativa era que, se houvesse clareza em relação às necessidades do usuário, essas necessidades estariam, total ou parcialmente, refletidas na descrição da interação do usuário com o projeto.

No PR-pré, 20% dos participantes concordaram totalmente, 25% mencionaram parcialmente as interações dos usuários (suas necessidades), 25% responderam com algumas das necessidades mencionadas anteriormente e também com algumas novas, 20% especificaram apenas novas interações sem mencionar as necessidades antigas (Figura 32), e ainda 10% não soube responder (Figura 52).

Figura 40 - Clareza quanto às necessidades dos usuários



Fonte: Elaborado pela autora

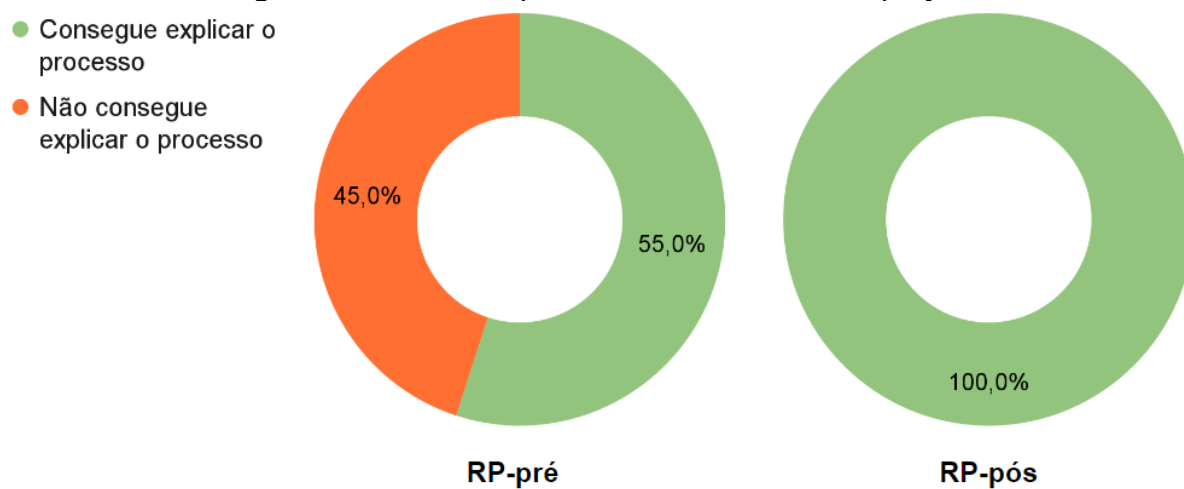
No RP-pós, 70% dos estudantes especificaram de acordo com o que foi mencionado anteriormente e o restante (30%) especificou parcialmente com algumas novas necessidades.

A descrição individual do método de trabalho foi analisada com base nos seguintes critérios: se o aluno conseguiu explicar seu processo de projeto, se essa explicação incluiu o entendimento sobre o usuário e se foram descritas considerações entre usuário, tempo e espaço.

Em relação a isso, no RP-pré, 55% dos participantes conseguiram explicar seu método de projeto, enquanto o restante apenas listou o que tinham desenvolvido no projeto sem falar sobre o processo (Figura 53). No RP-pós, todos os participantes conseguiram descrever seus procedimentos, como o participante 10 exemplifica:

Criamos o anexo, utilizando os materiais indicados na matéria de sistemas, como madeira de madeira laminada colada, tendo como ambientes um laboratório e uma estufa (dedicadas ao Visconde) uma vez que ele é visto como sábio e pode ajudar aos usuários. Por fim, ao decidir onde ficaria cada personagem, foi decidido as atividades quais mais se adequavam com as características dos personagens.

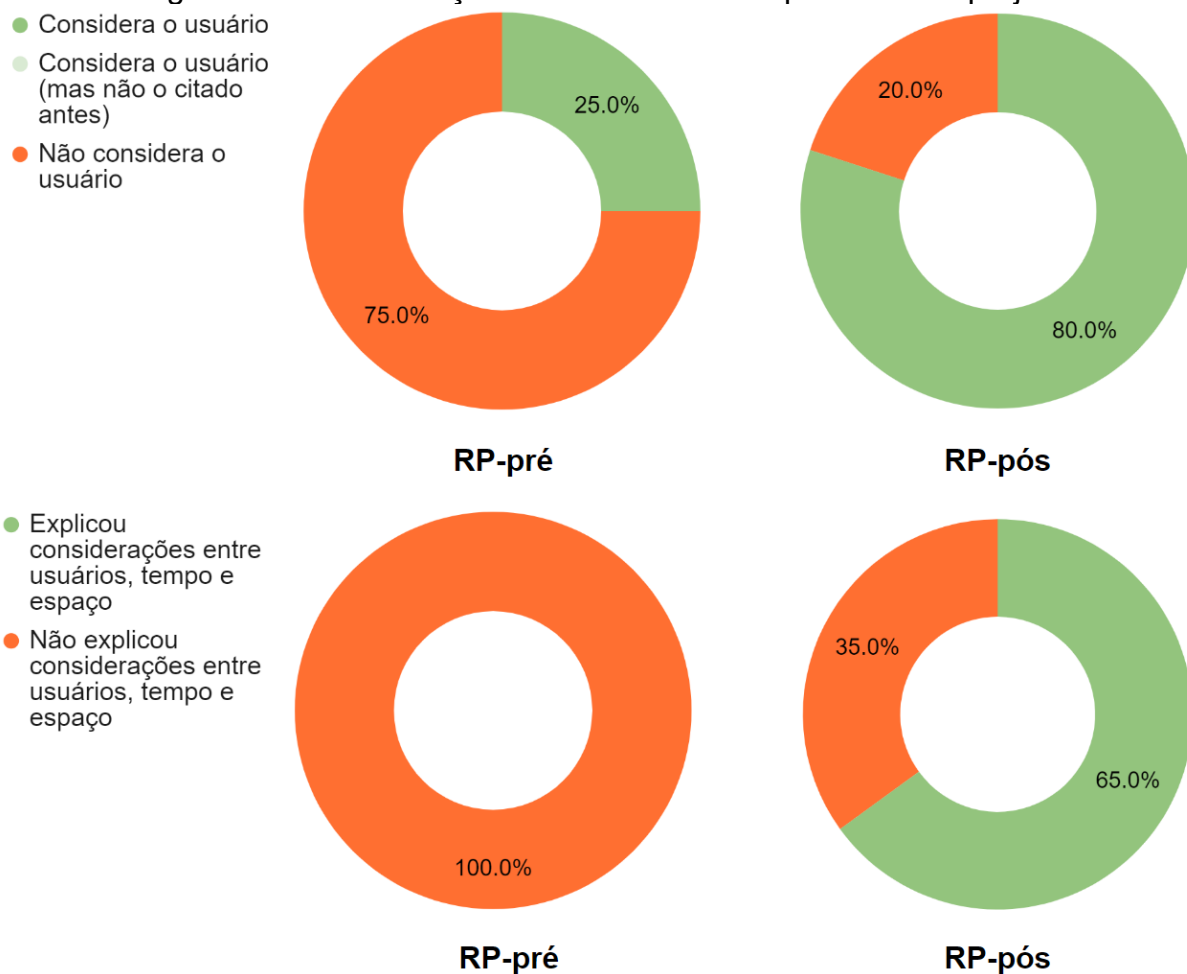
Figura 41 - Clareza quanto ao seu método de projeto



Fonte: Elaborado pela autora

No RP-pré, 75% dos estudantes não incluíram o entendimento do usuário como parte do seu processo de projeto. Não houve indicação de consideração das relações do usuário com os espaços. No RP-pós, 80% dos participantes registraram a compreensão do usuário como parte do processo de projeto, e 65% do total fizeram considerações das relações do usuário com os espaços (Figura 54).

Figura 42 - Consideração sobre o usuário no processo de projeto



Fonte: Elaborado pela autora

#### 4.4.2.2 Avaliação dos projetos desenvolvidos

O experimento começou com 11 equipes, mas o Grupo laranja - Filme “Monstros SA”, apesar de ter desenvolvido todas as etapas da narrativa, abandonou o experimento no meio do semestre.

Assim, houve 10 projetos avaliados no experimento (dois em trio e oito em duplas de estudantes). Cada projeto teve por base um ou mais personagens específicos, baseado em uma produção audiovisual (Quadro 18). Esta seção foca na **análise do processo de projeto** das equipes e não apenas no resultado final apresentado - um deles é descrito a seguir os demais podem ser consultados no Apêndice J.

## Exemplo projeto desenvolvido - Grupo roxo - Série “Scooby-Doo”, personagens “Scooby”, “Salsicha”, “Daphne”, “Velma” e “Fred”

Scooby-Doo é uma série animada de televisão voltada para o público infantil, que acompanha as aventuras de um grupo de amigos detetives: Fred, Daphne, Velma, Salsicha e seu cão falante, Scooby-Doo. Os primeiros episódios são de 1969. Juntos, eles viajam resolvendo casos sobrenaturais que, no fim, sempre têm uma explicação lógica. Cada episódio envolve a investigação de fenômenos misteriosos, encontros com fantasmas e vilões disfarçados, combinando suspense, humor e momentos de susto, enquanto a turma desvenda os enigmas por trás de cada mistério.

A equipe desenvolveu quatro fichas de personagens (Fred, Daphne, Velma, Salsicha e Scooby), relacionando cada um a uma edificação específica, conforme segue.

A **primeira casa** é representada por Fred - é o líder do grupo, corajoso e estrategista, conhecido por sua habilidade em criar armadilhas. Esta casa foi projetada para refletir sua personalidade organizada e determinada. O espaço, em tons de azul e verde-acinzentado, complementados com tons de amarelo e tijolo, possui um ateliê para a construção de armadilhas, sendo este o único ambiente onde a organização dá lugar à criatividade e experimentação. O layout da casa prioriza funcionalidade e praticidade, conta também com um espaço de descanso em tons de azul.

A **segunda casa** é inspirada na Daphne - vinda de uma família rica, tem grande senso estético e habilidade para sair de situações difíceis. Sua casa foi projetada como um espaço eclético e sofisticado, restaurado com arcos e curvas que remetem à sua feminilidade e elegância. A paleta de cores inclui lilás, verde, cinza e salmão. O projeto abriga um refúgio tranquilo das obrigações diárias, com espaço para relaxar e cuidar do corpo e da mente.

A **terceira casa** é o espaço de Salsicha e Scooby - conhecidos por seu apetite insaciável e espírito brincalhão, possuem uma edificação de uso misto que abriga uma lanchonete. O local, com fachada em tons de verde, azul-claro, marrom e amarelo, conta com um espaço gourmet ao ar livre e uma área interna confortável. O ambiente é descontraído e acolhedor, refletindo a personalidade extrovertida da dupla.

A **quarta casa** caracteriza Velma - a mente brilhante do grupo, fascinada por mistérios e criminologia. O espaço é projetado para funcionar como um escritório-biblioteca. A paleta de cores inclui esquadrias em vermelho escuro com paredes e

acessórios em amarelo, bege e cinza escuro, criando um ambiente que remete a uma biblioteca clássica. O espaço é organizado para facilitar o estudo e a pesquisa, com um escritório funcional e pequenas áreas de estudo. Além disso, conta com uma sala confortável onde pode-se relaxar e compartilhar suas descobertas com outras pessoas.

O roteiro, a escaleta e o storyboard foram integralmente elaborados, detalhando a motivação do projeto e reforçando a conexão entre os personagens e seus respectivos espaços (Figura 70).

Figura 43 - Resultado do projeto do grupo



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

As casas foram pensadas de forma integrada, como membros da equipe “Mistérios SA”, a integração passou a fazer parte do conceito do projeto. Durante a apresentação, o grupo explicou a lógica do projeto e as atividades diárias dos usuários nos espaços projetados. A proposta respeita as necessidades individuais dos usuários, garantindo funcionalidade e coerência com as etapas previamente realizadas. Além disso, integra o conceito de narrativa no projeto, ao apresentar as edificações relacionadas entre si, com a cidade e com seus usuários.

O projeto equilibra estética e funcionalidade, oferecendo espaços que traduzem a essência de cada personagem. A proposta apresenta soluções arquitetônicas adequadas às necessidades dos usuários e fielmente alinhadas às personalidades trabalhadas desde as fichas de personagens.

#### 4.4.2.3 *Considerações sobre o experimento*

O experimento foi realizado ao longo de um semestre em uma disciplina projetiva, com a pesquisadora intervindo em três aulas. Nestas ocasiões, foram apresentados o objetivo da pesquisa e explicado o uso da narrativa cinematográfica na arquitetura como abordagem e ferramenta no processo de projeto.

Os participantes do experimento trabalharam em equipes para o desenvolvimento de um projeto de intervenção no patrimônio. As atividades propostas consistiram do preenchimento da ficha do personagem, desenvolvimento de argumento, roteiro, escaleta e *storyboard*. O objetivo era um maior foco do projeto no usuário no espaço projetado e maior organização no processo de projeto.

Os experimentos foram avaliados como satisfatórios em relação ao conteúdo e tempo de exposição teórica. De acordo com os dados coletados, a aplicação da abordagem e das ferramentas no processo de projeto contribuiu para sua organização, além de trazer mais clareza e foco no usuário por parte dos estudantes. Durante as atividades, os participantes tiveram a liberdade de escolher um personagem e, a partir disso, incorporar suas características em uma narrativa para o projeto. Essa abordagem, centrada no usuário e alinhada ao tema da disciplina, incentivou os estudantes a explorar, simular e visualizar as intenções projetuais, considerando as relações entre os usuários e os espaços. Isso resultou em um processo de criação dinâmico e fundamentado.

O registro pré-desafio buscou coletar informações sobre o último projeto desenvolvido pelos estudantes, incluindo as ferramentas utilizadas e o método de trabalho adotado. Já no registro pós-desafio, foram acrescentadas perguntas sobre as dificuldades e limitações encontradas, e o nível de satisfação com o trabalho final. No RP-pré, a maioria dos estudantes apresentou dificuldades em nomear os usuários, enquanto no RP-pós, todos foram capazes de especificar os usuários do espaço projetado. Na descrição do método de trabalho verificou-se que todos conseguiram dissertar sobre seus procedimentos no RP-pós, com a maioria incluindo o entendimento do usuário como parte essencial do processo de projeto. Ainda, alguns participantes fizeram considerações sobre as relações entre os usuários e os espaços projetados. Novamente, o Registro de Projeto demonstrou-se uma ferramenta de avaliação do processo de projeto dos alunos, auxiliando na verificação de como os usuários e suas necessidades foram consideradas ao longo do desenvolvimento das propostas.

Os projetos foram avaliados pela pesquisadora com base em critérios definidos previamente, revelando diferentes níveis de aderência ao processo esperado:

**Critério 1** (Etapas do processo concluídas): as equipes Azul Claro (Moana), Verde Claro (Shrek), Vermelho (Os Incríveis) e Azul Escuro (As aventuras da Mônica) apresentaram etapas incompletas no processo.

**Critério 2** (Considerações do usuário no tempo): as equipes Azul Claro, Verde Escuro (Sítio do Pica-pau Amarelo), Verde Claro e Vermelho não incluíram adequadamente as relações dos usuários com o tempo em suas descrições do processo de projeto.

**Critério 3** (Integração dos dados da ficha do personagem): os grupos Verde Alecrim (Alice no País das Maravilhas), Azul Claro, Verde Escuro e Magenta (Ratatouille) não incorporaram totalmente os dados da ficha de personagem na proposta final.

**Critério 5** (Aderência ao argumento): as equipes Azul Claro, Magenta e Verde Claro não atenderam integralmente aos critérios e restrições de projeto definidos no argumento.

**Critério 6** (Tomada de decisão): o grupo Magenta teve dificuldades em avançar no projeto e decidir entre as alternativas, justificando porquê de

cada decisão. Os demais participantes afirmaram que a abordagem contribuiu na tomada de decisões durante o processo de projeto.

Por outro lado, a abordagem utilizada mostrou-se eficaz para todas as equipes em um aspecto:

**Critério 4** (Geração de alternativas): todos os grupos expressaram que o método auxiliou na geração de alternativas projetuais.

Quadro 24 - Resumo da avaliação dos projetos desenvolvidos no Experimento

<b>Pontos de avaliação</b>	O método ajudou a lidar com dados diversos integrados à proposta?	A representação de projeto incorporou a dimensão temporal e relações do usuário com a proposta?	O método auxiliou o aluno a integrar os dados de projeto na proposta?	O método ajudou a gerar alternativas com foco no usuário?	O método incentivou o aluno a enxergar e incorporar os critérios e as restrições do projeto***?	O método auxiliou o aluno na tomada de decisões?	Percentual de resposta de cada projeto aos critérios de avaliação
<b>Critério de avaliação</b>	Todas as etapas foram realizadas e apresentadas.	Apresentação dos usos da proposta por meio das interações entre seu usuário e o espaço projetado.	As equipes integraram todas as necessidades registradas do usuário** na proposta final.	Desenvolveram mais de uma proposta para cada etapa do método.	Trabalharam e deram resposta aos critérios e restrições de projeto.	As equipes avançam no projeto e decidem entre as alternativas, explicando o porquê de cada decisão.	
<b>Azul claro</b>	Parcialmente	Parcialmente	Parcialmente	3	Parcialmente	Sim	66,7%
<b>Azul escuro</b>	Parcialmente	Sim	Sim	4	Sim	Sim	91,7%
<b>Verde claro</b>	Parcialmente	Parcialmente	Sim	3	Parcialmente	Sim	75,0%
<b>Verde alecrim</b>	Parcialmente	Sim	Parcialmente	3	sim	Sim	83,3%
<b>Vermelho</b>	Parcialmente	Parcialmente	Sim	3	Sim	Sim	83,3%
<b>Magenta</b>	Sim	Sim	Não	5	Não	Parcialmente	58,3%
<b>Verde escuro</b>	Sim	Parcialmente	Sim	2	Sim	Sim	91,7%
<b>Roxo</b>	Sim	Sim	Sim	4	Sim	Sim	100,0%
<b>Amarelo claro</b>	Sim	Sim	Sim	4	Sim	Sim	100,0%
<b>Branco</b>	Sim	Sim	Sim	4	Sim	Sim	100,0%
<b>Percentual de resposta por cada critérios de avaliação</b>							
	<b>80,0%</b>	<b>80,0%</b>	<b>80,0%</b>	<b>100,0%</b>	<b>80,0%</b>	<b>95,00%</b>	<b>85,3%</b>

Fonte: Elaborado pela autora

Assim, três grupos tiveram um desempenho positivo em relação a todos os critérios, dois conseguiram atender a 91,7% dos critérios, outro a 83,3%, uma equipe atendeu a 75%, uma a 66,7% e duas outras a 58,3%. O Quadro 22 resume a avaliação dos projetos desenvolvidos com base nos pontos e critérios de avaliação previamente definidos.

Sobre as ferramentas adaptadas utilizadas (ficha de personagem, argumento, roteiro, escaleta e storyboard), pode-se observar que cinco equipes não completaram todas as etapas. Apesar disso, a maioria conseguiu alcançar resultados diretos da incorporação da narrativa no processo de projeto. De forma correlata, conforme os dados do experimento, concluir todas as etapas não garante uma adequada incorporação na narrativa no projeto (grupo Magenta - Ratatouille).

O grupo Azul Claro (Moana) e Azul Escuro (Turma da Mônica) não realizaram o roteiro, escaleta e storyboard. Responderam a, respectivamente, 58,3% e 91,7% dos critérios de avaliação, tendo a média de 79,2%.

O grupo Verde Claro (Shrek) e Verde Alecrim (Alice) não produziram a escaleta e o storyboard. Alcançaram, respectivamente, 75% e 83,3% dos critérios de avaliação, tendo igualmente uma média de 79,2%.

O grupo Vermelho (Incríveis) não criou o storyboard. Tendo respondido a 75% dos critérios de avaliação.

Os grupos Magenta (Ratatouille), Verde Escuro (Sítio do Pica-pau Amarelo), Roxo (Scooby-doo), Amarelo Claro (Enrolados) e Branco (backyardigans) completaram todas as atividades propostas. A equipe Magenta teve desempenho de 58,3%, a Verde Escuro de 91,7% e demais de 100%, portanto, uma média de 90% de resposta positiva aos critérios de avaliação.

Comparado ao Piloto, este experimento teve algumas variações quanto ao percentual de resposta por critério de avaliação. A primeira mudança foi quanto ao percentual de equipes que utilizaram todas as ferramentas propostas, no Piloto foram 96,2% enquanto que neste experimento foi de 75%. Quando o roteiro, o *storyboard* ou a escaleta são omitidos, quebra-se a cadeia de eventos que sustenta a “recentralização” no mundo possível; o processo volta a fragmentar-se, uma vez que, Ryan (2001) lembra que a imersão depende de coerência e continuidade da diegese. Assim, completar todo o ciclo narrativo é necessário para manter a coesão cognitiva que sustenta o método, faltas parciais comprometem a simulação mental do usuário e, por consequência, a integração de dados no projeto.

Um segundo aspecto é quanto a integração de todas as necessidades registradas do usuário na proposta final, que no piloto foi de 96,2% e no experimento final foi de 80%. A liberdade dos alunos participarem da atividade e esta não ser avaliativa pode ter influenciado a não completude das atividades propostas, e estas, por sua vez, dificultaram a integração das necessidades do usuário (que sem todas as etapas não tinham sido profundamente desenvolvidos). A queda na incorporação plena das necessidades exige leitura crítica. Murray (2017) enfatiza que a presença advém da “ilusão de não mediação”. Quando etapas intermediárias são suprimidas, o personagem deixa de habitar o espaço projetado em tempo real, e é tratado como dado estático, não como protagonista de uma narrativa. Por outro lado, o processo de projeto com foco no usuário (nas metodologias pós-1990) requer uma interação constante. A redução da interferência docente (decisão deliberada no experimento) pode ter enfraquecido o ciclo empírico de aprendizagem, descrito em métodos como o Design Thinking, diminuindo o refinamento progressivo entre narrativa e requisitos. Assim, entende-se que a narrativa cinematográfica sustenta o pensamento quadridimensional se as ferramentas mantiverem a participação do usuário-personagem, caso contrário, incorre-se em retorno ao formalismo que a revisão crítica do processo projetual procura superar.

O terceiro item que teve variação foi quanto ao número de propostas geradas a partir da análise dos personagens e da narrativa, sendo que no Piloto foi de 76,9% e no experimento final de 100%, aqui, possivelmente, teve influência na complexidade e dimensão do projeto desenvolvido. A melhora concorda com Jones (1970) que destaca a fase de divergência para ampliar o leque de soluções antes da convergência. O período de 18 semanas permitiu iterações narrativas mais longas, alinhadas ao ritmo cinematográfico de reescritas de roteiro, o que reforçou o pensamento divergente. Também conforma com a teoria dos Mundos possíveis – Ao explorar personagens de fantasia, os estudantes deslocam o “centro do universo” para realidades alternativas (Ryan, 2001), e essa operação estimula analogias formais, cromáticas e programáticas, evidenciada nas escolhas de paleta e atividades relatadas pelas equipes. Assim, o método narrativo revela potência específica para a etapa conceitual, ampliando a diversidade de hipóteses sem se perder de vista o usuário, desde que a linha argumental permaneça explícita.

Adicionalmente, é importante considerar as diferenças do nível de formação dos estudantes, que pode ter reverberado no resultado. No experimento final houve

uma amostragem bem definida de pessoas cursando a oitava fase. Nos Pilotos, tinha-se estudantes no TCC que cursaram a disciplina com objetivo de cumprir um crédito de optativa, e muitos alunos dos anos iniciais com poucas habilidades em ferramentas. Os estudantes de níveis mais avançados já passaram por diferentes disciplinas de projeto e tiveram maior treinamentos utilizando os métodos tradicionais de projeto, o que pode deixá-los mais resistentes às novas estratégias. Estes estudantes, na dificuldade em aplicar o método, podem abandonar no meio do caminho, enquanto que os estudantes de estágio inicial estão mais predispostos e flexíveis a novas experiências. Ainda assim, considerando essa variação no nível de formação, o experimento apresentou uma grande adesão dos alunos mais experientes, demonstrando que o modelo conceitual e seus instrumentos para a narrativa cinematográfica possuem grande potencial no ensino de projeto de arquitetura.

O experimento mostrou que sete grupos incorporaram em seus projetos conceitos advindos de seus personagens, bem como atividades que comporam o programa de atividade. Além disso, oito equipes tiveram sua materialidade (na escolha de materiais e seleção da paleta de cores) influenciada pelo estudo dos personagens. Por exemplo, usaram a Mônica e sua turma para extrair orientações de projeto, para o programa das edificações, de forma similar foi trabalhado com os personagens de Alice, Sítio do Pica-pau Amarelo e Scooby-doo. Além disso, ter a existência de um personagem ajudou a trabalhar aspectos lúdicos do projeto, como o conceito e a paleta de cores.

O experimento possibilitou a exploração de aspectos que relacionam o usuário com o espaço e o tempo, contribuindo para a coerência do projeto em relação a esses elementos. Além disso, demonstrou sua relevância como uma ferramenta auxiliar na organização do processo de projeto, permitindo a incorporação de dados diversos e o registro completo de todo o processo.

Algumas considerações para próximos experimentos seriam:

- *Checkpoint* narrativo mínimo: exigir, no meio do semestre, entrega de escaleta e *storyboard* para garantir imersão contínua;
- *Feedback* formativo: pequenos “*pitchs* narrativos” quinzenais restabelecem o loop empírico de Design Thinking;
- Peso avaliativo moderado: vincular parte da nota às etapas narrativas valoriza o processo sem burocratizar a criatividade.

Esses ajustes não alteram o modelo narrativo mas reforçam, à luz do referencial teórico, as condições que potencializam seus efeitos formativos no ensino de projeto arquitetônico.

Por se tratar de um experimento, com uma amostragem limitada, sua generalização dependerá do prosseguimento dos estudos na área e se limitará a instância da classe de problemas, ou seja, aplicada da mesma forma (tempo e conteúdo) e com as mesmas ferramentas, dentro de disciplina similar e com os mesmos critérios de avaliação.

#### 4.4.2.4 *Avaliação dos experimentos por meio de entrevistas com especialistas*

As entrevistas com as professoras da disciplina seguiram um roteiro com perguntas abertas (Apêndice K). Os primeiros três questionamentos tiveram como objetivo caracterizar a disciplina, solicitando aos docentes que comentassem sobre o planejamento, a metodologia, e as etapas de entrega, além de expressarem sua satisfação com os projetos desenvolvidos pelos alunos e as dificuldades mais significativas enfrentadas na turma durante o processo de projeto.

O planejamento da disciplina foi originalmente proposto por um docente anterior, que estabeleceu a área de intervenção. Os atuais professores definiram as etapas de projeto e de entrega: entrega 1, referente ao estudo preliminar; e entrega 2, que envolveu o partido arquitetônico e anteprojeto, realizadas em duplas.

A metodologia adotada envolveu a análise do local e das edificações existentes, com ênfase no patrimônio arquitetônico, na compreensão das características locais e na adaptação dos projetos às necessidades identificadas. Além das entregas formais, os professores realizaram assessoramentos contínuos por meio de aulas expositivas e orientações relacionadas às intervenções em patrimônio edificado.

Em relação aos resultados dos projetos, os professores expressaram satisfação geral, considerando-os como bons e, em alguns casos, surpreendentes. No entanto, reconheceram que alguns projetos não atingiram o nível esperado.

No que diz respeito à coerência dos projetos com as necessidades e restrições iniciais, os professores destacaram que, de maneira geral, houve uma evolução natural ao longo do semestre. Embora algumas análises iniciais tenham

sido desconsideradas em fases posteriores do projeto, essas questões foram resgatadas durante o desenvolvimento, contribuindo para a coerência geral dos trabalhos.

As dificuldades relatadas pelos docentes foram a integração dos dados de projeto nas propostas finais, problemas técnicos relacionados à modelagem 3D e à atualização do *software* Revit, e dificuldades na compreensão das pré-existências, bem como a adaptação desses ambientes para o projeto.

As perguntas seguintes da entrevista buscaram caracterizar o experimento em relação a intervenção com narrativa cinematográfica e, dentro da experiência docente dos entrevistados, compará-la com a abordagem tradicional. Os questionamentos abordaram se nos projetos desenvolvidos ficou claro quais eram os usuários e se estes foram considerados nas decisões projetuais, além de investigar se houve a incorporação da narrativa nas apresentações e assessoramentos de projeto. Também foi explorado se houve diferença significativa no processo e/ou no resultado desta turma para as que foram anteriormente ministradas pelos professores.

Um dos entrevistados destaca que os alunos conseguiram uma clara definição dos usuários de seu projeto, especialmente aqueles que se envolveram com a parte lúdica da proposta, desenvolvendo amplamente a ideia. O professor acredita que estes alunos foram capazes de conectar de forma mais eficiente o usuário com o espaço ao longo do tempo de uso da edificação, tomando decisões projetuais mais coerentes a partir das narrativas.

Eu percebi que quem, digamos, pegou gosto por isso [trabalhar com narrativa], conseguiu desenvolver melhor a ideia e mais essa parte lúdica de projeto. Eu vejo que lá, quando eu dei aula em [...] eles trabalhavam muito a questão do conceito. Eu achei meio semelhante. Quem conseguiu desenvolver bem essa ideia, parece que justificou melhor o projeto, consegue criar diretrizes fortes, e aí eu acho que nesse tipo de intervenção, a gente vê que quem foi adiante nesse processo, porque, como tu disse, tu não estava participando, então, e nem era obrigatório [...] eu achei que diferenciou. Eu achei interessante o resultado. Professora 2, 2024.

[o grupo que trabalho o personagem] da Moana, eles pensaram em materiais que remetessem. Outros também, eu me lembro da turma da Mônica, que cada casa era um personagem da turma. E aí tinha alguma relação com o uso. A Magali era a parte da gastronomia. Acho que Cascão era reciclagem, alguma coisa assim. E tinha até uns desenhos dele pelo projeto, assim. Então, acho que com certeza os que levaram mais, assim, os que construíram bem essa primeira parte dos personagens eles

consideraram os personagens e usuários mais no projeto. Eu acho que conseguiram conduzir melhor isso. Conseguiram tomar algumas decisões de projeto a partir dessa narrativa. Para além desses personagens que eram... A criação dos personagens, a ideia, né? A partir de uma coisa mais lúdica, conseguir trabalhar com conceito, conseguiram focar um pouquinho mais no usuário e tudo mais. Professora 1, 2024

O outro ministrante destacou uma evolução natural ao longo do semestre em relação à consideração dos usuários observando que, no geral, os alunos conseguiram identificar os usuários e suas necessidades. No entanto, não percebeu uma reflexão profunda sobre a relação do usuário ao longo do tempo da edificação. Também menciona que os grupos que adotaram personagens e narrativas em seus projetos apresentaram uma evolução positiva, com resultados que refletiam de forma coerente as características dos personagens escolhidos. Isso sugere que os alunos foram capazes de expressar como os usuários se sentiriam e experimentar os espaços propostos.

Então eu vi isso, ficou bem forte em alguns trabalhos, é como a gente deu Liberdade para eles, né? De não necessariamente seguir essa definição de um personagem. E utilizar no projeto. Alguns não seguiram, mas outros sim, né? Adotaram a escolha de um personagem que eles, né? Você também deu Liberdade para eles escolherem o personagem, então eles escolheram e a gente percebeu durante os assessoramentos e no resultado final uma evolução bem atrelada a esse personagem e um produto, né? Um resultado bem atrelado a esse personagem, seja com o uso de cores, ou com a questão dos espaços propostos. Professora 1, 2024

Ambos professores relataram que alguns estudantes optaram por adotar personagens e narrativas em seus projetos, com foco no percurso do usuário e nos acessos ao espaço projetado durante a apresentação dos projetos. Isso indica que, pelo menos em alguns casos, houve a incorporação da narrativa nas apresentações dos projetos.

Os ministrantes destacam ainda que os grupos que adotaram personagens mostraram uma evolução significativa em seus trabalhos, com resultados que refletiam de forma coerente as características dos personagens escolhidos. Isso sugere que a narrativa foi incorporada em alguns projetos ao longo do processo projetual.

Um dos professores declara que a abordagem lúdica e o foco no processo de projeto, especialmente o uso de narrativas, foram aspectos distintivos desta última disciplina. Ele observa que os alunos que adotaram essa abordagem conseguiram ilustrar suas ideias de forma mais criativa e relacionada aos

personagens e conceitos desenvolvidos. O docente defende a importância de os alunos experimentarem diferentes métodos de projeto para ampliar seu repertório e sugere uma maior integração entre a evolução das ideias de projeto e as atividades relacionadas às narrativas. Para as próximas investigações destaca a importância de destacar para os alunos como essas atividades podem influenciar o resultado final do projeto pois considerou que se tivessem sido convencidos dos ganhos, todos teriam realizado. Por fim, sugere uma maior incorporação da abordagem com narrativas na disciplina e considera aplicá-la em outras disciplinas, como a de projeto residencial unifamiliar.

Eu achei interessante essa ideia de trabalhar [...] Não digo que em outras turmas não tenha tido bons resultados, coisas assim. Mas achei que eles captaram de maneira diferente, sabe? [...] os que usaram essa ideia dos personagens até o final, eles mostraram isso no projeto. Isso ficou visível. E aí, de certa forma, isso foi diferente dos outros projetos que eu já trabalhei porque não tinha essa questão. E aí tu vê que eles conseguiram ilustrar isso de alguma forma, assim, lúdica. E criar estratégias de projeto que relacionasse com esses personagens. Os materiais, o programa também, a coisa do percurso. Professora 2, 2024

Os docentes destacaram que a presença de personagens reintroduziu a dimensão lúdica e diferenciou os projetos dos ciclos anteriores. Murray (2017) vincula ludicidade à disposição para suspender a descrença; quanto mais lúdico o processo, maior a propensão à imersão. Assim, a estratégia narrativa atuou como obstáculo à tendência de hiperformalização no ciclo avançado do curso, conectando novamente forma, experiência e emoção — aspectos que a literatura de narrativa e cinema trabalha inseparavelmente.

Ambos os professores expressaram uma avaliação positiva da abordagem com narrativas, reconhecendo seus benefícios no desenvolvimento e na apresentação de projetos arquitetônicos. Além disso, ofereceram sugestões de melhorias para trabalhos futuros, como uma integração mais ampla da abordagem narrativa no currículo e uma maior clareza na apresentação inicial da metodologia aos alunos.

Eu achei que foi uma experiência interessante. Eu acho que metodologia de projeto, acho bom os alunos testarem diferentes, por que cada um vai se identificando com uma. [...] Achei interessante por isso, era um método que eu não conhecia, esse com narrativa, pra mim foi interessante. Um método mais lúdico, às vezes, esses projetos, na oitava fase, a gente para de trabalhar essa parte lúdica e fica mais a questão funcional, técnico. E eu acho que arquitetura tem esse lado né? Que é uma arte também, que a gente acaba as vezes deixando um pouco de lado. Professora 2, 2024

Os docentes apontam que as ferramentas como *storyboard* e escaleta foram essenciais para reintroduzir a dimensão temporal e para manter o caráter lúdico na 8ª fase, geralmente dominada por pragmatismo. Enquanto a literatura sobre visualidade (Pallasmaa, 2012) sustenta que representar o tempo em arquitetura amplia a empatia sensorial, assim as representações sequenciais não são entendidas como mero complemento gráfico, constituem um passo crítico para converter conceitos de imersão e presença em métricas avaliáveis de fluxo, percurso e eventos no espaço projetado.

Este capítulo apresentou o desenvolvimento de uma abordagem narrativa integrada ao processo de projeto arquitetônico, demonstrando a aplicação prática das ferramentas e estratégias discutidas no referencial teórico. A partir das entrevistas com especialistas, identificaram-se lacunas e potencialidades que orientaram a construção de um framework capaz de conectar conceitos teóricos com a prática projetual no contexto educacional.

O modelo conceitual desenvolvido propõe uma estrutura que utiliza a sequência narrativa, ferramentas visuais e abordagens centradas no usuário para enriquecer o ensino de projeto. Sua aplicação no experimento piloto demonstrou que as ferramentas narrativas podem contribuir significativamente para a organização do processo projetual, promovendo maior coerência e profundidade no trabalho dos estudantes. Contudo, os resultados do piloto também evidenciaram a necessidade de ajustes nas instruções e nos critérios de avaliação para melhor adaptação ao ambiente educacional.

O experimento, descrito na última seção, reforçou sua relevância como método de ensino, permitindo uma análise mais abrangente de seu impacto no desenvolvimento das habilidades projetuais. Essa etapa também mostrou as limitações e os desafios associados à implementação prática do *framework*, indicando caminhos para refinamentos futuros.

Como próximo passo, será apresentado as aprendizagens obtidas com os experimentos realizados e avaliação crítica das contribuições do modelo para o ensino de projeto arquitetônico.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese teve como objetivo investigar as contribuições da narrativa cinematográfica para o processo de ensino-aprendizagem de projeto arquitetônico, buscando compreender como ferramentas e estratégias narrativas podem ser integradas ao ensino de arquitetura.

Na introdução, foram elucidadas lacunas no uso estruturado de uma abordagem com narrativa cinematográfica no ensino de arquitetura, especialmente no que diz respeito ao processo projetual. Essa lacuna guiou a pergunta central da pesquisa: Qual a contribuição da narrativa por meio das estratégias e ferramentas cinematográficas no projeto arquitetônico para o processo de ensino-aprendizagem?

Com base nessa problemática, foram delineados objetivos, que incluíram analisar as conexões entre a narrativa cinematográfica e o projeto arquitetônico, desenvolver um modelo conceitual para integrar essas narrativas ao ensino de projeto e validar esse modelo por meio de experimentos aplicados.

A pesquisa adotou o método Design Science Research (**DSR**), que se mostrou especialmente adequado ao propósito do estudo ao permitir a construção e validação de um artefato (o modelo conceitual). A aplicação do DSR possibilitou ainda:

- Identificar o problema por meio de uma revisão bibliográfica e entrevistas com especialistas, possibilitando a identificação de uma lacuna ao mesmo tempo em que respondia a uma demanda do ensino;
- Propor um modelo conceitual fundamentado teoricamente e adequado ao contexto educacional;
- Realizar testes e refinamentos, com a aplicação do Piloto e do Experimento, adequando a abordagem, as ferramentas e o método de avaliação.

Por orientação do DSR, a aplicação empírica concentrou-se em duas disciplinas e em contextos específicos (pilotos de 5–6 semanas e experimento de 18 semanas), o que restringe a extrapolação dos resultados para outras modalidades de ensino e diferentes perfis de estudantes. Aceitação de amostra pequena e não probabilística (26 estudantes nos pilotos; e 29 estudantes no experimento) buscou uma profundidade qualitativa, e a investigação reconhece que a generalização de seus achados depende de novos estudos em contextos diversos.

O referencial teórico abordou temas sobre narrativa, metodologia de projeto, narrativa cinematográfica e processo de produção no cinema. Sobre **narrativa**, permitiu entendê-la como uma estrutura para organizar e comunicar ideias, para além das disciplinas de origem, sendo também relevante para o projeto arquitetônico. Em sua essência, a narrativa conecta eventos em uma sequência lógica e emocional, criando uma experiência integrada que se desenvolve no tempo e no espaço. Esta pesquisa identificou que, ao incorporar conceitos como imersão e presença, a narrativa pode ser explorada como uma ferramenta interdisciplinar, contribuindo no processo projetual.

Os conceitos de imersão e presença, centrais na teoria narrativa, demonstram como o espaço pode ser vivenciado de maneira mais envolvente. No cinema, esses elementos são usados para transportar o espectador para um mundo ficcional. Quando aplicados à arquitetura, eles permitem que o arquiteto projete considerando não apenas a funcionalidade do espaço, mas também a experiência sensorial e emocional dos usuários, promovendo maior conexão e proximidade com o projeto e o usuário.

A teoria dos mundos possíveis agregou uma perspectiva crítica e especulativa ao processo narrativo, permitindo explorar diferentes cenários e alternativas de uso do espaço. Esse conceito foi relevante para a classificação das realidades dos filmes de base, utilizados nos experimentos pilotos, bem como permitiu o leitor se reposicionar e criar narrativas que antecipem múltiplas interações e experiências mais próximas da realidade dos usuários (o mundo do personagem).

A elaboração da lista inicial de filmes, classificada quanto ao “grau de realidade”, posteriormente aberta a complementações dos alunos, assegurou uma variedade controlada mas, a seleção e a classificação permanecem subjetivas, suscetíveis ao viés da pesquisadora e dos participantes.

Em adição, a utilização exclusiva de filmes de fantasia ou ficção científica como matriz de personagens-usuários fomentou a imaginação dos estudantes, mas introduziu necessidades arquitetônicas distantes da realidade, exigindo um deslocamento dos estudantes para traduzir a narrativa em aspectos não formais do projeto.

A linguagem cinematográfica foi compreendida como passível de ser utilizada para criar significados por meio da combinação de diferentes elementos visuais e sonoros, como enquadramentos, movimentos de câmera, edição,

iluminação e personagens. Esta compreensão permitiu enxergar a possível adaptação de ferramentas e estratégias da narrativa cinematográfica no ensino e prática projetual.

O **referencial sobre metodologia de projeto** mostrou que estas evoluíram ao longo do tempo. A análise evidencia que as abordagens metodológicas, desde as sistematizações iniciais da segunda metade do século XX até as práticas contemporâneas, contribuíram para expandir o repertório de ferramentas e estratégias no processo de ensino e aprendizagem.

As metodologias de primeira e segunda geração priorizaram o rigor analítico e a sistematização das etapas projetuais, introduzindo um pensamento estruturado ao processo de criação. Por outro lado, a incorporação de abordagens pós-1990, como as que integram maior dinamismo e flexibilidade, conectando o processo projetual às demandas contemporâneas (maior aproximação com o usuário) e às possibilidades tecnológicas.

No contexto desta pesquisa, a exploração das metodologias projetuais aplicadas ao ensino de arquitetura evidenciou uma busca por estratégias que incentivem a organização, a criatividade e a conexão com as experiências humanas. No cinema, a organização de eventos em uma sequência narrativa não apenas comunica uma história, mas também envolve o espectador emocionalmente, conectando-o ao tempo e ao espaço representados. Quando aplicada ao projeto arquitetônico, essa abordagem permite que o arquiteto ou estudante projete espaços com maior empatia e atenção à experiência dos usuários.

O uso de **estratégias narrativas cinematográficas** no ensino de projeto não se limita à representação visual, mas também organiza o processo criativo em etapas, facilitando a aprendizagem e a aplicação prática. Essa abordagem proporcionou uma relação mais fluida entre a concepção do projeto e sua comunicação, incentivando estudantes a explorarem soluções de projetos mais coerentes com o conceito pro projeto.

O **processo de produção cinematográfica**, organizado em três etapas principais — pré-produção, produção e pós-produção —, apresenta uma estrutura metodológica que pode ser adaptada ao processo de projeto arquitetônico. Cada uma dessas fases oferece paralelos com o desenvolvimento projetual, proporcionando ferramentas organizacionais e criativas que podem ser adaptadas à prática projetual.

Na pré-produção, o planejamento e a estruturação narrativa, realizadas por meio de ferramentas como roteiros e storyboards, servem como base para organizar o desenvolvimento do projeto arquitetônico na abordagem narrativa desta pesquisa. Essa etapa auxilia na definição de objetivos, intenções e relações espaciais e temporais.

A produção, com sua ênfase na execução técnica e criativa, se traduz no momento em que o projeto ganha forma, seja por meio de maquetes, desenhos ou modelagens digitais. Essa etapa destaca a importância de traduzir conceitos narrativos em soluções espaciais concretas, promovendo um processo iterativo entre concepção e representação.

Por fim, a pós-produção, voltada à revisão e refinamento do produto final, encontra eco na fase de avaliação e ajustes no processo projetual. Ferramentas de edição cinematográfica, como montagem e inserção de efeitos, oferecem insights para o aprimoramento da narrativa projetual, permitindo uma comunicação mais clara e assertiva do espaço concebido.

Essa análise do processo de produção no cinema revelou que sua estrutura metodológica não apenas auxilia na organização do fluxo de trabalho, mas também incentiva a criatividade e a experimentação. No contexto do ensino de arquitetura, a adaptação dessas etapas permite uma abordagem mais estruturada e coerente do processo projetual, integrando elementos narrativos, como o tempo.

O referencial sobre os métodos de projeto foi sintetizado em três esferas que se sobrepõem: a Análise; a Síntese; e a Avaliação. Sobre este aspecto, foi realizado um paralelo com as três principais características da narrativa cinematográfica: modo de visualizar; modo de pensar; e modo de avaliar.

O **modo de visualizar** na arquitetura envolve a representação do projeto por meio de desenhos, maquetes e outras ferramentas, sendo relevante a habilidade do projetista em manipular as técnicas e selecionar as formas de representação mais adequadas para cada fase do projeto. Além disso, pode contribuir para incorporar o tempo e permitir simular a experiência dos habitantes no edifício. Essa abordagem amplia a compreensão da arquitetura para além da materialidade, considerando também as relações e significados. Nesse sentido, o processo de modelagem é visto como uma oportunidade para explorar e visualizar a intenção do projeto com base nas relações dinâmicas e interativas, e não apenas na sua materialidade.

O **modo de pensar** em disciplinas projetuais, com a incorporação da narrativa, permite colaborar para o pensamento quadridimensional, possibilitando que as informações gráficas e não gráficas se inter-relacionem e evoluam juntas ao longo do processo de projeto, resultando em uma abordagem mais holística e focada no usuário. Embora a narrativa já esteja presente no desenvolvimento da proposta, ainda é pouco explorada como ferramenta de construção do projeto em ambientes de ensino e aprendizagem.

O **modo de avaliar** em disciplinas projetuais com a narrativa pode auxiliar a gerenciar e analisar as informações com foco na consistência do processo de projeto, como uma ferramenta que pode ser utilizada para integrar as informações gráficas e não gráficas ao longo do processo de projeto, permitindo a simulação da utilidade da arquitetura e a geração de múltiplas soluções em uma fase pré-gráfica. As simulações e avaliações realizadas nas fases iniciais de projeto podem antecipar a solução e melhorar o desempenho do edifício com foco no usuário.

O **modelo conceitual** integrou conceitos da narrativa cinematográfica ao processo de projeto arquitetônico, correlacionando-os às etapas bem estabelecidas de projeto - Análise, Síntese e Avaliação - com as contribuições da narrativa na forma de pensar, ver e avaliar. O **Framework** incorporou ferramentas como storyboards, escaletas e roteiros adaptados, que incentivam a exploração de aspectos temporais e espaciais do projeto, com foco no usuário e na experiência projetual.

A proposta do Piloto teve como objetivo desenvolver e testar o modelo conceitual. A metodologia de aplicação foi apresentada, juntamente com recomendações para integração na narrativa cinematográfica e sugestões de técnicas e ferramentas adaptadas para auxiliar os alunos no processo de projeto. Os **Experimentos Piloto** realizados foram analisados com base em observação, documento de registro e com avaliação dos trabalhos desenvolvidos pelos estudantes.

Os Pilotos tiveram cinco e seis encontros semanais, respectivamente, nos quais os estudantes foram organizados em grupos, e cada um escolheu um filme e personagem para basear o projeto. Os grupos tiveram que preencher uma ficha do personagem, desenvolver um argumento e roteiro, criar uma escaleta e storyboard, e, por fim, representar o projeto de acordo com os critérios estabelecidos. Alguns grupos tiveram dificuldades em cumprir todas as etapas dentro do prazo

estabelecido, principalmente devido a problemas externos, como falta de energia (**Piloto 1**). No entanto, a maioria dos alunos considerou a oficina prazerosa e útil para desenvolver suas ideias projetuais, além de suas habilidades criativas e de representação.

As equipes 1D, 1E, 2A, 2C, 2D e 2 G foram as mais bem sucedidas e conseguiram visualizar o projeto naturalmente ao refletir sobre as etapas do exercício. As equipes 1A, 1C e 2B tiveram ideias, mas não conseguiram materializá-las. A equipe 1A, 1F, 2E e 2F não concluíram adequadamente todas as etapas do processo.

Os alunos trabalharam extraclasse utilizando programas diversos para criar as modelagens finais. Em suma, apesar de algumas equipes terem dificuldades em apresentar os trabalhos conectando usuário, espaço e tempo, todas as equipes mantiveram o foco no usuário e nas relações deste com o espaço.

O registro de projeto pré e pós-desafio foi respondido por todos os alunos. O registro pré-desafio continha perguntas sobre o último projeto que haviam desenvolvido e solicitava que listassem as ferramentas utilizadas e o modelo de trabalho. Já o registro pós-desafio acrescentava perguntas sobre as dificuldades, limitações e satisfação com o trabalho entregue. Verificou-se que a maioria dos estudantes conseguiram especificar os usuários do espaço projetado no registro pós-desafio. Além disso, a descrição do método de trabalho foi analisada e verificou-se que todos conseguiram discorrer sobre seus procedimentos no registro pós-desafio, com alguns participantes fazendo considerações das relações do usuário com os espaços. O registro de projeto foi uma ferramenta de avaliação do processo de projeto dos alunos e de verificação se estavam considerando os usuários e suas necessidades.

Cada projeto, elaborado por uma equipe, foi avaliado pela pesquisadora com base em critérios definidos previamente. Dos 13 projetos desenvolvidos por estudantes no Piloto, 6 responderam positivamente a todos os pontos e critérios de avaliação. Duas equipes tiveram dificuldade em dar resposta a todos os critérios e restrições de projeto apresentados no argumento (93,8% de resposta aos critérios de avaliação). Outras duas apresentaram parcialmente os usos da proposta por meio das interações entre seu usuário e o espaço projetado (87,5%). Uma equipe, além de não conseguir apresentar satisfatoriamente seu trabalho conectando usuário, espaço e tempo, não conseguiu desenvolver mais de uma proposta para

cada etapa do método (75%). Um grupo, além de apresentar uma frágil conexão entre usuário, espaço e tempo, e desenvolvimento de apenas uma proposta, ainda teve dificuldades em integrar todas as necessidades registradas na ficha do personagem e os critérios estabelecidos no argumento (68,8%). E um projeto falhou, além dos apontamentos anteriores, em realizar todas as etapas (62,5%).

Apesar da dificuldade de alguns grupos de apresentar o projeto conectando usuário, espaço e tempo, todos os projetos foram desenvolvidos dentro de uma narrativa, integrando as necessidades e desejos dos usuários na proposta final. O método utilizado auxiliou na tomada de decisão e na proposta do projeto, pois permitiu o desenvolvimento de possibilidades de projeto em um estágio pré-gráfico de forma rápida com respeito ao tema do trabalho, as necessidades explicitadas pelo cliente e as relações interativas entre a arquitetura e os usuários.

Os Pilotos foram realizados conforme a programação com relação ao conteúdo, mas, com relação ao tempo, houve atraso nas atividades de alguns grupos, ainda assim, todas as equipes conseguiram desenvolver um projeto. Os grupos comentaram que uma das maiores dificuldades estava relacionada a indisponibilidade de tempo para o desenvolvimento mais detalhado das atividades, em especial da proposta de projeto, ainda que o foco desta oficina não tenha sido o produto final, mas o processo de construção da solução.

Todas as ferramentas foram utilizadas e aplicadas, com exceção de um grupo que não realizou os *storyboards*, ainda assim, todos concordaram que as atividades desenvolvidas ajudaram a visualizar, pensar e avaliar o projeto antes de começar a representá-lo graficamente. Alguns grupos desenvolveram 2 enquanto outros 3 ou 4 roteiros, o mesmo para as escaletas e *storyboards*, não aparecendo uma relação entre o número de atividades desenvolvidas e a coerência final apresentada no projeto.

A Aplicação 1 foi avaliada como satisfatória em relação ao conteúdo e tempo de exposição teórica, contudo para a segunda aplicação foi disponibilizado um período maior de tempo para o desenvolvimento do trabalho em sala de aula. Membros de algumas equipes tiveram dificuldades com a modelagem digital, uma vez que a disciplina abarcou alunos da 2ª a 9ª fase, dificultando a materialização de ideias projetuais.

A realização dos Experimentos Piloto demonstrou a possível relevância do método para o processo de projeto em arquitetura, oportunizando novas maneiras

de pensar, representar e avaliar o desenvolvimento do projeto. Permitiu explorar elementos específicos da abordagem, como os aspectos relacionando o usuário no espaço e no tempo, contribuindo para a coerência projetual com relação ao tempo, espaço e usuário. Também se mostrou relevante como uma maneira de auxiliar na organização do processo de projeto, permitindo a incorporação de dados diversos com um registro de todo o processo.

A partir das aprendizagens com os Pilotos, a aplicação da abordagem narrativa foi reajustada, com a simplificação de algumas ferramentas (sem restrição ao número de roteiros e *storyboards* desenvolvidos) e a inclusão de exemplos mais diretos para guiar os estudantes.

O **Experimento Final** foi aplicado a uma disciplina de projeto alocada na 8ª fase, com a participação de 29 estudantes. A pesquisadora esteve presente no primeiro horário de aula da disciplina em três dias (dias 02, 09 e 16 de agosto de 2023) para apresentar o método, a abordagem e as ferramentas. De forma similar aos estudos Pilotos, os grupos tiveram que preencher uma ficha do personagem, desenvolver um argumento e roteiro, criar uma escaleta e storyboard, e, por fim, representar o projeto de acordo com os critérios estabelecidos.

Um grupo alegou falta de tempo para continuar no experimento, abandonando a atividade depois de algumas semanas. Das dez equipes que prosseguiram, quatro não cumpriram todas as etapas dentro do prazo estabelecido.

O Experimento desenvolveu-se com a mínima interferência da pesquisadora, sendo a participação voluntária e sem influência de nota para a disciplina que estava sendo cursada. Essa postura preserva a espontaneidade dos estudantes, mas contribuiu em registros incompletos, abandono de uma equipe e impossibilidade de monitorar a aplicação fiel do método em todas as aulas.

A condução do experimento em uma disciplina de “Projeto de Intervenção no Patrimônio” garantiu ambiente autêntico de aplicação, porém o tema patrimonial e a exigência de trabalhar o conceito “Atina” adicionam variáveis externas, necessitando de adaptações para sua replicação em pesquisas futuras.

O registro de projeto pré e pós-desafio foi respondido por quase todos os alunos que concluíram o experimento. Verificou-se que todos os estudantes conseguiram especificar e ter clareza quanto aos usuários do espaço projetado no registro pós-desafio. Além disso, a descrição do método de trabalho foi analisada e verificou-se que todos conseguiram discorrer sobre seus procedimentos no registro

pós-desafio, com 65% dos participantes fazendo considerações das relações do usuário com os espaços.

Como nos Pilotos, cada projeto foi avaliado pela pesquisadora com base em critérios definidos previamente. Dos 10 projetos desenvolvidos, três responderam positivamente a todos os pontos e critérios de avaliação, dois conseguiram atender a 91,7% dos critérios, outros dois a 83,3%, uma equipe atendeu a 75%, uma a 66,7% e outra a 58,3%.

Comparado ao Piloto, resguardando a desigual complexidade de cada projeto desenvolvido, temos:

- Nos Piloto, 96,2% das equipes realizaram completamente todas as etapas propostas, utilizando todas as ferramentas adaptadas, no Experimento, a taxa caiu para 75%;
- Nos Pilotos, 80,8% dos grupos apresentaram os usos da proposta por meio das interações entre seu usuário e o espaço projetado, o resultado do experimento foi muito similar, 80%;
- Nos Pilotos, 96,2% dos participantes conseguiram integrar todas as necessidades do usuário na proposta final, enquanto no Experimento a taxa foi de 80%;
- Quanto ao desenvolvimento de alternativas com foco no usuário, o Piloto respondeu com 76,9% enquanto o Experimento final todas as equipes responderam positivamente ao critério;
- As respostas foram equivalentes quanto à incorporação dos critérios e restrições de projeto, sendo de 84,6% nos Piloto e de 80% no Experimento final;
- Em ambos, Piloto e Experimento, as equipes afirmaram que o método auxiliou na tomada de decisão, 100% e 95% respectivamente.

O Melhor desempenho das equipes no Piloto quanto aos critérios de conclusão de todas as etapas e integração de todas as necessidade registradas na ficha do personagem no projeto final podem ser atribuído a baixa complexidade do projeto no piloto (uma residência) e a equivalência direta entre personagem e usuário da proposta, enquanto no experimento final utilizaram dos personagens para extrair atributos que poderiam ser transpostos para o projeto e entendimento dos usuários (que não são os personagens). Além disso, a liberdade dos alunos

participarem da atividade e esta não ser avaliativa pode ter influenciado a não completude das atividades propostas, e estas, por sua vez, dificultaram a integração das necessidades do usuário (que sem todas as etapas não tinham sido profundamente desenvolvidos).

O melhor desempenho dos grupos do Experimento, em gerar mais propostas para o projeto, possivelmente deve-se ao tempo de duração da disciplina (18 semanas) comparado ao tempo dos Piloto (5 e 6 semanas, respectivamente) bem como complexidade e dimensão do projeto desenvolvido. E os demais critérios com resultados muito similares.

No **Experimento** aplicou e avaliou a abordagem narrativa e destacou sua relevância para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem:

- A estrutura narrativa proporcionou organização e clareza no desenvolvimento dos projetos, permitindo que os estudantes relacionassem os conceitos teóricos e dados do projeto com a prática projetual;
- A abordagem narrativa facilitou a compreensão de relações complexas entre tempo, espaço e usuário, promovendo projetos mais coerentes com os levantamentos iniciais;
- O método ajudou os estudantes a visualizarem e avaliarem suas propostas com foco no usuário, ampliando suas habilidades de análise crítica e tomada de decisão;
- As ferramentas narrativas, como *storyboards* e escaletas, foram especialmente úteis para introduzir a dimensão temporal no projeto, algo frequentemente negligenciado;
- A utilização de roteiros adaptados permitiu aos estudantes explorar diferentes cenários de uso e experiências espaciais, enriquecendo a narrativa projetual e afinidade com as características dos usuários;
- A abordagem cinematográfica incentivou maior criatividade e engajamento dos estudantes, ao mesmo tempo em que promoveu maior coerência projetual.

Enquanto os **Pilotos** revelaram os potenciais e desafios da abordagem, o experimento ampliado demonstrou o impacto positivo do modelo na organização do processo projetual e na compreensão das relações entre espaço, tempo e usuário.

Os resultados obtidos confirmam a relevância da narrativa cinematográfica como estratégia que pode ser agregada ao ensino de projeto, com mínima interferência na metodologia previamente aplicada à disciplina. Como contribuições práticas temos a criação de um modelo conceitual adaptado ao ensino de arquitetura, que organiza o processo projetual e promove maior engajamento dos estudantes com o desenvolvimento de soluções criativas e coerentes. E como contribuições teóricas, a pesquisa ainda aponta caminhos que podem ser aplicados no ensino, incentivando o uso de ferramentas narrativas para explorar dimensões espaciais, temporais e emocionais no projeto arquitetônico.

Os resultados apresentaram a narrativa cinematográfica, integrada ao processo de projeto arquitetônico, como método e como instrumento projetual. Como método, a abordagem narrativa organizou e sistematizou o ensino de projeto, tornando-o mais acessível e eficaz. Como ferramenta, promoveu uma compreensão mais profunda do espaço e do tempo no contexto arquitetônico, ampliando as possibilidades de representação e experimentação:

- Ficha de personagem: A existência de um personagem auxiliou a trabalhar aspectos lúdicos do projeto, como o conceito e a paleta de cores. As equipes usaram as características dos personagens para construir a narrativa do projeto;
- Argumento: auxiliou na construção do programa de atividades, na visualização dos usuários no espaço e no tempo, ampliando as possibilidades de projeto e a construção do programa de necessidades;
- Roteiros adaptados: Fomentaram a criatividade e a empatia, ao incentivar a exploração de diferentes cenários e experiências de uso, além de auxiliar no refinamento do programa de necessidades;
- Escaletas: Proporcionaram um guia estruturado para o planejamento narrativo dos projetos, facilitando a organização das ideias e o alinhamento com os objetivos propostos;
- *Storyboards*: Auxiliaram na visualização sequencial dos espaços projetados, permitindo aos estudantes testar diferentes configurações espaciais e temporais de forma dinâmica, além de auxiliar na materialidade;

- Ferramentas visuais e narrativas combinadas: Ampliaram a capacidade dos estudantes de comunicar suas ideias de forma clara e envolvente, promovendo uma melhor avaliação e *feedback* ao longo do processo projetual.

A decisão de focar em instrumentos de pré-produção (ficha, argumento, roteiro, escaleta e *storyboard*) não abrangeu aspectos de enquadramento, sonoros ou de montagem, que poderiam enriquecer ainda mais a experiência imersiva.

A avaliação dos projetos, exclusivamente pela pesquisadora, usando critérios próprios e entrevistas com docentes para feedback do modelo assegurou coerência de julgamento, mas deixa margem a viés individual pela ausência de dupla checagem.

Esta tese demonstrou que a integração de ferramentas narrativas no ensino de projeto arquitetônico é uma abordagem viável. O modelo conceitual desenvolvido pode ser adaptado para diferentes contextos educacionais e níveis de ensino, abrindo possibilidades para novas experimentações e aprimoramentos.

A pesquisa pode contribuir para futuras explorações tanto no campo teórico quanto no prático. A pesquisa avança no entendimento das conexões entre arquitetura e cinema, propondo uma integração metodológica que ainda não havia sido sistematizada. Além disso, o modelo conceitual oferece uma ferramenta pedagógica, que pode ser adaptada a diferentes contextos de ensino e níveis de aprendizado, ampliando o repertório de metodologias aplicadas ao ensino de arquitetura. Perspectivas futuras incluem explorar a integração de tecnologias digitais, como realidade virtual e aumentada para potencializar ainda mais a imersão e a presença no processo projetual e explorar a dimensão sensorial preconizada por Koeck (2012) e Pallasmaa (2012).

## REFERENCIAL

- ALÃO, Rui Sérgio Dias. **Projeto e complexidade. Reflexões sobre um design colaborativo**. 2015. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- ALEXANDER, Christopher. **A pattern language: towns, buildings, construction**. Oxford university press, 1977.
- ALEXANDER, Christopher. **Notes on the Synthesis of Form**. Harvard University Press, 1964.
- ANDRADE, Max L. V. X. de; RUSCHEL, Regina Coeli; MOREIRA, Daniel de Carvalho. O processo e os métodos. In: KOWALTOWSKI, D.C.C.K.; MOREIRA, D.C.; PETRECHE, J.R.D.; FABRICIO, M.M.. (Org.). **O processo de projeto em arquitetura: da teoria à tecnologia**. 1ed. São Paulo: Oficina de Textos, 2011, p. 80-100.
- ARZTEGUI MASSERA, Carmen; ALVARADO, Rodrigo García; LÓPEZ, María Isabel. El Storyboard y el Animatic en la Enseñanza del Proyecto de Arquitectura [Storyboarding and Animatics in Architectural Education]. 2009.
- ARZTEGUI, Carmen. Life stories, storyboards, and animatics in architectural education. **Arquiteturarevista**, v. 9, n. 2, p. 135-142, 2013.
- ASIMOV, Morris. **Introducao ao projeto; fundamentos do projeto de engenharia**. Mestre Jou, 1968.
- ASL, Hassan Ebrahimi; MIZBAN, Parinaz. Visual Perception in Architecture and Cinema, Similarities and Differences. **International Journal of Engineering and Technology**, v. 8, n. 5, p. 345, 2016.
- ABBOTT, H. Porter. **The Cambridge introduction to narrative**. Cambridge University Press, 2020.
- ALEXANDER, Christopher. **Notes on the Synthesis of Form**. Harvard University Press, 1964.
- ALTMAN, Rick. A semantic/syntactic approach to film genre. In: **Film genre reader IV**. University of Texas Press, 2012. p. 27-41.
- ALVES, Zélia Mana Mendes Biasoli; SILVA, Maria Helena GF. Análise qualitativa de dados de entrevista: uma proposta. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, p. 61-69, 1992.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6492: Representação de projetos de arquitetura. Rio de Janeiro, 1994.
- AUGER, James. Speculative design: crafting the speculation. **Digital Creativity**, v. 24, n. 1, p. 11-35, 2013.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BARUT, Berin. **Architecture and cinema: analysis of the relationship between narrative and architectural space in Christopher Nolan's the Dark Knight Trilogy**. 2020. Tese de Doutorado. Bilkent University.

BAZIN, André. What is Cinema? Volume I. **Trans. Hugh Gray. Berkeley: University of California Press, 1967.**

BETTON, G. Estética do Cinema (M. Appenzeller, Trad.). **São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora.(Obra original publicada em 1983), 1987.**

BERGERA, Iñaki. Designing from cinema: Film as trigger of the creative process in architecture. **JOTSE: Journal of Technology and Science Education**, v. 8, n. 3, p. 169-178, 2018.

BOEIJEN, A. v., DAALHUIZEN, J. (Eds.). (2010). Delft Design Guide. Delft, Netherlands: Faculteit Industrieel Ontwerpen.

BOLTER, J. David; GRUSIN, Richard A. Remediation. **Configurations**, v. 4, n. 3, p. 311-358, 1996.

BORDWELL, David. **On the history of film style**. Harvard University Press, 1997.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; SMITH, Jeff. **Film art: An introduction**. New York: McGraw-Hill, 2008.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The classical Hollywood cinema: Film style & mode of production to 1960**. Columbia University Press, 1985.

BLOCK, Bruce T. **The visual story: seeing the structure of film, TV, and new media**. Focal Press, 2001.

CHENG, Nancy Yen-wen; MCKELVEY, Andrew. Learning Design with Digital Sketching. **Computer Aided Architectural Design Futures 2005**, [s.l.], p.291-300, 2005. Springer-Verlag. [http://dx.doi.org/10.1007/1-4020-3698-1\\_27](http://dx.doi.org/10.1007/1-4020-3698-1_27).

CHING, Francis D. K.; ECKLER, Steven P. **Introdução ao Projeto Arquitetônico**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

CHRISTOPHER, Jones J. et al. Design Methods; seeds of human futures. 1970.

CLEAR, Nic. Drawing Time. **Architectural Design**, [s.l.], v. 83, n. 5, p.70-79, set. 2013. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1002/ad.1637>.

CROSS, Nigel. Forty years of design research. **Design studies**, v. 1, n. 28, p. 1-4, 2007.

DAVINO, Glauca; BELLICIERI, Fernanda. Roteiro: nascimento, vida e obra narrativa. In: **I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV). Málaga-Sevilla, 23-25 de mayo de 2012**. Editores: **Virginia Guarinos, María Jesús Ruiz (pp. 733-746)**. Sevilla: **Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías**. Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías, 2012.

DELIBERADOR, Marcella Savioli; KOWALTOWSKI, Doris Catharine Cornelie Knatz; TARALLI, Cibele H. Dinâmicas de Apoio ao Processo de Projeto Arquitetônico: a

experiência com o Baralho da Escola no ambiente de ensino de projeto. **Gestão & Tecnologia de Projetos**, v. 13, n. 3, p. 39-56, 2018.

DOLLENS, Dennis. **The Cathedral is Alive**: Animating Biomimetic Architecture. Publicação: Animation: an interdisciplinary journal, 2006. USA, p. 105-117.

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991, pp. 51-83.

DRESCH, Aline. Design science e design science research como artefatos metodológicos para engenharia de produção. 2013.

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; JUNIOR, José Antonio Valle Antunes. **Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia**. Bookman Editora, 2015.

EICHNER, Susanne. **Agency and media reception: Experiencing video games, film, and television**. Springer Science & Business Media, 2014.

EISENSTEIN, Sergei. **Film form: Essays in film theory**. HMH, 2014.

FADEL, Luciane Maria. Framework D4UX: Design para eXperiência do Usuário. **Estudos em Design**, v. 31, n. 3, 2023.

FIELD, Syd. **Screenplay: The foundations of screenwriting**. Delta, 2005.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Editora Atlas S.a, 2010. 105 p.

GRIMALDI, Silvia; FOKKINGA, Steven; OCNARESCU, Ioana. Narratives in design: a study of the types, applications and functions of narratives in design practice. In: **Proceedings of the 6th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces**. 2013. p. 201-210.

GODARD, Jean-Luc. **História (s) do cinema**. Fósforo, 2022.

GONÇALVES, Berenice S. et al. Iterato: método para o design de objetos digitais interativos. **P&D2022**, 2022.

HART, John Patrick. **Art of the Storyboard**. Elsevier Science & Technology, 2008.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. **The tools of screenwriting: A writer's guide to the craft and elements of a screenplay**. Macmillan, 1995.

JONES, John Chris. **Design Methods**: Seeds of Human Futures. Estados Unidos da America: John Wiley & Sons Ltd, 1970.

KOECK, Richard. **Cine-scapes: Cinematic spaces in architecture and cities**. Routledge, 2012.

KOWALTOWSKI, Doris K. et al. (Ed.). **O processo de projeto em arquitetura: da teoria à tecnologia**. Oficina de Textos, 2011.

LANOUILLE, Jennine. A history of three-act structure. **Screen**, 2012.

LAURE-RYAN, Marie. Narrative as Virtual Reality. 2001.

LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. Oficina de textos, 2015.

LOBO, D.; PETTY, R. Karl Ulrich & Steven Eppinger: Vida e contribuições às metodologias de design. In: NEVES, A. M. M. (Org.). **Design como pensamento: Uma breve história da metodologia de design**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2017. p. 144-151. Trabalho de conclusão de disciplina de mestrado (Mestrado em Design).

LUCIANO, Turazzi et al. Designing Possible Futures: An Approach to Design Fiction in Architecture. In: XXV INTERNATIONAL CONFERENCE OF THE IBEROAMERICAN SOCIETY OF DIGITAL GRAPHICS. São Paulo: Blucher, 2021. p. 115-126. DOI 10.5151/sigradi2021-246.

LUS ARANA, Luis Miguel. Ficciones. De la arquitectura narrativa y las narraciones arquitectónicas al arquitecto como contador de historias. **Proyecto, progreso, arquitectura**, 20, 48-78., 2019.

MATTHYS, Mario et al. An “animated spatial time machine” in co-creation: reconstructing history using gamification integrated into 3D city modelling, 4D web and transmedia storytelling. **ISPRS International Journal of Geo-Information**, v. 10, n. 7, p. 460, 2021.

MAYLOR, Harvey; VIDGEN, Richard; CARVER, Stephen. Managerial complexity in project-based operations: A grounded model and its implications for practice. **Project management journal**, v. 39, n. 1\_suppl, p. S15-S26, 2008.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin; AGEL, Jerome. **El medio es el mensaje**. Barcelona: Paidós, 1969.

MERRIAM, Sharan B.; TISDELL, Elizabeth J. Qualitative research: A guide to design and implementation. John Wiley & Sons, 2015.

MCKEE, Robert. Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. Sivu 79-88.“4. **Structure and Genre**, 1997.

MCKEE, R. Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting. Translated from English by E. Vinogradov. Moscow: AlpinaNon-Fiction. 2019.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Apontamentos por uma metodologia projetual. **Barcelona: Editorial Gustavo Gili**, 1983.

MUMCU, Sema; DÜZENLİ, Tuğba. Conceptual approaches and their inspiration sources in landscape architecture design studio. **Megaron**, v. 13, n. 4, 2018.

MUMCU, Sema. An Alternative Learning Tool in Landscape Architecture: Filmic Landscapes and Their Potential Contributions//Peyzaj Mimarlığında Alternatif Bir Öğrenme Aracı: Film Peyzajları ve Potansiyel Katkıları. **Megaron**, v. 15, n. 1, p. 138, 2020.

MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace**. MIT press, 2017.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010.

NOUVEL, Jean. CINEMA AND ARCHITECTURE. **ARCHITECTURE D AUJOURD HUI**, v. 254, p. 23-&, 1987.

ORTIZ, Carlos. **ABC Cinematográfico**. Editora Iris, 1954.

PALLASMAA, Juhani. **The eyes of the skin: architecture and the senses**. John Wiley & Sons, 2012.

PALLASMAA, Juhani. **The architecture of image: existential space in cinema**. 2001.

PALLASMAA, Juhani. The existential image: lived space in cinema and architecture. **Phainomenon: Journal of Phenomenological Philosophy**, v. 25, p. 157-173, 2012.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. Editora Blucher, 2015.

PILSITZ, Martin. Drawing and Drafting in Architecture Architectural History as a Part of Future Studies. **Periodica Polytechnica Architecture**, v. 48, n. 1, p. 72-78, 2017.

PINTO NETO, Zózimo Teixeira. **Agentes externos: uma investigação sobre a influência da participação de indivíduos vindos de fora das equipes de projeto na fase da ideação utilizando a Design Thinking Canvas**. 2017. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

PLOWRIGHT, Philip D. Design fiction and architecture. In: EAAE-ARCC International Conference, 2020. Doi: <http://dx.doi.org/10.4995>

QUICI, Fabio. Architecture and visual narrative. In: **Proceedings**. MDPI, 2017. p. 1082.

RATTENBURY, Kester. **ECHO AND NARCISSUS+ ARCHITECTURE AND FILM**. Architectural Design, n. 112, p. 34-37, 1994.

HERTZBERGER, Herman; MACHADO, Carlos Eduardo Lima. **Lições de arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1985.

RIO, Vicente Del. **Arquitetura: pesquisa & projeto**. Coleção PROARQ. Rio de Janeiro, Pro Editores/FAUFRJ, 1998.

RITTNER, Maurício. **Compreensão de cinema**. São Paulo Editora, 1965.

ROWE, Peter. G., 1987, Design thinking. 1987.

RYAN, Marie-Laure. Semantics, pragmatics, and narrativity: A response to David Rudrum. **Narrative**, v. 14, n. 2, p. 188-196, 2006.

RYAN, Marie-Laure; RUPPERT, James; BERNET, John W. (Ed.). **Narrative across media: The languages of storytelling**. U of Nebraska Press, 2004.

SALAMA, Ashraf M. **Transformative pedagogy in architecture and urbanism**. Routledge, 2021.

SCHÖN, Donald A. **The reflective practitioner: How professionals think in action**. Routledge, 2008.

SELL, Raivo. **Model based mechatronic systems modeling methodology in conceptual design stage**. TUT Press, 2007.

SIMON, Mark A. **Storyboards: motion in art**. CRC Press, 2012.

The Pritzker Architecture Prize. Pritzkerprize. Disponível em: <<https://www.pritzkerprize.com/biography-jean-nouvel>>. Acesso em: mar de 2022, tradução nossa

THARP, Bruce M.; THARP, Stephanie M. Discursive design basics: Mode and audience. **Nordes**, v. 1, n. 5, 2013.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-ação**. 10<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Cortez, 2000

TROTTIER, David. **The Screenwriter's Bible: A Complete Guide to Writing, Formatting, and Selling Your Script**, 2014.

TSCHUMI, Bernard. **Architecture and disjunction**. MIT Press, 1996.

VALENTE, Ana Maria. Aristóteles: Poética. **Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian**, 2008.

VISTISEN, P. **Sketching with animation**: using animation to portray fictional realities – aimed at becoming Factual, Aalborg Universitetsforlag, 2016.

VISTISEN, Peter. **Animation-based Sketching**: An explorative study of how animation-based sketching can support the concept design of non-idiomatic digital technologies. 2016. 368 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Department Of Communication And Psychology, Aalborg Universitetsforlag, Engelsk, 2016.

VOGLER, Christopher. **The Writer's journey**. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2007.

WHITTY, Stephen Jonathan; MAYLOR, Harvey. And then came complex project management (revised). **International Journal of Project Management**, v. 27, n. 3, p. 304-310, 2009.

## APÊNDICE A – REGISTRO DA PESQUISA P2

Realizada em julho de 2021, no Portal de Periódicos Capes. A classificação de relevância dá-se de 0-3, sendo:

0 - Repetidos;

1 - Relevante para este estudo;

2 - Possivelmente relevante que depois foi descartado (lido para além do resumo);

3 - Foge do escopo desta pesquisa.

### P2-A

relevância	ano	mês	título do artigo	ideias chaves
1	2017		producing place atmospheres digitally: architecture, digital visualisation practices and the experience economy degen, monica ; melhuish, clare ; rose, gillian journal of consumer culture, 2017-03, vol.17 (1), p.3-24 [periódico revisado por pares]	cenário e atmosferas digitais.
1	2017		architecture and visual narrative Quici, Fábio proceedings, 2017-12-04, vol.1 (9), p.1082 [periódico revisado por pares]	cinema, narrativa e quadrinhos.
1	2019		ficciones. de la arquitectura narrativa y las narraciones arquitectónicas al arquitecto como contador de historias Lus Arana, Luis Miguel revista proyecto, progreso, arquitectura, 2019 (20), p.48-67 [periódico revisado por pares]	narrativa aplicada ao processo de projeto aplicação em escritórios e profissionais (não entra em ensino)
2	2016		community in the information age : exploring the social potential of web-based technologies in landscape architecture and community design	pode ser
2	2016	setembro	exploring the effectiveness of blended learning in interior design education	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	julho	enablers and barriers of the multi-user virtual environment for exploratory creativity in architectural design collaboration	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	setembro	game on: exploring constructive design behaviors through the use of real-time virtual engines in architectural education	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa

2	2016	setembro	the language of design: spatial cognition and spatial language in parametric design	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016		serious games as a virtual training ground for relocation to a new healthcare facility	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	março	people's evaluation towards media façade as new urban landmarks at night	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2017		the intentional use of learning management systems (lms) to improve outcomes in studio	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2017		integration of the experience-based approaches with the early phase architectural design studios // erken dönem mimari tasarım stüdyolarına deneyim tabanlı yaklaşımların bütünleştirilmesi üzerine bir araştırma "ömür kararmaz; ayşen ciravoğlu megaron (İstanbul, Turquia), 01-01-2017, vol.12 (3), p.409 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2017		drawing and drafting in architecture architectural history as a part of future studies pilsitz, martin periodica polytechnica. architecture, 2017-08-10, vol.48 (1), p.72-78 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2017		sunken cities: climate change, urban futures and the imagination of submergence dobraszczyk, paul international journal of urban and regional research, 2017-11, vol.41 (6), p.868-887 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2017		educating urban designers using augmented reality and mobile learning technologies ernest redondo domínguez ; david fonseca escudero ; albert sánchez riera ; isidro navarro delgado revista iberoamericana de educación a distancia, 2017-12-01, vol.20 (2), p.141-165 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2018		on the architecture of game science: a rebuttal klabbers, jan hg harviainen, j. tuomas ; clapper, timothy c ; kriz, willy c simulation & gaming, 2018-06, vol.49 (3), p.356-372 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2018		a critical review of the use of virtual reality in construction engineering education and training wang, peng ; wu, peng ; wang, jun ; chi, hung-lin ; wang, xiangyu international journal of environmental research and public health, 2018-06-08, vol.15 (6), p.1204 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2019		trends and research issues of augmented reality studies in architectural and civil engineering education—a review of academic journal publications	depois de mais leitura - não faz

			diao, pei-huang ; shih, naai-jung applied sciences, 2019-05-04, vol.9 (9), p.1840 [periódico revisado por pares]	parte do escopo da pesquisa
2	2019		going immersive in a community of learners? assessment of design processes in a multi-setting architecture studio sopher, hadas ; fisher gewirtzman, dafna ; kalay, yehuda e british journal of educational technology, 2019-09, vol.50 (5), p.2109-2128 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2019		inverted classroom teaching in the first-year design studio, a case study elisa navarro morales, maria ; londoño, roberto british journal of educational technology, 2019-09, vol.50 (5), p.2651-2666 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2020		using virtual reality to facilitate communication in the aec domain: a systematic review wen, jing ; gheisari, masoud construction innovation, 2020-06-11, vol.20 (3), p.509-542 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2020		digital biomimetic architecture between art and dynamic structure: case study—wings in flight wu, shi-yen ; wagiri, felicia ; huang, yen-fen ; shih, shen-guan shen, dehua ; dehua shen complexity (new york, n.y.), 2020-06-22, vol.2020, p.1-15 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2020		lcaart: communicating industrial ecology at a human scale eckelman, matthew j ; laboy, michelle m journal of industrial ecology, 2020-08, vol.24 (4), p.736-747 [periódico revisado por pares]	depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		students' views of the architectural design review: the design crit in east africa olweny, mark ro arts and humanities in higher education, 2020-10, vol.19 (4), p.377-396 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		towards suitable description of reference architectures dias valle, pedro henrique ; garcés, lina ; volpato, tiago ; martínez-fernández, silverio ; nakagawa, elisa yumi peerj. computer science, 2021, vol.7, p.e392-e392 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		from temporary to permanent: public mourning and the architecture of memorials	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		a review of design considerations in glass buildings	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	fevereiro	tbes: template-based exploration and synthesis of heterogeneous multiprocessor architectures on fpga	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		when bricks matter: four arguments for the sociological study of religious buildings	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	julho	describing complex design practices with a cross-domain framework: learning from synthetic biology and swarm robotics	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	relaxing the maximum dc input amplitude vs. consumption trade-off in differential-input band-pass biquad filters	não faz parte do escopo da pesquisa

3	2016	setembro	prevention through design: for hazards in construction	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	heterogeneous sensor data exploration and sustainable declarative monitoring architecture: application to smart building	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	designing for bus stop experience: an emotion-driven project	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	outubro	hardware implementation of architecture techniques for fast efficient lossless image compression system	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	novembro	refugee housing without exception	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	novembro	novel networked remote laboratory architecture for open connectivity based on plc-opc-labview-ejs integration. application in remote fuzzy control and sensors data acquisition	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	novembro	process modeling and analysis of service-oriented architecture-based wireless sensor network applications using multiple-domain matrix	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	maio	houses of straw: grand designs and the presentation of architectural design on television	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	maio	imaging vernacular architecture: a dialogue with anthropology on building process	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	emerging experiences in the past, present and future of digital architecture	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		design, dignity and due process: the construction of the coffs harbour courthouse rowden, emma ; jones, diane law, culture and the humanities, 2018-06, vol.14 (2), p.317-336 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		architectural scripts: construction procurement within the user worlds of building events gottschling, paul social & cultural geography, 2018-07-04, vol.19 (5), p.626-646 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	dezembro	the intentional use of learning management systems (lms) to improve outcomes in studio	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		manus x machina: fashion in an age of technology by metropolitan museum of art (review)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		new blueprints for k-12 schools kearns, larry education next, 2017, vol.17 (3) [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		biobrick chain recommendations for genetic circuit design yang, jiaoyun ; yu, song ; gong, bowen ; an, ning ; alterovitz, gil computers in biology and medicine, 2017, vol.86, p.31-39 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		an architecture for agile systems engineering of secure commercial off-the-shelf mobile communications gump, jamieson ; mazzuchi, thomas ; sarkani, shahram	não faz parte do escopo da pesquisa

			systems engineering, 2017-01, vol.20 (1), p.71-91 [periódico revisado por pares]	
3	2017		acquisition of offshore engineering design skills on naval architecture master courses through potential flow cfd tools gutiérrez-romero, josé e ; zamora-parra, blas ; esteve-pérez, jerónimo a computer applications in engineering education, 2017-01, vol.25 (1), p.48-61 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		biomaterial microarchitecture: a potent regulator of individual cell behavior and multicellular organization	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		the healthcare workplace: more than a new 'old' hospital	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		toward formal modeling of affective agents in a bdi architecture alfonso, bexy ; vivancos, emilio ; botti, vicente acm transactions on internet technology, 2017-03-06, vol.17 (1), p.1-23 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		a decade of architectural and urban research published in 'archnet-ijar: international journal of architectural research' salama, ashraf m ; remali, adel m ; pour rahimian, farzad archnet-ijar, 2017-03-30, vol.11 (1), p.6 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		method for characterization and enhancement of 3d printing by binder jetting applied to the textures quality gardan, julien assembly automation, 2017-04-03, vol.37 (2), p.162-169 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		patterns of growth—biomimetics and architectural design gruber, petra ; imhof, barbara buildings (basel), 2017-04-04, vol.7 (4), p.32 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		a knowledge discovery framework for the assessment of tactical behaviour in soccer based on spatiotemporal data hoch, t ; tan, x ; leser, r ; baca, a ; moser, b. a mathematical and computer modelling of dynamical systems, 2017-07-04, vol.23 (4), p.384-398 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		patterns of growth—biomimetics and architectural design gruber, petra ; imhof, barbara buildings (basel), 2017-04-04, vol.7 (4), p.32 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		the difficulties of design train-ing kirci, nazan multidisciplinary journal of educational research, 2017-06-15, vol.7 (2), p.184-215 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		a knowledge discovery framework for the assessment of tactical behaviour in soccer based on spatiotemporal data hoch, t ; tan, x ; leser, r ; baca, a ; moser, b. a mathematical and computer modelling of dynamical systems, 2017-07-04, vol.23 (4), p.384-398 [periódico revisado por pares]	repetido já apareceu nessa pesquisa

3	2017	collaboration between designers and facility managers kalantari, saleh ; shepley, mardelle m ; rybkowski, zofia k ; bryant, john a facilities (bradford, west yorkshire, england), 2017-07-04, vol.35 (9/10), p.557-572 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	reconceptualizing the design studio in architectural education: distance learning and blended learning as transformation factors masdéu, marta ; fuses, josep archnet-ijar, 2017-07-18, vol.11 (2), p.6 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	autonomy in architectural education: a bahraini perspective al khalifa, fay abdulla archnet-ijar, 2017-07-18, vol.11 (2), p.24 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	teaching sustainability using an active learning constructivist approach: discipline-specific case studies in higher education kalamas hedden, maria ; worthy, roneisha ; akins, edwin ; slinger-friedman, vanessa ; paul, r sustainability (basel, switzerland), 2017-07-28, vol.9 (8), p.1320 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	"teaching sustainability using an active learning constructivist approach: discipline-specific case studies in higher education	repetido já apareceu nessa pesquisa
3	2017	designing and constructing your new practice environment to take your practice into the future larry brooks ; tim griffin the journal of medical practice management, 2017-09-01, vol.33 (2), p.84-90 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	case studies of environmental visualization patlakas, panagiotis ; koronaios, georgios ; raslan, rokia ; neighbour, garth ; altan, hasim energies (basel), 2017-09-21, vol.10 (10), p.1459 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	building information modelling for facility management: are we there yet? edirisinghe, ruwini ; london, kerry anne ; kalutara, pushpitha ; aranda-mena, guillermo engineering, construction, and architectural management, 2017-11-20, vol.24 (6), p.1119-1154 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	integrated structural–architectural design for interactive planning steiner, b ; mousavian, e ; saradj, f. mehdizadeh ; wimmer, m ; musialski, p computer graphics forum, 2017-12, vol.36 (8), p.80-94 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	biophilia as the main design question in architectural design studio teaching // mimari tasarım stüdyosu eğitiminde ana tasarım sorusu olarak biyofili kutlu sevinç kayihan ; sedef özçelik güney ; faruk can ünäl megaron (istanbul, turkey), 2018-01-01, vol.13 (1), p.1 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	design thinking as a medium of professionalism and learning: a case of business incubator suprobo, filipus priyo aráújo, gustavo cunha cogent arts & humanities, 2018-01-01, vol.5 (1) [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	designing from a disabled body: the case of architect marta bordas eddy pérez liebergesell, natalia ; vermeersch, peter-willem ; heylighen, ann	não faz parte do escopo da pesquisa

			multimodal technologies and interaction, 2018-01-31, vol.2 (1), p.4 [periódico revisado por pares]	
3	2018		making the invisible visible lingard, helen ; blismas, nick ; harley, james ; stranieri, andrew ; zhang, rita peihua ; pirzadeh, payam engineering, construction, and architectural management, 2018-02-19, vol.25 (1), p.39-61 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		high-power shortwave drm transmitter in solid-state technology pavlakovic, goran ; hrabar, silvio automatika, 2018-04-03, vol.59 (2), p.158-171 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		toward the implementation of an asic-like system on fpga for real-time video processing with power reduction kechiche, lilia ; touil, lamjed ; oui, bouraoui hübner, michael international journal of reconfigurable computing, 2018-04-22, vol.2018, p.1-11 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		collaborative learning in architectural education: benefits of combining conventional studio, virtual design studio and live projects rodriguez, carolina ; hudson, roland ; niblock, chantelle british journal of educational technology, 2018-05, vol.49 (3), p.337-353 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		exploring interior designers' research utilization strategies and information-seeking behaviors huber, amy journal of interior design, 2018-06, vol.43 (2), p.11-31 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		the influence of augmented reality in construction and integration into smart city adascalitei, ioan ; baltoi, ion-costel-marius informatica economica, 2018-06-30, vol.22 (2/2018), p.55-67 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		building consensus: design media and multimodality in architecture education nicholas, claire ; oak, arlene discourse & society, 2018-07, vol.29 (4), p.436-454 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		an assessment of serious games technology: toward an architecture for serious games design mestadi, walid ; nafil, khalid ; touahni, raja ; messoussi, rochdi sun, hanqiu international journal of computer games technology, 2018-08-01, vol.2018, p.1-16 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		entropy-based system assessment metric for determining architecture's robustness to different stakeholder perspectives ahn, jaemyung ; choi, minkyu ; suh, eun suk systems engineering, 2018-09, vol.21 (5), p.476-489 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		research on the architecture and behavior model of high-speed channel for thermal image processing zhu, yong wireless personal communications, 2018-10, vol.102 (4), p.3869-3877 [periódico	não faz parte do escopo da pesquisa

			revisado por pares]	
3	2018		agile service engineering in the industrial internet of things usländer, thomas ; batz, thomas future internet, 2018-10-09, vol.10 (10), p.100 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		location based data representation through augmented reality in architectural design ūnal, faruk can ; demir, yüksel archnet-ijar, 2018-11-04, vol.12 (3), p.228 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		designing for autism: an aspectss™ post-occupancy evaluation of learning environments mostafa, magda archnet-ijar, 2018-11-04, vol.12 (3), p.308 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		cancer treatment facilities: using design thinking to examine anxiety and the patient experience michalec, sarah ; dickinson, joan i ; sullivan, kathleen ; machac, kristin ; cline, holly journal of interior design, 2018-12, vol.43 (4), p.3-20 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		una revisión crítica sobre el proceso proyectual de oscar niemeyer hiroki, juliana ; rozestraten, artur estoa, 2019-01-01, vol.8 (15), p.9-18 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		don't be afraid of the digital de vletter, martien arts (basel), 2019-01-02, vol.8 (1), p.6 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		understanding digital innovation from a layered architectural perspective lund, jesper ; ebbesson, esbjörn technology innovation management review, 2019-02-28, vol.9 (2), p.51-63 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		the human is dead – long live the algorithm! human-algorithmic ensembles and liberal subjectivity matzner, tobias theory, culture & society, 2019-03, vol.36 (2), p.123-144 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		requiem for a dream: on advancing human rights via internet architecture mueller, milton l ; badiei, farzaneh policy and internet, 2019-03, vol.11 (1), p.61-83 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		a general architecture of a 3d visualization system for shop floor management qian, xiaoming ; tu, jiachen ; lou, peihuang journal of intelligent manufacturing, 2019-04-01, vol.30 (4), p.1531-1545 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		a mission-based architecture for swarm unmanned systems giles, kathleen ; giammarco, kristin systems engineering, 2019-05, vol.22 (3), p.271-281 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		integrated value model to assess the sustainability of active learning activities and strategies in architecture lectures for large groups pons, oriol ; franquesa, jordi ; hosseini, s. m. amin sustainability (basel, switzerland), 2019-05-22, vol.11 (10), p.2917 [periódico revisado	não faz parte do escopo da pesquisa

			por pares]	
3	2019		organization, atmosphere, and digital technologies: designing sensory order jørgensen, lydia ; holt, robin beverungen, armin ; conrad, lisa ; beyes, timon organization (london, england), 2019-09, vol.26 (5), p.673-695 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		data mining and content analysis of the jury citations of the pritzker architecture prize (1977–2017) mahdavinejad, mohammadjavad ; hosseini, seyed amir journal of architecture and urbanism, 2019-05-30, vol.43 (1), p.71-90 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		the parallel agile process: applying parallel processing techniques to software engineering david, raffo ; rosenberg, doug ; boehm, barry w ; wang, bo ; qi, kan david, raffo journal of software : evolution and process, 2019-06, vol.31 (6), p.n/a [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		a review of modularization techniques in artificial neural networks amer, mohammed ; maul, tomás the artificial intelligence review, 2019-06, vol.52 (1), p.527-561 [periódico revisado por pare	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		information sharing in building technology in bangladesh: focusing on formal and informal relationships sasaki, rumiko ; seike, tsuyoshi ; kim, yongsun japan architectural review, 2019-07, vol.2 (3), p.349-366 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		defending suburbia: exploring the use of defensive urban design outside of the city centre chellew, cara canadian journal of urban research, 2019-07-01, vol.28 (1), p.19-33 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		modelling interaction decisions in smart cities: why do we interact with smart media displays? han ; lee ; leem energies (basel), 2019-07-23, vol.12 (14), p.2840 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		design of wireless sensors for iot with energy storage and communication channel heterogeneity borza, paul nicolae ; machedon-pisu, mihai ; hamza-lup, felix sensors (basel, switzerland), 2019-07-31, vol.19 (15), p.3364 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		inverted classroom teaching in the first-year design studio, a case study elisa navarro morales, maria ; londoño, roberto british journal of educational technology, 2019-09, vol.50 (5), p.2651-2666 [periódico revisado por pares]	repetido já apareceu nessa pesquisa
3	2019		hybrid deep-learning model to recognise emotional responses of users towards architectural design alternatives chang, sunwoo ; jun, hanjong journal of asian architecture and building engineering, 2019-09-03, vol.18 (5), p.381-391	não faz parte do escopo da pesquisa

			[periódico revisado por pares]	
3	2019		a network perspective on assessing system architectures: foundations and challenges potts, matthew w ; sartor, pia ; johnson, angus ; bullock, seth systems engineering, 2019-11, vol.22 (6), p.485-501 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		evaluation of extreme collaboration with bim modeling for the teaching of building projects rodrigo garcía-alvarado ; eric forcael durán ; jesús alberto pulido-arcas arquitecturarevista, 2020-01-01, vol.16 (1), p.137 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		big data driven multi-tier architecture for electric mobility as a service in smart cities bokolo anthony jnr ; sobah abbas petersen ; dirk ahlers ; john krogstie international journal of energy sector management, 2020-01-01, vol.14 (5), p.1023-1047 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		architect's role to improve in-building wireless coverage kawser, mohammad tanvir ; ahmed, zebun nasreen chaimool, sarawuth cogent engineering, 2020-01-01, vol.7 (1), p.1770912 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		trend analysis on adoption of virtual and augmented reality in the architecture, engineering, and construction industry noghabaei, mojtaba ; heydarian, arsalan ; balali, vahid ; han, kevin data (basel), 2020-03-13, vol.5 (1), p.26 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		a method to introduce building performance simulation to beginners gentile, niko ; kanters, jouri ; davidsson, henrik energies (basel), 2020-04-15, vol.13 (8), p.1941 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		characterizing regenerative aspects of living root bridges middleton, wilfrid ; habibi, amin ; shankar, sanjeev ; ludwig, ferdinand sustainability (basel, switzerland), 2020-04-17, vol.12 (8), p.3267 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		evolutionary neural architecture search (nas) using chromosome non-disjunction for korean grammaticality tasks park, kang-moon ; shin, donghoon ; yoo, yongsuk applied sciences, 2020-05-17, vol.10 (10), p.3457 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		mid-century modern furniture representing modern ideals in the grand national assembly of turkey hasirci, deniz ; tuna ultav, zeynep journal of interior design, 2020-06, vol.45 (2), p.11-33 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		cycling master plans in italy: the i-bim feasibility tool for cost and safety assessments campisi, tiziana ; acampa, giovanna ; marino, giorgia ; tesoriere, giovanni sustainability (basel, switzerland), 2020-06-09, vol.12 (11), p.4723 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		high-resolution cfd and in-situ monitoring based validation of an industrial passive air conduction system (pacs) katona, ádám lászló ; xuan, huang ; elhadad, sara ; kistelegdi, istván ; háber, istván energies (basel), 2020-06-18, vol.13 (12), p.3157 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa

3	2020	a simplified method of cartographic visualisation of buildings' interiors (2d+) for navigation applications gotlib, dariusz ; wysomirski, michał ; gnat, mitosz isprs international journal of geo-information, 2020-06-26, vol.9 (6), p.407 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	end-users' augmented reality utilization for architectural design review lee, jin gang ; seo, joonoh ; abbas, ali ; choi, minji applied sciences, 2020-08-03, vol.10 (15), p.5363 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	evaluating and visualizing perceptual impressions of daylighting in immersive virtual environments hegazy, muhammad ; yasufuku, kensuke ; abe, hirokazu journal of asian architecture and building engineering, 2020-08-11, p.1-17 [periódico revisado por pares] doaj directory of open access journals - not for cdi discovery	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	bim-based spatial augmented reality (sar) for architectural design collaboration: a proof of concept jin, yixuan ; seo, joonoh ; lee, jin gang ; ahn, seungjun ; han, sanguk applied sciences, 2020-08-26, vol.10 (17), p.5915 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	virtual environments for design research: lessons learned from use of fully immersive virtual reality in interior design research kalantari, saleh ; neo, jun rong jeffrey journal of interior design, 2020-09, vol.45 (3), p.27-42 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	baby boomer knowledge and stigma toward aging in place and residential assistive devices becker, sharon e ; dickinson, joan i ; sullivan, kathleen ; cline, holly journal of interior design, 2020-09, vol.45 (3), p.43-61 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	emotional responses to virtual reality-based 3d spaces: focusing on ecg response to single-person housing according to different plan configurations myung, jeeyeon ; jun, hanjong journal of asian architecture and building engineering, 2020-09-02, vol.19 (5), p.445-457 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	enhancing the historic public social housing through a user-centered design-driven approach lucchi, elena ; delera, anna caterina buildings (basel), 2020-09-06, vol.10 (9), p.159 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	ethical decision-making and visual literacy instruction in architecture schumacher, sara portal (baltimore, md.), 2021, vol.21 (2), p.317-338 [periódico revisado por pares] project muse - premium collection	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	"hinge house": space embracing plural people, activities, and objects by devising a timber frame joint tachibana, mio ; tsuboi, hirotosugu japan architectural review, 2021-01, vol.4 (1), p.22-27 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	ecomannerism gabriel peña ; carmela cucuzzella	não faz parte do escopo da pesquisa

			sustainability (basel, switzerland), 2021-01-01, vol.13 (1307), p.1307 [periódico revisado por pares]	
3	2021		real-time instance segmentation of traffic videos for embedded devices panero martinez, ruben ; schiopu, ionut ; cornelis, bruno ; munteanu, adrian sensors (basel, switzerland), 2021-01-03, vol.21 (1), p.275 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		the impact of the cultural beliefs on forming and designing spatial organizations, spaces hierarchy, and privacy of detached houses and apartments in jordan al husban, safa a. m ; al husban, ahmad a. s ; al betawi, yamen space and culture, 2021-02, vol.24 (1), p.66-82 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		mandatory virtual design studio for all: exploring the transformations of architectural education amidst the global pandemic iranmanesh, aminreza ; onur, zeynep the international journal of art & design education, 2021-02, vol.40 (1), p.251-267 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		urban chandelier: how experiences of being vision impaired inform designing for attentiveness liebergesell, natalia pérez ; vermeersch, peter-willem ; heylighen, ann journal of interior design, 2021-03, vol.46 (1), p.73-92 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		computation and learning partnerships: lessons from wood architecture, engineering, and construction integration riggio, mariapaola ; cheng, nancy yen-wen education sciences, 2021-03-16, vol.11 (3), p.124 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		delivering solidarity: platform architecture and collective contention in china's platform economy lei, ya-wen american sociological review, 2021-04, vol.86 (2), p.279-309 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		balancing rationalism with creativity: an architectural studio's experience of responsive design solutions jabeen, huraera ; kabir, khondaker hasibul ; aziz, tasfin environment and urbanization, 2021-04, vol.33 (1), p.63-82 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	junho	breaking out: new freedoms in urban (re)design work by adding immersive environments	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	julho	noise and vibration control in building design: the acoustical environment in a building--good or bad--is the result of design. for optimal occupant comfort and facility functionality, attention to noise and vibration issues should be included early and throughout the building design and construction process	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	junho	plastic happenings: the visual-spatial characteristics of the church of the monastery of la tourette	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	junho	efficient architecture for direct 8x8 2d dct computations with earlier zigzag ordering	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	julho	noise and vibration control in building design	não faz parte do escopo da pesquisa

3	2016	julho	high-performance medical and educational building design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	julho	novelty of artistic forms in contemporary lithuanian architecture	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	julho	space to think! territory, the architectural uncanny and space management	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	agosto	selecting system architecture: what a single industrial experiment can tell us about the traps to avoid when choosing selection criteria	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	an empirical basis for the use of design patterns by architects in parametric design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	knowledge exchange methods in practice: knowing how to design for older adults	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	insigma: an intelligent transportation system for urban mobility enhancement	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	responding to informality through urban design studio pedagogy	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		the architecture of american slavery: teaching the black lives matter movement to architects.(essay)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	outubro	deconstructing human-building interaction	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	novembro	exploring the high demands for higher education facilities: fire/life safety	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		Is seeing intriguing? practitioner perceptions of research documents	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		beyond the concept: characterisations of later-stage creative behaviour in design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		designing from a disabled body: the case of architect marta bordas eddy pérez liebergesell, natalia ; vermeersch, peter-willem ; heylighen, ann multimodal technologies and interaction, 2018-01-31, vol.2 (1), p.4 [periódico revisado por pares]	repetido já apareceu nessa pesquisa
3	2018		making the invisible visible lingard, helen ; blismas, nick ; harley, james ; stranieri, andrew ; zhang, rita peihua ; pirzadeh, payam engineering, construction, and architectural management, 2018-02-19, vol.25 (1), p.39-61 [periódico revisado por pares]	repetido já apareceu nessa pesquisa
3	2019		exploring hiring practitioner preferences for and assessment practices of prospective candidates huber, amy journal of interior design, 2018-12, vol.43 (4), p.21-44 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa

3	2020		playing, mapping, and power: a critical analysis of using minecraft in spatial design bashandy, hamza american journal of play, 2020-03-22, vol.12 (3), p.363-389 [periódico revisado por pares]	não faz parte do escopo da pesquisa
0	2020		lcaart: communicating industrial ecology at a human scale eckelman, matthew j ; laboy, michelle m journal of industrial ecology, 2020-08, vol.24 (4), p.736-747 [periódico revisado por pares]	duplicado já apareceu nessa pesquisa
0	2020		end-users' augmented reality utilization for architectural design review lee, jin gang ; seo, joonoh ; abbas, ali ; choi, minji applied sciences, 2020-08-03, vol.10 (15), p.5363 [periódico revisado por pares]	duplicado já apareceu nessa pesquisa
0	2020		evaluating and visualizing perceptual impressions of daylighting in immersive virtual environments hegazy, muhammad ; yasufuku, kensuke ; abe, hirokazu journal of asian architecture and building engineering, 2020-08-11, p.1-17 [periódico revisado por pares] doaj directory of open access journals - not for cdi discovery	duplicado já apareceu nessa pesquisa

## P2-B

relevância	ano	mês	título do artigo	ideias chaves
0	2016	setembro	Emerging experiences in the past, present and future of digital architecture	Repetido de P1-A
0	2019	maio	Ficciones. de la arquitectura narrativa y las narraciones arquitectónicas al arquitecto como contador de historias	Repetido de P1-A
0	2016	março	PEOPLE'S EVALUATION TOWARDS MEDIA FAÇADE AS NEW URBAN LANDMARKS AT NIGHT	Repetido de P1-A
0	2019	setembro	Organization, atmosphere, and digital technologies: Designing sensory order	Repetido de P1-A
0	2016	maio	Houses of Straw: Grand Designs and the Presentation of Architectural Design on Television	repetido de P1-A
0	2016	maio	Imaging Vernacular Architecture: A Dialogue with Anthropology on Building Process	Repetido P1-A
0	2018	JUNHO	Design, Dignity and Due Process: The Construction of the Coffs Harbour Courthouse	repetido de P1-A
0	2018	JULHO	Architectural scripts: construction procurement within the user worlds of building events	repetido de P1-A
0	2021	março	Towards suitable description of reference architectures	Repetido de P1-A
1	2020		<b>An Alternative Learning Tool in Landscape Architecture: Filmic Landscapes and Their Potential Contributions // Peyzaj Mimarlığında Alternatif Bir Öğrenme Aracı: Film Peyzajları ve Potansiyel Katkıları</b>	<b>contribuições cinematográficas para a arquitetura paisagística no ensino, usos e contribuições potenciais.</b>
1	2021		<b>An "Animated Spatial Time Machine" in Co-Creation: Reconstructing History Using Gamification Integrated into 3D City Modelling, 4D Web and Transmedia Storytelling</b>	<b>reconstrução colaborativa em plataforma aberta de uma cidade em tempos passados. Uso de cenários, personagens, narrativa, RV, RA</b>

2	2019	julho	The Language of Lighting: Applying Semiotics in the Evaluation of Lighting Design	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2021	março	Rural+: the plain, the beautiful, the sustainable in rural housing	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	janeiro	Building Collective Knowledge Through Design: The Making of the Contrada Nicolò Riparian Garden Along the Simeto River (Sicily, Italy)	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	abril	Building Community: Partnering with Students and Faculty to Design a Library Exhibition Space	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	junho	Activist systems: Futuring with living models	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	setembro	Critical making: Exploring the use of making as a generative tool	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	setembro	Architectural signs: translating the linework of architecture	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	março	Design scrying: an alternative aesthetics for synthetic biology	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2016	setembro	Architecture, symbolic capital and elite mobilisations: The case of the Royal Bank of Scotland corporate campus	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2017	setembro	From representational to parametric and algorithmic interactions: A panorama of Digital Architectural Design teaching in Latin America	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2017	fevereiro	Briefing practice and client satisfaction	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2017	outubro	Sand, silt, salt, water: entropy as a lens for design in post-industrial landscapes	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2018	janeiro	Design Tactics for Urban Places: Fragmentation and malleability in attachment to contested and changing cities	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2019	novembro	You make it and you try it out: Seeds of design discipline futures	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2019	novembro	The representation of time: addressing a theoretical flaw in landscape architecture	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2019	fevereiro	Architecture in Southern African informal settlements: A contextually appropriate intervention	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2020		Design cybernetics in support of cross-disciplinary collaboration: educating the next	Depois de mais

			generation of Chinese architects and structural engineers	leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2020	março	The House in Four Dimensions is a Theorem	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2020	setembro	Simulating impairment through virtual reality	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2021	março	Architecting the Euro.(Research article)	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2021	maio	Enriching social work research through architectural multisensory methods: Strategies for connecting the built environment and human experience	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	novembro	Moving Bodies Moving Architecture: Structural Fluidity and Pedestrian Choreographies at the Vietnam Veterans Memorial	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	setembro	Corviale Megastructure: Narratives of Utopia and Roman Realism	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	dezembro	Retracing Alvar Aalto's design process through the sketches and drawings of Vuoksenniska Church (1955-8)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	maio	Criticism: the potential of the scholarly reading of constructed landscapes. Or, the difficult art of interpretation	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	novembro	Design governance: theorizing an urban design sub-field	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	julho	Space to think! Territory, the architectural uncanny and space management	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	The naturalisation of architecture	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	janeiro	A Case for the Sublime Uselessness of Graphic Design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		Cultural Structures, Strategies, and Subtexts	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		"Believe in socialism ...": architect Bedrich Feuerstein and his perspective on modern Japan and architecture.(Essay)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	janeiro	Focal Point Gallery: A New Institutional Model?	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	janeiro	Sustainable urban design - a (draft) framework	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	janeiro	Tackling wicked problems through collective design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	maio	Occlusions of the Operational Sequence: a coincidental conversation between Robert Matthew and André Leroi-Gourhan in Six Diagrams	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	maio	Infrastructures for disorder. Applying Sennett's notion of disorder to the public space of social housing neighbourhoods	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		ARCHITETTURA CONTEMPORANEA: ELEMENTO DI DIALOGO TRA EREDITÀ E IBRIDAZIONI/CONTEMPORARY ARCHITECTURE: DIALOGIC ELEMENT BETWEEN HERITAGE AND HYBRIDISATIONS	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	julho	The kind of art urban design is	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	agosto	Access and Its Limits: The Contemporary Library as a Public Space	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	agosto	Affective sanctuaries: understanding Maggie's as therapeutic landscapes	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	Making architecture compete: open-ended accumulation meets objectification and singularisation in the UK construction industry	não faz parte do escopo da pesquisa

3	2016		The grid comes home: wiring and lighting the American farmhouse	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016		Preservation and negotiation of history and identity in Lexington, Kentucky.(Preservation Forum)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	outubro	Taking the High Line: elevated parks, transforming neighbourhoods, and the ever-changing relationship between the urban and nature	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	novembro	LA GENERACIÓN DEL ESTRUCTURALISMO HOLANDÉS A TRAVÉS DE SUS MAQUETAS. EL CASO DE HERMAN HERTZBERGER, 1958-1968/DUTCH STRUCTURALISM GENERATION THROUGH ITS MODELS. THE CASE OF HERMAN HERTZBERGER, 1958-1968	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	dezembro	Architecture and Perspective in the Illusory Spaces of Ferdinando Galli Bibiena	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	dezembro	History as an Instrument in the Development of Historical Danish Villages	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	novembro	Designing for operational efficiency: facility managers' perspectives on how their knowledge can be better incorporated during design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	julho	Collaboration between designers and facility managers	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		Design/Entwurf: Observations	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	setembro	The French picturesque and the invention of landscape architecture as a design discipline	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	julho	The social context and politics of large scale urban architecture: Investigating the design of Barcode, Oslo	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	novembro	A critique of the new 'social architecture' debate: Moving beyond localism, developmentalism and aesthetics	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	julho	Material Control: Reflections on the social and material practices of digital fabrication	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	maio	Dialectic of design, rhetoric of representation	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	agosto	Architectural Generosity: A Preliminary Attempt at a Qualitative Definition	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	janeiro	Australian Triumphal Arches and Settler Colonial Cultural Narratives	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	janeiro	Metric-based BIM implementation assessment: a review of research and practice	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	março	Urban design, central London and the 'crisis' 2007-2013: business as usual?	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	maio	Tropical Dissidence: The Creation of the School of Architecture of the University of Costa Rica at the Department of Development and Tropical Studies	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	maio	The contested public space of shopping streets: The case of Købmagergade, Copenhagen	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	maio	Transformation in interdisciplinary research methodology: the importance of shared experiences in landscapes of practice	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	julho	Europe in your Pocket': narratives of identity in euro iconography	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	setembro	Reconstructing the 'everyday' for a political aesthetic in design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	setembro	Constructing Histories to Shape the Future: China Design Museum	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	outubro	Photographic Architecture in the Twentieth Century, by Claire Zimmerman	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	outubro	At Home with Doors: Practising Architectural Elements in Yes, These Eyes Are the Windows and Between 13 and 15 Steps	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	novembro	Inoperative design: 'Not doing' and the experience of the Community Architects Network	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	dezembro	Preventing or inventing? Understanding the effects of non-prescriptive design briefs	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	julho	Patient involvement in Danish hospital design	não faz parte do

				escopo da pesquisa
3	2018	NOVEMBRO	SENSORY SPACES: SENSORY LEARNING – AN EXPERIMENTAL APPROACH TO EDUCATING FUTURE DESIGNERS TO DESIGN AUTISM SCHOOLS	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		Experimental Use of Strategic Choice Approach (SCA) by Individuals as an Architectural Design Tool	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	DEZEMBRO	Fashion 4.0. Innovating fashion industry through digital transformation	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	JULHO	A critical assessment of the place of post-occupancy evaluation in the critique and creation of socially responsible architecture	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	DEZEMBRO	Artificial intelligence in architecture: Generating conceptual design via deep learning	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	MAIO	Learning from bathhouses	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	JANEIRO	From Tractors to Territory: Socialist Urbanization through Standardization	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		SMITHSONIAN CRAFT SHOW 2018	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	JANEIRO	Speculating with Care: Learning from an Experimental Educational Program in the West Bank	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		The Influence of Augmented Reality in Construction and Integration into Smart City	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	ABRIL	ElectronixTutor: an intelligent tutoring system with multiple learning resources for electronics	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	MAIO	Research design: the methodology for interdisciplinary research framework	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	MAIO	Forum: Reflecting on the Politics of Patrimony	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		Gossamer timescapes: a design-led investigation into electro-active and light responsive textiles for the home	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	outubro	New Directions in Cognitive-Environmental Research: Applications to Urban Planning and Design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	outubro	Landscape and the cultural politics of China's anticipatory urbanism	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	novembro	Political Interiors: The Case of Public Libraries	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	novembro	Hans Scharoun's 'Dwelling Cells' and the autonomy of architecture	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	dezembro	An Unfinished Manifesto for Stereotomy 2.0	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	dezembro	Translations and dislocations of architectural media at the Fabric of St Peter's, the Vatican	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Why Indian cities are so chaotic? Decoding from the urban development efforts of Chandigarh	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	janeiro	From water sensitive to floodable: defining adaptive urban design for water resilient cities	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Einwanderungsland ? Germany's Asylum Dilemma in Policy and Design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Emptiness and Nothingness in OMA's Libraries // OMA'in Kütüphanelerinde Boşluk ve Yokluk	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	janeiro	A study of museum courtyard space in eastern China	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		7 Emerging Hospitality Firms Transforming Design Today	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Interaction Narratives for Responsive Architecture	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Aesthetic Preference as Starting Point for Citizen Dialogues on Urban Design: Stories from Hammarkullen, Gothenburg.(Report)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Prospects for research in architecture and urbanism	não faz parte do

				escopo da pesquisa
3	2019	junho	Beyond public: architects, activists, and the design of akichi at Tokyo's Miyashita Park	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	junho	Disciplining sensation: the architectural thinking of Reima Pietilä	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	setembro	Negotiated matter: a robotic exploration of craft-driven innovation	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Architect-client relationship and value addition in private residential projects	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	janeiro	Prati urbani: I prati collettivi nel paesaggio della città / City Meadows: Community Fields in Urban Landscapes	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	janeiro	Outreach Extensions: OMA/Rem Koolhaas Exhibitions as Self-Critical Environments	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	janeiro	Before Dubai: the Frank Lloyd Wright Foundation and Iranian tourism development, 1967-1969	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	março	Bringing heaven down to earth: reading the plan of Ronchamp	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	março	Designing KwaThema: Cultural Inscriptions in the Model Township	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	março	Integrating Care Ethics and Design Thinking	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	maio	Forming and Performing: Conditioning the Concept of Chinese Space in the Case of National Theatre of China	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	junho	Elucidation of relationship between clothing silhouette and motifs with Indian Mughal architecture	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	outubro	Empirical study on the effectiveness and efficiency of model-driven architecture techniques	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	outubro	Something from nothing'-constructing Israeli rurality	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	outubro	Architectural consulting in the knowledge economy: DEGW and the ORBIT Report	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Dharana: The Agency of Architecture in Decolonization.(Reading Commentary)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Successful thesis proposals in architecture and urban planning	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		The impact of urban façade quality on affective feelings	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	setembro	Action research and architectural sustainable design education: a case study in Brazil	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	maio	BORDEN PARK NATURAL SWIMMING POOL	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	maio	Towards a Culture of Care	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	novembro	Teaching history for design at TU Delft: exploring types of student learning and perceived relevance of history for the architecture profession	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	outubro	DESIGNING WITH BOTH EYES OPEN	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	outubro	Students' views of the architectural design review: The design crit in East Africa	repetido de P1-A
3	2020	fevereiro	On time within an architectural community	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		Microclimate Analysis as a Design Driver of Architecture.(Technical Note)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		Integrating a BAS into design: Building systems should be high-performing, integrated and accessible--and the building automation system is the key to achieving these goals.(BUILDING SOLUTIONS: BUILDING AUTOMATION SYSTEMS)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	março	Integration of agent-based modelling of social-spatial processes in architectural parametric design	não faz parte do escopo da pesquisa

3	2020		Monitoring the Complexity of IT Architectures: Design Principles and an IT Artifact	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		Early Eisenman Inside Out: by Jeffrey Kipnis and Mathew Ford, Venice	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	junho	Acting on the invisible: Computational tools and community action in the landscapes of air quality	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	junho	Design for disassembly: Using temporary fabrication for land politics in the Negev	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	agosto	Affective disorder: architectural design for complex national identities	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		The Contribution of the Architect Pascuala Campos to the Implementation of a Gender Perspective in the Galician Context.(Article)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	setembro	Urban opportunities and conflicts around street musicians: the relationship between the configuration of public space and outdoor acoustics in Ciutat Vella, Barcelona	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		The art of conversation: design cybernetics and its ethics	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	novembro	Energy strategy pattern for climate responsive architecture: workflow in the early stages of design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	junho	MAKING AN ENTRANCE	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		Biomimicry in French Urban Projects: Trends and Perspectives from the Practice	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	janeiro	Involving blind user/experts in architectural design: conception and use of more-than-visual design artefacts	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	janeiro	Aesthetic Creation Theory applied: A tribute to a glacier	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	abril	'Architecture is forever unfinished'	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	janeiro	Design as redesign in the case of architectural competitions: the role of design visualisations and juries	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		The Memetic Evolution of Latin American Architectural Design Culture	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	março	Intelligent decision-support system to plan, manage and optimize water quality monitoring programs: design of a conceptual framework	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		The Cognitive-Emotional Design and Study of Architectural Space: A Scoping Review of Neuroarchitecture and Its Precursor Approaches	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	janeiro	(Re)framing spatiality as a socio-cultural paradigm: examining the Iranian housing culture and processes	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		Future Housing Identities: Designing in Line with the Contemporary Sustainable Urban Lifestyle	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	março	Building defects in new iconic structures: the technical challenge and the economic impact of restoring the Jubilee Church in Rome	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		Memory Activism and Mexico's War on Drugs: Countermonuments, Resistance, and the Politics of Time	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	maio	Process-led value elicitation within built heritage management: a systematic literature review between 2010 and 2020	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		A Tale of Two Lines: "The Transylvanian" and "The Imperial": Mapping Territorial Integration through Railway Architecture	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	julho	A neurocognitive study of the emotional impact of geometrical criteria of architectural space	não faz parte do escopo da pesquisa

## P2-C

relevância	ano	mês	título do artigo	ideias chaves
0	2016	novembro	Moving Bodies Moving Architecture: Structural Fluidity and Pedestrian Choreographies at the Vietnam Veterans Memorial	repetido de P1-B

0	2016	setembro	Emerging experiences in the past, present and future of digital architecture	Repetido de P1-A
0	2018	setembro	Corviale Megastructure: Narratives of Utopia and Roman Realism	repetido de P1-B
0	2019	julho	The Language of Lighting: Applying Semiotics in the Evaluation of Lighting Design	repetido de P1-B
0	2020		An Alternative Learning Tool in Landscape Architecture: Filmic Landscapes and Their Potential Contributions // Peyzaj Mimarlığında Alternatif Bir Öğrenme Aracı: Film Peyzajları ve Potansiyel Katkıları	repetido de P1-B
0	2021		An "Animated Spatial Time Machine" in Co-Creation: Reconstructing History Using Gamification Integrated into 3D City Modelling, 4D Web and Transmedia Storytelling	repetido de P1-B
1	2019	maio	<b>Ficciones. de la arquitectura narrativa y las narraciones arquitectónicas al arquitecto como contador de historias</b>	<b>narrativa aplicada ao processo de projeto aplicação em escritórios e profissionais (não entra em ensino)</b>
2	2017	maio	ARTISTIC ANALYSIS OF URBAN OBJECT DESIGN IN LANDSCAPE ARCHITECTURE EDUCATION	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2018	dezembro	The typological learning framework: the application of structured precedent design knowledge in the architectural design studio	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2018	setembro	Participatory design, temporary structures and the appropriation of urban space by marginalized youth: the problem of the Odd Triangle	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2018	junho	The stickiness of affect in architectural practice: the image-making practice of Reiser + Umemoto, RUR Architecture DPC	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2018		Conceptual Approaches and Their Inspiration Sources in Landscape Architecture Design Studio // Peyzaj Mimarlığı Tasarım Stüdyosunda Kavramsal Yaklaşımlar ve Esin Kaynakları	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2020	maio	Rethinking the Black Box in Architecture Design Studio	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
2	2021		Assessment of AEC Students' Performance Using BIM-into-VR	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa

3	2016	março	ALLURE OF THE "CRYSTAL: MYTHS AND METAPHORS IN ARCHITECTURAL MORPHOGENESIS	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	junho	SUSTAINABLE TALL BUILDINGS: CASES FROM THE GLOBAL SOUTH	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		The crab boat engineering design challenge: throughout this entire challenge, students were immersed in the engineering design process.(feature article)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		Tecnologie per l'adattamento e strategie di co-progettazione per rifunzionalizzare gli spazi storici	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017		Cultural Determinants Within the Design Set Up of Kindergarten and Preschool Interiors: Assessment of Four Typologies in Terms of Their Spatial Formation // Anaokulu ve Kreşlerin İç Mekan Tasarım Kurgusu İçerisindeki Kültürel Belirleyiciler; Mekansal Oluşumlarının Dört Tipolojisi Üzerinde Analizi	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	setembro	Reconstructing the 'everyday' for a political aesthetic in design	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	março	A market-oriented model for the independent-living retirement village industry	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		La materia architettonica come nota musicale del costruire	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018		The future of classicism.(Essay)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	março	Bringing heaven down to earth: reading the plan of Ronchamp	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Effective Communication Processes for Building Design, Construction, and Management	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	março	Morphological and visual optimization in stadium design: a digital reinterpretation of Luigi Moretti's stadiums	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	outubro	Stage jewel	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020		Using virtual reality to facilitate communication in the AEC domain: a systematic review	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	setembro	Historical study and strategies for the revitalization of the former International Export Company buildings in Nanjing	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2020	julho	Acoustic Ecologies: Architecture, Nature, and Modernist Experimentation in West Berlin	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	março	Modernity of Electric Light and Shadow: Japanese Domestic Architecture from the Late 1910s to the Early 1930s.(Research article)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021		Building Information Modelling and Energy Simulation for Architecture Design	não faz parte do escopo da pesquisa

## P2-D

relevância	ano	mês	título do artigo	ideias chaves
------------	-----	-----	------------------	---------------

0	2019	maio	Ficciones. de la arquitectura narrativa y las narraciones arquitectónicas al arquitecto como contador de historias	Repetido de P1-A
0	2020		Playing, Mapping, and Power: A Critical Analysis of Using Minecraft in Spatial Design.(Report)	Repetido de P1-A
2	2021		AR in the Architecture Domain: State of the Art	Depois de mais leitura - não faz parte do escopo da pesquisa
3	2016	setembro	INSIGMA: an intelligent transportation system for urban mobility enhancement	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2017	março	Affective response to architecture - investigating human reaction to spaces with different geometry	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	maio	40 Under Forty	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2018	janeiro	Assessing the quality of architecture schools	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019	janeiro	Una revisión crítica sobre el proceso proyectual de Oscar Niemeyer	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2019		Super-Sizing Active Learning: The University of Illinois at Chicago had small spaces. It was time to trade up.(PLANNING STORY)	não faz parte do escopo da pesquisa
3	2021	janeiro	Involving blind user/experts in architectural design: conception and use of more-than-visual design artefacts	não faz parte do escopo da pesquisa

## P2-E

relevância	ano	mês	título do artigo	ideias chaves
0	2019		ficciones. de la arquitectura narrativa y las narraciones arquitectónicas al arquitecto como contador de historias	repetido - P1-A
2	2020	junho	digital biomimetic architecture between art and dynamic structure: case study—wings in flight	repetido - P1-A
3	2020	setembro	a unit of homemaking: the prefabricated panel and domestic architecture in the late soviet union	não faz parte do escopo da pesquisa

## **APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM ESPECIALISTAS**

Apresentação - Estou realizando uma pesquisa para entender o processo de ensino de projeto por meio de entrevistas com professores atuantes. Procurando entender as práticas de ensino e métodos aplicados.

### **Perguntas sobre o entrevistado**

1. Qual sua formação onde você estudou?
2. Quantos anos de experiência em ensino de projeto para estudantes de arquitetura você tem? Para quais anos/fases e quais disciplinas de projeto arquitetônico você ministrou?

### **Perguntas sobre a atuação docente e o método aplicado em aula**

3. Como você estrutura a disciplina de projeto? Como é o planejamento?
  - a. A abordagem muda com base no tipo ou escala de projeto? (Ex. para projeto residencial, para projeto institucional, para projeto de quarteirões, para projeto de paisagismo).
4. Como você aprendeu/desenvolveu o processo de projeto que aplica em sala de aula?
  - a. A(s) abordagem(s) muda(m) do partido para o estudo preliminar? Por quê? Você poderia explicar mais sobre as abordagens em aula e os aspectos positivos e negativos delas? Como as abordagens influenciam o processo de projeto dos alunos?
  - b. Quais as principais ferramentas/métodos você utiliza em sala? Por que você escolheu estas ferramentas/métodos? (cite duas ferramentas ou métodos de ensino) [fase mais abstrata para a mais concreta] Durante o processo de projeto em uma disciplina existe algum momento de mudança repentina de método e ferramental? por que?
5. Quais as maiores dificuldades no ensino e na aprendizagem de projeto? Quais são os desafios dos alunos para aprender?

[Minha pesquisa de doutorado procura entender o processo de projeto atual para propor um modelo que integra a narrativa no processo de projeto]

### **Perguntas sobre a aplicação da narrativa no ensino de projeto**

6. Como você entende a narrativa dentro do processo de projeto? Aplicada no processo de projeto.

7. Você utiliza alguma estratégia/abordagem que inclui uma narrativa durante o processo de projeto? Como se dá esse processo e em quais fases é aplicado?
  - a. Você já ouviu falar/sabe o que é: roteiro, storytelling, personagens.
  - b. Caso sim. Você a utiliza de forma incorporada/estruturada em seu método de ensino? Pode descrevê-la?
8. Acredita ser relevante o uso de narrativa? Quais são as vantagens e desvantagens?
  - a. Você enxerga ganhos na aprendizagem do aluno pela aplicação de narrativa? – Exemplo: em termos de exploração do projeto, pensamento crítico, tomada de decisão, qualidade do projeto.
9. Os alunos estão aplicando a narrativa para quais fins? (Exemplo: para reforçar o conceito do projeto, para apresentar o processo de projeto ou o produto final). E se não, por que não? Identificar como os professores estão abordando a narrativa ou como gostariam de integrar para fins de ensino-aprendizagem em aulas de projeto.
10. Como o uso da narrativa para fins de ensino-aprendizagem pode potencializar o processo? **Qual é o desafio ou os desafios para implementá-la?** Quais são os aspectos mais negativos e positivos do uso de narrativa pelos alunos e como isso afeta o projeto final dos alunos? Como poderiam ser superados os aspectos negativos da integração da narrativa pelos alunos?
11. Em sua opinião quais fases do curso e fases do projeto seria mais proveitoso a incorporação da narrativa?

Fechamento.

## APÊNDICE C - FICHAS DE OBSERVAÇÃO

### Ficha de observação do professor - registro semanal

As etapas foram cumpridas?	Pontos de avaliação			Critério de avaliação	Pontos de avaliação			
	Sim	parcial	Não		Sim	parcial	Não	
Ficha do personagem				O foco do projeto se manteve no processo?	Se as equipes resgatam as etapas de processo a cada aula			
Argumento				O foco do projeto se manteve no usuário*?	Se usuário é considerado a cada aula			
Roteiro				O foco do projeto se manteve nas relações do usuário com o espaço**?	Se as relações são consideradas em cada aula			
Escaleta								
Storyboard								
Modelo/ projeto								

\*usuário=personagem desenvolvido para o projeto  
 \*\*relações do usuário com o espaço = relações registradas na etapa de roteiro

### Ficha de observação do professor registro global

\*etapas de projeto=ficha de personagem, argumento, roteiro, escaleta, storyboard e vídeo  
 \*\*necessidades do usuário=desejos e necessidades registrados na ficha do personagem  
 \*\*\*critério e restrições de projeto=argumento

Pontos de avaliação	Critério de avaliação	Pontos de avaliação			Pontos de avaliação	Critério de avaliação	Pontos de avaliação		
		Sim	parcial	Não			Sim	parcial	Não
O método auxiliou o aluno a enxergar seu processo com coerência projetual?	Aluno apresenta seu trabalho conectando usuário, espaço e tempo.				O método auxiliou o aluno a integrar os dados de projeto na proposta?	As equipes integraram todas as necessidades registradas do usuário** na proposta final.			
O método ajudou a lidar com dados diversos integrados à proposta?	Todas as etapas foram realizadas e apresentadas.				O método ajudou a gerar alternativas com foco no usuário?	Desenvolveram mais de uma proposta para as etapas de roteiro e storyboard do método.			
O projeto se desenvolveu dentro de uma narrativa?	Os alunos apresentam o trabalho conectando as etapas de projeto* (não apenas como etapas isoladas).				O método incentivou o aluno a enxergar e incorporar os critérios e as restrições do projeto***?	Trabalharam e deram resposta aos critérios e restrições de projeto.			
A representação de projeto incorporou a dimensão temporal e relações do usuário com a proposta?	Apresentação dos usos da proposta por meio das interações entre seu usuário e o espaço projetado.				O método auxiliou o aluno na tomada de decisões?	As equipes avançam no projeto e decidem entre as alternativas, explicando o porquê de cada decisão.			

## APÊNDICE D - REGISTRO DE PROJETO PRÉ E PÓS DESAFIO

Registro de Projeto pré-desafio (**RP-pré**) respondido pelos alunos participantes da pesquisa:

### **Documento de registro do processo de projeto**

A seguir tem algumas perguntas sobre o **SEU** processo de projeto, sendo o **SEU** processo não existe resposta certa ou errada, apenas um relato.

Seja sincero, caso não saiba ou não lembre de algo responda que não sabe ou não lembra, ou que não aconteceu.

**Pense no último projeto que tenha desenvolvido para uma disciplina para responder as perguntas a seguir.**

1. Qual era o tema do seu projeto? Qual a disciplina?
2. Qual era a principal característica do seu projeto? (o conceito)
3. Você teve quantas versões deste projeto? (pode responder aproximado)
4. Qual era o objetivo principal do projeto?
5. Para quem era o seu projeto? (usuário principal)
6. Para quem mais (usuários secundários, se houver)
7. Que necessidade e desejos este usuário tinha?
8. Seu projeto conseguiu responder a estes desejos? (ou parte deles?)
9. Em que meio se inseriu seu projeto? Quem usufruiria dele?
10. Como seria a interação dos usuários com seu projeto? O que você (como projetista) quer que os outros (os usuários) sintam, vivenciem ou experimentem através de seu projeto?

### **Ferramentas.**

Você consegue listar as ferramentas utilizadas no processo, por exemplo: esboços no papel, construção de modelos e maquetes manuais, modelagens tridimensionais, colagens, vídeos, etc, com a especificação no caso de softwares.

**Fale do seu processo/projeto (cerca de 500 palavras):**

**Algo mais.** Tem algo mais que queria compartilhar? (Se quiser pode anexar registros visuais do seu processo)

Registro de Projeto pós-desafio (**RP-pós**) respondido pelos alunos participantes da pesquisa:

### **Documento de registro do processo de projeto**

O registro do processo é importante em todo processo de projeto de forma a dar prioridade às ações e atividades necessárias e a não perder o foco. A seguir, são apresentados pontos a serem registrados ao longo do seu processo mas, caso considere necessário, pode acrescentar informações. Também é importante a anexação de registros visuais do processo como mapas mentais, fluxogramas, registros de brainstorming, etc.

**Pense no projeto que desenvolveu para esta disciplina para responder às perguntas a seguir.**

1. Qual era o tema da sua residência de projeto?
2. Qual era a principal característica do seu projeto? (o conceito)
3. Você teve quantas versões deste projeto? (pode responder aproximado)
4. Qual foi o objetivo principal do projeto?
5. Para quem era o seu projeto? (usuário principal)
6. Para quem mais (usuários secundários, se houver).
7. Que necessidade e desejos este usuário tinha?
8. Seu projeto conseguiu responder a estes desejos? (ou parte deles?)
9. Em que meio se inseriu seu projeto? Quem usufruiria dele?
10. Como seria a interação dos usuários com seu projeto? O que você (como projetista) quer/espera que os seus usuários sintam, vivenciem ou experimentem através de seu projeto?
11. Ficou satisfeito com o resultado do projeto?
12. Teve alguma dificuldade com o processo de projeto? (gerar as ideias, desenvolver o personagem, conciliar as ideias com o projeto, etc)?

13. Teve alguma limitação imposta por ferramenta/equipamento?  
(computador, softwares, etc).

**Observações gerais:**

Você consegue listar as ferramentas utilizadas no processo, por exemplo: esboços no papel, construção de modelos e maquetes, modelagens tridimensionais, colagens, vídeos, etc, com a especificação no caso de softwares.

**Fale do seu processo/projeto (cerca de 500 palavras):**

## APÊNDICE E - RESUMO SOBRE AS FERRAMENTAS CINEMATOGRÁFICAS SELECIONADAS PARA APLICAÇÃO NO PROCESSO DE PROJETO ARQUITETÔNICO

### FICHA DE PERSONAGEM

A definição de "ficha de personagem" pode variar dependendo do autor e do contexto em que é utilizada, em geral, é uma ferramenta utilizada em narrativas, jogos e em projetos de *design* de personagens, que contém informações sobre as características, habilidades, personalidade, histórico e outros aspectos relevantes do personagem em questão. A ficha de personagem é uma forma de organizar e sistematizar as informações sobre o personagem, permitindo que o criador ou jogador tenha uma visão mais completa e detalhada do mesmo.

No cinema, a ficha de personagem é um documento que contém informações detalhadas sobre a personalidade, motivações, desejos, histórico e outras características do personagem. Essa ficha é utilizada pelos roteiristas e diretores na construção da narrativa e na interpretação dos atores. O diretor de cinema italiano Federico Fellini, por exemplo, utilizava fichas de personagem detalhadas para guiar a construção de seus filmes, pois acreditava que a compreensão profunda dos personagens era essencial para criar um filme rico em significado e emoção. De forma similar, o roteirista e diretor americano Quentin Tarantino também elabora fichas de personagem minuciosas para todos os personagens de suas obras, pois acredita que a compreensão profunda destes é fundamental para criar um filme autêntico e cativante para o público.

Os elementos de uma ficha de personagem para o cinema podem variar de acordo com o roteirista, diretor ou equipe envolvida na produção do filme. McKee (2019) enfatiza a importância de criar personagens bem construídos e detalhados, de modo a garantir uma história cativante e emocionante. Para tanto, deve-se considerar os seguintes elementos:

- 1. Identidade:** Nome, idade, gênero, raça, profissão e outros atributos que ajudam a definir o personagem;
- 2. Biografia:** A história pessoal do personagem, incluindo sua origem, educação, experiências de vida, relacionamentos e outros eventos significativos que influenciaram sua personalidade e motivações;

3. **Personalidade:** Os traços de personalidade do personagem, incluindo seus pontos fortes e fracos, crenças, valores e temperamento;
4. **Motivações:** As razões pelas quais o personagem age da maneira como age, incluindo seus objetivos, desejos e necessidades;
5. **Conflitos:** Os conflitos internos e externos que o personagem enfrenta, incluindo seus medos, inseguranças e obstáculos;
6. **Arcos de personagem:** A jornada do personagem ao longo da história, incluindo sua transformação e crescimento emocional;
7. **Relacionamentos:** Os relacionamentos do personagem com outros personagens na história, incluindo amigos, familiares, inimigos e amantes;
8. **Descrição física:** A aparência física do personagem, incluindo altura, peso, cor de cabelo, cor dos olhos e outras características;
9. **Habilidades e talentos:** As habilidades e talentos únicos do personagem, incluindo habilidades físicas, habilidades sociais e conhecimentos especializados;
10. **Traços de comportamento:** Os comportamentos e maneirismos do personagem, incluindo seus hábitos, expressões faciais e outras características distintivas.

McKee (2019) enfatiza que esses elementos não devem ser vistos como uma lista de verificação, mas sim como uma ferramenta que ajude a criar personagens complexos e interessantes. O autor sugere que os escritores devem explorar a vida interior de seus personagens e desenvolver suas motivações, conflitos e jornadas emocionais para criar personagens autênticos e memoráveis. Field (2005) propõe uma abordagem de três fases para a criação de personagens em sua obra:

1. **Identificação:** A primeira fase é a identificação do personagem, que envolve o estabelecimento de sua identidade e características básicas. Isso inclui o nome, idade, aparência física e personalidade geral do personagem;
2. **Exploração:** A segunda fase é a exploração do personagem, em que são desenvolvidos aspectos mais profundos da personalidade e história do personagem. Nessa fase, o autor deve considerar a motivação do personagem, seus desejos, medos, conflitos e relacionamentos. Field

sugere que o autor faça perguntas sobre o personagem para ajudar a desenvolver sua personalidade e história;

- 3. Síntese:** A terceira e última fase é a síntese, na qual o autor deve reunir todas as informações sobre o personagem e criar uma ficha de personagem coerente e consistente. Isso inclui a descrição física, a personalidade, a história e os objetivos do personagem.

Field (2005) enfatiza que a criação de personagens deve ser um processo contínuo e que os personagens devem ser desenvolvidos ao longo da história. Ele sugere que os escritores devem ser flexíveis e estar abertos a mudanças na personalidade e motivação do personagem à medida que a história se desenvolve. Vogler (2007) propõe uma abordagem de sete partes para a criação de personagens em sua obra:

- 1. Nome:** O nome do personagem é importante e deve ser escolhido de forma cuidadosa para refletir sua personalidade e história;
- 2. Descrição física:** A aparência física do personagem deve ser descrita de forma clara e vívida para ajudar o leitor ou espectador a visualizá-lo;
- 3. Personalidade:** A personalidade do personagem deve ser descrita em detalhes, incluindo seus traços positivos e negativos, bem como suas crenças e valores;
- 4. História:** A história do personagem, incluindo o seu passado e experiências de vida, deve ser descrita de forma aprofundada para ajudar a entender suas motivações e comportamentos;
- 5. Objetivos:** Os objetivos do personagem devem ser claros e bem definidos, e devem ser coerentes com sua personalidade e história;
- 6. Conflitos:** Os conflitos internos e externos que o personagem enfrenta devem ser descritos de forma aprofundada, auxiliando a compreender suas motivações e comportamentos;
- 7. Desenvolvimento:** O desenvolvimento do personagem ao longo da história deve ser descrito de forma clara e coerente, mostrando como ele evoluiu e cresceu emocionalmente.

Vogler (2007) enfatiza que a criação de personagens deve ser um processo contínuo e que os personagens devem ser desenvolvidos ao longo da história. Ele sugere que os escritores estejam abertos a mudanças na personalidade e motivações do personagem à medida que a história se desenvolve.

As abordagens de Christopher Vogler, Robert McKee e Syd Field compartilham diversos aspectos em comum na construção de um personagem para cinema. Algumas das semelhanças mais importantes incluem:

- Ênfase na importância da criação de personagens bem-construídos e complexos para uma história cativante e emocionante;
- Reconhecimento de que a personalidade, história e motivações do personagem são fundamentais para o desenvolvimento da história;
- Abordagem sistemática para a criação de personagens, incluindo a consideração de diversos elementos, como a identidade, história, personalidade, objetivos e conflitos;
- Reconhecimento de que a criação de personagens é um processo contínuo e que os personagens devem ser desenvolvidos ao longo da história.

Embora haja algumas diferenças nas abordagens de cada autor, como a ênfase de Vogler na estrutura mítica e a ênfase de McKee na compreensão profunda dos personagens, esses elementos compartilhados ajudam a destacar a importância da criação de personagens bem-construídos e detalhados, com uma história, desejos e medos.

## **ROTEIRO**

O roteiro é um documento que descreve a história de um filme, incluindo os personagens, a trama e os diálogos. Acredita-se que o roteiro de cinema tenha surgido no início do século XX, como uma forma de organizar e padronizar a produção fílmica, que antes era produzida de forma improvisada, com pouco ou nenhum planejamento prévio (TROTTIER, 2014). Os cineastas muitas vezes tinham apenas uma ideia geral da história que queriam contar, e improvisavam durante as filmagens para criar a história na tela.

Com o surgimento do roteiro, os cineastas passaram a ter uma forma mais organizada e planejada de criar filmes, definindo os personagens, a trama e os diálogos antes de começar a filmar. Isso economizava tempo e dinheiro durante a produção, pois os cineastas sabiam exatamente o que precisavam filmar e como deviam fazer isso.

Dentre os estudiosos no assunto, McKee (2019) propõe uma abordagem de 10 etapas para a criação de um roteiro de cinema, enfatizando que sua criação é um processo contínuo e que os escritores devem estar abertos a mudanças e ajustes ao

longo do processo, e destaca a importância de uma estrutura bem definida para garantir que a história seja coerente e envolvente. As etapas propostas são:

1. **Geração da Ideia:** pode ser baseada em experiências pessoais, observações ou imaginação;
2. **Pesquisa:** envolve a coleta de informações sobre o assunto incluindo a história, cultura, geografia e outros aspectos relevantes;
3. **Conflito:** é a identificação do conflito central da história;
4. **Personagens:** devem ser bem desenvolvidos e complexos, com motivações claras e objetivos definidos;
5. **Arco de personagem:** mostra como o personagem evolui e cresce emocionalmente ao longo da história;
6. **Enredo:** inclui a sequência de eventos que compõem a história;
7. **Estrutura:** inclui o 1º, 2º e 3º ato da história, bem como os pontos de virada e clímax;
8. **Estilo:** definição da linguagem, tom, ritmo e outras características;
9. **Diálogo:** deve ser natural, um reflexo da personalidade e motivações dos personagens;
10. **Revisão:** envolve a avaliação crítica de todas as etapas anteriores para garantir que a história seja coesa e convincente.

Field (2005) propõe uma abordagem simplificada em três atos para a criação de um argumento de cinema. Essa abordagem é baseada na estrutura narrativa clássica e inclui as seguintes etapas:

1. **Ato I:** O primeiro ato é a apresentação do mundo da história e dos personagens, incluindo o conflito central que impulsiona a história;
2. **Ato II:** O segundo ato é a parte central da história, que inclui a maioria dos eventos e desenvolvimentos do enredo. Nesta etapa, o personagem principal enfrenta uma série de obstáculos e desafios que o levam ao clímax;
3. **Ato III:** O terceiro ato é a resolução da história, que inclui o clímax e a conclusão. Nesta etapa, o protagonista enfrenta o conflito central e resolve o problema principal da história.

Field (2005) também destaca a importância de outros elementos na construção de um argumento de cinema, incluindo: desenvolvimento de personagens com motivações; objetivos e conflitos; estrutura clara e coerente;

diálogos naturais e autênticos; e definição de um tema como mensagem central da história. Vogler (2007) propõe uma abordagem em doze etapas para a criação de um argumento de cinema, que é baseada na jornada do herói, e todas as etapas são com relação ao personagem principal:

1. **Mundo comum:** apresentação do personagem principal em sua vida cotidiana;
2. **Chamado à aventura:** o protagonista recebe um chamado que o leva a sair de seu mundo comum e enfrentar um desafio;
3. **Recusa do chamado:** por medo ou por estar apegado à sua vida cotidiana;
4. **Encontro com o mentor:** que auxilia o protagonista a superar seus medos;
5. **Cruzamento do primeiro limiar:** o personagem principal cruza o primeiro limiar e entra em um novo mundo, onde enfrenta novos desafios;
6. **Testes, aliados e inimigos:** o personagem principal enfrenta uma série de testes, faz aliados e inimigos;
7. **Aproximação da caverna:** o local onde o desafio principal será enfrentado;
8. **Provação:** o protagonista enfrenta seu maior desafio;
9. **Recompensa:** o personagem principal recebe algo de valor;
10. **Caminho de volta:** a jornada de volta para seu mundo comum;
11. **Ressurreição:** o personagem principal enfrenta um último desafio antes de retornar ao mundo comum, que pode envolver um confronto com o inimigo;
12. **Retorno com o elixir:** o personagem principal retorna ao mundo comum transformado, e traz consigo um "elixir" ou uma lição aprendida na jornada.

Vogler (2007) enfatiza que a criação de um argumento deve ser um processo orgânico e que essas etapas podem ser ajustadas ou modificadas de acordo com a história e os personagens.

As abordagens de Christopher Vogler, Robert McKee e Syd Field têm em comum a **ênfase na importância da estrutura narrativa** para a construção de um argumento para cinema. Todos os três autores propõem uma estrutura ou uma série de etapas que ajudam a organizar e desenvolver a história de forma coerente e

envolvente. Além disso, todos os três autores destacam a importância de elementos como **personagens bem desenvolvidos, conflito central, arco de personagem, diálogo autêntico e tema claro**. Eles também enfatizam que a criação de um argumento para cinema é um processo criativo e que os escritores devem estar abertos a mudanças e ajustes ao longo do processo. Outro ponto em comum é que essas abordagens são aplicáveis a diferentes gêneros de filmes e que podem ser adaptadas de acordo com a história e os personagens.

### **ARGUMENTO**

O argumento é um documento que descreve a história básica de um roteiro de cinema, incluindo os personagens, a trama e os principais conflitos da história. Acredita-se que o argumento tenha surgido no cinema no início do século XX, como uma forma de ajudar os produtores de cinema a avaliar e comparar diferentes histórias e roteiros de forma mais rápida (TROTTIER, 2014).

Com o tempo, o argumento se tornou uma parte essencial do processo de produção de filmes, sendo usado não apenas na avaliação de roteiros, mas também na comunicação entre roteiristas, diretores e produtores (TROTTIER, 2014). O argumento ajuda a garantir que todos os envolvidos na produção do filme tenham uma compreensão clara da história básica do roteiro, e ajuda a manter a coesão narrativa do filme durante a produção.

O roteiro e o argumento são dois documentos diferentes no processo de criação de um filme. **O argumento é a ideia central da história, que é resumida em algumas páginas** e apresentada aos produtores ou diretores para que eles possam decidir se querem investir no projeto. O argumento geralmente contém uma sinopse da história, a apresentação dos personagens principais e o conflito central. Já o roteiro é um documento mais detalhado que descreve a história em seu formato final. Ele inclui diálogos, descrições de cenas, ações e outros elementos necessários para a produção do filme, sendo usado como um guia para a equipe de produção durante a filmagem. Autores da área de cinema e roteiro definem o roteiro e o argumento de forma semelhante:

- **Robert McKee** (2019) estabelece que o roteiro como um documento detalhado que descreve a história em seu formato final, enquanto o argumento é uma apresentação resumida da ideia central da história;

- **Christopher Vogler** (2007) indica que o roteiro como um documento que descreve a história em detalhes e o argumento é um resumo da história;
- **Syd Field** (2005) explica que o roteiro como uma descrição detalhada da história que inclui diálogos, ações e descrições de cena, enquanto o argumento é uma apresentação resumida da história com personagens e conflitos.

Os autores concordam que o argumento é uma **apresentação resumida da história**, enquanto o roteiro é o documento final que contém todas as informações necessárias para a produção do filme. O argumento é usado para vender a ideia do filme, enquanto o roteiro é usado para produzir o filme em si.

## ESCALETA

A escaleta, também conhecida como *outline*, é um documento que descreve a estrutura narrativa de um roteiro de cinema. Acredita-se que a escaleta tenha surgido no início da era do cinema sonoro, na década de 1930, como uma forma de ajudar os roteiristas a organizar suas ideias e estruturar suas histórias de forma mais eficiente (MCKEE, 2019).

Antes da escaleta, os roteiristas costumavam escrever seus roteiros de forma linear, seguindo a ordem cronológica dos acontecimentos da história. Isso tornava o processo de escrita muito mais demorado e difícil, pois muitas vezes os roteiristas precisavam reescrever grandes trechos do roteiro para ajustar a estrutura narrativa. A escaleta permitia que os roteiristas experimentassem diferentes estruturas narrativas antes de começar a escrever o roteiro final, ajudando a garantir a coesão narrativa da história (MCKEE, 2019).

Por exemplo, se organizarmos os 10 capítulos dos dois filmes “Kill Bill” (2003 e 2004) em uma sequência cronológica de acontecimentos dentro da história, veremos que é muito distinta da apresentada nos filmes:

Ordem apresentada nos Filmes	Ordem Cronológica da história
Capítulo 1: A Mamba negra	Capítulo 8: O Cruel Treinamento de Pai Mei
Capítulo 2: A Noiva Ensanguentada	Capítulo 6: Massacre em Two Pines
Capítulo 3: A Origem de O-Ren	Capítulo 2: A Noiva Ensanguentada
Capítulo 4: O Homem de Okinawa	Capítulo 3: A Origem de O-Ren
Capítulo 5: Confronto na Casa das Folhas Azuis	Capítulo 4: O Homem de Okinawa

Capítulo 6: Massacre em Two Pines	Capítulo 5: Confronto na Casa das Folhas Azuis
Capítulo 7: O Solitário Túmulo de Paula Schultz	Capítulo 1: A Mamba negra
Capítulo 8: O Cruel Treinamento de Pai Mei	Capítulo 7: O Solitário Túmulo de Paula Schultz
Capítulo 9: Elle e Eu	Capítulo 9: Elle e Eu
Capítulo 10: Cara a Cara	Capítulo 10: Cara a Cara

A escaleta contém os principais elementos da história, organizados em uma sequência lógica. Alguns dos principais elementos de uma escaleta para o cinema são a sequência de abertura, atos e pontos de virada e a sequência final. Além desses elementos, também deve incluir outros detalhes importantes, como a descrição das cenas, ações, diálogos e personagens secundários. Ela deve ser organizada de forma clara e coerente, para que a história seja fácil de entender e envolvente para o público. Diversos autores da área de cinema e roteiro definem a escaleta de forma semelhante:

- **Robert McKee** (2019), define a escaleta como um documento que descreve a estrutura narrativa do roteiro, organizando os principais elementos da história em uma sequência lógica;
- **Syd Field** (2005) coloca a escaleta como um esboço do roteiro que ajuda o escritor a organizar a história e a estrutura narrativa;
- **Christopher Vogler** (2007) estabelece a escaleta como um documento que descreve a estrutura narrativa da história, organizando os principais elementos em uma sequência lógica baseada na estrutura mítica das histórias.

Em geral, os autores concordam que a escaleta é um documento importante para a criação de um roteiro, que **ajuda a organizar os principais elementos da história em uma sequência lógica e a estabelecer a estrutura narrativa da história.**

## STORYBOARD

O *storyboard* tem sua origem no cinema, e foi criado para ajudar os cineastas a planejar e visualizar suas histórias antes de começar a filmar. O primeiro a usar uma forma primitiva de *storyboard* foi o diretor de animação Walt Disney, para planejar seus filmes de animação na década de 1920, auxiliando na visualização da

história, na definição dos personagens e no estabelecimento da estrutura narrativa de seus filmes (SIMON, 2012).

Com o tempo, o *storyboard* se tornou uma ferramenta padrão na produção de filmes, sendo usado não apenas em animações, mas também em filmes de ação ao vivo (*live action*), auxiliando cineastas a visualizar a história, definir os enquadramentos e os movimentos de câmera, e a organizar a produção de forma mais eficiente. É um documento visual que descreve a sequência de cenas de um filme, composto por uma série de desenhos ou ilustrações que representam cada cena do filme, com indicações de enquadramento, movimento de câmera, diálogos e outros elementos visuais. Alguns dos principais componentes de um *storyboard* para o cinema são:

- **Layout:** A página do *storyboard* deve ter um layout claro e organizado, com espaço suficiente para cada cena e indicações de número de página e sequência;
- **Cenas:** Cada cena deve ser representada por uma ilustração, que mostra a ação e os personagens envolvidos na cena;
- **Enquadramento:** O *storyboard* deve indicar o enquadramento de cada cena, incluindo a posição da câmera, a distância focal e outras informações importantes;
- **Movimento de câmera:** deve indicar o movimento de câmera em cada cena, incluindo os movimentos de *pan*, *tilt*, *zoom* e outros;
- **Ação:** O *storyboard* deve mostrar a ação em cada cena, incluindo a posição dos personagens, seus movimentos e gestos;
- **Diálogos:** deve indicar os diálogos em cada cena, incluindo as falas dos personagens e as indicações de entonação e emoção;
- **Efeitos visuais:** O *storyboard* deve indicar os efeitos visuais em cada cena, incluindo as animações, efeitos especiais e outros elementos visuais;
- **Som:** pode indicar o som em cada cena, incluindo a música, efeitos sonoros e diálogos.

Além desses elementos, o *storyboard* também pode incluir informações adicionais, como indicações de iluminação, figurino, maquiagem e outros detalhes importantes para a produção do filme. Deve ser organizado de forma clara e coerente, para que a equipe de produção possa entender e executar a visão do diretor para o filme. Algumas definições de *storyboard* são:

- **David Howard** (1995) define o *storyboard* como uma etapa visual que descreve a sequência de cenas do filme, com ilustrações que representam cada cena e indicações de enquadramento, movimento de câmera, diálogos e outros elementos visuais;
- **John Hart** (2008) define o *storyboard* como um documento que descreve a história do filme em detalhes, mostrando a sequência de cenas, os personagens, o movimento de câmera e outros elementos visuais.
- **Mark Simon** (2012) define o *storyboard* como um documento visual que descreve a história do filme, mostrando a sequência de cenas, os personagens, os diálogos e os movimentos de câmera.

Em geral, os autores concordam que o *storyboard* é um documento visual importante para a produção de um filme, que ajuda a descrever a sequência de cenas, os personagens e os elementos visuais em cada cena de forma clara e organizada.

## APÊNDICE F - ADAPTAÇÃO DE FERRAMENTAS CINEMATOGRAFICAS PARA APLICAÇÃO NO PROCESSO DE PROJETO ARQUITETÔNICO

Ficha de personagem adaptada, desenvolvida para o experimento.

**Nome do personagem, idade, gênero, nacionalidade.**



Sobre (história breve)

Família

---

Responsabilidade

---

Estudos

---

Interesses/desejos

---

Medos

---

Dados relevantes

♥ Traços positivos







O que gosta

✕ Traços negativos

O que não gosta

Argumento adaptado, desenvolvida para o experimento.

### Argumento

	<p><b>Quem?</b> Seu personagem.</p>		<p><b>Quando?</b> Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?</p>
	<p><b>O quê?</b> Casa de veraneio. Estilo?</p>		<p><b>Porque?</b> Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?</p>
	<p><b>Onde?</b> Laguna, lote x.</p>		<p><b>Como?</b> Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?</p>

Roteiro adaptado, desenvolvido para o experimento.

### Roteiro - sequência 1 (desenvolver 3 sequências)

Imagem	<b>Cena de abertura:</b> Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?	Imagem	<b>Ato 2</b> Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?
Imagem	<b>Ato 1 (exemplo fazer exercício físico)</b> Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?	Imagem	<b>Ato 3</b> <b>Desfecho.</b> O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?

Escaleta adaptada, desenvolvida para o experimento.

### Escaleta (imagem ilustrativa dos 18 cards que serão entregues às equipes)

<b>Cena 1</b> descrição breve	<b>Cena 2</b> descrição breve	<b>Cena 3</b> descrição breve	<b>Cena 4</b> descrição breve	<b>Cena 5</b> descrição breve	<b>Cena 6</b> descrição breve
<b>Cena 7</b> descrição breve	<b>Cena 8</b> descrição breve	<b>Cena 9</b> descrição breve	<b>Cena 10</b> descrição breve	<b>Cena 11</b> descrição breve	<b>Cena 12</b> descrição breve
<b>Cena 13</b> descrição breve	<b>Cena 14</b> descrição breve	<b>Cena 15</b> descrição breve	<b>Cena 16</b> descrição breve	<b>Cena 17</b> descrição breve	<b>Cena 18</b> descrição breve

Storyboard adaptado, desenvolvido para o experimento.

**Sequência 1 (fazer um storyboard para cada uma das três)**

**Cena 1**

Imagem da cena  
(pode ser feito com o recorte do personagem de cenas do filme composto com a proposta de projeto)

Descrição/diálogos

**Cena 2**

Imagem da cena

Descrição/diálogos

**Cena 3**

Imagem da cena

Descrição/diálogos

**Cena 4**

Imagem da cena

Descrição/diálogos

**Cena 5**

Imagem da cena

Descrição/diálogos

**Cena 6**

Imagem da cena

Descrição/diálogos

## APÊNDICE G - LISTA DE FILMES SELECIONADOS PARA O EXPERIMENTO DE PROJETO

Realidade	Título	Ano	REFERENCIAIS DE FILMES Características fortes	Link IMDB	Imagem de referência
1	Kill Bill	2003	Kill Bill é um filme de ação e vingança dirigido por Quentin Tarantino. O filme possui estrutura não-linear, ou seja, envolve flashbacks e cortes abruptos entre diferentes momentos na história. O tema principal da história é a vingança da personagem principal, Beatrix Kiddo (também conhecida como A Noiva), que busca vingança contra aqueles que a traíram e tentaram assassiná-la. Personagem sugerido para o exercício: Beatrix.	<a href="https://www.imdb.com/title/tt0266972/?ref_=rl_m=A2EGLUUNOQINL&amp;of_rd_p=1a264172-ae11-42e4-8ef7-7fed1973bb8f&amp;of_rd_r=11H8F71Z0T1P5EAGC3XNR&amp;of_">https://www.imdb.com/title/tt0266972/?ref_=rl_m=A2EGLUUNOQINL&amp;of_rd_p=1a264172-ae11-42e4-8ef7-7fed1973bb8f&amp;of_rd_r=11H8F71Z0T1P5EAGC3XNR&amp;of_</a>	
3	Hellboy	2004	Hellboy é um filme de super-heróis e fantasia dirigido por Guillermo del Toro. O filme é baseado na série de quadrinhos da Dark Horse Comics com o mesmo nome. O filme se passa em um mundo fantástico e sombrio, com criaturas sobrenaturais, magia e mitologia. O personagem principal, Hellboy, é um herói incomum. Ele é um demônio com chifres vermelhos e uma cauda, mas é acolocado a ver em filmes de super-heróis. O tema principal é a busca por sua identidade. Hellboy luta com a questão de ser um demônio em um mundo humano e sua busca por descobrir quem ele é e onde ele pertence. Personagem sugerido para o exercício: Hellboy.	<a href="https://www.imdb.com/title/tt0087544/?ref_=inv_sr_sfsq_0">https://www.imdb.com/title/tt0087544/?ref_=inv_sr_sfsq_0</a>	
1	Kaze No Tani No Naushika	1984	Kaze No Tani No Naushika, também conhecido como Nausicaä do Vale do Vento, é um filme de animação japonês dirigido por Hayao Miyazaki. O filme tem um forte tema ecológico e aborda a relação entre humanos e meio ambiente. A história se passa em um mundo pós-apocalíptico onde a humanidade está lutando para sobreviver em meio a uma floresta tóxica. A personagem principal, Nausicaä, é uma princesa guerreira que é corajosa e compassiva. Ela é uma líder forte e uma defensora da natureza, e sua jornada ajuda a impulsionar a narrativa. O filme combina elementos de fantasia e ficção científica para criar um mundo único e detalhado, habitado por criaturas estranhas e tecnologia avançada. Personagem sugerido para o exercício: A princesa.	<a href="https://www.imdb.com/video/vi4276093209/?playlistid=tt0434408&amp;ref_=l_ov_vl">https://www.imdb.com/video/vi4276093209/?playlistid=tt0434408&amp;ref_=l_ov_vl</a>	
1	V de vingança	2006	V de Vingança é um filme de ficção científica e ação dirigido por James McTeigue. O filme apresenta um forte tema político, abordando questões como opressão governamental, liberdade individual e resistência ao poder estabelecido. A história se passa em um futuro distópico onde o governo controla todos os aspectos da vida dos cidadãos. O personagem principal, conhecido apenas como "V", é um homem misterioso que luta contra o governo opressivo usando táticas violentas. O passado e a identidade de V são um mistério. Personagem sugerido para o exercício: V.	<a href="https://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref_=inv_sr_sfsq_3">https://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref_=inv_sr_sfsq_3</a>	
2	O senhor dos anéis	2001	O Senhor dos Anéis é uma trilogia de filmes de fantasia lançada entre 2001 e 2003, dirigida por Peter Jackson e baseada na obra de J.R.R. Tolkien. O filme se passa em um mundo de fantasia chamado Terra-média, habitado por raças como humanos, elfos, anões e hobbits. Esse mundo fantástico é rico em detalhes e mitologia. A trama segue a jornada do herói Frodo Bolseno, que deve levar um anel mágico para ser destruído nas profundezas de um vulcão. Ao longo dessa jornada, Frodo enfrenta muitos desafios e faz novos amigos. Personagem sugerido para o exercício: um dos principais.	<a href="https://www.imdb.com/title/tt0160139/?ref_=inv_sr_sfsq_2">https://www.imdb.com/title/tt0160139/?ref_=inv_sr_sfsq_2</a>	
2	Labirinto	1986	Labirinto é um filme de fantasia dirigido por Jim Henson. A trama segue a jornada da personagem principal, Sarah, enquanto ela tenta resgatar seu irmão do labirinto mágico do Rei dos Goblins. Ao longo dessa jornada, Sarah enfrenta muitos desafios e faz novos amigos, o que ajuda a impulsionar a narrativa. O vilão é o Rei dos Goblins, carismático e enigmático. O filme apresenta um mundo de fantasia cheio de criaturas mágicas e seres estranhos. O filme aborda temas universais como crescimento, amadurecimento e responsabilidade. Personagem sugerido para o exercício: Jareth (Rei dos Goblins).	<a href="https://www.imdb.com/title/tt0091389/?ref_=inv_sr_sfsq_2">https://www.imdb.com/title/tt0091389/?ref_=inv_sr_sfsq_2</a>	
3	Predador	1987	Predador é um filme de ação e ficção científica dirigido por John McTiernan. O filme apresenta muitas cenas de ação e suspense, incluindo batalhas intensas entre os personagens e o alienígena predador. O predador é um vilão misterioso e ameaçador, é um caçador intergaláctico que usa tecnologia avançada para caçar seres humanos como troféus. O filme aborda temas como sobrevivência e coragem em face da adversidade. Os personagens são forçados a lutar pela sobrevivência em uma situação perigosa e desconhecida. O filme se passa em uma selva densa, um ambiente hostil e desconhecido. Personagem sugerido para o exercício: Predador.	<a href="https://www.imdb.com/title/tt0093732/?ref_=fn_al_tt_1">https://www.imdb.com/title/tt0093732/?ref_=fn_al_tt_1</a>	



# APÊNDICE H - PROCESSO DE PROJETO DOS PARTICIPANTES DOS EXPERIMENTOS REGISTRADO NAS FERRAMENTAS ADAPTADAS

## Piloto 1

### Grupo 1A - Filme "Shrek" (2001), personagem "Shrek"

<p><b>Sobre (história breve)</b> Considerado um monstro e temido por todos, Shrek tem sua vida perturbada por personagens de contos de fadas.</p> <p><b>Família</b> Seus amigos- Burro, Fiona, Dragão.</p> <p><b>Responsabilidade</b></p> <p><b>Estudos</b> Não tem</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Sua casa/pântano</p> <p><b>Medos</b> Se tornar um monstro</p> <p><b>Dados relevantes</b> Ele é um Ogro, mas não deseja ser visto como monstro.</p> <p><b>Traços positivos</b> Leal Cômico Bom coração</p> <p><b>Traços negativos</b> Teimoso Grosso Mandão</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Quem?</b> Shrek</p> <p><b>Quando?</b> Logo após ele se casar com a Fiona e ela querer algo mais sofisticado.</p> <p><b>O que?</b> Casa de verão está rotinha</p> <p><b>Porquê?</b> (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa sair?) O casal quer uma casa que ambos se identifiquem</p> <p><b>Cada?</b> Sãgonia, local de Santa Maria</p> <p><b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para mostrar contextos do personagem? Qual característica será a priorizar?) Realismos; hiper-realismo; contato com natureza.</p>	
<p><b>Roteiro - sequência 1</b></p> <p><b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo?) Como isso mostra o cenário?) No limo exterior da casa o Shrek está indo tomar um banho no rio. De longe de sua esposa, que ficou em um buraco na terra com pedras grandes ao redor.</p> <p><b>Ato 1</b> (Qual o motivo do ato? O que o personagem precisa realizar?) Ele entrará na lama procurando para tomar um banho relaxante.</p> <p><b>Ato 2</b> (Onde está o espaço permanente e o espaço de passagem?) O espaço ao redor ficado todo tipo de lama e os personagens estarão muito felizes.</p> <p><b>Ato 3</b> (Onde está o espaço permanente e o espaço de passagem?) O espaço ao redor ficado todo tipo de lama e os personagens estarão muito felizes.</p>	<p><b>Roteiro - sequência 2</b></p> <p><b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo?) Como isso mostra o cenário?) Em um dia chuvoso, nos fundos da casa Fiona entra para tomar um banho de lama.</p> <p><b>Ato 1</b> (Qual o motivo do ato? O que o personagem precisa realizar?) Para que ele saísse não façam molhada.</p> <p><b>Ato 2</b> (Onde está o espaço permanente e o espaço de passagem?) O espaço ao redor ficado todo tipo de lama e os personagens estarão muito felizes.</p> <p><b>Ato 3</b> (Onde está o espaço permanente e o espaço de passagem?) O espaço ao redor ficado todo tipo de lama e os personagens estarão muito felizes.</p>	<p><b>Roteiro - sequência 3</b></p> <p><b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo?) Como isso mostra o cenário?) O Shrek e a Fiona estão tomando um banho de lama com uma rede de lama na frente de casa ao lado do rio.</p> <p><b>Ato 1</b> (Qual o motivo do ato? O que o personagem precisa realizar?) O Shrek e a Fiona estão tomando um banho de lama com uma rede de lama na frente de casa ao lado do rio.</p> <p><b>Ato 2</b> (Onde está o espaço permanente e o espaço de passagem?) O Shrek e a Fiona estão tomando um banho de lama com uma rede de lama na frente de casa ao lado do rio.</p> <p><b>Ato 3</b> (Onde está o espaço permanente e o espaço de passagem?) O Shrek e a Fiona estão tomando um banho de lama com uma rede de lama na frente de casa ao lado do rio.</p>
<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 sequência 1</b> Ele entrará na lama procurando para tomar um banho relaxante.</p> <p><b>Cena 2 sequência 1</b> Ele ficará apertadamente a Fiona durante o banho e procurará ela para dentro da lama.</p> <p><b>Cena 3 sequência 1</b> O espaço ao redor ficado todo tipo de lama e os personagens estarão muito felizes.</p> <p><b>Cena 4 sequência 1</b> Ele ficará para Fiona calma for bem relaxante em um tempo para tomar um banho relaxante.</p> <p><b>Cena 5 sequência 1</b> De cima aproveitada o resto da tarde no rio de lama de sua esposa, que fica em um buraco na terra com pedras grandes ao redor.</p> <p><b>Cena 6 sequência 1</b></p>	<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 sequência 2</b> Ele entra a tempo relaxante, pega em um cesto e corre para dentro de casa.</p> <p><b>Cena 2 sequência 2</b> Ele entra em casa um pouco molhada e fecha a porta com o cesto na mão.</p> <p><b>Cena 3 sequência 2</b> Shrek pergunta pro Fiona porque ela está molhada.</p> <p><b>Cena 4 sequência 2</b> Ele corre para que não se funde de casa, tirar o cesto do rio.</p> <p><b>Cena 5 sequência 2</b> Para que ele saísse não façam molhada.</p> <p><b>Cena 6 sequência 2</b> Fiona dá um beijo.</p>	<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 sequência 3</b> Reaproveitando o burco chaga sem estar para amparar o jantar relaxante.</p> <p><b>Cena 2 sequência 3</b> O Burro consegue uma jarra de leite com os dentes.</p> <p><b>Cena 3 sequência 3</b> O Shrek e a Fiona estão tomando um banho de lama com uma rede de lama na frente de casa ao lado do rio.</p> <p><b>Cena 4 sequência 3</b> Os dois aproximam e nele estendido enquanto param.</p> <p><b>Cena 5 sequência 3</b></p> <p><b>Cena 6 sequência 3</b></p>
<p><b>Storyboard - Sequência 1</b></p> <p>Cena 1 Cena 2 Cena 3 Cena 4 Cena 5 Cena 6</p>	<p><b>Storyboard - Sequência 2</b></p> <p>Cena 1 Cena 2 Cena 3 Cena 4 Cena 5 Cena 6</p>	<p><b>Storyboard - Sequência 3</b></p> <p>Cena 1 Cena 2 Cena 3 Cena 4 Cena 5 Cena 6</p>
<p><b>Família</b> Seus amigos- Burro, Fiona, Dragão.</p> <p><b>Responsabilidade</b></p> <p><b>Estudos</b> Não tem</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Sua casa/pântano</p> <p><b>Medos</b> Se tornar um monstro</p> <p><b>Dados relevantes</b> Ele é um Ogro, mas não deseja ser visto como monstro.</p> <p><b>O que gosta</b> Viver na floresta Banho de lama Viver isolado</p> <p><b>O que não gosta</b> Ser incomodado Ser invadido Ser contrariado</p>		

## Roteiro - sequência 1



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Na área externa da casa o Shrek está indo tomar um banho no ofurô de lama de seu quintal, que ficará em um buraco na terra com pedra grandes ao redor.



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Ele sujará acidentalmente a Fiona durante o pulo, e puxará ela para dentro da lama.



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Ele entrará na lama pulando para tomar um banho relaxante.



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

O espaço ao redor ficará todo sujo de lama e os personagens estarão muito felizes.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Ele entrará na lama pulando para tomar um banho relaxante.

### Cena 2 sequência 1

Ele sujará acidentalmente a Fiona durante o pulo, e puxará ela para dentro da lama.

### Cena 3 sequência 1

O espaço ao redor ficará todo sujo de lama e os personagens estarão muito felizes.

### Cena 4 sequência 1

Ele falará pra Fiona como foi bom ter decidido tirar um tempo pra tomar um banho relaxante

### Cena 5 sequência 1

Os dois aproveitarão o resto do banho no ofurô de lama de seu quintal, que fica em um buraco na terra com pedra grandes ao redor.

### Cena 6 sequência 1

## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Cena 2



Cena 3



Cena 4



Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 2

Cena 1



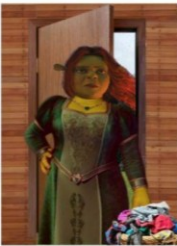
Cena 2



Cena 3



Cena 4



Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

## Scaleta

### Cena 1 sequência 2

Ela tira a roupa apressada, joga em um cesto e corre para dentro de casa.

### Cena 2 sequência 2

Ela entra em casa um pouco molhada e fecha a porta com o cesto nas mãos.

### Cena 3 sequência 2

Shrek pergunta pra Fiona porque ela está molhada

### Cena 4 sequência 2

Ela conta para ele que foi nos fundos da casa tirar a roupa do varal.  
Para que as roupas não fiquem molhadas.

### Cena 5 sequência 2

Fiona dá um espirro

### Cena 6 sequência 2

## Roteiro - sequência 2



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Em um dia chuvoso, nos fundos da casa Fiona corre para tirar a roupa do varal.



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Ela tira a roupa apressada, joga em um cesto e corre para dentro de casa.



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Para que as roupas não fiquem molhadas.

### Imagem




**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Ela entra em casa um pouco molhada e fecha a porta com o cesto nas mãos.

### Argumento

	<p><b>Quem?</b> Shrek</p>		<p><b>Quando?</b> Logo após ele se casar com a Fiona e ela querer algo mais sofisticado</p>
	<p><b>O que?</b> Casa de veraneio estilo rústico</p>		<p><b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?) O casal quer uma casa que ambos se identifiquem</p>
	<p><b>Onde?</b> Laguna, farol de Santa Marta</p>		<p><b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) Isolamento, rusticidade, contato com natureza.</p>

### Roteiro - sequência 3

	<p><b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) O Shrek e a Fiona estarão fazendo um churrasco de chão com carne de sapo, na frente de casa ao lado o ofurô.</p>		<p><b>Ato 2</b> (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?) O Burro consegue uma jantinha e fica feliz com os dois.</p>
	<p><b>Ato 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Repentinamente o burro chega sem avisar para atrapalhar o jantar romântico.</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 3</b> (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?) Os três aproveitam a noite estrelada enquanto jantam.</p>

## Scaleta

### Cena 1 sequência 3

Repentinamente o burro chega sem avisar para atrapalhar o jantar romântico.

### Cena 2 sequência 3

O Burro consegue uma jantinha e fica feliz com os dois.

### Cena 3 sequência 3

O Shrek e a Fiona estarão fazendo um churrasco de chão com carne de sapo, na frente de casa ao lado o ofurô.

### Cena 4 sequência 3

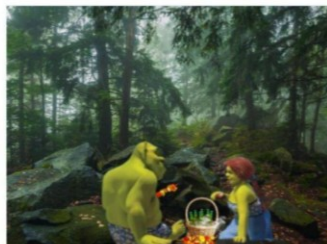
Os três aproveitam a noite estrelada enquanto jantam.

### Cena 5 sequência 3

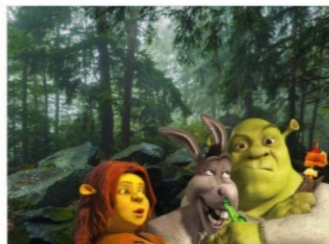
### Cena 6 sequência 3

## Storyboard - Sequência 3

Cena 1



Cena 2



Cena 3



Cena 4



Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

# Grupo 1B - Filme "O Senhor dos Anéis" (2001), personagem "Frodo"

**Família**  
Bilbo Bolseiro

**Responsabilidade**  
Levar o Anel até Valdfenda

**Estudos**  
Como é um hobbit, seus estudos envolvem viagens


**Interesses/desejos**  
Objetivo de vida é ser feliz e viver plenamente

**Medos**  
Não conseguir assumir suas responsabilidades

**Dados relevantes**  
Suas medidas corporais são diferentes por ser um Hobbit, possuem entre 60cm e 1,20m de altura com pés grandes e peludos.

**Sobre (história breve)**  
Frodo Baggins é um Hobbit que foi adotado por Bilbo Bolseiro após seus pais morrerem, visto que tinha apenas 21 anos e a maioridade dos Hobbits é 33, eles vieram em Cul-de-Sac. Quando completa 33 anos seu "tio" parte do vilarejo e Frodo herda o bolsão e passa a ser conhecido então como Bilbo Bolseiro. Seu "tio" deixa para ele também um anel o qual deve se manter em segredo e nunca deve ser usado, o qual ele mantém por 17 anos até seu encontro com Gandalf e o manda em um jornada com o anel. Frodo é movido durante toda a aventura para sobreviver e não pela emoção da aventura, desejando que tudo acabe logo para que possa voltar a sua rotina

**Imagem**



**Traços positivos**  
Corajoso, curioso, responsável, humilde, otimista, paciente, bom anfitrião, forte e determinado

**Traços negativos**  
Introvertido, não gosta de sair da rotina imprevisível quanto as suas ações

**O que gosta**  
Tomar chá  
Ama viver no condado

**O que não gosta**  
Sair da rotina, insegurança

**Argumento**

<b>Imagem</b> Quando? Frodo Imagem Quando? Em qual momento da vida do personagem esse projeto está sendo realizado? Após a distribuição do anel.	<b>Imagem</b> O que? Frodo vai até a praia Imagem Porquê? O que a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa disso? Ele está cansado e precisa da praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.	<b>Imagem</b> Onde? Frodo vai até a praia Imagem Como? Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectado ao personagem. Qual característica será a principal? Lugano é desenvolvido por uma característica de uma ilha, o Anel é o Anel e o Anel é o Anel. Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.
--	--	---

**Roteiro - sequência 1**

<b>Imagem</b> Cena de abertura: (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.	<b>Imagem</b> Ata 2 (Como o personagem tem suas responsabilidades? Como é sua experiência?) Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.	<b>Imagem</b> Ata 3 (Diretório: O espaço permanente o momento que o personagem se sente desconfortável?) Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.
--	---	--

**Roteiro - sequência 2**

<b>Imagem</b> Cena de abertura: (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.	<b>Imagem</b> Ata 2 (Como o personagem tem suas responsabilidades? Como é sua experiência?) Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.	<b>Imagem</b> Ata 3 (Diretório: O espaço permanente o momento que o personagem se sente desconfortável?) Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.
--	---	--

**Roteiro - sequência 3**

<b>Imagem</b> Cena de abertura: (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.	<b>Imagem</b> Ata 2 (Como o personagem tem suas responsabilidades? Como é sua experiência?) Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.	<b>Imagem</b> Ata 3 (Diretório: O espaço permanente o momento que o personagem se sente desconfortável?) Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.
--	---	--

**Scalaeta**

<b>Cena 1 sequência 1</b> O espaço de abertura e o espaço de abertura.	<b>Cena 2 sequência 1</b> Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.	<b>Cena 3 sequência 1</b> Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.
<b>Cena 4 sequência 1</b> O espaço de abertura e o espaço de abertura.	<b>Cena 5 sequência 1</b> Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.	<b>Cena 6 sequência 1</b> Frodo vai até a praia para descansar e pois, também paga um nome ao Lugano.

**Storyboard - Sequência 1**

<b>Cena 1</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 2</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 3</b> Storyboard: Imagem
<b>Cena 4</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 5</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 6</b> Storyboard: Imagem

**Storyboard - Sequência 2**

<b>Cena 1</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 2</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 3</b> Storyboard: Imagem
<b>Cena 4</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 5</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 6</b> Storyboard: Imagem

**Storyboard - Sequência 3**

<b>Cena 1</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 2</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 3</b> Storyboard: Imagem
<b>Cena 4</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 5</b> Storyboard: Imagem	<b>Cena 6</b> Storyboard: Imagem

## Argumento

Imagem



Quem?

Frodo

Imagem



Quando? (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)

Após a destruição do anel.

Imagem



O que?

Casa de veraneio  
Estilo de casa é  
toca.

Imagem



Porque? (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?)

Ele está cansado e precisa de férias para encontrar a paz, então ele pega um navio até Laguna.

Imagem

Onde?

Bairro Farol de  
Santa Marta,  
Laguna.  
Condomínio  
Cabo de Santa  
Marta.

Imagem

Como? (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)

Casa aconchegante e pequena respeitando as dimensões humanas dos Hobbits. Ela deve lembrar uma toca e ter muito contato com elementos naturais.

## Roteiro - sequência 1

Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Frodo vai até a plantação de um vizinho bolseiro junto de Sam

Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Chegam até a plantação e começam a colher couve-flor, cenouras, alfaces e outros vegetais agachados e encolhidos entre as plantas.

Imagem

**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Eles vão até lá para roubar hortaliças para comerem



Imagem

**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

O dono da plantação os encontra e eles saem correndo.

## Roteiro - sequência 2

Imagem

**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Frodo está lendo um livro em sua poltrona



Imagem

**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Frodo escuta uma batida na porta e vai até ela



Imagem

**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Frodo abre a porta e encontra Gandalf. Gandalf entra e os dois se abraçam



Imagem

**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Os dois sentam para conversar



## Roteiro - sequência 3

Imagem

**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Frodo vai até a cozinha



Imagem

**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Ele enche uma chaleira de água e coloca no fogão



Imagem

**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Ele pega algumas folhas que estavam em um pote e coloca em duas xícaras



Imagem

**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Ele pega a chaleira com água quente e coloca nas xícaras e dá um gole satisfeito :)



## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Chegam até a plantação e começam a colher couve-flor, cenouras, alfaces e outros vegetais agachados e encolhidos entre as plantas.

### Cena 2 sequência 1

Frodo vai até a plantação de um vizinho bolseiro junto de Sam

### Cena 3 sequência 1

Eles vão até lá para roubar hortaliças para comerem

### Cena 4 sequência 1

O dono da plantação os encontra e eles saem correndo.

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 2

Frodo escuta uma batida na porta e vai até ela

### Cena 2 sequência 2

Frodo abre a porta e encontra Gandalf, os dois se abraçam

### Cena 3 sequência 2

Frodo está lendo um livro em sua poltrona

### Cena 4 sequência 2

Gandalf entra e os dois conversam

### Cena 5 sequência 2

### Cena 6 sequência 2

## Scaleta

### Cena 1 sequência 3

Ele pega algumas folhas que estavam em um pote e coloca em duas xícaras

### Cena 2 sequência 3

Frodo vai até a cozinha

### Cena 3 sequência 3

Ele pega a chaleira com água quente e coloca nas xícaras e dá um gole satisfeito :)

### Cena 4 sequência 3

Ele enche uma chaleira de água e coloca no fogão

### Cena 5 sequência 3

### Cena 6 sequência 3

## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



#### Descrição/diálogos

Frodo e Sam estão indo até a plantação de um vizinho

### Cena 2



#### Descrição/diálogos

Ao chegarem se escondem para o vizinho não ver e começam a colher

### Cena 3



#### Descrição/diálogos

Frodo mostra a sam as hortaliças que ele colheu

### Cena 4



#### Descrição/diálogos

Frodo e Sam comem as hortaliças ferozemente

### Cena 5



#### Descrição/diálogos

O dono da plantação vê eles e então eles saem correndo

### Cena 6

#### Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 2

Cena 1



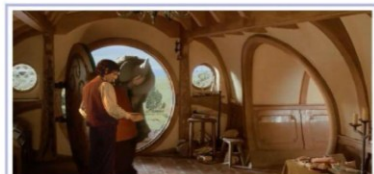
**Descrição/diálogos**  
Frodo está lendo um livro em seu quarto

Cena 2



**Descrição/diálogos**  
Frodo escuta uma batida na porta e vai até ela

Cena 3



**Descrição/diálogos**  
Frodo abre a porta e encontra Gandalf e o convidado para entrar

Cena 4



**Descrição/diálogos**  
Os dois se abraçam

Cena 5



**Descrição/diálogos**  
Os dois vão em direção à sala

Cena 6



**Descrição/diálogos**  
Eles sentam para conversar

## Storyboard - Sequência 3

Cena 1



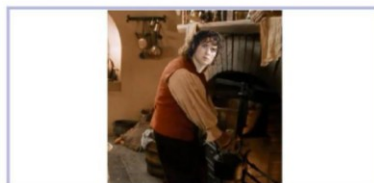
**Descrição/diálogos**  
Frodo vai até a cozinha

Cena 2



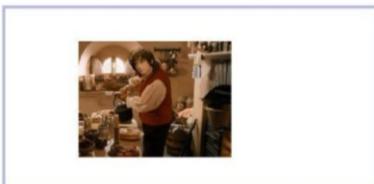
**Descrição/diálogos**  
Escuta a chaleira chiando e vai até ela

Cena 3



**Descrição/diálogos**  
Retira a chaleira do fogo

Cena 4



**Descrição/diálogos**  
Coloca água na xícara e finaliza o chá

Cena 5






**Descrição/diálogos**  
Senta ao lado da mesa e bebe seu chá feliz

Cena 6








**Descrição/diálogos**





# Grupo 1C - Filme "Totoro" (1988), personagem "Totoro"

<p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Totoro é uma criatura adorável, mágica e alegre que vive na floresta de uma propriedade rural, na cidade Tokorozawa em Sitama, em que as irmãs Mei e Satsuke se mudaram recentemente com seu pai. Essas irmãs acabam se tornando amigas das criaturas totoros (as quais só podem ser vistas por crianças) e vivendo aventuras, já que o pai delas trabalha muito e a mãe está internada no hospital com tuberculose.</p> <p><b>Família</b> Totoros</p> <p><b>Responsabilidade</b> Cuidar da fazenda</p> <p><b>Estudos</b> Não</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Cuidar dos amigos</p> <p><b>Medos</b> De perder os amigos</p> <p><b>Dados relevantes</b> Anda de Gatônibus e vive numa floresta mágica</p> <p><b>Traços positivos</b> Amigável e fofo</p> <p><b>Traços negativos</b> Não fala</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Quem?</b> Totoro</p> <p><b>O que?</b> Uma das criaturas mágicas</p> <p><b>Onde?</b> Uma casa rural em Sitama</p> <p><b>Quando?</b> Um dia qualquer da vida do personagem, mas sempre sendo Totoro</p> <p><b>Porquê?</b> Quer um lugar confortável próximo a casa para receber seus amigos que são sua família</p> <p><b>Como?</b> Como o tema será desenvolvido, quer seja a estratégia para estar conectado ao personagem, qual característica será a principal? A casa será o um elemento próximo a "Totoro" para criar uma conexão com a natureza e dar ênfase quando estiver próximo de um tempo quente.</p>	
<p><b>Roteiro - sequência 1</b></p> <p><b>Cena de abertura:</b> (Dêis estamos? Que momento é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?) Totoro vai à floresta com sua amiga Mei</p> <p><b>Ato 1:</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Totoro e Mei estão em busca de amigos invisíveis para fazer um dia de aniversário. Ela prometeram ter o bolo que ela quis</p> <p><b>Ato 2:</b> (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua responsabilidade?) Após achar em amoras, Mei acaba algumas para fazer bolo. Totoro começa a comer melancia. Ela come coisas que faz muito cuidado para não dar nada para ela, então se dá conta que não conseguiu se mexer.</p> <p><b>Ato 3:</b> (Dêis, o espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?) Totoro e Mei estão em busca de amigos invisíveis para fazer um dia de aniversário. Ela prometeram ter o bolo que ela quis</p>	<p><b>Roteiro - sequência 2</b></p> <p><b>Cena de abertura:</b> (Dêis estamos? Que momento é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?) Totoro e Mei estão em busca de amigos invisíveis para fazer um dia de aniversário. Ela prometeram ter o bolo que ela quis</p> <p><b>Ato 1:</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Totoro e Mei estão em busca de amigos invisíveis para fazer um dia de aniversário. Ela prometeram ter o bolo que ela quis</p> <p><b>Ato 2:</b> (Dêis, o espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?) Totoro e Mei estão em busca de amigos invisíveis para fazer um dia de aniversário. Ela prometeram ter o bolo que ela quis</p>	<p><b>Roteiro - sequência 3</b></p> <p><b>Cena de abertura:</b> (Dêis estamos? Que momento é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?) Totoro e Mei estão em busca de amigos invisíveis para fazer um dia de aniversário. Ela prometeram ter o bolo que ela quis</p> <p><b>Ato 1:</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Totoro e Mei estão em busca de amigos invisíveis para fazer um dia de aniversário. Ela prometeram ter o bolo que ela quis</p> <p><b>Ato 2:</b> (Dêis, o espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?) Totoro e Mei estão em busca de amigos invisíveis para fazer um dia de aniversário. Ela prometeram ter o bolo que ela quis</p>
<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 sequência 1</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 2 sequência 1</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 3 sequência 1</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 4 sequência 1</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 5 sequência 1</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 6 sequência 1</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p>	<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 sequência 2</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 2 sequência 2</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 3 sequência 2</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 4 sequência 2</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 5 sequência 2</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 6 sequência 2</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p>	<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 sequência 3</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 2 sequência 3</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 3 sequência 3</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 4 sequência 3</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 5 sequência 3</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 6 sequência 3</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p>
<p><b>Storyboard - Sequência 1</b></p> <p><b>Cena 1</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 2</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 3</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 4</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 5</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 6</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p>	<p><b>Storyboard - Sequência 2</b></p> <p><b>Cena 1</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 2</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 3</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 4</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 5</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 6</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p>	<p><b>Storyboard - Sequência 3</b></p> <p><b>Cena 1</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 2</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 3</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 4</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 5</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p> <p><b>Cena 6</b> MEI E TOTORO ESTÃO NA FLORESTA EM BUSCA DE AMIGOS INVISÍVEIS PARA FAZER UM DIA DE ANIVERSÁRIO. ELA PROMETERAM TER O BOLO QUE ELA QUIS</p>
<p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Totoro é uma criatura adorável, mágica e alegre que vive na floresta de uma propriedade rural, na cidade Tokorozawa em Sitama, em que as irmãs Mei e Satsuke se mudaram recentemente com seu pai. Essas irmãs acabam se tornando amigas das criaturas totoros (as quais só podem ser vistas por crianças) e vivendo aventuras, já que o pai delas trabalha muito e a mãe está internada no hospital com tuberculose.</p> <p><b>Família</b> Totoros</p> <p><b>Responsabilidade</b> Cuidar da fazenda</p> <p><b>Estudos</b> Não</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Cuidar dos amigos</p> <p><b>Medos</b> De perder os amigos</p> <p><b>Dados relevantes</b> Anda de Gatônibus e vive numa floresta mágica</p> <p><b>Traços positivos</b> Amigável e fofo</p> <p><b>Traços negativos</b> Não fala</p> <p><b>O que gosta</b> Dormir e comer</p> <p><b>O que não gosta</b> De brigas</p> 		

### Argumento

	<p><b>Quem?</b> Totoro</p>		<p><b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Na sua fase adulta, quando para de andar pelas florestas sem rumo</p>
	<p><b>O que?</b> Casa de veraneio estilo rustica</p>		<p><b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?) Quer um lugar confortável próximo a praia para receber seus amigos que são sua família</p>
	<p><b>Onde?</b> Laguna - SC, lote próximo a praia do farol de Santa Marta</p>		<p><b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) A casa será em um terreno próximo a "floresta" para fazer uma conexão com a natureza e dar privacidade quando ele precisar de um tempo sozinho</p>

### Roteiro - sequência 1

	<p><b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  Totoro vai a floresta com sua amiga Mei</p>		<p><b>Ato 2</b> (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  Após acharem as amoras, Mei colhe algumas para torta enquanto Totoro começa a comer muitas. Ele come tantas que fica muito cansado para andar de volta pra casa, então se deita no chão sem conseguir se mexer</p>
	<p><b>Ato 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  Totoro e Mei estão em buscas de amoras silvestres para fazer uma torta de amoras. Eles precisam achá-las e levá-las para casa</p>		<p><b>Ato 3</b> (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?) Satsuki vê que estão demorando muito para voltar, então chama o Gatônibus e eles buscam Totoro e Mei de volta pra casa salvos e prontos para fazer torta</p>

## Roteiro - sequência 2

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
Totoro e seus amigos estão andando na mata a caminho do lago



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Estão se preparando para pescar peixes para o jantar em família



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
Totoro tem um pouco de medo de água, fica apreensivo no começo, então apenas assiste enquanto seus amigos realizam a pescaria



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
Seus amigos conseguem pegar os peixes, voltam pra casa, fazem o jantar e comem tanto que todos acabam dormindo juntinhos no quintal

## Roteiro - sequência 3



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
Totoro e seus amigos estão no quintal observando o céu estrelado



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Enquanto estão observando as estrelas, Totoro e Mei acham um peão e resolvem brincar em cima dele pelo quintal



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
Eles giram tão rápido que saem voando com o peão nos pés e o guarda-chuva nas mãos pelo céu sob a luz do luar



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
Depois de um voo longo e cansativo, eles retornam ao quintal e tomam um chocolate quente antes de entrar em casa e dormir

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

MEI E TOTORO ENTRAM NO GATONIBUS DE NOITE E A SATSUKI PERGUNTA O QUE ACONTECEU PORQUE ELES ESTAVAM DEMORANDO MUITO PRA VOLTAR

### Cena 2 sequência 1

MEI FALA QUE CHAMOU O TOTORO PRA SAIR MAIS CEDO PRA BUSCAR AMORAS PRA FAZER TORTA

### Cena 3 sequência 1

ELES FORAM N A FLORESTA E ENCONTRARAM UM ENORME PÉ DE AMORAS. ENQUANTO MEI COLHIA ALGUMAS, TOTORO COMIA OUTRAS.

### Cena 4 sequência 1

QUANDO MEI SE DEU CONTA, TOTORO HAVIA COMIDO MUITAS AMORAS E ESTAVA MUITO CHEIO PRA SE MOVIMENTAR PARA IR EMBORA E ACABOU DORMINDO

### Cena 5 sequência 1

MEI NAO CONSEGUIU ACORDAR O TOTORO E ACABOU DORMINDO JUNTO E SÓ ACORDOU QUANDO ESCUTOU O BARULHO DO GATOONIBUS.

### Cena 6 sequência 1

ESTAVA MUITO TARDE E NINGUÉM FEZ A TORTA.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 2

TOTORO E SEU AMIGOS ESTÃO NO LAGO TENTANDO PESCAR PEIXE PARA COMER NA JANTA.

### Cena 2 sequência 2

TOTORO APARECE MUITO APREENSIVO E DISTANTE ENQUANTO SEUS AMIGOS SE DIVERTEM E PESCAM VÁRIOS PEIXES

### Cena 3 sequência 2

SEUS AMIGOS PERCEBEM QUE TOTORO ESTÁ ESTRANHO E TENTAM IDENTIFICAR O QUE ESTÁ O INCOMODANDO

### Cena 4 sequência 2

SEUS AMIGOS PERCEBEM QUE ELE ESTÁ OLHANDO FIXAMENTE E COM MEDO PARA A ÁGUA, MAS NÃO IMAGINAM QUE ELE TINHA MEDO DE ÁGUA, POIS, MAIS CEDO MA MATA, ELE ESTAVA SUPER FELIZ E ANIMADO.

### Cena 5 sequência 2

ELES TRANQUILIZAM O TOTORO E VÃO PARA CASA COMER OS PEIXES PESCADOS.

### Cena 6 sequência 2

## Scaleta

### Cena 1 sequência 3

TOTORO, MEI E SATSUKI APARECEM VOANDO COM UM GUARDA CHUVA NAS MÃOS E UM PEÃO NOS PÉS. AS MENINAS PARECEM ESTAR SE DIVERTINDO MUITO, MAS O TOTORO ESTÁ DESESPERADO.

### Cena 2 sequência 3

UMA CRIANÇA X OBSERVA O CÉU E VER TOTORO, MEI E SATSUKI VOANDO NO CÉU COM O PEÃO.

### Cena 3 sequência 3

A CRIANÇA OLHA ASSUSTADA E PENSA: OLHA! O MEU PEÃO QUE PERDI!

### Cena 4 sequência 3

TOTORO E AS MENINAS FINALMENTE ATERRISSAM E A CRIANÇA CHEGA PERTO PERGUNTANDO O QUE ACONTECEU

### Cena 5 sequência 3

SATSUKI EXPLICA QUE SAÍRAM PARA VER AS ESTRELAS, ACHARAM O PEÃO, ACABARAM RODANDO TANTO QUE SAÍRAM VOANDO.

### Cena 6 sequência 3

TODOS VÃO PARA CASA TOMAR UM CHOCOLATE QUENTE E RIEM DA HISTÓRIA.

## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



GATONIBUS APARECE EM PRIMEIRO PLANO EM ALTA VELOCIDADE SATSUKI (A QUAL FOI BUSCAR TOTORO E MEI) APARECE CHATEADA DENTRO DO ÔNIBUS E FALA: - O QUE DEU NA CABEÇA DE VOCÊS? O QUE ACONTECEU?

### Cena 2



- TOTORO, O QUE VOCÊ ACHA DE COLHER AMORAS? DISSE MEI TOTORO BALANÇA A CABEÇA FELIZ  
- DEPOIS PODEMOS FAZER TORTA DE AMORA!  
TOTORO FICA MUIT FELIZ

### Cena 3



MEI E TOTORO APARECEM NA FLORESTA CORRENDO EM LADOS OPOSTOS COLHENDO E CARREGANDO VÁRIAS AMORAS

### Cena 4



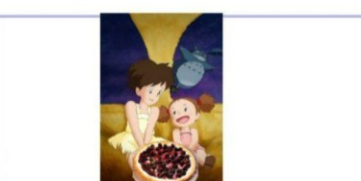
TOTORO COME AMORAS ESCONDIDO DA MEI

### Cena 5



MEI VÊ TOTORO DORMINDO COM A BARRIGA CHEIA E FALA:  
- TOTORO! AS AMORAS ERAM PRA TORTA! ACORDA!  
TOTORO SUSPIRA E CONTINUA DORMINDO  
A MEI BALANÇA ELE PARA IR EMBORA MAS SEM SUCESSO

### Cena 6



TOTORO, MEI E SATSUKI APARECEM NO FINAL COMENDO TORTA E RINDO DO ACONTECIMENTO

## Storyboard - Sequência 2

Cena 1



Totoro olha para água apreensivo enquanto seus amigos pescam peixes

Cena 2



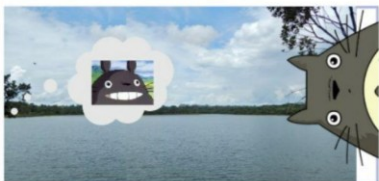
FOCO EM SEU ROSTO TOTALMENTE APAVORADO SÓ PENSANDO EM IR EMBORA

Cena 3



SATSUKI E MEI OLHAM PARA O ROSTO DE TOTORO TENTANDO ENTENDER O QUE ESTÁ ACONTECENDO COM ELE

Cena 4



PERCEBEM ELE ENCARANDO A ÁGUA COM MEDO E LEMRAM DE COMO ELE ESTAVA FELIZ MAIS CEDO QUANDO SAIRAM PRA PESCAR

Cena 5



PESCAM OS PEIXES PARA SEU AMIGO E VOLTAM PARA CASA PRA COMER NO JANTAR


Cena 6








Descrição/diálogos

# Grupo 1D - Filme "Kill Bill" (2006), personagem "Beatrix"



**BEATRIX MICHELLE KIDDO**

<b>Imagem</b>	<b>História breve</b>
	Beatrix Kiddo é a filha de Marc e Michelle Kiddo e a antiga parceira romântica do Bill. Ela é uma ex-integrante do <i>Deadly Viper Assassination Squad</i> e seu nome código era <i>Black Mamba</i> . Após seu retiro da carreira em assassinato, Beatrix decide começar uma nova vida junto a sua filha não nascida. No entanto, os amigos da Beatrix e seu parceiro romântico foram assassinados durante a prática do seu casamento. Beatrix recebeu um disparo na cabeça e jurou eterna vingança contra os membros do <i>Deadly Viper Assassination Squad</i> , os quais atentaram contra sua vida durante a prática do casamento.
<b>Traços positivos</b>	<b>Quem gosta</b>
Inteligência; poliglota; domínio de facas, espadas e armas de fogo; mestre em artes marciais; condição humana máxima.	Música, artes marciais, estar com sua família.
<b>Traços negativos</b>	<b>Quem não gosta</b>
Não tem piedade de ninguém.	A traição e estar em coma.



**Argumento**

<b>Imagem</b>	<b>Quando?</b>
	Pré e pós casamento entre Beatrix e o Tarantino e da realização da filha do casal. Beatrix está atualmente grávida e fica um mês para que sua filha nasça.
<b>Imagem</b>	<b>O que?</b>
	Paralelo (Qual a justificativa para o projeto de Lusa, porque o personagem precisa disso?)
<b>Imagem</b>	<b>Onde?</b>
	O casal decide experimentar a vida no subúrbio de Laguna Beach e pretende morar no Brasil e trabalhar uma casa própria e para, respectivamente na cidade de Laguna, Santa Catarina.
<b>Imagem</b>	<b>Como?</b>
	Como? (O que o personagem tem aqui, o que ele quer, o que ele precisa?)
<b>Imagem</b>	<b>Por quê?</b>
	Por quê? (Qual a justificativa para o projeto de Lusa, porque o personagem precisa disso?)



**Roteiro - sequência 1**

<b>Imagem</b>	<b>Cena de abertura:</b> (Início imediato) Que momento é esse? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?
	Beatrix e Tarantino vivem em Laguna durante o tempo de gravidez. Ela trabalha como professora.
<b>Imagem</b>	<b>Ato 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa disso?)
	O casal forma e preparando um local para receber, obedecendo para em um jantar local com amigos de Beatrix e Tarantino em Laguna.


**Roteiro - sequência 2**

<b>Imagem</b>	<b>Cena de abertura:</b> (Início imediato) Que momento é esse? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?
	Beatrix, uma mulher poliglota, decide trabalhar com o bebê de Beatrix e Tarantino em Laguna.
<b>Imagem</b>	<b>Ato 2</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa disso?)
	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.

**Roteiro - sequência 3**

<b>Imagem</b>	<b>Cena de abertura:</b> (Início imediato) Que momento é esse? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?
	Momento de chegada de Beatrix. Beatrix começa a trabalhar como professora e bem sucedido. Após terminar, ela volta para a academia para sua promoção.
<b>Imagem</b>	<b>Ato 3</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa disso?)
	No jantar, o casal dialoga da chegada de Beatrix ao local. Beatrix conversa com os amigos de Tarantino. O casal está feliz com a chegada de Beatrix e Tarantino. Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.

**Roteiro - sequência 4**

<b>Imagem</b>	<b>Cena de abertura:</b> (Início imediato) Que momento é esse? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?
	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.







**Scaleta**

<b>Cena 1 sequência 1</b>	<b>Cena 2 sequência 1</b>	<b>Cena 3 sequência 1</b>
O casal forma e preparando um local para receber, obedecendo para em um jantar local com amigos de Beatrix e Tarantino em Laguna.	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.
<b>Cena 4 sequência 1</b>	<b>Cena 5 sequência 1</b>	<b>Cena 6 sequência 1</b>
No jantar, o casal dialoga da chegada de Beatrix ao local. Beatrix conversa com os amigos de Tarantino. O casal está feliz com a chegada de Beatrix e Tarantino. Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.







**Scaleta**

<b>Cena 1 sequência 2</b>	<b>Cena 2 sequência 2</b>	<b>Cena 3 sequência 2</b>
Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.
<b>Cena 4 sequência 2</b>	<b>Cena 5 sequência 2</b>	<b>Cena 6 sequência 2</b>
Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.	Beatrix explica que ela deseja ensinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.







**Storyboard - Sequência 1**

<b>Cena 1</b>	<b>Cena 2</b>	<b>Cena 3</b>
		
<b>Cena 4</b>	<b>Cena 5</b>	<b>Cena 6</b>
		

**Storyboard - Sequência 2**


<b>Cena 1</b>	<b>Cena 2</b>	<b>Cena 3</b>
		
<b>Cena 4</b>	<b>Cena 5</b>	<b>Cena 6</b>
		

**Storyboard - Sequência 3**

<b>Cena 1</b>	<b>Cena 2</b>	<b>Cena 3</b>
		
<b>Cena 4</b>	<b>Cena 5</b>	<b>Cena 6</b>
		

**BEATRIX MICHELLE KIDDO**

**Imagem**



**História breve**

Beatrix Kiddo é a filha de Marc e Michelle Kiddo e a antiga parceira romântica do Bill. Ela é uma ex-integrante do *Deadly Viper Assassination Squad* e seu nome código era *Black Mamba*. Após seu retiro da carreira em assassinato, Beatrix decide começar uma nova vida junto a sua filha não nascida. No entanto, os amigos da Beatrix e seu parceiro romântico foram assassinados durante a prática do seu casamento. Beatrix recebeu um disparo na cabeça e jurou eterna vingança contra os membros do *Deadly Viper Assassination Squad*, os quais atentaram contra sua vida durante a prática do casamento.

**Traços positivos**

Inteligência; poliglota; domínio de facas, espadas e armas de fogo; mestre em artes marciais; condição humana máxima.

**O que gosta**

Música, artes marciais, estar com sua família.

**Traços negativos**

Não tem piedade de ninguém.

**O que não gosta**

A traição e estar em coma.

**Família**

**Pais:** Marc Kiddo e Michelle Kiddo  
**Filha:** B.B. Kiddo  
**Companheiro:** Bill  
**Comprometido:** Tommy Plympton

**Responsabilidade**

Vingar-se do *Deadly Viper Assassination Squad*.

**Estudos**

Artes marciais.

**Interesses/desejos**

Vivir em paz com a sua família.




**Medos**

Hospitais. Lugares fechados.

**Dados relevantes**


Ela consegue sobreviver extremas condições em razão da sua recuperação de saúde. Usa um traje de cor amarela com listras pretas e uma espada forjada por um grão ferreiro de Okinawa, Japão.

## Argumento

<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quem?</b></p> <p>Beatrix Kiddo</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)</p> <p>Prévio ao casamento entre Beatrix e Tommy e ao nascimento da filha do casal. A Beatrix está atualmente grávida e falta um mês para que sua filha nasca.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>O que?</b></p> <p>Casa de veraneio</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?)</p> <p>O casal deseja experimentar a vida no caluroso litoral brasileiro e pretende morar no Brasil e comprar uma casa próxima à praia, especificamente na cidade de Laguna, Santa Catarina.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Onde?</b></p> <p>No bairro Farol de Santa Marta em Laguna/SC.</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)</p> <p>Projetar uma casa que tenha um espaço destinado à <b>prática das artes marciais</b> e do combate de armas brancas. A casa deve contemplar um ambiente para a <b>filha</b> prestes a nascer e um ambiente destinado à <b>apreciação da música</b>, já que o casal trabalha em uma loja de venda de CDs musicais. Os espaços internos devem ser coloridos e desapegados da imagem de um hospital.</p>

## Roteiro - sequência 1

<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)</p> <p>Beatrix e Tommy chegam em Laguna durante uma viagem pelo litoral brasileiro.</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 2</b> (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)</p> <p>A Beatrix, uma mulher poliglota, decide interagir com a dona da padaria a qual atende o casal com um jeito caluroso.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)</p> <p>O casal faminto e procurando um local para comer, decidem parar em uma padaria local com samba ao vivo e degustar da culinária lagunense.</p>	<p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Ato 3</b> (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)</p> <p>Durante a conversa, a Beatrix, fissurada em artes marciais, descobre que o esposo da dona da padaria é dono de uma academia de artes marciais mixtas que fica do lado da padaria. A mulher decide levar o casal até a academia do esposo.</p>

## Roteiro - sequência 2

**Imagem**

**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)



O casal chega na academia e fala com o dono, um senhor forte e bastante humilde.

**Imagem**

**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)



O senhor leva ela até uma sala aberta com utensílios de luta, enquanto o Tommy fica conversando com a dona da padaria.

**Imagem**

**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)



A Beatrix explica que ela deseja treinar e aprender sobre as artes marciais do Brasil.

**Imagem**

**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)



Na sala, o senhor ensina rapidamente o básico das artes marciais brasileiras e deixa a Beatrix treinando.

## Roteiro - sequência 3

**Imagem**

**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)



Mesmo em estado de gravidez, Beatrix consegue fazer um treino rapidinho e bem aproveitado. Após terminar, ela volta para a padaria onde está seu prometido.

**Imagem**

**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)



O dono da academia, impressionado pela carisma e pela capacidade física da Beatrix, decide convidar ela a ser parte do seu time de artes marciais. Ela e o Tommy aceitam, pois eles gostaram bastante da cultura local e da cidade.

**Imagem**

**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)



Na padaria, o casal degusta da samba brasileira ao vivo enquanto conversa com os lagunenses. O casal está encantado com a cultura brasileira, principalmente por causa da música local e das técnicas brasileiras de artes marciais. Eles cogitam a ideia de comprar uma casa de veraneio em Laguna.

**Imagem**

**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)



Após se despedir dos nativos, Beatrix e Tommy decidem dar uma caminhada pela praia enquanto fantasiam com sua nova vida no litoral brasileiro.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

O casal chega em Laguna/SC de carro durante uma viagem de veraneio pelo litoral brasileiro.

### Cena 2 sequência 1

Eles chegam em Laguna com fome, pois foi uma viagem longa a que eles fizeram até aqui.

### Cena 3 sequência 1

O casal, atraído pelo cheiro de frutos do mar e pelo som contagioso de uma samba brasileira, decide comer em uma padaria com música ao vivo.

### Cena 4 sequência 1

Na padaria, a Beatrix decide conversar em português com a dona da padaria. Ao longo da conversa, a Beatrix descobre que o esposo da dona da padaria possui uma academia de artes marciais brasileiras.

### Cena 5 sequência 1

Após isso, a Beatrix pergunta para a mulher se poderia levar eles até a academia, pois a Beatrix tem o desejo em aprender sobre as artes marciais.

### Cena 6 sequência 1

A mulher decide levar o casal estrangeiro até a academia do seu esposo, que fica do lado da padaria.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 2

A dona da padaria leva o casal até a academia do seu esposo.

### Cena 2 sequência 2

Eles chegam na frente da academia, onde a mulher apresenta o casal estrangeiro a seu esposo.

### Cena 3 sequência 2

A Beatrix explica para o senhor que ela deseja aprender sobre as artes marciais do Brasil.

### Cena 4 sequência 2

O senhor leva o casal dentro da academia. O Tommy fica conversando com a mulher da padaria, enquanto sua comprometida vai com o dono da academia.

### Cena 5 sequência 2

O dono da academia leva a Beatrix até uma sala aberta, onde há inúmeros utensílios de luta corpo a corpo.

### Cena 6 sequência 2

Em sequencia, o senhor ensina o básico das artes marciais brasileira para a Beatrix e faz um treino com ela.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 3

Ainda em estado de gravidez, a Beatrix consegue realizar um treinamento bastante aproveitado.

### Cena 2 sequência 3

Após terminar, ela volta para a padaria, onde seu esposo está degustando um café e a samba ao vivo.

### Cena 3 sequência 3

O casal encontra-se encantado com a cultura local, principalmente pela música ao vivo e pelas artes marciais que são praticadas no Brasil. Eles cogitam a ideia de comprar uma casa de veraneio em Laguna.

### Cena 4 sequência 3

O dono da academia, impressionado pela capacidade física da Beatrix, decide convidar ela a ser parte do seu time de artes marciais em Laguna. O casal estrangeiro aceita o convite.

### Cena 5 sequência 3

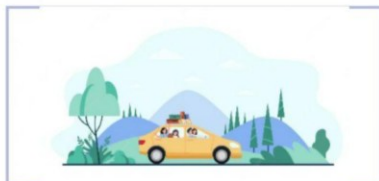
Após o horário comercial e uma tarde bem aproveitada, o casal decide dar uma caminhada pela praia do Farol de Santa Marta.

### Cena 6 sequência 3

Enquanto a Beatrix e o Tommy caminham pela praia, o casal começa a fantasiar sobre comprar uma casa de veraneio no bairro.

## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



#### Descrição/diálogos

O casal está viajando de carro por Laguna/SC.

### Cena 2



#### Descrição/diálogos

### Cena 3



#### Descrição/diálogos

### Cena 4



#### Descrição/diálogos

### Cena 5



#### Descrição/diálogos

### Cena 6



#### Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 2

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 3

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos


Cena 6



Descrição/diálogos

# Grupo 1E - Série “What We Do in the Shadows” (2019), personagem “Nandor”

### NANDOR



Nandor nasceu em 1262 no país de **Al Qolnidar**, o qual é agora o sul do Irã. Nandor era general no império otomano, presumivelmente após sua fundação em 1299. Ele diz que, nesse período tornou duas vezes o rio Eufrates em sangue. Nandor foi casado com 37 homens e mulheres de uma vez e amava 35 deles. Após se tornar vampiro, todos seus companheiros se cansaram de todo seu mal humor, o fato de dormir durante o dia e as bebedeiras de sangue e o deixaram. Eventualmente, o vampiro aprendeu a falar inglês e esqueceu a falar persa.

**Família:** 37 companheiras (mortas) 200.000 descendentes diretos

**Responsabilidade:** Conselho Vampírico

**Estudos:** Ele sabe hipnotizar, sabe ler e escrever, sabe alguns escantos.

**Interesses/desejos**  
Dominar Nova Iorque

**Medos:** Ser morto, Lobsomens, quebrar o código dos vampiros, ser morto pelo Barão.

**Dados relevantes**  
Ele consegue voar, hipnotizar, precisa de espaço pra se alimentar, não pode ter contato com a luz do dia, dorme em um caixão felpudo, já teve vontade de voltar a ser humano.

**Traços positivos**  
É engraçado, organizado e ingênuo com o mundo moderno.

**Traços negativos**  
É uma pessoa esquecida e narcisista.

### Argumento

Imagem	Quem?	Imagem	Quando?
	Nandor		O personagem vive em estabilidade, ou seja, não há nada incomum nessa fase da vida. Esse momento do arco, de Nova Iorque para Laguna tem um caráter casual, mudando em sua vida.
Imagem	O que?	Imagem	Porquê?
	Cena do Barão		É a sua tentativa subjetiva de investigar uma base do conselho vampírico.
Imagem	Como?	Imagem	Como?
	Após a cena 3, o personagem continua a prosseguir a sua investigação da base do Conselho Vampírico.		Prosegue a sua investigação sobre os outros membros, mas a sua investigação é muito extensa.

### Roteiro - sequência 1

Imagem	Cena de abertura:	Imagem	Ato 2
	Nandor e seus colegas estão na biblioteca, com Colin Robinson, planejando como encerrar uma festa de "compartilhamento de sangue".		Comença a brigar por não se decidirem e nesse momento chega Colin Robinson, que não foi convidado e começa a sugar a energia dos colegas.
Imagem	Ato 1	Imagem	Ato 3
	Estão decidindo por que festa vão pra anunciar virgins.		Eles dormem por ficarem sem energia depois da expulsão de Colin.

### Roteiro - sequência 2

Imagem	Cena de abertura:	Imagem	Ato 2
	Na hall de entrada da casa, Nandor e seu familiar estão com 3 virgens que estão a partir de dia.		Sem querer eles passam pelo lugar onde outros vampiros estão se alimentando e começam a lutar.
Imagem	Ato 1	Imagem	Ato 3
	Nandor quer se alimentar logo, mas os virgens estão desanimados com a casa. Nandor dá ordem e começa a se gabar da casa e comar suas habilidades.		Os vampiros acham pelo pouco e dizem: "nem um sobremesa".

### Roteiro - sequência 3

Imagem	Cena de abertura:	Imagem	Ato 2
	Nandor quer sair do campo (calças), mas seu familiar não está em casa.		Nandor sai de casa a procura do familiar e encontra que está de dia.
Imagem	Ato 1	Imagem	Ato 3
	As potências estão em questão a culpa para sair e se alimentar por não estar uma casa bonita por não decorarem que os vampiros.		Nandor se decide um vampiro que pode andar de dia, se alimentar de seu próprio sangue e começar a esquecer pessoas no nome da casa.

### Scaleta

Cena 1 sequência 1	Cena 2 sequência 1	Cena 3 sequência 1
Nandor está na sala com seu familiar e os convidados de sua festa de compartilhamento de sangue.	Eles decidem que precisam anunciar um lugar onde poderiam fazer sua bebedeira noturna.	Faltam cinco convidados a chegar por por não convidarem Colin e Colin.
Cena 4 sequência 1	Cena 5 sequência 1	Cena 6 sequência 1
Os seus amigos Colin estavam a ser expulso imediatamente da biblioteca.	Eles vão até ao novo espaço e começam a conversar sobre sua festa de compartilhamento de sangue.	Faltam cinco convidados a chegar por Colin não convidar Colin e Colin não convidar Colin.

### Scaleta

Cena 1 sequência 2	Cena 2 sequência 2	Cena 3 sequência 2
Nandor está na sala de entrada da casa, Nandor e seu familiar estão com 3 virgens que estão a partir de dia.	Quando o familiar se gabar a chegada de Colin a casa não tem energia, mas o familiar desanimado.	As virgens estão na casa, Nandor fica impaciente com a chegada de Colin e começa a lutar com elas.
Cena 4 sequência 2	Cena 5 sequência 2	Cena 6 sequência 2
Nandor quer se alimentar logo, mas os virgens estão desanimados com a casa. Nandor dá ordem e começa a se gabar da casa e comar suas habilidades.	Eles começam a brigar por não se decidirem e nesse momento chega Colin Robinson, que não foi convidado e começa a sugar a energia dos colegas.	Os virgens acham pelo pouco e dizem: "nem um sobremesa".

### Scaleta

Cena 1 sequência 3	Cena 2 sequência 3	Cena 3 sequência 3
Nandor quer sair do campo (calças), mas seu familiar não está em casa.	Os vampiros acham pelo pouco e dizem: "nem um sobremesa".	Quando o familiar se gabar a chegada de Colin a casa não tem energia, mas o familiar desanimado.
Cena 4 sequência 3	Cena 5 sequência 3	Cena 6 sequência 3
As potências estão em questão a culpa para sair e se alimentar por não estar uma casa bonita por não decorarem que os vampiros.	Eles vão até ao novo espaço e começam a conversar sobre sua festa de compartilhamento de sangue.	Faltam cinco convidados a chegar por Colin não convidar Colin e Colin não convidar Colin.

### Storyboard - Sequência 1

Cena 1	Cena 2	Cena 3
Cena 4	Cena 5	Cena 6


### Storyboard - Sequência 2

Cena 1	Cena 2	Cena 3
Cena 4	Cena 5	Cena 6

### Storyboard - Sequência 3

Cena 1	Cena 2	Cena 3
Cena 4	Cena 5	Cena 6

## NANDOR



**Família:** 37 companheiras (mortas) 200,000 descendentes diretos

**Responsabilidade:** Conselho Vampírico

**Estudos:** Ele sabe hipnotizar, sabe ler e escrever, sabe alguns escantos.

**Interesses/desejos**  
Dominar Nova Iorque

**Medos:** Ser morto, Lobsomens, quebrar o código dos vampiros, ser morto pelo Barão.

**Dados relevantes**  
Ele consegue voar, hipnotizar, precisa de espaço pra se alimentar, não pode ter contato com a luz do dia, dorme em um caixão felpudo, já teve vontade de voltar a ser humano.

**Traços positivos**

É engraçado, organizado e ingênuo com o mundo moderno.

**O que gosta**







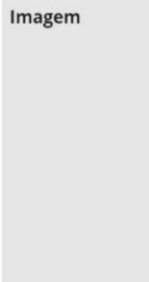


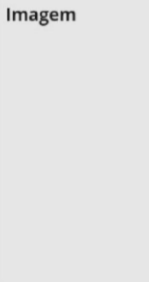
Estar no comando e sangue

**Traços negativos**

É uma pessoa esquecida e narcisista.

**O que não gosta**

Luz do dia e do colega de casa Colin Robinson

<b>Argumento</b>			
<b>Imagem</b> 	<b>Quem?</b> Nandor	<b>Imagem</b> 	<b>Quando?</b> O personagem vive em estabilidade, ou seja, não há nada relevante nessa fase da vida. Essa mudança de ares, de Nova Iorque para Laguna certamente causará mudanças em sua vida.
<b>Imagem</b> 	<b>O que?</b> Casa de Praia	<b>Imagem</b> 	<b>Porque?</b> A casa tem o objetivo de instaurar uma base do conselho vampírico
<b>Imagem</b> 	<b>Onde?</b> Laguna - SC, no loteamento próximo a praia do farol de Santa Marta	<b>Imagem</b> 	<b>Como?</b> Protegendo a casa com vegetação inibindo olhares externos. Local a casa mais próximo a mata existente.
<b>Roteiro - sequência 1</b>			
<b>Imagem</b> 	<b>Cena de abertura:</b>  Nandor e seus colegas estão na biblioteca, sem Colin Robson, planejando como encontrar uma fonte de "comida" em Laguna.	<b>Imagem</b> 	<b>Ato 2</b>  Começam a brigar por não se decidirem e nesse momento chega Colin Roberts, que não foi convidado e começa a sugar a energia dos colegas.
<b>Imagem</b> 	<b>Ato 1:</b>  Estão decidindo pra que festa vão pra arrumar virgens	<b>Imagem</b> 	<b>Ato 3</b>  Eles dormem por ficarem sem energia depois da explicação do Colin

## Roteiro - sequência 2

<p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Cena de abertura:</b></p> <p>No hall de entrada da casa, Nandor e seu familiar estão com 2 virgens que serão o jantar do dia.</p>	<p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Ato 2</b></p> <p>Sem querer eles passam pelo lugar onde outros vampiros estão se alimentando e tentam disfarçar</p>
<p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Ato 1</b></p> <p>Nandor quer se alimentar logo, mas os virgens estão deslumbrados com a casa. Nandor se distrai e começa a se gabar da casa e contar suas histórias.</p>	<p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Ato 3</b></p> <p>Os vampiros olham pela porta e dizem: hmmm sobremesa!</p>

## Roteiro - sequência 3

<p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Cena de abertura:</b></p> <p>Nandor quer sair da cama (caixão), mas seu familiar não está em casa.</p>	<p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Ato 2</b></p> <p>Nandor sai de casa a procura do familiar e esquece que está de dia</p>
<p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Ato 1</b></p> <p>Ao perceber isso ele quebra o caixão para sair. E ao procurar por ele acha uma nota deixada por ele dizendo que foi embora.</p>	<p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Ato 3</b></p> <p>Nandor se descobre um vampiro que pode andar de dia, se distrai de seu objetivo inicial e começa a capturar pessoas ao redor da sua casa.</p>

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Nandor está na sala com seu familiar se queixando de não haver mais estoque de "comida" no porão.

Então Nandor manda Guillermo chamar seus colegas para uma reunião na biblioteca.

### Cena 2 sequência 1

Eles decidem que precisam encontrar um lugar onde pudessem fazer seu banquete noturno.

### Cena 3 sequência 1

Então eles começam a discutir por por não concordarem sobre nada.

### Cena 4 sequência 1

Do seu quarto Colin escuta o que está acontecendo na biblioteca.

### Cena 5 sequência 1

Ele vai até seus colegas e começa a questionar sobre eles nunca incluírem ele em nenhuma reunião.

Ele fica fazendo um longo discurso como de costume.

### Cena 6 sequência 1

Então todos no cômodo acabam ficando sem energia.

Colin volta para seu quarto satisfeito pela refeição da noite.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 2

Nandor está inquieto no hall de entrada esperando seu familiar trazer o jantar

### Cena 2 sequência 2

Quando o familiar e o jantar chegam na frente da casa eles ouvem gritos, mas o familiar desconversa.

### Cena 3 sequência 2

Ao entrar na casa, Nandor fica inquieto para comer logo. Mas os virgens ficam deslumbrados com a casa.

### Cena 4 sequência 2

Então Nandor se distrai e começa a contar suas histórias sem perceber que estava indo para a área de alimentação dos vampiros.

### Cena 5 sequência 2

Eles chegam na frente de uma porta que estava aberta e nandor fica de costas, enquanto dentro da sala seus colegas vampiros estão se alimentando.

### Cena 6 sequência 2

Os virgens olham a cena e ficam apavorados. Os vampiros de dentro da sala percebem o que aconteceu e dizem: hmmm sobremesa?

## Scaleta

### Cena 1 sequência 3

Nandor quer sair da cama (caixão), mas seu familiar não está em casa.

### Cena 2 sequência 3

Ele bate e grita no caixão. Colin Robinson entra no quarto e começa a sugar a energia de Nandor, enquanto ele está preso e pedindo ajuda.

### Cena 3 sequência 3

Depois de se divertir Colin sai correndo percebendo que Nandor havia adormecido sem energia

### Cena 4 sequência 3

Quando acorda, Nandor então quebra o caixão e sai a procura do familiar com muita raiva

### Cena 5 sequência 3

Ao chegar na sala, ele encontra uma nota que o familiar deixou. Enfurecido, ele vai para fora da casa e não percebe que está de dia.

### Cena 6 sequência 3

Nandor se descobre um vampiro que pode andar de dia, se distrai de seu objetivo inicial e começa a capturar pessoas ao redor da sua casa.

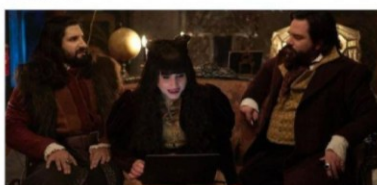
## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 2

Cena 1



Cena 2



Cena 3



Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 3

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



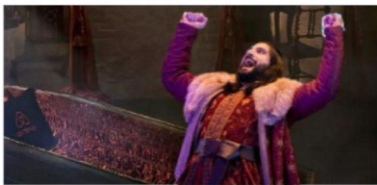
Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos



## Argumento



**Quem?**  
Paul, o Et Fugitivo.



**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)

Momento da sua vida em que esta jovem e trabalhando para o governo americano.



**O que?**  
Casa Móvel (motorhome)



**Porque?** (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?)

Tem o intuito do personagem se conectar com a natureza viajando e ao mesmo tempo socializar com suas festas (musica eletrônica?).



**Onde?**  
Laguna - SC

**Imagem**

**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)

Trazer ideias projetuais para a personalidade sociável e festeira do personagem que usem a tecnologia extraterrestre, influenciando sua memória afetiva de seu planeta natal. Ao mesmo tempo que ele difunda a cultura alien por onde passa.

## Roteiro - sequência 1



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Em um terreno aberto na área externa do trailer. O personagem esta sentado ao lado de uma mesa se preparando para bolar um beck.



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

O personagem pega seu isqueiro para acender seu beck e logo da um tragada, que em seguida cobre a cena com fumaça.



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

O motivo se da pela sensação que o personagem tem ao fumar um e ficar chapado.



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Houve apenas modificação olfativa do espaço, com o personagem totalmente relaxo pelo efeito da maconha.

## Roteiro - sequência 2



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Área externa com varias pessoas curtindo uma festa noturna iluminações penduradas nas árvores.



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

O personagem está socializando, bebendo e se divertindo em uma festa ofertada por ele.



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

É trazer divertimento para o personagem e seus colegas. Ofertar muita bebida, drogas e experiências inesquecíveis.



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

O espaço foi totalmente alterado, deixando um espaço sujo de pós festa. O personagem se sente acabado com ressaca.

## Roteiro - sequência 3



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Em uma praia isolada, no entardecer da noite. O personagem esta com seus amigos mais próximos em um acampamento.



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

O personagem acende um lareira e oferece marshmallow para comer com seus colegas enquanto conversam.



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Momento de paz do personagem, onde ele pode desfrutar da natureza e da companhia de seus amigos com músicas do seu violão.



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

O espaço fica apenas com marcas da fogueira apaga.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Personagem esta parado e do nada sente a sensação de fumar um e ficar chapado.  
| rosto do personagem enquadrado na cena com cara de paisagem |

### Cena 2 sequência 1

Em um terreno aberto na área externa do trailer. O personagem esta sentado ao lado de uma mesa se preparando para bolar um beck.  
| cena mostrando a perspectiva da varanda e o personagem |

### Cena 3 sequência 1

O personagem pega seu isqueiro para acender seu beck e logo da um tragada, que em seguida cobre a cena com fumaça.  
| closeup do perfil do personagem |

### Cena 4 sequência 1

Houve apenas modificação olfativa do espaço, com o personagem totalmente relaxo pelo efeito da maconha.

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 2

O personagem se sente acabado com ressaca. O espaço foi totalmente alterado, deixando um espaço sujo de pós festa.  
| Câmera sofre efeito de transição para remeter memórias |

### Cena 2 sequência 2

O personagem está lembrando da festa: socializando, bebendo e se divertindo em uma festa ofertada por ele.  
| Espaço barulhento de musica alta e muita fumaça - câmera num plano elevado |

### Cena 3 sequência 2

Lembra do divertimento que teve personagem e de seus colegas. Ofertou muita bebida, drogas e experiências inesquecíveis.  
| Cena do personagem paquerando com uma convidada da festa |

### Cena 4 sequência 2

Área externa com varias pessoas curtindo uma festa noturna iluminações penduradas nas árvores.  
| Movimento circular da câmera mostrando o espaço geral |

### Cena 5 sequência 2

### Cena 6 sequência 2

## Scaleta

### Cena 1 sequência 3

Em uma praia isolada, no entardecer da noite, o personagem acende um lareira e oferece marshmallow para comer com seus colegas enquanto conversam.  
| cena começa na lareira e a câmera vai se afastando para mostrar a roda de amigos |

### Cena 2 sequência 3

O personagem esta com seus amigos mais próximos em um acampamento.  
| cena se afasta mais para mostrar o luar com ruído de risadas ao fundo |

### Cena 3 sequência 3

Momento de paz do personagem, onde ele pode desfrutar da natureza e da companhia de seus amigos com musicas do seu violão.  
| closeup no personagem para mostra-lo tocando o violão com efeito de desfoque |

### Cena 4 sequência 3

O espaço fica apenas com marcas da fogueira apaga.  
| cena final no amanhecer mostrando a fogueira quase apagada |


### Cena 5 sequência 3

### Cena 6 sequência 3

# Grupo 2A - Filme "Senhor dos Anéis" (2001), personagem Gandalf

**Nome, idade, etc**

**Imagem**



**Sobre (história breve)**

Gandalf, o Cinzento, mais tarde conhecido como Gandalf, o Branco também chamado de Olórin, Tharkun e Mithrandir é um Mago, ou Istari, tem aproximadamente 24.000 anos, e veio do Oeste na Terceira Era para combater Sauron. Gandalf acompanhou a Thorin II Escudo de Carvalho na missão para recuperar Erebor e mais tarde foi um membro da Sociedade do Anel.

**Família**

Mago Istari, pertencente à raça dos Maiar, espírito angelical do mundo tolkieniano

**Responsabilidade**

É um homem sábio e respeitoso. Ele sempre reconforta seus parceiros e é reconhecido por ser uma pessoa calorosa e cheia de amor.

**Estudos**

Magia, pode criar luz através do cajado, criar fogo, poderes telepáticos e telecinéticos

**Interesses/desejos**

Força das trevas, Balrog

**Medos**

Força das trevas, Balrog

**Dados relevantes**

**Traços positivos**

Sábio, compassivo, poderoso, amigável

...

**Traços negativos**

Atrasado

**O que gosta**

cachimbo, fogos de artifício, seus amigos hobbits, andar a cavalo. conversar, natureza, livros, história.

**O que não gosta**

Trevas, Sauron, orcs

**Argumento**

**Imagem** **Quem?** **Imagem**

**Imagem** **Imagem** **Imagem**

**Imagem** **Imagem** **Imagem**

**Imagem** **Imagem** **Imagem**

**Roteiro - sequência 1**

**Imagem** **Imagem** **Imagem**

**Roteiro - sequência 1**

**Imagem** **Imagem** **Imagem**

**Roteiro - sequência 1**

**Imagem** **Imagem** **Imagem**

**Scaleta**

**Cena 1 sequência 1** **Cena 2 sequência 1** **Cena 3 sequência 1**

**Cena 4 sequência 1** **Cena 5 sequência 1** **Cena 6 sequência 1**

**Scaleta**

**Cena 1 sequência 1** **Cena 2 sequência 1** **Cena 3 sequência 1**

**Cena 4 sequência 1** **Cena 5 sequência 1** **Cena 6 sequência 1**

**Scaleta**

**Cena 1 sequência 1** **Cena 2 sequência 1** **Cena 3 sequência 1**

**Cena 4 sequência 1** **Cena 5 sequência 1** **Cena 6 sequência 1**

**Storyboard - Sequência 1**

**Cena 1** **Cena 2** **Cena 3**

**Cena 4** **Cena 5** **Cena 6**

**Storyboard - Sequência 1**

**Cena 1** **Cena 2** **Cena 3**

**Cena 4** **Cena 5** **Cena 6**

**Storyboard - Sequência 1**

**Cena 1** **Cena 2** **Cena 3**

**Cena 4** **Cena 5** **Cena 6**

## Argumento

### Imagem



### Quem? Gandalf

### Imagem



**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)  
Quando ainda é Gandalf o cinzento, antes de visitar seu amigo Bilbo (no primeiro filme "A sociedade do Anel")

### Imagem



**O que?**  
Casa de pedra, que remeta a elementos naturais. O personagem gosta de estar em jardins, espaços que remetam a tranquilidade como o Condado.

### Imagem



**Porque?** (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?)  
Gandalf é um peregrino, porém necessita de um lugar para guardar seus pertences de mago. Algum refúgio escondido na floresta, mas que esteja próximo dos seus amigos hobbits, a quem ele dedica sua produção de fogos de artifício. É como um dos pontos em que Gandalf vai fazer uma parada.

### Imagem



**Onde?**  
Quilombo- acesso pela lagoa do Imarui

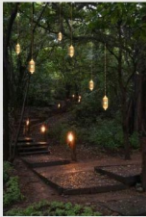
### Imagem



**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar Conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)  
Focado na natureza, com a utilização de elementos naturais, com espaço de fogueira para reuniões. O espaço escolhido proporciona maior privacidade para um mago, mas também está rodeado por um vilarejo e próximo dos hobbits. Uma parte da casa tem que ser um pouco mais alta, para ele visualizar possíveis "inimigos" que se aproximem da sua casa e da vila dos hobbits (Condado).

## Roteiro - sequência 1

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

O mago chega por uma "trilha" escondida na floresta, que só pode ser vista quando ele acende as luzes que ficam no chão e pendurada nas árvores.

### Imagem

**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Subindo a trilha do morro, se depara com o jardim e o estabulo, o qual tem uma área de fogo, onde Gandalf se reúne com amigos, fazendo uma alusão a suas viagens, na hora onde todos se reúnem ao redor da fogueira.

É importante que sua residência seja escondida para nenhuma outra pessoa ter acesso ao lugar onde Gandalf guarda seus itens e segredos. Orcs não são muito inteligentes então não conseguiriam passar pela trilha, já seus amigos Hobbits tem conexão com o lugar então conseguiriam facilmente chegar onde Gandalf reside.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Ele precisa seguir a trilha para chegar até sua área de fogo e ao estabulo de seus cavalos e dos seus companheiros. No espaço também tem um orto o qual Gandalf deixa seus frutos crescerem.

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

A Sequência se trata sobre um local de transição de espaços, então durante a trilha ele se sente em segurança, uma vez que é o unico capaz de achar sua casa.

## Roteiro - sequência 1

### Imagem

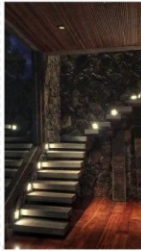


**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Subindo um pouco mais, chegamos na fachada da casa, um lugar rústico de pedra e madeira pode ser visto. A estética pensada condiz com o usuário.

A casa tem dois andares, em um está a cozinha e no outro o quarto com o banheiro.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Subindo as escadas ele vai para o quarto, pois precisa de um lugar para descansar depois de suas viagens, pois fica muito cansado após salvar a idade média das trevas.

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Abrindo a porta se depara com a cozinha, área onde tem temperos, utensílios e panelas. O espaço tem uma lareira e uma mesa, pode ser um pouco empoeirado, mas sempre que Gandalf chega consegue dar uma leve limpada no espaço.

Pode ser um espaço pouco utilizado, já que Gandalf vive em suas viagens, mas o tempo que passa sozinho precisa cozinhar para se alimentar.

### Imagem

**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Se sente cansado, mas prazeroso pois conseguiu salvar a idade média, e agora vai ter o seu tempo de descanso em silêncio em sua casa.

## Roteiro - sequência 1



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

No alto da montanha, existe um último espaço, o lugar onde faz seus fogos de artifício, poções, feitiços, é também um espaço de biblioteca, para estudos.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Precisa estudar seus feitiços, para aprimorar seus dons e os deixar mais fortes, além de testar os fogos de artifícios levando alegria para as crianças dos bairros vizinhos.

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

O espaço no alto da montanha é um lugar perfeito para observar o mundo a sua volta, como fica no alto é perfeito para testar seus fogos de artifício sem chamar a atenção, ficando atrás de uma montanha.

### Imagem

**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Na biblioteca ele fica horas e horas lendo seus livros de feitiços e espiarecendo sua mente e descansando o corpo, além de fazer companhia para a sua águia.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Todas as manhãs ele vai até a villa para visitar seus amigos e aproveitar para ir as feiras comprar seus alimentos. Nesse ato ele já leva muito brinquedos para as crianças carente do local, pois ama crianças (que lembram seus queridos amigos hobbits).

### Cena 2 sequência 1

Após visitar seus amigos e presentear as crianças, Gandalf vai em direção a sua casa que fica no alto da montanha, um lugar calmo e aconchegante, uma vez que sua casa é feita de pedras, madeira e revestida com vegetação.

### Cena 3 sequência 1

Até chegar a sua casa, ele passa por uma bella trilha iluminada o que faz lembrar o fogo, elemento que ele gosta muito. Mas antes de chegar até a sua casa ele passa por um lareira externa e ao lado está seu estabulo, e prende seu cavalo para que o mesmo não se perca e descanse.

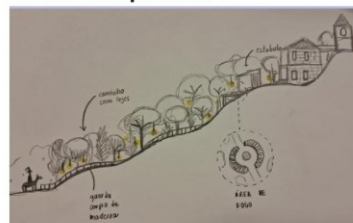
### Cena 4 sequência 1

Como ja dito, Gandalf gosta muito de fogo, e com isso passa horas e horas do seu dia olhando da janela de sua pequena cozinha, assim também pode observar seus cavalos no estabulo de madeira, lugar preferido para desfrutar do seu cachimbo.

### Cena 5 sequência 1

Quando chega em casa, Gandalf vai direto para o seu quarto que fica na parte superior de sua residência.

### Cena 6 sequência 1



## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Por gostar muito de visitar os amigos e por ser uma viagem muito longa. quando ele chega em casa, aproveita para tomar um belo café em sua cozinha em frente ao seu fogão a lenha, e depois disso ele sobe para o seu quarto.

### Cena 2 sequência 1

Em seu quarto ele aproveita para descansar em sua cama elevada, e super quentinha e aconchegante.

### Cena 3 sequência 1

Após algumas horas de descanso, ele desce as escadas e vai até o seu lugar favorito, que é a biblioteca (ou melhor, seu escritório).

### Cena 4 sequência 1

Até chegar na biblioteca, Gandalf anda mais uns metros a pé por um caminho que o leva até onde ele faz suas experimentações de fogos de artifício.

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Quando chega na biblioteca sempre encontra sua águia e ali ele fica a maioria do seu tempo.

### Cena 2 sequência 1

Essa biblioteca possui dois pavimentos pois ele tem muitos livros e é feita de madeira, com grandes prateleira para comportar as necessidades dele, pois ele é muito inteligente e ama ler.

### Cena 3 sequência 1

Seu assunto favorito dos livros são os de feitiços e assuntos místicos. Na sua biblioteca tem uma varanda que o possibilita olhar o mar e o bairro dos seus amigos humanos.

### Cena 4 sequência 1

Após passar o dia na biblioteca, ele desce e vai em direção a sua casa para que possa descansar e no outro dia ele levantar cedinho e ir na villa buscar seus alimentos e visitar as crianças.

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



Descrição/diálogos



### Cena 2



Descrição/diálogos

### Cena 3



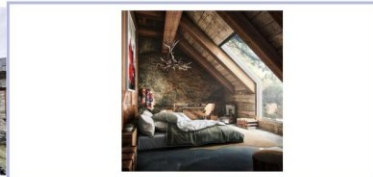
Descrição/diálogos

### Cena 4



Descrição/diálogos

### Cena 5



Descrição/diálogos

### Cena 6



Descrição/diálogos

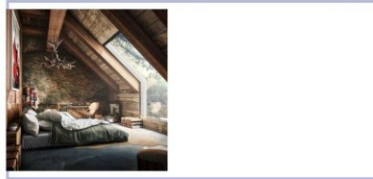
## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



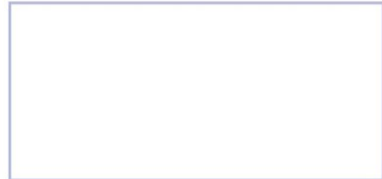
Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

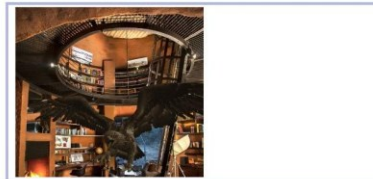
## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



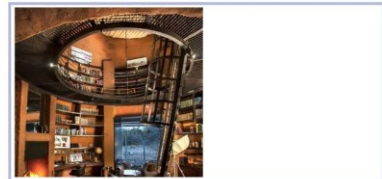
Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

# Grupo 2B - Série animada “Avatar: A Lenda de Aang” (2005), personagem “Aang”;

### Argumento

**Imagem** Quem? Aang (Appa e Momo)

**Quando?** Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado? Logo depois de Rei Fênix e acabar a restauração das quatro nações, Aang é nômade e não tinha uma moradia fixa.

**O que?** Cena inspirada nos tempos das histórias do Ar

**Porque?** Qual a justificativa para o projeto da cena, porque o personagem precisa disso? Como os tempos do ar foram destruídos, Aang precisa de um novo lar para se restaurar e ensinar outros doadores. É importante criar uma referência espiritual para encorajar aqueles que se tornaram líderes das nações após suas restaurações. É necessário que sua nova casa seja isolada ou parcialmente isolada do restante da civilização.

**Onde?** Favela de Santa Maria

**Como?** Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectado ao personagem. Qual característica será a principal? Presença nos quatro elementos, espaço para meditação e encontro de amigos, restauração de uma natureza para conexão direta com a natureza. Local para meditação e ensino de técnicas de bending.

### Aang, 112 anos (passou 100 congelado), Nômade do Ar

**Imagem** Sobre história breve

Iniciou seu treinamento como Avatar antes do tempo correto e acabou se assustando. Fugiu de seu templo e acabou congelado por 100 anos em um iceberg. Foi encontrado pelos irmãos Sokka e Katara, com quem posteriormente aprende a dominar seu segundo elemento, água. Partem então para a nação da terra em busca de um mestre para dominar seu elemento oposto (fogo), onde encontram Toph. Sua grande missão é trazer de volta o equilíbrio ao mundo derrotando Ozai, Senhor do Fogo, que começou a guerra assim que o avatar sumiu para conquistar as quatro nações. Após a derrota do Rei Fênix, inicia um relacionamento amoroso com Katara e posteriormente tem três filhos, Bumi (em homenagem a um velho amigo), Kya (doadora de água) e Tenzin (doador de ar).

**Traços positivos**

- Pacifista
- Altruísmo e compaixão
- Humor/alegria
- Sabedoria

**O que gosta**

- Brincadeiras
- Animais
- Cultura e tradição
- Meditação

**O que não gosta**

- Conflitos
- Violência
- Desrespeito com a natureza

**Família**

Casa-se com Katara e tem três filhos.

**Responsabilidade**

Trazer de volta e manter o equilíbrio entre as quatro nações.

**Estudos**

Domina os quatro elementos e consegue acessar o mundo dos espíritos

**Interesses/desejos**

- Dominar os quatro elementos
- Aprender sobre outras culturas/tradições

**Medos**

- Culpa pelo seu passado (perder quem ama)
- Falhar como Avatar ou ficar preso no Estado Avatar
- Se deixar levar pela raiva e violência

**Dados relevantes**

- É vegetariano (cozinha e jardins)
- Possui dois pets: Momo (um lêmure) e Appa (bisão voador)
- Desapegado de bens materiais
- Não mata ninguém
- Avatar mais novo
- Conexão com a natureza
- Espaço para treinos e práticas espirituais

### Roteiro - Sequência 1

**Imagem** Cena de abertura: (Onde estamos?) Que lugar é este? O que está acontecendo? Como sua história se desenvolve? Como sua história se desenvolve? Como sua história se desenvolve?

**Imagem** Cena 1 (Como o personagem tem suas memórias da infância?) Como é sua infância? Como é sua infância? Como é sua infância?

**Imagem** Cena 2 (Qual o motivo da ação?) O que o personagem precisa fazer? O que o personagem precisa fazer? O que o personagem precisa fazer?

**Imagem** Cena 3 (Dinheiro, O espaço permanece o mesmo?) Como o personagem se sente? Como o personagem se sente? Como o personagem se sente?

### Roteiro - Sequência 2

**Imagem** Cena de abertura: (Onde estamos?) Que lugar é este? O que está acontecendo? Como sua história se desenvolve? Como sua história se desenvolve? Como sua história se desenvolve?

**Imagem** Cena 1 (Como o personagem tem suas memórias da infância?) Como é sua infância? Como é sua infância? Como é sua infância?

**Imagem** Cena 2 (Qual o motivo da ação?) O que o personagem precisa fazer? O que o personagem precisa fazer? O que o personagem precisa fazer?

**Imagem** Cena 3 (Dinheiro, O espaço permanece o mesmo?) Como o personagem se sente? Como o personagem se sente? Como o personagem se sente?

### Roteiro - Sequência 3

**Imagem** Cena de abertura: (Onde estamos?) Que lugar é este? O que está acontecendo? Como sua história se desenvolve? Como sua história se desenvolve? Como sua história se desenvolve?

**Imagem** Cena 1 (Como o personagem tem suas memórias da infância?) Como é sua infância? Como é sua infância? Como é sua infância?

**Imagem** Cena 2 (Qual o motivo da ação?) O que o personagem precisa fazer? O que o personagem precisa fazer? O que o personagem precisa fazer?

**Imagem** Cena 3 (Dinheiro, O espaço permanece o mesmo?) Como o personagem se sente? Como o personagem se sente? Como o personagem se sente?

### Scaleta

**Cena 1 sequência 1**

Appa está ansioso pelo seu bisneto porque ele está chegando de volta, quando ele chega ele encontra o Appa, ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 2 sequência 1**

Com o barulho Aang percebe que o Appa não consegue se adaptar ao novo mundo e ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 3 sequência 1**

Depois de vermos Aang, percebemos que ele está ansioso no novo mundo e ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 4 sequência 1**

De Aang, ele está ansioso pelo seu bisneto porque ele está chegando de volta, quando ele chega ele encontra o Appa, ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 5 sequência 1**

Com o barulho Aang percebe que o Appa não consegue se adaptar ao novo mundo e ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 6 sequência 1**

Depois de vermos Aang, percebemos que ele está ansioso no novo mundo e ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

### Scaleta

**Cena 1 sequência 2**

Inicia a vida de Aang na sua ilha de isolamento do dia, vamos colocar pra frente a meditação, então ele vai para seu templo de meditação e começa a se conectar.

**Cena 2 sequência 2**

Como a vida de Aang na sua ilha de isolamento do dia, vamos colocar pra frente a meditação, então ele vai para seu templo de meditação e começa a se conectar.

**Cena 3 sequência 2**

Após a meditação, ele começa a se conectar com a natureza e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 4 sequência 2**

Inicia a vida de Aang na sua ilha de isolamento do dia, vamos colocar pra frente a meditação, então ele vai para seu templo de meditação e começa a se conectar.

**Cena 5 sequência 2**

Como a vida de Aang na sua ilha de isolamento do dia, vamos colocar pra frente a meditação, então ele vai para seu templo de meditação e começa a se conectar.

**Cena 6 sequência 2**

Após a meditação, ele começa a se conectar com a natureza e ele se sente um pouco perdido.

### Scaleta

**Cena 1 sequência 3**

Diversos observamos as atividades praticadas por Aang para aperfeiçoar suas técnicas. Cada período em sua rotina pode ser dividido em suas práticas para encontrar em quem ele se inspira e em quem ele se inspira.

**Cena 2 sequência 3**

Depois de vermos Aang, percebemos que ele está ansioso no novo mundo e ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 3 sequência 3**

Depois de vermos Aang, percebemos que ele está ansioso no novo mundo e ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 4 sequência 3**

Depois de vermos Aang, percebemos que ele está ansioso no novo mundo e ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 5 sequência 3**

Depois de vermos Aang, percebemos que ele está ansioso no novo mundo e ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

**Cena 6 sequência 3**

Depois de vermos Aang, percebemos que ele está ansioso no novo mundo e ele precisa de um tempo para se adaptar e ele se sente um pouco perdido.

### Storyboard - Sequência 1

Cena 1

Cena 2

Cena 3

Cena 4

Cena 5

Cena 6

### Storyboard - Sequência 1

Cena 1

Cena 2

Cena 3

Cena 4

Cena 5

Cena 6

### Storyboard - Sequência 1

Cena 1

Cena 2

Cena 3

Cena 4

Cena 5

Cena 6

### Aang, 112 anos (passou 100 congelado), Nômade do Ar

**Imagem**

**Sobre (história breve)**

Iniciou seu treinamento como Avatar antes do tempo correto e acabou se assustando, fugiu de seu templo e acabou congelado por 100 anos em um iceberg. Foi encontrado pelos irmãos Sokka e Katara, com quem posteriormente aprende a dominar seu segundo elemento, água. Partem então para a nação da terra em busca de um mestre para dominar seu elemento oposto (fogo), onde encontram Toph. Sua grande missão é trazer de volta o equilíbrio ao mundo derrotando Ozai, Senhor do Fogo, que começou a guerra assim que o avatar sumiu para conquistar as quatro nações. Após a derrota do Rei Fênix, inicia um relacionamento amoroso com Katara e posteriormente tem três filhos, Bumi (em homenagem a um velho amigo), Kya (doadora de água) e Tenzin (doador de ar).

**Família**

Casa-se com Katara e tem três filhos.

**Responsabilidade**

Trazer de volta e manter o equilíbrio entre as quatro nações.

**Estudos**

Domina os quatro elementos e consegue acessar o mundo dos espíritos

**Interesses/desejos**

- Dominar os quatro elementos
- Aprender sobre outras culturas/tradições

**Medos**

- Culpa pelo seu passado (perder quem ama)
- Falhar como Avatar ou ficar preso no Estado Avatar
- Se deixar levar pela raiva e violência

**Dados relevantes**

- É vegetariano (cozinha e jardins)
- Possui dois pets: Momo (um lêmure) e Appa (bisão voador)
- Desapegado de bens materiais
- Não mata ninguém
- Avatar mais novo
- Conexão com a natureza
- Espaço para treinos e práticas espirituais

**Traços positivos**

- Pacifista
- Altruísmo e compaixão
- Humor/alegria
- Sabedoria

**Traços negativos**

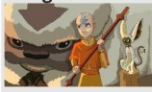




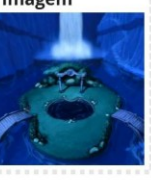
- Fuga da responsabilidade
- Imaturidade
- Medroso/Inseguro





**O que gosta**

- Brincadeiras
- Animais
- Cultura e tradição
- Meditação

**O que não gosta**

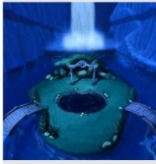
- Conflitos
- Violência
- Desrespeito com a natureza

<b>Argumento</b>			
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quem? Aang (Appa e Momo)</b></p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Após derrotar o Rei Fênix e auxiliar a reestruturação das quatro nações, Aang é nômade e não tinha uma moradia fixa</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>O que? Casa inspirada nos templos dos Nômades do Ar</b></p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?) Como os templos do ar foram destruídos, Aang precisa de um novo lar para se reestruturar e ensinar outros dobradores. É importante criar uma referência geográfica para encontros pacíficos entre os novos líderes das nações após suas reconstruções. É necessário que sua nova casa seja isolada ou parcialmente isolada do restante da civilização.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Onde? Laguna, SC Farol de Santa Marta</b></p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) Presença dos quatro elementos, espaços para meditação e encontro de amigos, reestruturação da mata nativa para contato direto com a natureza. Locais para meditação e estudo de dobras (bending?)</p>

<b>Roteiro - Sequência 1</b>			
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Pátio da casa/templo, espaço aberto. Aang está cuidando do Appa, ele precisa de um espaço para ser alimentado e ter seu pelo e patas cuidados.</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 1</b> (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?) É um espaço grande com uma baia para o Appa não ficar ao relento. Existe bagunça pela dimensão do Appa, porém o espaço aberto facilita a limpeza.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 2</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Cuidados sazonais com seu animal de estimação (único sobrevivente dos nômades do ar junto com Aang).</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 3</b> (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?) Aang utiliza sua dobra de água para limpar todo o pelo solto do pátio, Appa está aliviado e ganha um banquete.</p>

## Roteiro - Sequência 2

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
Templo para meditação, onde Aang consegue se concentrar para meditar e entrar no Mundo Espiritual.

**Imagem**



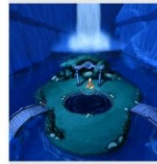
**Ato 1** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
Por ser um espaço calmo que evoca os quatro elementos, Aang consegue se concentrar em sua meditação.

**Imagem**



**Ato 2** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Conseguir manter o controle no Estado Avatar é crucial para ele ter contato com seus antepassados no Mundo Espiritual

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
Consegue retornar ao mundo real tranquilo e protegido (se o Aang morre no Estado Avatar toda a linhagem é descontinuada).

## Roteiro - Sequência 3

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
Espaço aberto e seguro para os Dobradores praticarem suas habilidades. Ocorre treinos em grupo com a troca de conhecimentos tradicionais de suas culturas.

**Imagem**



**Ato 1** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
Há fonte dos elementos para que todos possam praticar, é uma experiência agradável de ensino de técnicas milenares.

**Imagem**



**Ato 2** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Após reestabelecer o equilíbrio entre as Quatro Nações, foi necessário recuperar suas tradições e culturas. Aang então, se encontra com dobradores anciões e novos para trocas de conhecimentos.

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
Novos dobradores são ensinados, Mestres que agora podem retornar à suas Nações e repassar os ensinamentos do Avatar.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Appa está ansioso pelo seu banquete por estar voando o dia todo, quando pousou no pátio e foi em direção da comida acabou derrubando algumas colunas/vasos/coisas e devorou sua janta, ficando todo sujo com a comida.

### Cena 2 sequência 1

Com o barulho Aang percebe que o Appa não conseguiu se adaptar ao pátio por ser meio pequeno em relação a ele, com isto decide aumentar um pouco o espaço com sua dobra de terra para fazer um lugar mais grande e agora com uma baía para Appa.

### Cena 3 sequência 1

Depois da reforma Aang vendo o Appa se acomodando no recinto percebe a bagunça deixada pelas reformas e a sujeira no Appa e utiliza sua dobra de água e vento para limpar e secar tudo.

### Cena 4 sequência 1

De barriga cheia e cama nova Appa vai dormir enquanto Aang cansado dormi sobre ele.

### Cena 5 sequência 1



### Cena 6 sequência 1



## Scaleta

### Cena 1 sequência 2

Inicia o dia e Aang pega sua lista de atividades do dia, ( varias coisas porem a primeira é meditar), então ele vai para seu templo de meditação e começa a se concentrar.

### Cena 2 sequência 2

Ele fica lá por cerca da manhã inteiro pois nunca consegue meditar profundamente pois sempre tem algo o atrapalhando, (Appa bocejando, Momo caindo de uma árvore, pomba cagando nele etc).

### Cena 3 sequência 2

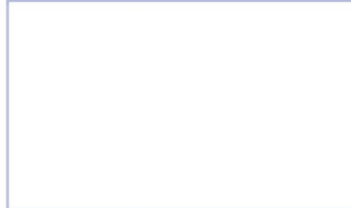
Angustiado ele tenta um lugar novo de sua casa para ter mais paz, mas a história se repete, isto até ao anoitecer.

(quarto, sala, mar, Telhado, não importa o lugar sempre algo o atrapalha).

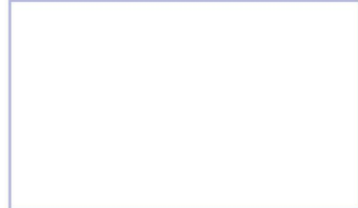
### Cena 4 sequência 2

Já está no fim do dia aparece Aang andando em direção ao sua cama completamente cansado e quando se deita deixa cair sua lista de afazeres sem nenhuma atividade realizada, e acorda para mais um dia cheio de tarefas.

### Cena 5 sequência 2



### Cena 6 sequência 2



## Scaleta

### Cena 1 sequência 3

Diversos dobradores autodidatas procuram Aang para aperfeiçoar suas técnicas. Estão perdidos em suas tradições pois esconderam que eram dobradores para não serem castigados pela nação do fogo.

### Cena 2 sequência 3

Existem alunos que ainda usam fontes erradas para suas dobras, raiva sendo a principal. Zuko e Aang ensinam sobre meditação e limpeza de seus chakras.

### Cena 3 sequência 3

Um aluno resolve desenvolver jogos especiais para os dobradores. Trazendo usos milenares adaptados a um pós guerra, onde a única função das dobras era ataque e defesa.

### Cena 4 sequência 3

Aang tem então seu pupilo favorito, pois foi com brincadeiras e pegadinhas que ele também aprendeu a dominar o seu elemento primário.

### Cena 5 sequência 3

Eles criam então um torneio desses jogos, onde o adversário final nada mais é que o próprio Avatar. Muitos passam diversas fases, mas nenhum consegue derrotar Aang.

### Cena 6 sequência 3

Resolvem então, como pegadinha, colocar um dobrador para enfrentar Aang enquanto todos dobram escondido fingindo ser apenas um. Só assim para conseguirem derrotar o Avatar.

## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



Descrição/diálogos

### Cena 2



Descrição/diálogos

### Cena 3



Descrição/diálogos

### Cena 4



Descrição/diálogos

### Cena 5



Descrição/diálogos

### Cena 6



Descrição/diálogos

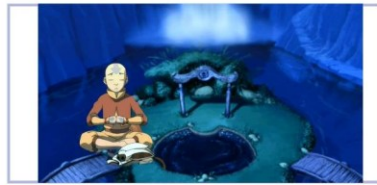
# Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

# Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6




Descrição/diálogos

# Grupo 2C - Filme "Buzz Lightyear" (2022)

**Nome, idade, etc**


**Imagem**



**Sobre (história breve)**  
**Buzz Lightyear, patrulheiro das galáxias mais teimoso do universo, o bordão "Ao infinito e além".**  
 A expressão, entoada como uma espécie de mantra para Buzz Lightyear, o motiva a embarcar nas mais diversas aventuras, mantendo sempre a esperança de que ele pode realizar tudo o que deseja e que não há nem um obstáculo que possa o parar.  
 "Lightyear", o astronauta e um grupo de recrutas inexperiente deve enfrentar Zurg e seu exército de robôs, que vem na intenção de alterar a linha do tempo. Porém, ao revelar sua verdadeira identidade, todos descobrem que o vilão é, na verdade, o próprio Buzz, anos mais velho. Enquanto o herói tentava atingir uma supervelocidade, durante os 4 minutos em que ele ficou na aeronave, quatro anos se passaram, o que fez com que o resto do mundo envelhecesse. Ao se encontrar com a sua própria versão, Buzz descobre que o vilão retornou do futuro, após ter sido bem sucedido em suas missões e acabar sendo capturado pelo Comando Estelar.


**Argumento**

**Imagem**




**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem esse projeto está sendo realizado?)  
 Sua infância, apresentado das missões no espaço, mas tentando fugir para os pais.

**Imagem**



**Porquê?** (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa disso?)  
 Um local para descansar, já que não realiza mais as missões, porém que tembra a vida no espaço, que é seu lugar preferido.


**Imagem**



**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar contada ao personagem. Qual característica será a principal?)  
 Uma realidade, tipo filme, com desabre de super velocidade. Em um local de seu bem estrelado, tranquilo e longe do barulho da cidade.


**Nome, idade, etc**

**Imagem**




**Sobre (história breve)**  
**Alisha Hawthorne é a melhor amiga de Buzz, seus amigos patrulheiros (Izzy Hawthorne, Mo Morisson e Darby Steel) e Sox, o gato-robô.**

**Imagem**




**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem esse projeto está sendo realizado?)  
 Sua infância, apresentado das missões no espaço, mas tentando fugir para os pais.

**Imagem**



**Porquê?** (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa disso?)  
 Um local para descansar, já que não realiza mais as missões, porém que tembra a vida no espaço, que é seu lugar preferido.


**Imagem**



**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar contada ao personagem. Qual característica será a principal?)  
 Uma realidade, tipo filme, com desabre de super velocidade. Em um local de seu bem estrelado, tranquilo e longe do barulho da cidade.


**Roteiro - sequência 1**

**Imagem**




**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo?)  
 Como isso mostra o sentido?)  
 Entrando na realidade para elevar de super velocidade.

**Imagem**




**Ato 1:** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
 Alargando o tempo da cena onde é a sua realidade.

**Imagem**



**Ato 2:** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
 O objetivo de super velocidade faz com que ele se sinta nas missões para alcançar a super velocidade.


**Imagem**



**Ato 3:** (Definido. O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?)  
 O espaço que conseguiu superar sua missão, de chegar em casa, feliz.


**Roteiro - sequência 2**

**Imagem**




**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo?)  
 Como isso mostra o sentido?)  
 Chegar em casa e encontrar seu laboratório de tecnologia, o gato-robô chamado Sox.

**Imagem**




**Ato 1:** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
 O gato-robô, Sox, é a sua família, quem recebe de quando chega em casa. É com ele que se cumprimentam.

**Imagem**



**Ato 2:** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
 A presença e companhia de Sox faz com que Buzz não se sinta sozinho na realidade da infância.


**Imagem**



**Ato 3:** (Definido. O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?)  
 Saber que tem alguém lhe esperando em casa. Sensação de acolhimento, amor e felicidade.


**Roteiro - sequência 3**

**Imagem**




**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo?)  
 Como isso mostra o sentido?)  
 No local de realidade, Buzz recebe visitas com membros do seu tempo de patrulheiro espacial, através da imaginação projetada.

**Imagem**




**Ato 1:** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
 É uma forma de lembrança. Momento para refletir no seu passado.

**Imagem**



**Ato 2:** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
 Já que não realiza mais missões no espaço, não é a uma forma de lembrar dos momentos, que nem, quanto nas patrulhas e aventuras com os amigos.

**Imagem**



**Ato 3:** (Definido. O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?)  
 Sente-se orgulhoso de sua trajetória.

**Scaleta**

**Cena 1 sequência 1**

Buzz chega em casa e se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Cena 2 sequência 1**

Buzz está no hall de entrada da casa e segue para seu quarto, quando o dia de trabalho que deve precisar tomar banho para o dia seguinte. Traz em direção ao banheiro, que possui uma máquina automática de sua banheira, adormecendo enquanto se lava.

**Cena 3 sequência 1**

Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Cena 4 sequência 1**

Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Cena 5 sequência 1**

Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Cena 6 sequência 1**

Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Scaleta**

**Cena 1 sequência 1**

Mais em dia de treinamento de patrulheiro no espaço Buzz decide levar seu gato Sox para acompanhar e ajudar, já que Sox está adormecido e fica em casa sozinho. Sox se demonstra animado para ir ao espaço ao lado de seu dono, como seu melhor amigo.

**Cena 2 sequência 1**

Sox é muito adormecido e avulso Buzz em muitos sentidos de casa. Por ser um gato, possui muitas funções, como por exemplo de despertador. Todos os dias Sox acorda Buzz ao tocar de sua patinha para começar o seu dia.

**Cena 3 sequência 1**

Sox espera ansiosamente pela chegada de Buzz em casa depois do trabalho. Sua presença tranquiliza e quando Buzz se senta no sofá da sala para relaxar e fazer carinho na sua banheira.

**Cena 4 sequência 1**

Buzz chega em casa e fica animado em ver seu gato Sox. Logo ao acordar, abre uma gaveta de brinquedos para comemorar e preparar seu jantar, após um longo dia de trabalho. Sox fica feliz em ver seu dono por perto.

**Cena 5 sequência 1**

Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Cena 6 sequência 1**

Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Scaleta**

**Cena 1 sequência 1**

Buzz recebe seus amigos e colegas de trabalho em sua casa para um jantar. Momento de lembrar suas missões em conjunto e agradecer pelas aventuras que tem e pela família, que não é o espaço.

**Cena 2 sequência 1**

Sox é muito adormecido e avulso Buzz em muitos sentidos de casa. Por ser um gato, possui muitas funções, como por exemplo de despertador. Todos os dias Sox acorda Buzz ao tocar de sua patinha para começar o seu dia.

**Cena 3 sequência 1**

Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Cena 4 sequência 1**

Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Cena 5 sequência 1**


Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Cena 6 sequência 1**


Buzz se prepara para o trabalho de super velocidade. O objetivo de chegar em casa é a sua realidade.

**Storyboard - Sequência 1**


**Cena 1**




**Cena 2**




**Cena 3**




**Cena 4**



**Cena 5**




**Cena 6**




**Storyboard - Sequência 1**


**Cena 1**




**Cena 2**




**Cena 3**




**Cena 4**



**Cena 5**




**Cena 6**




**Storyboard - Sequência 1**


**Cena 1**




**Cena 2**




**Cena 3**




**Cena 4**



**Cena 5**




**Cena 6**



**Nome, idade, etc**

**Imagem**



**Sobre (história breve)**  
**Buzz Lightyear, patrulheiro das galáxias mais teimoso do universo, o bordão "Ao infinito e além".**  
 A expressão, entoada como uma espécie de mantra para Buzz Lightyear, o motiva a embarcar nas mais diversas aventuras, mantendo sempre a esperança de que ele pode realizar tudo o que deseja e que não há nem um obstáculo que possa o parar.  
 "Lightyear", o astronauta e um grupo de recrutas inexperiente deve enfrentar Zurg e seu exército de robôs, que vem na intenção de alterar a linha do tempo. Porém, ao revelar sua verdadeira identidade, todos descobrem que o vilão é, na verdade, o próprio Buzz, anos mais velho. Enquanto o herói tentava atingir uma supervelocidade, durante os 4 minutos em que ele ficou na aeronave, quatro anos se passaram, o que fez com que o resto do mundo envelhecesse. Ao se encontrar com a sua própria versão, Buzz descobre que o vilão retornou do futuro, após ter sido bem sucedido em suas missões e acabar sendo capturado pelo Comando Estelar.

**Traços positivos**  
 Leal, corajoso, destemido, confiante

**Traços negativos**  
 Arrogante, teimoso, inquieto, impaciente

**O que gosta**  
 Cuidar dos amigos, dos animais, conceitos da física, pilotar naves espaciais, cumprir missões

**O que não gosta**  
 Não cumprir as missões, ser controlado

**Família**  
 Alisha Hawthorne é a melhor amiga de Buzz, seus amigos patrulheiros (Izzy Hawthorne, Mo Morisson e Darby Steel) e Sox, o gato-robô.

**Responsabilidade**  
 Ele é o melhor patrulheiro do Comando Estelar, a sua missão como a de todos os patrulheiros do Comando Estelar é manter a galáxia livre do mal e ajudar todas as formas de vida da galáxia. Encontrar um caminho de volta para casa através do espaço e do tempo.

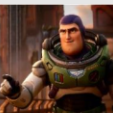





**Estudos**  
 Treinamento Patrulheiro Espacial

**Interesses/desejos**  
 Levantar a tripulação de volta para casa (terra)





**Medos**  
 Errar, fracassar

**Dados relevantes**  
 O maior inimigo de Buzz é ele mesmo, literal e figurativamente, e que sua paixão por voltar no tempo e corrigir erros é realmente mais autodestrutiva e globalmente destrutiva porque essa é a arrogância dele. Outro tema que ganha destaque logo no início da trama é a tripulação conseguir se estabelecer em um planeta distante da Terra. Os avanços das tecnologias de exploração espacial têm sido cada vez mais velozes em identificar possíveis mundos habitáveis fora do Sistema Solar.

## Argumento

<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quem?</b> Buzz Lightyear</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Fase adulta, aposentado das missões no espaço, mas treinando futuros patrulheiros.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>O que?</b> Residência/Torre/Mirante</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?) Um local para descanso, já que não realiza mais as missões, porém que lembre a vida no espaço, que é seu lugar preferido.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Onde?</b> Farol de Santa Marta</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) Uma residência, tipo torre, com elevador de super velocidade. Em um local de céu bem estrelado, tranquilo e longe do barulho da cidade.</p>

## Roteiro - sequência 1

<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  Entrando na residência/torre pelo elevador de super velocidade</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 2</b> (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?) O elevador de super velocidade faz com que ele se sinta nas missões para alcançar a super velocidade.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  Alcançar o topo da torre onde é a sua residência</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 3</b> (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?) Ele sente que conseguiu concluir sua missão, de chegar em casa. Feliz.</p>

## Roteiro - sequência 2

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Chegar em casa e encontrar seu bichinho de estimação, o gato robô chamado Sox.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
O gato-robô, Sox, é a sua família, quem recebe ele quando chega em casa. É o modo de se cumprimentarem.

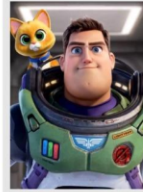
### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

A presença e companhia de Sox faz com que Buzz não se sinta sozinho na imensidão do universo.

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
Saber que tem alguém lhe esperando em casa. Sensação de acolhimento, amor e felicidade.

## Roteiro - sequência 3

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
Na sala da residência. Buzz assiste vídeos com memórias do seu tempo de patrulheiro espacial, através de imagens projetadas.

### Imagem



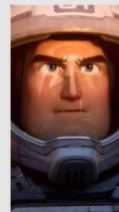
**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
Já que não realiza mais missões no espaço, esta é uma forma dele lembrar dos momentos que viveu, sozinho nas patrulhas e também com os amigos.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
É uma forma de descontração. Momento para relaxar no seu sofá.

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
Sente-se orgulhoso de sua trajetória.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Buzz chegando do espaço, com sua nave no ponto de pouso, desembarca da nave e segue em direção a sua casa, admirando o tamanho dela e entra no elevador de acesso para sua casa. Buzz está ansioso para ver seu gato que o espera em casa.

### Cena 2 sequência 1

Buzz chega em casa subindo pelo seu elevador de super velocidade. O elevador dá acesso a sua sala de estar e contemplação, onde descansa após suas viagens e missões, se sentindo cansado mas ao mesmo tempo orgulhoso de seu trabalho.

### Cena 3 sequência 1

Buzz está no hall de entrada da casa e segue para seu quarto, cansado do dia de trabalho que teve, precisa tomar banho para ir dormir. Segue em direção ao banheiro, que possui uma claraboia acima de sua banheira, admirando as estrelas no céu.

### Cena 4 sequência 1

Buzz ao acordar empolgado com o nascer do sol, vai até sua sala de comunicação ver sua agenda de treinamentos do dia e verificar se tem algum chamado de emergência.

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Mais um dia de treinamento de patrulheiros no espaço e buzz decide levar seu gato, Sox para acompanhar-lo e passear, já que Sox está entediado de ficar em casa sozinho. Sox se demonstra animado pela viagem no espaço ao lado de seu dono, como nos velhos tempos.

### Cena 2 sequência 1

Sox é muito atencioso e auxilia Buzz em muitas tarefas de casa. Por ser um gato robô, possui muitas funções, como por exemplo de despertador. Todas as manhãs Sox acorda buzz ao nascer do sol para começar o seu dia.

### Cena 3 sequência 1

Sox espera ansiosamente pela chegada de buzz em casa depois do trabalho. Seu momento preferido é quando buzz se senta no sofá da sala para relaxar e faz carinho na sua barriga.

### Cena 4 sequência 1

Buzz chega em casa e fica animado em ver seu gato Sox, liga o som, abre uma garrafa de vinho para começar a preparar seu jantar, após um longo dia de trabalho. Sox fica feliz em ter seu dono por perto.

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Buzz recebe seus amigos e colegas de trabalho em sua casa para um jantar. Momento de relembrar suas missões em conjunto e agradecer pelas amizades que tem e pela comida, que não é a espacial

### Cena 2 sequência 1

Dia do aniversário do Buzz. Sox, seu gato robô, organiza uma festa surpresa na sua casa com os amigos e colegas de trabalho do buzz. Quando buzz chega em casa se depara com a sala decorada e seus amigos gritando: "SURPRESAAA"!!!

### Cena 3 sequência 1

Buzz mostra para seus amigos, que são atualmente patrulheiros espaciais, sua sala exposição. Nesta sala, estão todas as vestimentas que buzz já usou em suas missões, contando assim a sua trajetória enquanto patrulheiro espacial.

### Cena 4 sequência 1

Buzz fica triste e se sente sozinho, com saudades dos amigos e lembra os melhores momentos com eles. Decide então sair para visita-los. Buzz vai até seu quarto, arrumar as malas, com o Sox, eles vão até a nave espacial rumo a casa de seus amigos, que moram em outro planeta, na estação de

### Cena 5 sequência 1



### Cena 6 sequência 1



## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



Descrição/diálogos

### Cena 2



Descrição/diálogos

### Cena 3



Descrição/diálogos

### Cena 4



Descrição/diálogos

### Cena 5







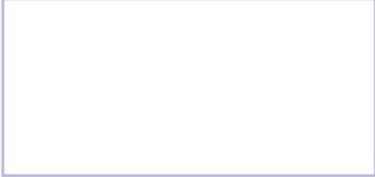
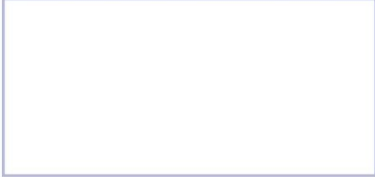
Descrição/diálogos

### Cena 6



Descrição/diálogos

### Storyboard - Sequência 1

<b>Cena 1</b>  Descrição/diálogos	<b>Cena 2</b>  Descrição/diálogos	<b>Cena 3</b>  Descrição/diálogos
<b>Cena 4</b>  Descrição/diálogos	<b>Cena 5</b>  Descrição/diálogos	<b>Cena 6</b>  Descrição/diálogos

### Storyboard - Sequência 1

<b>Cena 1</b>  Descrição/diálogos	<b>Cena 2</b>  Descrição/diálogos	<b>Cena 3</b>  Descrição/diálogos
<b>Cena 4</b>  Descrição/diálogos	<b>Cena 5</b>  Descrição/diálogos	<b>Cena 6</b>  Descrição/diálogos

# Grupo 2D - Filme "Jogos Vorazes" (2012)

### Argumento

**Quem?** Katniss

**O que?** Casa

**Cenário?** No Mundo da Antena em Distritos, por lá há uma competição mais fechada.

**Quando?** Em qual momento da vida do personagem esse projeto está sendo realizado?

**Porque?** Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa disso?

**Como?** Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectado ao personagem. Qual característica será o principal?

**Contexto:** O filme é baseado em livros e em elementos visuais como o JSTDA e o movimento DODIGOS que associam ao Distrito 12 (Produção de Carvão) e um material muito utilizado e presente no mundo dos filmes, como o símbolo que combina com o tema da personagem, isolamento.

**Katniss Everdeen, 16, O tordo**

**Família**  
Mãe: Sra. Everdeen (depressiva)  
Pai: Sr. Everdeen (morto)  
Irmã: Primrose Everdeen

**Responsabilidade**  
Liderar a rebelião, manter sua família viva e alimentada, inspirar outros rebeldes.

**Estudos**  
Habilidades: Arco e Flecha, Arremesso de Faca; Caça e Colheita, plantas venenosas; Habilidades de sobrevivência. Treinamento Militar. Cantar.

**Interesses/desejos**  
Ter uma vida tranquila e viver da natureza. Vida simples, criar uma família. Ver PANEM livre da repressão;

**Médicos**  
Fracassar em proteger quem ama e quem precisa. Perder sua família. Ser Presa. Autoridades.

**Dados relevantes**  
Altura: 1,70m  
Casa: Distrito 12  
Foi Tributo 2 vezes seguidas.  
Garota Propaganda (Rosto) da Rebelião.  
Símbolo: O tordo

**Traços positivos**  
Lealdade, Forte senso de Justiça, Determinada, Corajosa, Habilidosa em sobreviver e lutar, Sincera, Se importa muito com os outros.

**O que gosta**  
Caçar, cantar, proteger pessoas mais fracas. De ficar na floresta, da calma e da paz.

**Traços negativos**  
Impetuosa, Desconfiada, Rabugenta, Distante e Retraída, Não confia em ninguém, Sarcástica e Ansiosa.

**O que não gosta**  
Extravagâncias da capital, injustiças, lugares muito cheios, falar em público, exibicionismo, mentiras. De ter que realizar cuidados médicos.

### Roteiro - sequência 1

**Cena de abertura:** Onde estamos? Que época é essa? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?

**Ação 1:** Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa fazer?

**Imagem:** Ação 2 (Como o personagem tem suas características físicas, ambientais? Como a sua experiência?)

**Áudio:** O que o personagem precisa fazer? Como isso mostra o cenário?

**Contexto:** O filme é baseado em livros e em elementos visuais como o JSTDA e o movimento DODIGOS que associam ao Distrito 12 (Produção de Carvão) e um material muito utilizado e presente no mundo dos filmes, como o símbolo que combina com o tema da personagem, isolamento.

### Roteiro - sequência 1

**Cena de abertura:** Onde estamos? Que época é essa? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?

**Ação 1:** Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa fazer?

**Imagem:** Ação 2 (Como o personagem tem suas características físicas, ambientais? Como a sua experiência?)

**Áudio:** O que o personagem precisa fazer? Como isso mostra o cenário?

**Contexto:** O filme é baseado em livros e em elementos visuais como o JSTDA e o movimento DODIGOS que associam ao Distrito 12 (Produção de Carvão) e um material muito utilizado e presente no mundo dos filmes, como o símbolo que combina com o tema da personagem, isolamento.

### Roteiro - sequência 1

**Cena de abertura:** Onde estamos? Que época é essa? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?

**Ação 1:** Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa fazer?

**Imagem:** Ação 2 (Como o personagem tem suas características físicas, ambientais? Como a sua experiência?)

**Áudio:** O que o personagem precisa fazer? Como isso mostra o cenário?

**Contexto:** O filme é baseado em livros e em elementos visuais como o JSTDA e o movimento DODIGOS que associam ao Distrito 12 (Produção de Carvão) e um material muito utilizado e presente no mundo dos filmes, como o símbolo que combina com o tema da personagem, isolamento.

### Scaleta

**Cena 1 sequência 1**  
Katniss entra correndo pela casa para atender o choro de seu filho Bebe

**Cena 2 sequência 1**  
ela se enforca em um móvel na sala.

**Cena 3 sequência 1**  
O móvel é o aparador, onde está seu antigo arco e flecha. O que Gabe, seu antigo interesse, encorajava ela para isso.

**Cena 4 sequência 1**  
Katniss não mora e arco e flecha e vai rapidamente ao quarto de seu filho.

**Cena 5 sequência 1**  
chegamos lá há parede que um palhaço tinha entrado pela janela e ficado preso

**Cena 6 sequência 1**

### Scaleta

**Cena 1 sequência 1**  
Panem chegou em casa e Katniss estava escondendo um super panem para ela.

**Cena 2 sequência 1**  
Ela tenta sair e grita com todos e com o pai do tordo.

**Cena 3 sequência 1**  
Por fora pressa apertada e tranquilidade e depois um problema. Por dentro breve de raiva.

**Cena 4 sequência 1**  
Mas no final, como se nunca tivesse vivido por muito tempo com ela, ele decide deixar a repressão e a paz.

**Cena 5 sequência 1**  
A noiva acaba com eles em um jantar romântico.

**Cena 6 sequência 1**

### Scaleta

**Cena 1 sequência 1**

**Cena 2 sequência 1**

**Cena 3 sequência 1**

**Cena 4 sequência 1**

**Cena 5 sequência 1**

**Cena 6 sequência 1**

### Storyboard - Sequência 1

**Cena 1**  
Descrição da cena

**Cena 2**  
Descrição da cena

**Cena 3**  
Descrição da cena

**Cena 4**  
Descrição da cena

**Cena 5**  
Descrição da cena

**Cena 6**  
Descrição da cena

### Storyboard - Sequência 1

**Cena 1**  
Descrição da cena

**Cena 2**  
Descrição da cena

**Cena 3**  
Descrição da cena

**Cena 4**  
Descrição da cena

**Cena 5**  
Descrição da cena

**Cena 6**  
Descrição da cena

### Storyboard - Sequência 1

**Cena 1**

**Cena 2**

**Cena 3**

**Cena 4**

**Cena 5**

**Cena 6**

### Katniss Everdeen, 16, O tordo

**Sobre (história breve)**

Katniss Everdeen é a personagem principal e a narradora da trilogia Jogos Vorazes. Depois que sua irmã mais nova, Prim, foi selecionada para participar dos Jogos Vorazes, Katniss se voluntariou para pagar seu lugar como a tributo feminina do Distrito 12.

A história se passa em um futuro distópico no qual a nação de Panem é dividida em 12 distritos, todos subjugados pela capital, conhecida como "Capital". Todos os anos, um menino e uma menina de cada distrito são escolhidos para participar dos Jogos Vorazes, um evento mortal no qual os tributos (participantes) lutam até a morte até que apenas um sobreviva.

Os atos dela de desafio contra a Capital na Arena levaram a Capital a vê-la como a face da rebelião. Mais tarde, ela se tornou "o Tordo", e liderou a rebelião à vitória contra a Capital, pondo fim a uma supressão de 75 anos de duração.

**Família**  
Mãe: Sra. Everdeen (depressiva)  
Pai: Sr. Everdeen (morto)  
Irmã: Primrose Everdeen

**Responsabilidade**  
Liderar a rebelião, manter sua família viva e alimentada, inspirar outros rebeldes.

**Estudos**  
Habilidades: Arco e Flecha, Arremesso de Faca; Caça e Colheita, plantas venenosas; Habilidades de sobrevivência. Treinamento Militar. Cantar.

**Interesses/desejos**  
Ter uma vida tranquila e viver da natureza. Vida simples, criar uma família. Ver PANEM livre da repressão;

**Médicos**  
Fracassar em proteger quem ama e quem precisa. Perder sua família. Ser Presa. Autoridades.

**Dados relevantes**  
Altura: 1,70m  
Casa: Distrito 12  
Foi Tributo 2 vezes seguidas.  
Garota Propaganda (Rosto) da Rebelião.  
Símbolo: O tordo

No fim ela acaba perdendo a irmã, a única que ela queria salvar desde o início. Ela também perde muitos amigos.

## Argumento



**Quem?**  
Katniss



**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)

Quando ela volta da rebelião na Capital ao fim da saga e decide ficar mais reclusa e viver com Peeta (interesse romântico).



**O que?**  
Casa permanente na floresta



**Porque?** (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?)

Porque ela não queria deixar o distrito dela, mas onde ela mais gosta de estar é na floresta. Ela não possui mais lugar para ficar pois sua casa de infância foi bombardeada. Ela quer sossegar e criar uma família com Peeta.



**Onde?**  
No Morro da Antena em Imbituba, pois há uma vegetação mais fechada.



**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)

Conexão e integração com a natureza e com elementos naturais como a PEDRA e elementos ROCHOSOS que associem ao Distrito 12 (Produção de Carvão) e é um material muito utilizado e presente no cenário dos filmes;  
Cores sóbrias que combinem com a paleta da personagem, isolamento;

## Roteiro - sequência 1



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Estamos na entrada da casa que é meio soterrada ( reaproveitando detritos das bombas). Katniss desce para a sala enquanto a natureza selvagem ao redor propicia privacidade. Peeta está nas montanhas colhendo frutas para fazer tinta;

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Ela passa pela sala de armas, onde ficam seus arcos, lanças e roupas usadas durante a rebelião e pelo estúdio onde Peeta pratica suas pinturas. A sala proporciona que ela não se sinta sufocada por memórias de quando vivia em abrigos sem janelas. A claridade natural faz com que o ambiente seja agradável e a lembra dos dias de infância caçando com o pai



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Descer até a sala onde ficam o restante dos quartos que eram antigos abrigos antibombas reaproveitados.  
Ela está indo tomar um banho pois passou o dia caçando; depois vai preparar o jantar

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

O banheiro se abre para o horizonte. A abertura é bem vinda, assim como o vapor quente da água. A personagem aproveita para relaxar e observar o que antes foi seu lar. Ela usa o momento para cantar alguma das antigas canções de seu distrito e o som ecoa fazendo com que os tordos da região repitam os versos da música.

## Roteiro - sequência 1



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

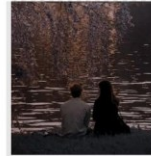
Katniss está na parte externa da casa que dá para um lago, ela canta uma das canções antigas da revolução: árvore forca



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Ela relembra momentos antigos durante seu período como O tordo- a face da rebelião.

**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

A água reflete o canto de katniss e o exterior da casa, proporcionando paz e katniss dorme



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
O espaço se torna então uma memória da invasão à capital em forma de sonho. Katniss é acordada por peeta.

## Roteiro - sequência 1



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
Katniss está na sala e liga a tv e passam as notícias da Capital e dos distritos.

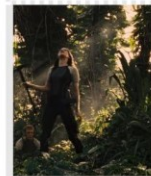


**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Ela não costuma ver TV mas precisa de informações sobre o paradeiro de alguns de seus amigos ainda vivos.



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Na TV passa uma notícia sobre uma nova proposta para os jogos vorazes, ela fica com raiva e quebra aTV.



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Ela sai correndo e vai para a floresta.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Katniss entra correndo pela casa para atender o choro de seu filho bebe

### Cena 2 sequência 1

ela esbarra em um móvel na sala;

### Cena 3 sequência 1

O móvel é o aparador onde está seu antigo arco e flecha. O que Gale, seu antigo interesse amoroso deu pra ela.

### Cena 4 sequência 1

katniss mal nota o arco e flecha e vai rapidamente ao quarto de seu filho.

### Cena 5 sequência 1

chegando lá ela percebe que um pássaro tinha entrado pela janela e ficado preso

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Peeta chegou em casa e katniss estava cozinhando um super jantar para eles.

### Cena 2 sequência 1

Ela deixa cair a panela com toda a comida no chão.

### Cena 3 sequência 1

Por fora peeta aparenta tranquilidade e diz não ter problema. Por dentro ferve de raiva;

### Cena 4 sequência 1

Mas no final, como ele nunca fica bravo por muito tempo com ela, ele decide ajuda-la a refazer o jantar.

### Cena 5 sequência 1

A noite acaba com eles em um jantar romântico.

### Cena 6 sequência 1

## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



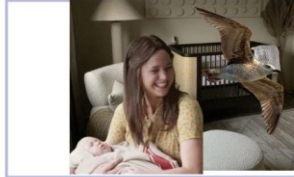
Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Katniss

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

# Grupo 2E - Filme "Avatar" (2009)

### Argumento

**Imagem** **Qual?** **Imagem** **Qual?**

**Imagem** **O que?** **Imagem** **Imagem**

**Imagem** **Qual?** **Imagem** **Qual?**

### Jake Sully, veterano da Marinha renegado, de 22 anos no início do primeiro filme.

Jake Sully ficou paraplégico após um combate na Terra. Foi selecionado para participar do programa Avatar para substituir seu irmão gêmeo que faleceu. Jake viaja a Pandora, uma lua extraterrestre, onde existe diversas e estranhas formas de vida. O local é o lar dos Na'vi, seres humanoides que, apesar de primitivos, possuem maior capacidade física que os humanos. Os Na'Vi têm três metros de altura, pele azulada e vivem em paz com a natureza de Pandora. Os humanos desejam explorar a lua, de forma a encontrar metais valiosos, o que faz com que os Na'Vi aperfeiçoem suas habilidades guerreiras. Como são incapazes de respirar o ar de Pandora, os humanos criam seres híbridos chamados de Avatar. Eles são controlados por seres humanos, através de uma tecnologia que permite que seus pensamentos sejam aplicados no corpo do Avatar. Desta forma Jake pode novamente voltar à ativa, com seu Avatar percorrendo as florestas de Pandora e liderando soldados. Até conhecer Neytiri (Zoe Saldana), uma feroz Na'Vi que conhece acidentalmente e que serve de tutora para sua ambientação na civilização alienígena.

**Traços positivos**  
Corajoso, determinado, pacífico, persistente, amigável, atento e leal.

**O que gosta**  
Família, natureza, ser livre

**Traços negativos**  
Teimoso, impaciente, desconfiado

**O que não gosta**  
guerra, obedecer ordens

**Família**  
Em Avatar O Caminho da Água, traz uma história onde os laços familiares têm destaque e mostra como o destino de Jake Sully e Neytiri é trilhado a partir de decisões baseadas no atual momento de suas vidas.

**Responsabilidade**  
A luta de Jake se transforma na mesma luta dos filhos, para preservar seu legado e o planeta. Para isso, decisões sem possibilidade de retorno são tomadas, exigindo que os personagens encontrem formas de combater as ameaças onde a família não seja colocada em risco.

**Estudos**

**Interesses/desejos**  
Jake deseja que a rivalidade entre os avatares e os humanos acabe.

**Medos**  
Perder a família Na'Vi.

**Dados relevantes**  
altura: mais de 3 metros  
idade: mais de 30 anos

### Roteiro - sequência 1

**Imagem** **Cena de abertura** **Qual sequência?** **Imagem** **Imagem**

**Imagem** **Imagem** **Imagem** **Imagem**

### Roteiro - sequência 1

**Imagem** **Cena de abertura** **Qual sequência?** **Imagem** **Imagem**

**Imagem** **Imagem** **Imagem** **Imagem**

### Roteiro - sequência 1

**Imagem** **Cena de abertura** **Qual sequência?** **Imagem** **Imagem**

**Imagem** **Imagem** **Imagem** **Imagem**

### Scaleta

**Cena 1 sequência 1** **Cena 2 sequência 1** **Cena 3 sequência 1**

**Cena 4 sequência 1** **Cena 5 sequência 1** **Cena 6 sequência 1**

### Scaleta

**Cena 1 sequência 1** **Cena 2 sequência 1** **Cena 3 sequência 1**

**Cena 4 sequência 1** **Cena 5 sequência 1** **Cena 6 sequência 1**

### Scaleta

**Cena 1 sequência 1** **Cena 2 sequência 1** **Cena 3 sequência 1**

**Cena 4 sequência 1** **Cena 5 sequência 1** **Cena 6 sequência 1**

### Storyboard - Sequência 1

**Cena 1** **Cena 2** **Cena 3**

**Cena 4** **Cena 5** **Cena 6**

### Storyboard - Sequência 1

**Cena 1** **Cena 2** **Cena 3**

**Cena 4** **Cena 5** **Cena 6**

### Storyboard - Sequência 1

**Cena 1** **Cena 2** **Cena 3**

**Cena 4** **Cena 5** **Cena 6**

## Argumento

### Imagem



### Quem?

Jake Sully

### Imagem



### Quando?

Forças militares e Recombinants (avatares com memórias de militares falecidos) invadem Pandora, objetivando dominar o planeta e a população que ali habita. Após derrotar as forças militares e retomar o controle de Pandora, Jake Sully e a família retornam para sua terra natal, encontrando uma planeta destruído pela guerra. Necessitando de uma reconstrução e uma nova habitação para sua família.

### Imagem



### O que?

Casa em meio a vegetação de Pandora

### Imagem



### Porque?

Com uma eminente invasão da força militar e buscando preservar sua família, Jake entendeu que a solução seria pedir abrigo em outras tribos. Abandonando sua tribo e residência.

### Imagem



### Onde?

Esta inserida no morro da glória, em meio a vegetação e afastada de outras residências.

### Imagem



### Como?

Inserida em Pandora, a residência busca integrar a paisagem do planeta com as necessidades da família. Será uma residência em meio a floresta e suprindo as vontades de cinco pessoas, além de sanar a necessidade esporádica de duas pessoas.

## Roteiro - sequência 1

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Com o fim da guerra entre soldados e Avatares, surge a necessidade de retornarem pra casa e homenagearem os guerreiros que lutaram na batalha. Uma homenagem simples e intimista no jardim da Família Sully. Mas que retrate a importância e o espírito daquelas pessoas.

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

A natureza de Pandora representa a essência dessa população e a semente das árvores da vida tem o potencial de direcionar os avatares para os lugares desejados. Com isso ela se aproxima da Família Sully guiando-os pela propriedade. Nas proximidades do pequeno lago. Contemplando e conhecendo a nova residência.

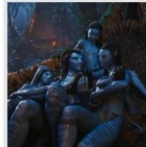
### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Encontram-se reunidos ao redor da fogueira em um momento de silêncio e contemplação da natureza.

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?)

Após guiar a Família Sully pelo jardim, a semente da árvore da vida guia-os para o interior da residência, apresentando a cozinha, sala de jantar e sala de estar. Proporcionando um momento de descanso em Família.

## Roteiro - sequência 1

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
Durante um fim de tarde ensolarado no jardim de sua casa, Jake está sentado olhando seus filhos correndo e brincando pelo gramado.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Então, Jake sentiu a necessidade de ensinar sua caçula, que recém completara 16 anos, Tuki, a aprender os princípios básicos da caça e defesa ensinados pela tribo.

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Ele começa ensinando a manusear o instrumento que Neytiri (mãe de Tuki) utiliza, o arco e flecha.

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Tuki fica entusiasmada e quer aprender mais, porém já anoiteceu e Jake guarda os equipamentos para que possam ir descansar.

## Roteiro - sequência 1

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Devido ao sofrimento gerado pela guerra, a união da família tornou-se de extrema importância para Jake Sully. Com esse entendimento, ele decidiu pedir Neytiri em casamento em baixo da árvore da vida.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Entusiasmada, Neytiri e Tuki começaram a planejar o casamento. Com traços clássicos e moderno, ao mesmo tempo a cara do casal. Será um casamento para poucos convidados, nas proximidades da árvore da vida.

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

O dia chegou e o casamento ocorreu no por do sol sob a árvore da vida. Foi um momento emocionante e que marcou pela ausência de Neteyam, que faleceu durante o conflito com humanos.

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

O casamento ocorreu sob a árvore da vida, mas festa decorreu no jardim da residência da família. Com o intuito de ser algo mais íntimo.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Após ser guiado pela semente da árvore da vida para interior da residência, a família Sully se direciona para sala de estar. Tendo a surpresa de encontrar um telescópio.

### Cena 2 sequência 1

Neytiri e a família ficaram emocionados com o objeto, visto que possibilitaria visualizar as estrelas, retratando a vida do filho perdido. Além da forte lembrança de um momento que ele gostava de desfrutar com a família.

### Cena 3 sequência 1

### Cena 4 sequência 1

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Tuki está treinando sua mira com o arco e flecha, até que começa uma tempestade. Uma forte chuva se inicia, mas ela está empolgada com a atividade que está desenvolvendo e quer continuar.

### Cena 2 sequência 1

Jake chega e encontra a filha na chuva e a manda recolher suas ferramentas e ir para dentro de casa. Ela logo acata as ordens de seu pai e chama seus irmão para conversar.

### Cena 3 sequência 1

A chuva termina, já é noite e os irmãos resolvem se reunir ao redor de uma fogueira para relembrar das histórias lendárias vivenciadas pelo seu pai.

### Cena 4 sequência 1

Após horas de conversa, já é tarde e eles estão cansados. Todos se dirigem até seus quartos para dormir.

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Os integrantes da tribo da água interrompem a cerimônia de casamento com a informação de que uma nova guerra iria iniciar.

### Cena 2 sequência 1

Na sala de jantar da sua casa, Jake Sully conversa com o chefe da tribo da água, buscando entender as novas informações.

### Cena 3 sequência 1

O convidado relata que os soldados invadiram sua tribo, buscando encontrar Sully e resolver todos os problemas não solucionados no último conflito. Além de vingar seus a vida de seus colegas.  
Retrata ainda que os soldados estão mais preparados que da última vez, com exército forte e maquinário para a conquista de Pandora.

### Cena 4 sequência 1

Com medo, mas com uma imensa responsabilidade nas costas, Jake Sully decide retornar para a tribo da água e resolver os conflitos com os humanos, buscando ter a inexistente ou mínimo combate e perdas.

### Cena 5 sequência 1

Ao chegar na tribo da água, Jake Sully percebeu que a situação era pior do que ele imaginava. Com o objetivo de não entrar em confronto com os soldados, Jake decidiu fazer um acordo com os soldados. Se entregando aos humanos em troca de paz a família, a pandora e a tribo da água.

### Cena 6 sequência 1

## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



Descrição/diálogos

### Cena 2



Descrição/diálogos

### Cena 3



Descrição/diálogos

### Cena 4



Descrição/diálogos

### Cena 5



Descrição/diálogos

### Cena 6



Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



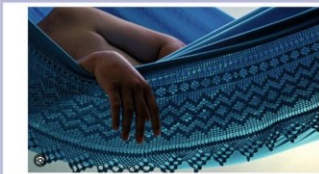
Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



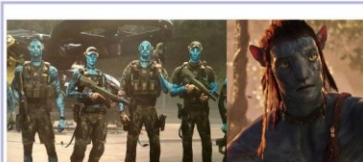
Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos



## Argumento

**Imagem**



**Quem?**  
Mortícia

**Imagem**



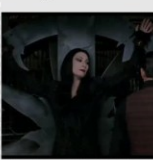
**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)  
Quando Fester recupera sua memória e a família volta a morar na mansão.

**Imagem**



**O que?**  
Casa de férias para tortura

**Imagem**



**Porque?** (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?)  
Porque ela quer passar suas férias em um lugar diferente e aproveitar para torturar novas pessoas.

**Imagem**



**Onde?**  
Morro da Glória

**Imagem**



**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)  
Castelo gótico, com cores escuras, assombrado e que contrasta com seu entorno, em um local afastado e acima de todos (para mostrar a superioridade da família). Com um cômodo no porão para tortura e o restante da casa toda decorada com elementos perigosos, como facas, dinamites e etc.

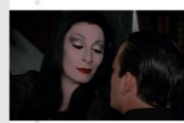
## Roteiro - sequência 1

**Imagem**



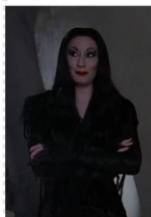
**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
Família Addams em sua mansão estão arrumando as malas no carro para viajar com destino à casa de inverno.

**Imagem**



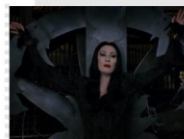
**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
A Mortícia fica feliz com a nova mansão e parte para torturar seu marido com novos instrumentos de tortura. O quarto conta com uma caldeira quente, cadeira elétrica, facas, mordidas e etc., sendo de uso restrito para ela e suas vítimas.

**Imagem**



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Estão indo para nova mansão para introduzi-la ao irmão perdido que voltou e celebrar sua volta.  
A Mortícia precisa colocar as coisas em ordem e instruir a família para o caminho certo.

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
O quarto da tortura não permanece o mesmo já que houve uma tortura, no entanto, os personagens envolvidos ficam felizes e se amam, além de terem gostado dos novos instrumentos e do clima frio que Laguna proporciona.

## Roteiro - sequência 1

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
A personagem está com Gomes no jardim da sua mansão nova em Laguna praticando a jardinagem, cortando rosas e alimentando sua planta carnívora.

**Imagem**



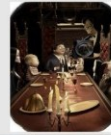
**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
Ela tem uma boa e gratificante experiência fazendo uma das suas atividades favoritas.

**Imagem**



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Mortícia está praticando jardinagem por hobby enquanto conversa com seu marido, imaginando de forma pode tortura-lo depois.

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
Logo após ela segue com Gomes para o seu novo quarto da tortura e para finalizar seu dia de uma boa forma eles vão jantar com sua família e comem a deliciosa comida de sua mãe.



## Roteiro - sequência 1

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
A família está toda reunida na casa nova para a festa de inauguração que vão dar. Estão se arrumando e produzindo o ambiente para deixar tudo do jeito, macabro, deles. Se divertem cantando, dançando e tocando instrumentos.

**Imagem**



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
Todos amam a festa e a Mortícia se sente muito feliz por ter corrido bem e ela ter conseguido aproveitar com sua grande família.



**Imagem**



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Estão dando esta festa para inaugurar a casa e apresenta-la para o restante de sua família, além da Mortícia poder praticar os hobbies que ama, tocar instrumentos e dançar.

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
Todos se reúnem na sala para a Mortícia dar a notícia de que está grávida e todos ficam muito felizes com o novo integrante da família.



## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

A família Adamms estava cansada de sempre ficar no mesmo ambiente e decidiram construir uma nova mansão, em lugar frio, com bastante vento e que tivesse uma nova população para eles torturarem. Então decidiram construir uma nova mansão em Laguna, e seguem para lá no inverno para estreia-la.

### Cena 2 sequência 1

Durante toda a viagem a família fica imaginando como ficou a nova casa e como deve ser bom o clima da cidade, principalmente o irmão perdido que ainda está se adaptando aos costumes e jeitos da família Adamms.

### Cena 3 sequência 1

Ao chegarem na sua nova mansão, cada um vai para seu cômodo preferido para conhecê-lo, sendo assim, Mortícia vai para o seu novo quarto da tortura para ver como ele ficou e conhecer seus novos apetrechos. E fica tão entusiasmada que logo chama Gomes para usar tudo.

### Cena 4 sequência 1

Logo após a tortura, Mortícia e Gomes ficam animados com o que aconteceu e se sentem realizados com os novos "brinquedos". Depois de tudo, se amam e aproveitam o clima frio do inverno da Laguna.

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Mortícia e Gomes estão no segundo local favorito da mesma, na estufa atrás da nova mansão da família, que irá fazer história. Estavam conversando sobre como depois de tanto tempo o irmão voltou a família, e como estavam felizes com isso.

### Cena 2 sequência 1

Então começam a imaginar em como poderiam aproveitar e comemorar a sua volta, com toda sua família, enquanto corta os botões das rosas e dá velhos ratinhos para sua planta carnívora favorita, extremamente feliz e entusiasmada em estar na nova mansão

### Cena 3 sequência 1

Como é o primeiro dia de inverno em Laguna, e o clima já está frio, ela aproveita para levar seu marido ao quarto de tortura, numa forma macabra de conseguir liberar esses sentimentos não tão recorrentes em sua vida.

### Cena 4 sequência 1

Após uma boa sessão de tortura em ambos os lados, eles partem para sala de jantar, onde sua mãe fez uma ótima refeição com sua especialidade, que são olhos de cabra com molho de sangue de porco e cavalo, aproveitando muito o primeiro dia na casa nova

### Cena 5 sequência 1

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Após um ótimo primeiro dia na nova mansão em Laguna, a família Addams decide levar toda sua outra grande família, incluindo até os falecidos, para uma inesquecível festa de inauguração, deixando tudo do jeito mais macabro e sombrio possível.

### Cena 2 sequência 1

Quando todos os convidados começam a chegar, ficam encantados em como a decoração conseguiu deixar claro em como aquela família vive, e sentir ainda toda a animação da volta do irmão Fester e um grande anúncio que Mortícia iria fazer no final.

### Cena 3 sequência 1

Todos se divertem muito, tocando instrumentos e dançando conformes suas culturas, incluindo Mortícia que mostra seus passos que tinha aprendido com sua família de bruxas quando estava crescendo, passando esse aprendizado para sua querida filha Wednesday.

### Cena 4 sequência 1

Ao final da festa, Mortícia pede para toda sua família se reunir no salão principal, prestes a dar o principal anúncio da noite.

### Cena 5 sequência 1

Mortícia mostra estão uma roupinha de neném que havia começado a costurar, deixando claro que estava a espera de seu 3º filho, que com certeza seria mais esquisito que toda a família junta.

### Cena 6 sequência 1

Gomez fica extremamente emocionado e contente, enquanto Wednesday e Pugsley ficam felizes para ter um terceiro para "brincar" bastante, principalmente quando crescesse, e fariam questão de ensinar de forma certa em como a família se comporta em diversas situações.

## Storyboard - Sequência 1

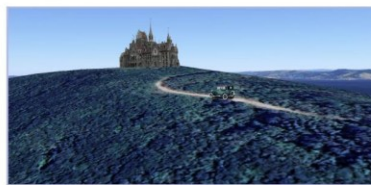
### Cena 1



#### Descrição/diálogos

Mortícia: Não aguento mais esta cidade! Precisamos de novos ares e pessoas! Um lugar com vento frio e alto. Logo ela pensa em Laguna e como ficaria o castelo no

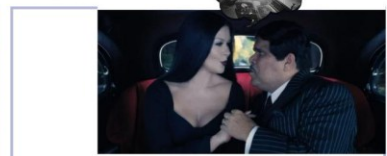
### Cena 2



#### Descrição/diálogos

Família Addams: Estamos chegando finalmente!  
Mortícia: Ansiosa para conhecer os residentes daqui!

### Cena 3



#### Descrição/diálogos

Mortícia: Quero muito conhecer o meu novo quarto da tortura, quero estreia-lo com você, minha vítima preferida!  
Gomez: Quero que você utilize todos seus novos apetrechos!

### Cena 4



#### Descrição/diálogos

### Cena 5






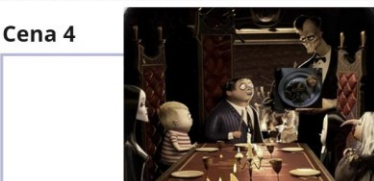
#### Descrição/diálogos

### Cena 6





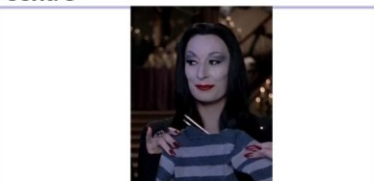



#### Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 1

<p><b>Cena 1</b></p>  <p><b>Descrição/diálogos</b>  <b>Gomez:</b> Estou tão alegre que Fester voltou!  <b>Mortícia:</b> Também estou, querido</p>	<p><b>Cena 2</b></p>  <p><b>Gomez:</b> acho que deveríamos comemorar, 25 anos longe é muito tempo.  <b>Mortícia:</b> concordo completamente com você, ainda mais em nossa nova mansão.</p>	<p><b>Cena 3</b></p>  <p><b>Descrição/diálogos</b>          Ao verem o rumo de seus entusiasmos, junto ao clima frio e de vento da cidade, eles decidiram seguir para o quarto da tortura.</p> <p><b>Cena 6</b></p>
<p><b>Cena 4</b></p>  <p><b>Descrição/diálogos</b>  <b>Gomez:</b> uau, que apetitoso este prato! estou faminto após a maneira que Mortícia me torturou...  <b>Mortícia:</b> Gomez!! Não fale assim perto das crianças...  <b>Fester:</b> Como se elas não tivessem me torturado durante toda a vida!          Todos caem na risada e apreciam a bela janta servida por Froyd.</p>	<p><b>Cena 5</b></p> <p><b>Descrição/diálogos</b></p>	<p><b>Descrição/diálogos</b></p>

## Storyboard - Sequência 1

<p><b>Cena 1</b></p>  <p><b>Descrição/diálogos</b></p>	<p><b>Cena 2</b></p>  <p><b>Descrição/diálogos</b></p>	<p><b>Cena 3</b></p>  <p><b>Descrição/diálogos</b></p>
<p><b>Cena 4</b></p>  <p><b>Descrição/diálogos</b>          Mortícia: Tenho um anúncio importante a ser feito, e é outro motivo para ser feita essa festança.</p>	<p><b>Cena 5</b></p>  <p><b>Descrição/diálogos</b></p>	<p><b>Cena 6</b></p>  <p><b>Descrição/diálogos</b></p>

# Grupo 2G - Filme "Detona Ralph" (2012)

**RALPH | 3M | 300KG | MASCULINO**



Ralph é um vilão de um jogo de videogame que está disposto a provar que também pode ser um mocinho. Seu objetivo é ser tão adorado quanto seu adversário de jogo, Fix-It Felix. A oportunidade surge quando ele descobre um jogo em primeira pessoa comandado pela Sargento Calhoun. Ralph invade o jogo cheio de boas intenções, mas acaba arruinando tudo ao libertar um inimigo mortal que põe em risco todos os outros games. Surge então a jovem encrenqueira Vanellope von Schweetz, para ensinar o verdadeiro significado de heroísmo e amizade.

**FAMÍLIA:** Não possui família. O que ele tem de mais próximo a uma família é o mocinho do seu jogo, Felix Jr e os outros moradores de Niceland. E no final Vanellope se torna sua amiga também.

**RESPONSABILIDADE:**

- Fazer o jogo acontecer
- Cuidar da amiga Vanellope

**INTERESSES/ DESEJOS:**

- Ser reconhecido
- Se tornar um mocinho
- Conseguir uma medalha
- Ver sua amiga feliz

**MEDOS:**

- Ficar sozinho

**DADOS RELEVANTES:**

- Possui enormes mãos e os pés, feitos para esmagar coisas
- Faz parte do jogo Fix-It Felix
- É o vilão do jogo há mais de 30 anos

**TRAÇOS POSITIVOS:**

- Fiel
- Corajoso
- Tem um bom coração

**TRAÇOS NEGATIVOS:**

- Um pouco mal humorado
- Temperamental, grudento
- Desajeitado

**O QUE GOSTA:**

- Quebrar coisas
- Seus amigos


**O QUE NÃO GOSTA:**

- Não ser reconhecido
- Ser só o vilão


**Argumento**

<b>Quem?</b> Ralph	<b>Imagem</b> 	<b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Aposentadoria
<b>Imagem</b> 	<b>O que?</b> Casa de veraneio Esloco, Moderno, presença marcante de pedras e tijolos à vista	<b>Imagem</b> 
<b>Imagem</b> 	<b>Quê?</b> Laguna local tranquilo e pacato, com belas paisagens	<b>Imagem</b> 
<b>Imagem</b> 	<b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto de casa, porque o personagem precisa dela?) Passou mais de 30 anos sem uma residência por não comportar seu porte físico e ser o vilão de seu jogo.	<b>Imagem</b> 
<b>Imagem</b> 	<b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectado ao personagem. Qual característica será a principal?) Após o seu jogo ser desligado, Ralph se aposenta e vai morar em uma casa de veraneio em Laguna, onde passa seu tempo surfando e pescando. Além de receber seus amigos.	<b>Imagem</b> 


**Roteiro - sequência 1 (Tentando construir uma casa com sua pilha de tijolos)**

**Imagem**  



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?)  
Ralph acaba novamente em um período com o cenário de sua Niceland que não dá mais para viver em uma casa, sem paredes e teto para protegê-lo, principalmente, sem uma casa decorada e uma cortina para fechar.

**Imagem**  


**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/objetivos atendidos? Como é sua experiência?)  
Começa a unir seus pequenos tijolos da enorme pilha de detritos que ele detona, não sabe nem por onde começar, mas sabe a direção e que quer, sua própria casa construída.

**Imagem**  


**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Decide desde pensar a vida construindo sua primeira residência. Faltava a casa e oferecia água, mas Ralph é orgulhoso e quer fazer sozinho.

**Imagem**  


**Ato 3** (Definido: O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?)  
Na última fila de tijolos percebe que não ficou em um bom formato, talvez algo mais bonito, se resolve um espaço e detona tudo que tinha feito. Continua arruinando com o seu enorme poder destrutivo, Vanellope fica sabendo da história e decide a morar em seu jogo, mas ele não sabe jogar.

**Roteiro - sequência 2 (Dando uma festa em sua nova casa)**

**Imagem**  


**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?)  
Sentado em sua bela sala de pé direito duplo, pensando o que a sua festa, começa a sentir que falta algo.

**Imagem**  


**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/objetivos atendidos? Como é sua experiência?)  
Vanellope é a primeira a aceitar o convite e ficar aqui e a amiga com a festa, ficando mais do que feliz. Ralph percebe que não basta viver momentos passageiros, o que ele precisa mesmo é de uma família.

**Imagem**  


**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Nesse momento surge em sua mente as memórias das festas, no tempo que seus amigos do jogo tinham ido e convidado, ele percebe que era a festa que precisava, dar uma bela festa em sua casa de papel e corrigir a ligar para seus amigos de verdade, não que não se ignoravam.

**Imagem**  


**Ato 3** (Definido: O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?)  
Muitos convidados chegam, diretamente do Supermundo e da internet. Se divertem muito, mas no final Ralph percebe que não basta viver momentos passageiros, o que ele precisa mesmo é de uma família.

**Roteiro - sequência 3 (Visitando Vanellope na internet)**

**Imagem**  


**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo? Como isso mostra o cenário?)  
Ralph está sentado em sua cadeira, apreensivo o mar, quando ele olha para a medalha de herói que ganhou de Vanellope que está pendurada em cima de sua parede.

**Imagem**  


**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/objetivos atendidos? Como é sua experiência?)  
Ele acaba fugir de sua mãe e corre como à toa, quando ela vê que não tem mais nada a fazer, ela corre e volta para casa, ela corre e volta para casa, ela corre e volta para casa.

**Imagem**  


**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Ralph decide entrar e visitar sua amiga Vanellope na internet.

**Imagem**  


**Ato 3** (Definido: O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?)  
Ralph volta para casa muito feliz, cheio de novos memórias, e dá a sua primeira medalha como a foto dos dois para decorar sua nova casa.

**Scalaeta**

<b>Cena 1 sequência 1</b> Ralph não parava de jogar, arruinando em sua residência, apesar de ter uma cortina, sempre destruiu a casa.	<b>Cena 2 sequência 1</b> Percebe que não tem uma casa decorada e uma cortina para fechar.	<b>Cena 3 sequência 1</b> Não sabe nem por onde começar, mas sabe a direção e que quer, sua própria casa construída.
<b>Cena 4 sequência 1</b> Ralph decide desde pensar a vida construindo sua primeira residência. Faltava a casa e oferecia água, mas Ralph é orgulhoso e quer fazer sozinho.	<b>Cena 5 sequência 1</b> Começa a unir seus pequenos tijolos da enorme pilha de detritos que ele detona, não sabe nem por onde começar, mas sabe a direção e que quer, sua própria casa construída.	<b>Cena 6 sequência 1</b> Na última fila de tijolos percebe que não ficou em um bom formato, talvez algo mais bonito, se resolve um espaço e detona tudo que tinha feito. Continua arruinando com o seu enorme poder destrutivo, Vanellope fica sabendo da história e decide a morar em seu jogo, mas ele não sabe jogar.

**Scalaeta**

<b>Cena 1 sequência 1</b> Ralph não parava de jogar, arruinando em sua residência, apesar de ter uma cortina, sempre destruiu a casa.	<b>Cena 2 sequência 1</b> Percebe que não tem uma casa decorada e uma cortina para fechar.	<b>Cena 3 sequência 1</b> Não sabe nem por onde começar, mas sabe a direção e que quer, sua própria casa construída.
<b>Cena 4 sequência 1</b> Ralph decide desde pensar a vida construindo sua primeira residência. Faltava a casa e oferecia água, mas Ralph é orgulhoso e quer fazer sozinho.	<b>Cena 5 sequência 1</b> Começa a unir seus pequenos tijolos da enorme pilha de detritos que ele detona, não sabe nem por onde começar, mas sabe a direção e que quer, sua própria casa construída.	<b>Cena 6 sequência 1</b> Na última fila de tijolos percebe que não ficou em um bom formato, talvez algo mais bonito, se resolve um espaço e detona tudo que tinha feito. Continua arruinando com o seu enorme poder destrutivo, Vanellope fica sabendo da história e decide a morar em seu jogo, mas ele não sabe jogar.

**Scalaeta**

<b>Cena 1 sequência 1</b> Ralph não parava de jogar, arruinando em sua residência, apesar de ter uma cortina, sempre destruiu a casa.	<b>Cena 2 sequência 1</b> Percebe que não tem uma casa decorada e uma cortina para fechar.	<b>Cena 3 sequência 1</b> Não sabe nem por onde começar, mas sabe a direção e que quer, sua própria casa construída.
<b>Cena 4 sequência 1</b> Ralph decide desde pensar a vida construindo sua primeira residência. Faltava a casa e oferecia água, mas Ralph é orgulhoso e quer fazer sozinho.	<b>Cena 5 sequência 1</b> Começa a unir seus pequenos tijolos da enorme pilha de detritos que ele detona, não sabe nem por onde começar, mas sabe a direção e que quer, sua própria casa construída.	<b>Cena 6 sequência 1</b> Na última fila de tijolos percebe que não ficou em um bom formato, talvez algo mais bonito, se resolve um espaço e detona tudo que tinha feito. Continua arruinando com o seu enorme poder destrutivo, Vanellope fica sabendo da história e decide a morar em seu jogo, mas ele não sabe jogar.

**Storyboard - Sequência 1**

<b>Cena 1</b> 	<b>Cena 2</b> 	<b>Cena 3</b> 
<b>Cena 4</b> 	<b>Cena 5</b> 	<b>Cena 6</b> 

**Storyboard - Sequência 1**

<b>Cena 1</b> 	<b>Cena 2</b> 	<b>Cena 3</b> 
<b>Cena 4</b> 	<b>Cena 5</b> 	<b>Cena 6</b> 

**Storyboard - Sequência 1**

<b>Cena 1</b> 	<b>Cena 2</b> 	<b>Cena 3</b> 
<b>Cena 4</b> 	<b>Cena 5</b> 	<b>Cena 6</b> 

**RALPH | 3M | 300KG | MASCULINO**



Ralph é um vilão de um jogo de videogame que está disposto a provar que também pode ser um mocinho. Seu objetivo é ser tão adorado quanto seu adversário de jogo, Fix-It Felix. A oportunidade surge quando ele descobre um jogo em primeira pessoa comandado pela Sargento Calhoun. Ralph invade o jogo cheio de boas intenções, mas acaba arruinando tudo ao libertar um inimigo mortal que põe em risco todos os outros games. Surge então a jovem encrenqueira Vanellope von Schweetz, para ensinar o verdadeiro significado de heroísmo e amizade.

**FAMÍLIA:** Não possui família. O que ele tem de mais próximo a uma família é o mocinho do seu jogo, Felix Jr e os outros moradores de Niceland. E no final Vanellope se torna sua amiga também.

**RESPONSABILIDADE:**

- Fazer o jogo acontecer
- Cuidar da amiga Vanellope

**INTERESSES/ DESEJOS:**

- Ser reconhecido
- Se tornar um mocinho
- Conseguir uma medalha
- Ver sua amiga feliz

**MEDOS:**

- Ficar sozinho

**DADOS RELEVANTES:**

- Possui enormes mãos e os pés, feitos para esmagar coisas
- Faz parte do jogo Fix-it Felix
- É o vilão do jogo há mais de 30 anos

**TRAÇOS POSITIVOS:**

- Fiel
- Corajoso
- Tem um bom coração

**TRAÇOS NEGATIVOS:**

- Um pouco mal humorado
- Temperamental, grudento
- Desajeitado

**O QUE GOSTA:**

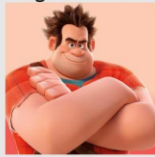
- Quebrar coisas
- Seus amigos

**O QUE NÃO GOSTA:**

- Não ser reconhecido
- Ser só o vilão

## Argumento

Imagem



Quem?  
Ralph

Imagem



Quando? (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)  
Aposentadoria

Imagem



O que?  
Casa de veraneio  
Estilo: Moderno, presença marcante de pedras e tijolos a vista

Imagem



Porque? (Qual a justificativa para o projeto da casa, porque o personagem precisa dela?)  
Passou mais de 30 anos sem uma residência por não comportar seu porte físico e ser o vilão de seu jogo.

Imagem



Onde?  
Laguna- local tranquilo e pacato, com belas paisagens

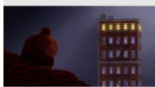
Imagem



Como? (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)  
Após o seu jogo ser desligado, Ralph se aposenta e vai morar em uma casa de veraneio em Laguna, onde passa seu tempo surfando e pescando. Além de receber seus amigos.

## Roteiro - sequência 1 (Tentando construir uma casa com sua pilha de tijolos)

Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Ralph acorda novamente em um feriado com o nascer do sol. Resolve que não dá mais para viver sem uma casa, sem paredes e teto para protegê-lo e, principalmente, sem uma cama aconchegante e uma cortina para fechar.

Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Começa a unir seus pequenos tijolos da enorme pilha de destruição em que dorme. Não sabe nem por onde começar, mas sabe claramente o que quer, suas janelas com cortina!

Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Decide então passar o dia construindo sua primeira residência. Félix vê a cena e oferece ajuda, mas Ralph é orgulhoso e quer fazer sozinho.

Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Na décima fileira de tijolos percebe que não ficaria em pé dessa forma, faltava algo, talvez uma colinha... Se revolta com aquilo e quebra tudo que tinha feito. Continua acordando com o sol nascente nos próximos dias. Venelophe fica sabendo da história e o convida a morar em seu jogo, mas ele não larga seus tijolinhos.

## Roteiro - sequência 2 (Dando uma festa em sua nova casa)

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Sentado em sua bela sala de pé direito dupla, apreciando o mar a sua frente, começa a sentir que falta algo.

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Vanellope é a primeira a aceitar o convite e decide ajudar a o amigo com a festa. Iniciam com o bolo, e claro, os dois no topo do bolo para realizar seu sonho.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Nesse momento surge em sua mente as memórias das festas no terraço que seus colegas de jogo faziam mas não o convidavam. Ali percebe que era disso que precisava, dar uma bela festa em sua casa de praia! E começa a ligar para seus amigos (os de verdade, não os que o ignoravam)

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Muitos convidados chegam, diretamente do fliperama e da internet. Se divertem muito, mas no final Ralph percebe que não basta esses momentos passageiros, o que ele precisa mesmo é de uma família!

## Roteiro - sequência 3 (Visitando Venelope na internet)

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
Ralph está sentado em sua casa, apreciando o mar, quando ele olha para a medalha de heróis que ganhou de Venelope que está pendurado em cima de sua lareira.

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Ele então faz as suas malas e parte rumo à Internet, para surpreender sua grande amiga. Ele passa alguns dias lá, se divertem muito e correm várias corridas. Ele ama passar o tempo com ela.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
Ralph decide então ir visitar sua amiga Venelope na internet.

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Ralph volta para casa muito feliz, cheio de novas memórias, e claro, um porta-retrato com a foto dos dois para decorar sua nova casa.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Ralph está juntando tijolos, pensando em sua nova casa, com janelas e cortinas, e uma linda vista para o mar.

### Cena 2 sequência 1

Porém, ele percebe que os tijolos não estavam parando em pé. Ele não fazia a mínima ideia de como construir uma casa.

### Cena 3 sequência 1

Felix se oferece para ajudar, já que ele é especialista nisso. Porém, Ralph é muito orgulhoso para aceitar.

### Cena 4 sequência 1

Venelope fica sabendo da situação e o convida para morar com ela em seu novo jogo. Porém, ele quer seguir tentando construir sua própria casa.

### Cena 5 sequência 1

Porém, ao final do dia, Ralph ainda não tem um a casa e segue sem uma casa, sem paredes e teto para protegê-lo e, sonhando uma cama aconchegante e uma cortina para fechar.

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Ralph está olhando para o bolo de dois andares que ele e Venelope haviam feito de forma orgulhosa.

### Cena 2 sequência 1

Ralph havia decidido dar uma festa, quando estava sentado em sua sala, sentindo-se sozinho.

### Cena 3 sequência 1

E Venelope foi a primeira a aceitar o seu convite e logo se ofereceu para ajudar com o bolo.

### Cena 4 sequência 1

Além de Venelope, seus outros amigos apareceram. Lembrando Ralph, das festas que aconteciam no terraço de Félix.

### Cena 5 sequência 1

Apesar de ter se divertido muito com seus convidados e amigos que apareceram, Ralph percebe que não basta esses momentos passageiros, o que ele precisa mesmo é de uma família!

### Cena 6 sequência 1

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Ralph senta-se em sua sala, olhando para sua lareira e o porta-retrato acima dele.

### Cena 2 sequência 1

No porta-retrato está um foto dele com Venellope, tirado durante a sua última visita à sua amiga.

### Cena 3 sequência 1

Nessa ocasião Ralph havia decidido ir visitar sua amiga e fazer-lhe uma surpresa.

### Cena 4 sequência 1

Então, após empacotar suas malas, Ralph partiu para a Internet para surpreender sua amiga, que ficou muito feliz em vê-lo.

### Cena 5 sequência 1

Os dois se divertiram muito durante a visita de Ralph e viveram muitas aventuras.

### Cena 6 sequência 1

Toda a vez que Ralph olha para essa foto, ele se relembra com carinho desses momentos.

## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



Descrição/diálogos

### Cena 2



Descrição/diálogos

### Cena 3



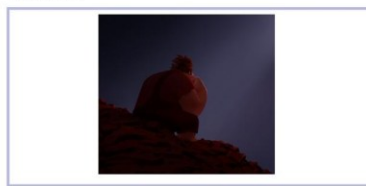
Descrição/diálogos

### Cena 4



Descrição/diálogos

### Cena 5



Descrição/diálogos

### Cena 6



Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos

Cena 2



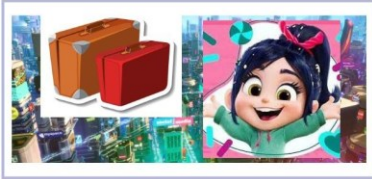
Descrição/diálogos

Cena 3



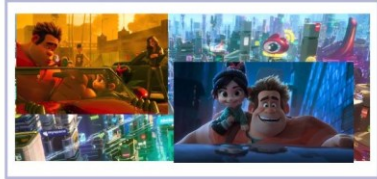
Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5



Descrição/diálogos





Cena 6





Descrição/diálogos







# Experimento Aplicado a Disciplina de Projeto

## Grupo azul claro - Filme “Moana - Um Mar de Aventuras” (2016), personagens “Moana” e “Maui”

<p><b>Moana</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Moana é uma princesa adolescente e aventureira de pele morena, cabelos pretos encaracolados e olhos castanhos. Possui 16 anos de idade e é filha do chefe Tui, sendo a próxima na linha de sucessão à posição da Ilha Motunui. Desde pequena, sua avó Tala lhe conta as histórias e feitos dos povos da Polinésia, como eles navegaram por milhares de anos pelo oceano Pacífico povoando as ilhas que encontraram. Inspirada por essas histórias, Moana decide seguir os passos de seus ancestrais e navegar pelo oceano também.</p> <p><b>Traços positivos</b></p> <p>Corajosa, empoderada, engraçada, destemida, idealista</p> <p><b>Traços negativos</b></p> <p>Teimosa</p> <p><b>Família</b></p> <p>Pai: Chefe Tui Avó: Tala</p> <p><b>Responsabilidade</b></p> <p>Se tornar a próxima chefe da ilha e comandar o povo</p> <p><b>Estudos</b></p> <p>-</p> <p><b>Interesses/desejos</b></p> <p>adora velejar, Buscar salvar sua ilha e seu povo do monstro de lava Te Ka que pode destruir tudo.</p> <p><b>Medos</b></p> <p>Ela é corajosa e empoderada, sem medos aparentes para alcançar seu objetivo final</p> <p><b>Dados relevantes</b></p>	<p><b>Maui</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Maui é um semideus, metade deus e metade humano que tem o poder de se transformar em vários animais e de controlar a natureza. Moreno e de cabelos cacheados, possui o corpo coberto de tatuagens maoris, incluindo o mi Maui, que é como se fosse a consciência do semideus.</p> <p><b>Traços positivos</b></p> <p>forte, poderoso, guerreiro</p> <p><b>Traços negativos</b></p> <p>Convencido e orgulhoso</p> <p><b>Família</b></p> <p>órfão - abandonado pelos pais e adotado por deuses</p> <p><b>Responsabilidade</b></p> <p>Achar seu anzol e ajudar Moana a salvar a ilha de Te ka</p> <p><b>Estudos</b></p> <p>-</p> <p><b>Interesses/desejos</b></p> <p>-</p> <p><b>Medos</b></p> <p>-</p> <p><b>Dados relevantes</b></p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Quem?</b> Moana</p> <p><b>Onde?</b> Acessibilidade do personagem.</p> <p><b>O que?</b> Conhecido com a natureza</p> <p><b>Quando?</b> Porquê? Com 16 anos, Moana tenta que começar a pensar no seu futuro próximo como uma adulta que deve comandar um povo, e nada melhor que um lugar que seja sua casa, com elementos que ela se identifica e a fazem sentir-se bem.</p> <p><b>Onde?</b> Em lugares</p> <p><b>Como?</b> Buscamos com o projeto envolver o personagem dentro do ambiente, trazendo elementos que remetem ao seu ambiente nativo. Os elementos que serão utilizados são: barbatana, moana e anel. Além e como que remetem ao mar e à aventura. Os assuntos desse ambiente são: o clima e a natureza, que buscam um contato maior com a natureza, com a recreação e tempo de qualidade.</p>
<p><b>Moana</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Moana é uma princesa adolescente e aventureira de pele morena, cabelos pretos encaracolados e olhos castanhos. Possui 16 anos de idade e é filha do chefe Tui, sendo a próxima na linha de sucessão à posição da Ilha Motunui. Desde pequena, sua avó Tala lhe conta as histórias e feitos dos povos da Polinésia, como eles navegaram por milhares de anos pelo oceano Pacífico povoando as ilhas que encontraram. Inspirada por essas histórias, Moana decide seguir os passos de seus ancestrais e navegar pelo oceano também.</p> <p><b>Traços positivos</b></p> <p>Corajosa, empoderada, engraçada, destemida, idealista</p> <p><b>Traços negativos</b></p> <p>Teimosa</p> <p><b>O que gosta</b></p> <p>Adora o oceano, a família e o povo.</p> <p><b>O que não gosta</b></p> <p>Não gosta que digam o que não fazer</p> <p><b>Família</b></p> <p>Pai: Chefe Tui Avó: Tala</p> <p><b>Responsabilidade</b></p> <p>Se tornar a próxima chefe da ilha e comandar o povo</p> <p><b>Estudos</b></p> <p>-</p> <p><b>Interesses/desejos</b></p> <p>adora velejar, Buscar salvar sua ilha e seu povo do monstro de lava Te Ka que pode destruir tudo.</p> <p><b>Medos</b></p> <p>Ela é corajosa e empoderada, sem medos aparentes para alcançar seu objetivo final</p> <p><b>Dados relevantes</b></p>	<p><b>Maui</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Maui é um semideus, metade deus e metade humano que tem o poder de se transformar em vários animais e de controlar a natureza. Moreno e de cabelos cacheados, possui o corpo coberto de tatuagens maoris, incluindo o mi Maui, que é como se fosse a consciência do semideus.</p> <p><b>Traços positivos</b></p> <p>forte, poderoso, guerreiro</p> <p><b>Traços negativos</b></p> <p>Convencido e orgulhoso</p> <p><b>O que gosta</b></p> <p>atenção</p> <p><b>O que não gosta</b></p> <p>-</p> <p><b>Família</b></p> <p>órfão - abandonado pelos pais e adotado por deuses</p> <p><b>Responsabilidade</b></p> <p>Achar seu anzol e ajudar Moana a salvar a ilha de Te ka</p> <p><b>Estudos</b></p> <p>-</p> <p><b>Interesses/desejos</b></p> <p>-</p> <p><b>Medos</b></p> <p>-</p> <p><b>Dados relevantes</b></p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Quem?</b> Moana</p> <p><b>Onde?</b> Acessibilidade do personagem.</p> <p><b>O que?</b> Conhecido com a natureza</p> <p><b>Quando?</b> Porquê? Com 16 anos, Moana tenta que começar a pensar no seu futuro próximo como uma adulta que deve comandar um povo, e nada melhor que um lugar que seja sua casa, com elementos que ela se identifica e a fazem sentir-se bem.</p> <p><b>Onde?</b> Em lugares</p> <p><b>Como?</b> Buscamos com o projeto envolver o personagem dentro do ambiente, trazendo elementos que remetem ao seu ambiente nativo. Os elementos que serão utilizados são: barbatana, moana e anel. Além e como que remetem ao mar e à aventura. Os assuntos desse ambiente são: o clima e a natureza, que buscam um contato maior com a natureza, com a recreação e tempo de qualidade.</p>


<b>Argumento</b>			
<b>Imagem</b> 	<b>Quem?</b> Moana	<b>Imagem</b>	<b>Quando?</b> Adolescência da personagem.
<b>Imagem</b>	<b>O que?</b> Conexão com a natureza	<b>Imagem</b>	<b>Porque?</b> Com 16 anos, Moana tem que começar a pensar no seu futuro próximo como uma adulta que deve comandar um povo, e nada melhor que um lugar que seja sua cara, com elementos que ela se identifica e a façam sentir-se bem.
<b>Imagem</b> 	<b>Onde?</b> Em laguna	<b>Imagem</b>	<b>Como?</b> Buscamos com o projeto envolver a personagem dentro do ambiente, trazendo elementos que remetem ao seu ambiente nativo. Os elementos que serão utilizados será bambu, madeira, areia, taipa e cores que remetem ao mar e às árvores. Os usuários desse ambiente serão crianças e adultos, que buscam um contato maior com a natureza, com a recreação e tempo de qualidade.

# Grupo azul escuro - série animada “As Aventuras da Turma da Mônica” (1982), personagens “Magali”, “Mônica”, “Chico Bento”, “Cascão” e “Cebolinha”

<p><b>Magali</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Magali tem o cabelo de Lina, mas combinado como Magali. É uma menina de 7 anos, loirinha, muito amiga de Mônica. Não gosta de ficar sozinha em casa e geralmente possui um comportamento muito alegre e a vontade de agir. Ela também gosta de fazer brincadeiras com os outros e é muito divertida. Ela gosta de jogar e de fazer coisas legais com os amigos. Ela é muito divertida e gosta de fazer coisas legais com os amigos. Ela é muito divertida e gosta de fazer coisas legais com os amigos.</p> <p><b>Família</b> Dono Lúcia e Seu Carlos</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudante</p> <p><b>Situação</b> Estudante do 2º ano B, na turma da Professora Bia, na escola do Limoeiro.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Cultivar flores e colecionar bichos de pelúcia.</p> <p><b>Medos</b> Perder seu coelho sansão</p> <p><b>Dados relevantes</b> Única personagem principal da turma que vive sozinha. Foi a primeira da turma a ser criada.</p> <p><b>Três pontos positivos</b> Companheira, esportista, esperta</p> <p><b>O que não gosta</b> Comer maçãs e não gosta de estudar</p> <p><b>Três pontos negativos</b> Desobediência, irritável</p>	<p><b>Mônica</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Mônica de Souza, ou somente Mônica, é uma menina de 7 anos, moradora do bairro do Limoeiro. Possui um gênio forte, e sem paciência para o bullying que recebe das outras crianças por sua aparência física (baixinha, dentuça e gorducha) e sempre responde as crianças com suas famosas coelhadas, ficou famosa por sua extrema força bruta, muito superior para uma menina de 7 anos. Possui o título de "Dona da Rua", título este almejado por seu amigo Cebolinha. Possui um cachorro, monicão, que possui suas mesmas características físicas, foi dado por seus amigos, Cebolinha e Cascão, com o intuito de provocá-la.</p> <p><b>Família</b> Dona Luísa e Seu Souza</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudante</p> <p><b>Situação</b> Estudante do 2º ano B, na turma da Professora Bia, na escola do Limoeiro.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Cultivar flores e colecionar bichos de pelúcia e jogar bola.</p> <p><b>Medos</b> Perder seu coelho sansão</p> <p><b>Dados relevantes</b> Ana Flores</p> <p><b>Três pontos positivos</b> Bastante amiga, companheira, forte, líder</p> <p><b>O que não gosta</b> Insetos, amigos parados.</p> <p><b>Três pontos negativos</b> Impulsiva, ciumenta, orgulhosa</p>	<p><b>Cebolinha</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Cebolinha é um menino de 7 anos, que caracterizou-se desde do seu primeiro ano de vida. Ele é muito divertido e gosta de fazer coisas legais com os amigos. Ele é muito divertido e gosta de fazer coisas legais com os amigos.</p> <p><b>Família</b> Dona Luísa e Seu Souza</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudante</p> <p><b>Situação</b> Estudante do 2º ano B, na turma da Professora Bia, na escola do Limoeiro.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Cultivar flores e colecionar bichos de pelúcia e jogar bola.</p> <p><b>Medos</b> Perder seu coelho sansão</p> <p><b>Dados relevantes</b> Ana Flores</p> <p><b>Três pontos positivos</b> Companheira, esportista, esperta</p> <p><b>O que não gosta</b> Comer maçãs e não gosta de estudar</p> <p><b>Três pontos negativos</b> Desobediência, irritável</p>
<p><b>Chico Bento</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Chico Bento é um menino de 8 anos, morador do bairro do Limoeiro. Possui um gênio forte, e sem paciência para o bullying que recebe das outras crianças por sua aparência física (baixinha, dentuça e gorducha) e sempre responde as crianças com suas famosas coelhadas, ficou famosa por sua extrema força bruta, muito superior para uma menina de 7 anos. Possui o título de "Dona da Rua", título este almejado por seu amigo Cebolinha. Possui um cachorro, monicão, que possui suas mesmas características físicas, foi dado por seus amigos, Cebolinha e Cascão, com o intuito de provocá-la.</p> <p><b>Família</b> Dona Luísa e Seu Souza</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudante</p> <p><b>Situação</b> Estudante do 2º ano B, na turma da Professora Bia, na escola do Limoeiro.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Cultivar flores e colecionar bichos de pelúcia e jogar bola.</p> <p><b>Medos</b> Perder seu coelho sansão</p> <p><b>Dados relevantes</b> Ana Flores</p> <p><b>Três pontos positivos</b> Companheira, esportista, esperta</p> <p><b>O que não gosta</b> Comer maçãs e não gosta de estudar</p> <p><b>Três pontos negativos</b> Desobediência, irritável</p>	<p><b>Cascão</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Cascão é um menino de 7 anos, morador do bairro do Limoeiro. Possui um gênio forte, e sem paciência para o bullying que recebe das outras crianças por sua aparência física (baixinha, dentuça e gorducha) e sempre responde as crianças com suas famosas coelhadas, ficou famosa por sua extrema força bruta, muito superior para uma menina de 7 anos. Possui o título de "Dona da Rua", título este almejado por seu amigo Cebolinha. Possui um cachorro, monicão, que possui suas mesmas características físicas, foi dado por seus amigos, Cebolinha e Cascão, com o intuito de provocá-la.</p> <p><b>Família</b> Dona Luísa e Seu Souza</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudante</p> <p><b>Situação</b> Estudante do 2º ano B, na turma da Professora Bia, na escola do Limoeiro.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Cultivar flores e colecionar bichos de pelúcia e jogar bola.</p> <p><b>Medos</b> Perder seu coelho sansão</p> <p><b>Dados relevantes</b> Ana Flores</p> <p><b>Três pontos positivos</b> Companheira, esportista, esperta</p> <p><b>O que não gosta</b> Comer maçãs e não gosta de estudar</p> <p><b>Três pontos negativos</b> Desobediência, irritável</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem esse projeto está sendo realizado?) O momento de maior infância dos personagens, entre os 7 e 8 anos de idade.</p> <p><b>O que?</b> Ambientes educacionais e brincadeiras.</p> <p><b>Onde?</b> Em casa e em locais públicos.</p> <p><b>Quem?</b> Mônica, Magali, Cebolinha, Cascão, Chico Bento.</p> <p><b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?) O projeto está funcionando para ajudar os personagens em um dos pontos de crescimento, na medida em que o projeto é desenvolvido através de jogos, desenhos, esculturas educacionais que ajudam a desenvolver a criatividade e a imaginação dos personagens. Mônica, que possui habilidades em comunicação, ambiente físico e Cebolinha, que tem a capacidade de planejar e executar, ambiente físico e Chico Bento, que trabalha com o corpo físico, ambiente físico. Magali, que possui habilidades em comunicação, ambiente físico e Cebolinha, que tem a capacidade de planejar e executar, ambiente físico e Chico Bento, que trabalha com o corpo físico, ambiente físico.</p> <p><b>Dados relevantes</b> Ama flores</p>

**Mônica**

**Imagem**



**Sobre (história breve)**  
Mônica de Souza, ou somente Mônica, é uma menina de 7 anos, moradora do bairro do Limoeiro. Possui um gênio forte, e sem paciência para o bullying que recebe das outras crianças por sua aparência física (baixinha, dentuça e gorducha) e sempre responde as crianças com suas famosas coelhadas, ficou famosa por sua extrema força bruta, muito superior para uma menina de 7 anos. Possui o título de "Dona da Rua", título este almejado por seu amigo Cebolinha. Possui um cachorro, monicão, que possui suas mesmas características físicas, foi dado por seus amigos, Cebolinha e Cascão, com o intuito de provocá-la.

**Família**  
Dona Luísa e Seu Souza

**Responsabilidade**  
Estudante

**Estudos**  
Estudante do 2º Ano B, na turma da Professora Bia, na escola do Limoeiro.

**Interesses/desejos**  
Cultivar flores e colecionar bichos de pelúcia; ser a protagonista

**Medos**  
Perder seu coelho sansão



**Dados relevantes**  
Ama flores



**Três pontos positivos**  
Bondosa, amiga, companheira, forte, líder

**O que gosta**  
Maquiagem, flores, música, bichos de pelúcia.

**Três pontos negativos**  
Nervosinha, tímida, ciumenta, ingênua

**O que não gosta**  
Insetos, amigos parados,

Magali		<b>Família</b> Dona Lina e Seu Carlito	
<b>Imagem</b> 	<b>Sobre (história breve)</b> Magali Fernandes de Lima, mais conhecida como Magali, é uma menina de 7 anos, Nordestina, melhor amiga de Mônica, ficou conhecida pelo seu apetite voraz e insaciável, possui um metabolismo muito acelerado que a impede de engordar. Seu alimento predileto é a Melancia, marca registrada de Magali. Encontrando beleza em tudo o que vê, é festiva, animada e jovial. Namora Quinzinho, filho do Dono de uma padaria próxima à sua casa. Ela tem tudo de mais fofo: ama a natureza, princesas e animais, seu fascínio por gatos, tendo seu gato Mingau e mais 5 irmãos dele.		
	<b>Responsabilidade</b> Estudar	<b>Estudos</b> Estudante do 2º Ano B, na turma da Professora Bia, na escola do limoeiro.	
<b>Traços positivos</b> Companheira, espirituosa, expressiva	<b>O que gosta</b> Comida, gatos, musica pop, cantar, natureza, princesas e animais	<b>Interesses/desejos</b> Comida, animais	
<b>Traços negativos</b> Desastrada, comilona	<b>O que não gosta</b> Comida temperada com cebolinha	<b>Medos</b> Ficar sem comida	
		<b>Dados relevantes</b> No começo usava vestido verde-marinho	
Cebolinha		<b>Família</b> Dona Cebola, Seu Cebola e Maria Cebolinha	
<b>Imagem</b> 	<b>Sobre (história breve)</b> Cebolácio Júnior Menezes da Silva, mais conhecido como Cebolinha ou Cebola, é um menino de 7anos, suas características marcantes é o fato dele ter dislalia (trocando a letra "R" pelo "L"), só cinco espetados fios de cabelos em sua cabeça e criar diversos planos infalíveis para derrotar a Mônica, a personagem principal e sua conhecidíssima rival, pegar o posto de "Dono da Rua" e seu maior sonho, astuto e ao mesmo tempo estabanado, Cebolinha é um ligeiro causador de problemas por conta da arrogância, é egoísta até com os seus amigos, mas no fundo gosta deles.		
	<b>Responsabilidade</b> Estudante	<b>Estudos</b> Estudante do 2º Ano B, na turma da Professora Bia, na escola do limoeiro.	
<b>Traços positivos</b> Inteligente, criativo, persistente.	<b>O que gosta</b> Animais, criar planos	<b>Interesses/desejos</b> Conquistar o posto de Dono da Rua, e depois do mundo.	
<b>Traços negativos</b> Arrogante, egoísta, estressa facilmente	<b>O que não gosta</b> Levar coelhada da Mônica	<b>Medos</b> Nunca ser o Dono da rua	
		<b>Dados relevantes</b> Único personagem principal da turma que usa sapatos. Foi o primeiro da turma a ser criado.	

<p><b>Chico Bento</b></p>		<p><b>Família</b> Seu Tônico, Dona Cotinha, Mariana e Zeca.</p>	
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b> Francisco Antônio Bento, ou Chico Bento, é um menino de 8 anos, um caipira curioso e teimoso, vive nas terras de Vila Abobrinha. Apaixonado pela natureza está sempre a defendendo, e com isso sempre acaba se metendo em confusões. Adora pescar com seus amigos e roubar as goiabas do Nhô Lau. Não sabe muito sobre as modernidades atuais, e, às vezes, pode acabar sendo ignorante. Tem uma namorada que se chama Rosinha, não gosta de estudar e vive a vida tranquilo, descansando, ou trabalhando capinando roça/ajudando a sua mãe nas tarefas de casa.</p>	<p><b>Responsabilidade</b> Estudante e ajudar nos serviços na fazenda</p>	<p><b>Estudos</b> Colegial</p>
<p><b>Traços positivos</b> Humildade</p>	<p><b>O que gosta</b> Sertanejo, Natureza, pescar, Goiaba.</p>	<p><b>Dados relevantes</b> Único que não mora na vila do limoeiro Ama goiabas</p>	
<p><b>Traços negativos</b> Teimoso</p>	<p><b>O que não gosta</b> Não gosta de estudar</p>		
<p><b>Cascão</b></p>		<p><b>Família</b> Atenor Araújo e Lurdes Araújo (Lurdinha)</p>	
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b> Cássio Marques de Araújo, ou Cascão, é um menino de 7 anos, possui hidrofobia e sempre foge do banho e chuva (água no geral), possui um porco, o Chovinista, que possui tanto medo de água quanto seu dono. Cascão é melhor amigo de cebolinha, mesmo não desejando, sempre participa dos planos infalíveis do Cebolinha (ele aceita só porque o roteiro manda) contra a Mônica, e geralmente leva o plano a acabar falhando. Torcedor fanático do Corinthians, adora jogar futebol, sendo o mais habilidoso do grupo neste esporte. Cascão sempre evita ficar limpo, pois considera o fato dele ser sujo como o jeito dele.</p>	<p><b>Responsabilidade</b> Estudante</p>	<p><b>Estudos</b> Estudante do 2º Ano B, na turma da Professora Bia, na escola do limoeiro.</p>
<p><b>Traços positivos</b> Parceiro, criativo</p>	<p><b>O que gosta</b> Futebol, ficção científica, astronauta</p>	<p><b>Dados relevantes</b></p>	
<p><b>Traços negativos</b> Não toma banho</p>	<p><b>O que não gosta</b> Tomar banho, planos infalíveis do cebolinha.</p>	<p><b>Interesses/desejos</b> Jogar bola</p>	
		<p><b>Medos</b> Água, ficar limpo</p>	

## Argumento

### Imagem



### Quem?

Mônica; Magali;  
Cebolinha;  
Cascão; Chico  
Bento

### Imagem



**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)

O momento é durante a infância dos personagens, entre os 7 e 8 anos de idade.

### Imagem



### O que?

Ambientes  
educacionais e  
brincacionais.

### Imagem



**Porque?** (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?)

O projeto será fundamental para auxiliar os personagens durante seu processo de crescimento, na medida em que a proposta é desenvolver atividades dentro desses espaços educacionais que ajude a diminuir seus medos e incentive suas habilidades. Ambiente Audiovisual - **Mônica**, que possui habilidade em comunicação; Ambiente Teatral - **Cebolinha**, que curte elaborar planos e disfarces; Ambiente Inclusivo - **Chico Bento**, que estranha a cidade grande; Ambiente Nutricional - **Magali**, que goste de comida, mas de forma descontrolada; Ambiente Ambiental - **Cascão**, que têm medo de água e curte bater uma bola.

### Imagem



### Onde?

Em 4 casas e um  
novo espaço a  
ser concebido no  
Centro histórico  
de Laguna, SC











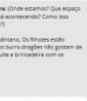


### Imagem










**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)

Nesse projeto, a conexão entre ele e os personagens se desenvolve a partir da ambiência, que é influenciada principalmente pela sua cor correspondente (identificada na roupa). A ligação também ocorre pela caracterização do estilo de vida do personagem, suas habilidades e medos, que influenciam a escolha da casa que receberá determinada função educacional.

# Grupo verde claro - Filme “Shrek” (2001), personagens “Shrek”, “Fiona”, “Burro” e “Gato de Botas”

<p><b>Shrek</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Shrek é um ogro que morava sozinho em um pântano, até que sua paz é interrompida por seres de contos de fada que são exilados para ele. Ele conhece o Burro. De repente o dragão Fiona de um castelo guardado por um dragão e Burro o acompanha. De repente a princesa Fiona de volta ao lado dele e eles se apaixonam. Ela se transforma em uma princesa quando o sol se põe. Os dois se apaixonam e passam a viver juntos no pântano.</p> <p><b>Família</b> Fiona, Burro e Gato de Botas</p> <p><b>Responsabilidade</b> Cuidar da sua família</p> <p><b>Estudos</b> Não estuda</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Casar com Fiona e ter paz.</p> <p><b>Medos</b> Ser julgado</p> <p><b>Dados relevantes</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>Traços positivos</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>O que gosta</b> Paz, sossego, ficar em casa.</p> <p><b>Traços negativos</b> Irritado, explosivo, pouco paciente.</p> <p><b>O que não gosta</b> Pessoas, barulho, confusão.</p>	<p><b>Fiona</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Fiona é a princesa do reino de Dulacrotte. Certo dia, uma feiticeira lança uma maldição em sua vida que a transforma em uma besta. Ela se transforma em uma mulher novamente ao amanhecer. Ela conhece o Burro e se apaixoa por ele. Ela se transforma em uma princesa novamente quando o sol se põe. Ela se apaixoa por Shrek e eles se apaixonam. Ela se transforma em uma princesa novamente quando o sol se põe.</p> <p><b>Família</b> Shrek, Burro, Gato e Burro</p> <p><b>Responsabilidade</b> Proteger os reinos de sua família</p> <p><b>Estudos</b> Não estuda</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Casar com Shrek e viver em paz.</p> <p><b>Medos</b> Ser julgado</p> <p><b>Dados relevantes</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>Traços positivos</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>O que gosta</b> Paz, sossego, ficar em casa.</p> <p><b>Traços negativos</b> Irritado, explosivo, pouco paciente.</p> <p><b>O que não gosta</b> Pessoas, barulho, confusão.</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Quando?</b> (Em qual momento de vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Após o nascimento dos filhos ogros e burro-dragões.</p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Quando?</b> (Em qual momento de vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Após o nascimento dos filhos ogros e burro-dragões.</p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>O que?</b> Espaço de recreio das famílias.</p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa disso?) Com a chegada da paz e o crescimento das responsabilidades, acabam por não ter momentos de dedicação a amizade e por não querer conviver um espaço adequado para todos da família.</p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será o principal?) Espaço infante para as crianças brincarem, espaço para os adultos, respeitando todas as necessidades das diferentes espécies. Espaço do pântano e do lago de cristal.</p>
<p><b>Burro</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Burro é um burro que é levado vendido para servir por algumas moedas, mas consegue fugir e encontra Shrek, quem ajuda. Ele quer salvar Fiona e resgatar Fiona de suas mãos para que ela seja feliz.</p> <p><b>Família</b> Shrek, Fiona, Gato de Botas e Dragão</p> <p><b>Responsabilidade</b> Acompanhar Shrek em aventuras.</p> <p><b>Estudos</b> Não estuda</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Ter amigos</p> <p><b>Medos</b> Ser julgado</p> <p><b>Dados relevantes</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>Traços positivos</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>O que gosta</b> Paz, sossego, ficar em casa.</p> <p><b>Traços negativos</b> Irritado, explosivo, pouco paciente.</p> <p><b>O que não gosta</b> Pessoas, barulho, confusão.</p>	<p><b>Gato de Botas</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Gato de Botas é um gato que se tornou o protetor de responsabilidades. Ele conhece Shrek e Fiona e se apaixoa por elas. Ele se transforma em uma mulher quando o sol se põe. Ele se apaixoa por Shrek e eles se apaixonam. Ele se transforma em uma mulher quando o sol se põe.</p> <p><b>Família</b> Shrek, Fiona, Gato de Botas e Burro</p> <p><b>Responsabilidade</b> Proteger os reinos de sua família</p> <p><b>Estudos</b> Não estuda</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Casar com Fiona e viver em paz.</p> <p><b>Medos</b> Ser julgado</p> <p><b>Dados relevantes</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>Traços positivos</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>O que gosta</b> Paz, sossego, ficar em casa.</p> <p><b>Traços negativos</b> Irritado, explosivo, pouco paciente.</p> <p><b>O que não gosta</b> Pessoas, barulho, confusão.</p>	<p><b>Roteiro - sequência 1</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Cena de abertura (onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo?)</b> Como são os dois e o mundo.</p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Ação 2</b> (Como o personagem tem suas necessidades básicas atendidas? Como é sua existência?) Chega uma carta por correio. Fiona, Burro e Shrek recebem a carta. Fiona se transforma em uma princesa quando o sol se põe. Ela se apaixoa por Shrek e eles se apaixonam. Ela se transforma em uma princesa quando o sol se põe.</p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Ação 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Os irmãos de Fiona se encontram com Shrek e Fiona e se apaixonam por eles. Eles se transformam em mulheres quando o sol se põe. Eles se apaixonam por Shrek e eles se apaixonam. Eles se transformam em mulheres quando o sol se põe.</p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Ação 3</b> (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?) Todos vivem felizes e decidem se casar. Fiona e Shrek se casam. Fiona e Shrek se casam. Fiona e Shrek se casam. Fiona e Shrek se casam.</p>

<p><b>Shrek</b></p> <p><b>Imagem</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Shrek é um ogro que morava sozinho em um pântano, até que sua paz é interrompida por seres de contos de fada que são exilados para ele. Ele conhece o Burro. Ele é desafiado a resgatar Fiona de um castelo guardado por um dragão e Burro o acompanha. Ele resgata a princesa e leva-a de volta ao seu reino e no meio do caminho descobre que ela foi enfeitiçada a se tornar ogra, assim como ele, sempre que o sol se põe. Os dois se apaixonam e passam a viver juntos no pântano.</p> <p><b>Família</b> Fiona, Burro e Gato de Botas</p> <p><b>Responsabilidade</b> Cuidar da sua família</p> <p><b>Estudos</b> Não estuda</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Casar com Fiona, ser feliz, ter paz.</p> <p><b>Medos</b> Ser julgado</p> <p><b>Dados relevantes</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>Traços positivos</b> Leal, corajoso, forte.</p> <p><b>O que gosta</b> Paz, sossego, ficar em casa.</p> <p><b>Traços negativos</b> Irritado, explosivo, pouco paciente.</p> <p><b>O que não gosta</b> Pessoas, barulho, confusão.</p>
---

<b>Fiona</b>		<b>Família</b> Shrek, Rei, Rainha, Gato e Burro
<b>Imagem</b>	<b>Sobre (história breve)</b> Fiona é princesa do reino de tão tão distante. Certo dia, uma feiticeira lança uma maldição em sua vida que a transforma em ogra sempre que o sol se põe. A maldição se quebraria se desse um beijo de amor verdadeiro. Por conta disso é isolada em uma torre protegida por uma dragão fêmea esperando que um príncipe a resgate e salve da maldição. Porém, quem a salva é Shrek, um ogro, por quem Fiona se apaixona e dá um beijo, se transformando em Ogra para sempre.	<b>Responsabilidade</b> Princesa do reino de tão tão distante
		<b>Estudos</b> Artes Marciais
		<b>Interesses/desejos</b> Agradar a família, casar com shrek.
		<b>Medos</b> Decepcionar quem ama.
	<b>Traços positivos</b> Decidida, forte, diplomática.	<b>O que gosta</b> Família, lutar karatê.
	<b>Traços negativos</b> Impulsiva, teimosa.	<b>O que não gosta</b> Maldade, mentira
		<b>Dados relevantes</b>
<b>Burro</b>		<b>Família</b> Shrek, Fiona, Gato de Botas e Dragão
<b>Imagem</b>	<b>Sobre (história breve)</b> Burro falante que é quase vendido pela dona por algumas moedas, mas consegue fugir e encontra Shrek, que o ajuda. A partir daí viram amigos e vão resgatar Fiona do castelo protegido pela dragão-fêmea.	<b>Responsabilidade</b> Acompanhar Shrek em aventuras,
		<b>Estudos</b> Não estuda
		<b>Interesses/desejos</b> Ter amigos
		<b>Medos</b> De ficar sozinho, de morrer
	<b>Traços positivos</b> Leal, engraçado, tagarela, companheiro, feliz, sociável	<b>O que gosta</b> Rir, contar piada, estar com os amigos, cantar, conversa fiada,
	<b>Traços negativos</b> Teimoso, incosequente, inconveniente, hiperativo, irritante	<b>O que não gosta</b> Esperar, viagens longas, grosseria
		<b>Dados relevantes</b>

<b>Gato de botas</b>		<b>Família</b> Sozinho
<b>Imagem</b> 	<b>Sobre (história breve)</b> Gato orfão que se tornou caçador de recompensas, é um mestre espadachim e tem proficiência na guitarra. Garras afiadas, é ladrão e caçador especialista. Começou cultivando feijão mágico para encontrar ovos de ouro. Foi contratado para caçar Shrek, mas acaba por se tornar aliado dele.	<b>Responsabilidade</b> Caçador de recompensas
		<b>Estudos</b> Artes Marciais
		<b>Interesses/desejos</b> Dinheiro, moedas
		<b>Medos</b> Lobo
	<b>Traços positivos</b> Velocidade, Luta com vários inimigos ao mesmo tempo, forte, convincente, carisma, sentidos apurados, não rouba quem não merece	<b>O que gosta</b> Esgrima,
	<b>Traços negativos</b> perfeito sem defeitos	<b>O que não gosta</b> Frutos do mar
		<b>Dados relevantes</b> Alérgico a frutos do mar (perdeu uma das sete vidas assim)

<b>Argumento</b>			
<b>Imagem</b> 	<b>Quem?</b> Shrek, Fiona, Gato de Botas e Burro.	<b>Imagem</b> 	<b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Após o nascimento dos filhos ogres e burro-dragões
<b>Imagem</b> 	<b>O que?</b> Espaço de reencontro das famílias	<b>Imagem</b> 	<b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?) Com a chegada da prole e o crescimento das responsabilidades, acabaram por não ter momentos de desfrutar a amizade e por isso querem construir um espaço adequado para todos da família.
<b>Imagem</b> 	<b>Onde?</b> Pântano	<b>Imagem</b> 	<b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) Espaços infantis para as crianças brincarem, espaço para os adultos, respeitando todas as necessidades das diferentes espécies. Estética do pântano e tão tão distante.

## Roteiro - sequência 1

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Todos estão no pântano, Os filhotes estão brincando, mas os burro-dragões não gostam de lama, o que dificulta a brincadeira com os ogrinhos.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Ao mesmo tempo, os adultos tentam conversar enquanto cuidam das crianças, mas não há cerca ou espaço adequado para que brinquem em segurança. Eles pensam em ir para um lugar onde possam confraternizar enquanto os filhos façam atividades para gastar energia e desenvolver habilidades (dança, pintura, música, etc)

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Chega uma carta por correio. Nesta, lê-se que há um espaço em Laguna, SC que se chama "ATINA" onde há atividades para crianças e um café onde os pais podem confraternizar e conversar tranquilamente.

### Imagem





**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)


Todos sorriem aliviados e decidem ir juntos. Burro e os burro-dragões vão nas costas da Dragão-fêmea. Gato e os ogros vão de carruagem. Logo chegarão em Laguna.

# Grupo verde-alecrim - Filme “Alice no País das Maravilhas” (1951), personagem “Alice”, “Chapeleiro Louco”, “Rainha de Copas”, “Gato Risonho” e “Coelho Branco”

<p><b>Alice</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Traços positivos</b> Curiosa, destemida, empática, sensata e tem uma imaginação vívida.</p> <p><b>O que não gosta</b> Comportamento irracional, intimidação, incerteza e confusão.</p>	<p><b>Chapeleiro Louco</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Traços positivos</b> Criatividade, caráter existencial e imprevisível.</p> <p><b>O que não gosta</b> Temperança, regras rígidas de higiene e conformidade social.</p>	<p><b>Rainha de Copas</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Traços positivos</b> Autoritarismo e determinação.</p> <p><b>O que não gosta</b> Desobediência, insubordinação e perda em jogos.</p>
<p><b>Gato Risonho</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Traços positivos</b> Inteligência e empatia.</p> <p><b>O que não gosta</b> Crueldade e normas rígidas.</p>	<p><b>Coelho Branco</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Traços positivos</b> Puntualidade e responsabilidade.</p> <p><b>O que não gosta</b> Ataraxia, interrupções e perda de tempo.</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Quando?</b> Alice, Chapeleiro Louco, Rainha de Copas, Coelho Branco e Gato Risonho.</p> <p><b>Quem?</b> Alice, Chapeleiro Louco, Rainha de Copas, Coelho Branco e Gato Risonho.</p> <p><b>Quanto?</b> Em que momento da vida do personagem este projeto está sendo desenvolvido?</p> <p><b>Porquê?</b> Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?</p>
<p><b>Roteiro - sequência 1</b></p> <p><b>Imagem</b> </p>	<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 sequência 1</b>    <b>Cena 2 sequência 1</b>    <b>Cena 3 sequência 1</b></p> <p><b>Cena 4 sequência 1</b>    <b>Cena 5 sequência 1</b>    <b>Cena 6 sequência 1</b></p>	<p><b>Storyboard - Sequência 1</b></p> <p><b>Cena 1</b>    <b>Cena 2</b>    <b>Cena 3</b></p> <p><b>Cena 4</b>    <b>Cena 5</b>    <b>Cena 6</b></p>

<p><b>Alice</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p>Alice é curiosa, destemida e tem uma imaginação vívida. Ela também é bastante sensata e muitas vezes questiona o absurdo das situações que encontra no País das Maravilhas. É retratada como uma criança pré-adolescente. Alice começa sua jornada quando segue um coelho branco de colete pelo buraco de um coelho. Ela cai em um mundo totalmente estranho e se depara com criaturas peculiares e eventos bizarros. Ela interage com personagens como o Chapeleiro Louco, a Lagarta Azul, o Gato de Cheshire e a Rainha de Copas. Sua jornada é uma exploração da imaginação e do absurdo, e ela tenta encontrar seu caminho de volta para casa enquanto navega pelo mundo do País das Maravilhas.</p>	<p><b>Família</b> se subentende que ela tem uma família.</p> <p><b>Responsabilidade</b> ela parece que tem que estudar já que no início do filme/livro ela toma lições. E em outros momentos ela mostra que sabe reverter versos.</p> <p><b>Estudos</b></p> <p><b>Interesses/desejos</b> por uma aventura? de conhecer o mundo?</p> <p><b>Medos</b></p>
<p><b>Traços positivos</b> Alice é curiosa, destemida, empática, sensata e tem uma imaginação vívida.</p> <p><b>O que gosta</b> Aventura, desafios intelectuais e criaturas amigáveis.</p> <p><b>Traços negativos</b> Impaciência, ingenuidade, frustração e teimosia.</p> <p><b>O que não gosta</b> Comportamento irracional, intimidação, incerteza e confusão.</p>	<p><b>Dados relevantes</b></p>

<p><b>Chapeleiro Louco</b></p>		<p><b>Família</b></p>			
<p><b>Imagem</b></p> 		<p><b>Sobre (história breve)</b>                  Como o nome sugere, o Chapeleiro Louco é conhecido por sua personalidade errática e imprevisível. Ele é famoso por sua loucura e comportamento excêntrico. Sua maneira de falar e agir muitas vezes não faz sentido lógico, e ele é propenso a comportamentos absurdos.                  O Chapeleiro Louco é um dos personagens que Alice encontra durante sua jornada no País das Maravilhas. Ele é conhecido por ser um dos anfitriões da famosa festa de chá no País das Maravilhas, juntamente com o Lebreiro e a Lebre de Março.</p>		<p><b>Responsabilidade</b></p>	
<p><b>Traços positivos</b>                  Criatividade, Caráter Excêntrico e Hospitalidade.</p>		<p><b>O que gosta</b>                  Festa de Chá estranhas, criatividade e quebra-cabeças e enigmas.</p>		<p><b>Estudos</b></p>	
<p><b>Traços negativos</b>                  Loucura, Falta de Logica.</p>		<p><b>O que não gosta</b>                  Tempo, regras rígidas de lógica e Conformidade Social</p>		<p><b>Interesses/desejos</b></p> <p>-festas do chá/desarniversário?                  -seus amigos (o coelho e o rato)?</p>	
<p><b>Dados relevantes</b></p>		<p><b>Dados relevantes</b></p>		<p><b>Medos</b></p>	
<p><b>Rainha de Copas</b></p>		<p><b>Família</b></p>			
<p><b>Imagem</b></p> 		<p><b>Sobre (história breve)</b>                  A Rainha de Copas é a monarca do País das Maravilhas e governa com mão de ferro. Ela é uma das figuras de autoridade mais temidas no mundo surreal do País das Maravilhas. Ela é famosa por seu comportamento autoritário e impulsivo. Ela é notória por gritar a frase "Cortem as cabeças!" como punição para qualquer um que a contrarie ou a desaponte. Ela é temperamental, volúvel e tende a tomar decisões abruptas.</p>		<p><b>Responsabilidade</b>                  Sua principal responsabilidade é governar sobre seu reino</p>	
<p><b>Traços positivos</b>                  Autoconfiança e determinação.</p>		<p><b>O que gosta</b>                  Ordens Cumpridas, Execuções e Croquet.</p>		<p><b>Estudos</b></p>	
<p><b>Traços negativos</b>                  Tirania, Impulsividade, injustiça e crueldade.</p>		<p><b>O que não gosta</b>                  Desobediência, Insubordinação e Perda em Jogos.</p>		<p><b>Interesses/desejos</b></p> <p>quer ser a melhor em tudo, quer ganhar em tudo</p>	
<p><b>Dados relevantes</b></p>		<p><b>Dados relevantes</b></p>		<p><b>Medos</b>                  Teme perder seu poder ou controle sobre o País das Maravilhas.</p>	

<p><b>Gato Risonho</b></p>		<p><b>Família</b></p>	
<p><b>Imagem</b></p> 		<p><b>Sobre (história breve)</b>                  O Gato de Cheshire (Gato Risonho) é conhecido por sua personalidade enigmática e astuta. Ele é calmo, filósofo e gosta de brincar com as palavras. Ele representa a natureza ilusória e efêmera da realidade no País das Maravilhas. Sua filosofia e habilidade de desaparecer gradualmente contribuem para o tom enigmático e intrigante da narrativa. Ele é um guia misterioso para Alice em um mundo que desafia a lógica e a realidade.</p>	
<p><b>Traços positivos</b>                  Inteligente e enigmático</p>		<p><b>O que gosta</b>                  Enigmas, filosofia e mistério</p>	
<p><b>Traços negativos</b>                  Indiferença, ambiguidade moral e natureza inconstante.</p>		<p><b>O que não gosta</b>                  Convenções e Normas Estritas, Previsibilidade e Confrontação Direta.</p>	
<p><b>Dados relevantes</b></p>		<p><b>Responsabilidade</b></p>	
<p><b>Interesses/desejos</b>                  Jogos de palavras, paradoxos e reflexões filosóficas</p>		<p><b>Estudos</b></p>	
<p><b>Medos</b></p>		<p><b>Medos</b></p>	

<p><b>Coelho Branco</b></p>		<p><b>Família</b></p>	
<p><b>Imagem</b></p> 		<p><b>Sobre (história breve)</b>                  O Coelho Branco é o primeiro personagem que Alice encontra quando cai no buraco de coelho e entra no País das Maravilhas. Ele é conhecido por ser apressado e nervoso. Ele está sempre preocupado com o tempo e parece estar constantemente atrasado para algum compromisso. Sua personalidade ansiosa é uma característica marcante.</p>	
<p><b>Traços positivos</b>                  Pontualidade e responsabilidade</p>		<p><b>O que gosta</b>                  Pontualidade e responsabilidade.</p>	
<p><b>Traços negativos</b>                  Nervosismo, Falta de compreensão (que leva ao pânico), sensação de constante pressão</p>		<p><b>O que não gosta</b>                  Atrasos, interrupções e pressão do tempo.</p>	
<p><b>Dados relevantes</b></p>		<p><b>Responsabilidade</b>                  Cumprir as tarefas designadas como mensageiro da Rainha</p>	
<p><b>Interesses/desejos</b></p>		<p><b>Estudos</b></p>	
<p><b>Medos</b>                  Ansiedade em relação ao tempo e a não cumprir suas responsabilidades.</p>		<p><b>Medos</b></p>	
<p><b>Dados relevantes</b></p>		<p>ele tem uma casa, toda decorada</p>	

## Argumento

**Imagem**



**Quem?**

Alice, Chapeleiro louco, Rainha de Copas, Coelho Branco e o Gato Risinho

**Imagem**



**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)

Alice, e outros personagens decidem explorar outros mundos. Laguna é uma das portas de entrada para esses novos mundos mágicos, graças a uma toca de coelho especial que conecta os dois lugares. Isso ocorre após Alice e seus amigos terem experimentado todas as maravilhas e loucuras do País das Maravilhas, desejando novas aventuras em um lugar totalmente diferente.

**Imagem**



**O que?**

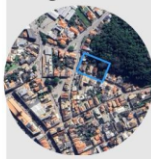
Quatro casas e um terreno, cada ambiente dedicado e feito por cada personagem com base em suas personalidades e estilos.

**Imagem**

**Porque?** (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?)

Alice e seus amigos anseiam por novas experiências e aventuras após os eventos do País das Maravilhas. Eles descobrem um enigma mágico que liga o País das Maravilhas às casas históricas de Laguna. Isso os faz sentir que Laguna é um local onde a magia e o mundo real podem coexistir. O projeto é uma maneira de concretizar essa conexão única e compartilhar o encanto do País das Maravilhas com os habitantes de Laguna.

**Imagem**



**Onde?**

Centro histórico de Laguna /SC, Conjunto de 4 casas históricas mais um terreno baldio

**Imagem**



**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)

O tema central do projeto será a celebração da imaginação, da criatividade e do encanto das histórias. O País das Maravilhas e suas aventuras malucas proporcionarão inspiração para a transformação das casas históricas. Cada casa se tornará um mundo temático único, relacionado a um elemento específico da história de "Alice no País das Maravilhas". Casa do Chapeleiro Louco: Essa casa será transformada em uma oficina de chapéus excêntricos, onde os visitantes podem criar e personalizar seus próprios chapéus malucos. Casa de Alice: A casa de Alice será recriada como um café para refletir as diferentes aventuras que ela experimentou no País das Maravilhas. Casa da Rainha de Copas: Será transformada em um Filperama com diversos jogos inclusive de cartas. Casa do Coelho Branco: se torna um museu dedicado à história e à cronologia de Laguna, com ênfase na preservação e celebração da rica herança cultural da cidade. Terreno do Gato risinho: Onde esta localizado a toca do coelho que faz a conexão entre os mundos e aonde terá um labirinto mágico, onde os visitantes podem explorar ilusões óticas e enigmas filosóficos

## Roteiro - sequência 1

**Imagem**

**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)  
 - No fundo de um terreno perto de 4 casas históricas. Alice e seus amigos saem de um buraco de coelho e estão examinando essa nova realidade com curiosidade, vendo uma casa histórica ao lado eles tentam decifrar o primeiro enigma mágico que os trouxe até ali. Eles encontram uma pista enigmática esculpida em uma das paredes da casa, que os instiga a explorar mais. Eles pensam como esse local é o ponto de partida para uma nova aventura. Eles estão ansiosos para desvendar esse enigma e descobrir o que torna essas casas especiais.

**Imagem**

**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)  
 - Conforme Alice e seus amigos seguem as pistas e resolvem o enigma, eles descobrem os segredos mágicos das casas históricas. Cada casa se transforma em um mundo temático baseado em uma parte do País das Maravilhas. Os visitantes começam a chegar e experimentar as maravilhas do local.  
 Os visitantes podem entrar em um labirinto mágico na Casa do Gato de Cheshire, criar chapéus malucos na Casa do Chapeleiro, e reviver as aventuras de Alice na Casa de Alice. A toca de coelho mágica que conecta os mundos se torna um ponto focal da experiência.  
 A Rainha de Copas encontra eles mas logo sua raiva se desfaz ao ver a maravilha desse mundo, além do que uma das casas é de jogos e foi inspirada nela e ela faz questão de mostrar que sempre ganha.

**Imagem**

**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)  
 - Alice e seus amigos estão intrigados pelo enigma mágico encontrado na casa histórica. Eles sentem que a resolução deste enigma é fundamental para desbloquear o potencial mágico das casas.  
 Eles precisam decifrar o enigma mágico, que envolve pistas enigmáticas espalhadas por toda a cidade. À medida que investigam as pistas, eles descobrem a história das casas e sua ligação com o País das Maravilhas.  
 Mas nisso a Rainha de Copas estranhando o sossego no País das maravilhas acha que estão armando para ela e resolve ir atrás de Alice e seus amigos, indo para Laguna.

**Imagem**


**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)  
 -O espaço das casas históricas permanece o mesmo, mas agora está cheio de vida e magia. As casas foram revitalizadas e se tornaram atrações turísticas populares que celebram a imaginação e a criatividade.  
 Alice e seus amigos se sentem realizados por terem desvendado o enigma mágico e compartilhado a magia do País das Maravilhas com os habitantes de Laguna. Eles deixam um legado duradouro de criatividade e imaginação na cidade, onde a história e a magia se unem.

## Grupo vermelho - Filme "Os Incríveis" (2004), personagem "Zezé Pêra"

<b>Zezé Pêra</b>  <p><b>Sobre (história breve)</b> É filho do casal Beto e Helena Pêra, o caçula de 3 irmãos. De início aparentava ser o único membro "normal", até um dia ao ser exposto a desenvolvimento cognitivo para crianças pela sua babá seus poderes apareceram.</p>		<b>Família</b> - Família Pêra <b>Responsabilidade</b> - c o papel de herói e líder - acalmar os demais <b>Estudos</b> - <b>Interesses/desejos</b> Sonecas e mexer nas coisas <b>Medos</b> - investientes? <b>Dados relevantes</b> - Criança com mais poderes do que todos membros da família juntos (17 super poderes contabilizados)	
<b>Argumento</b> <b>Imagem</b>  <b>Quem?</b> Zezé <b>Imagem</b>  <b>Imagem</b>  <b>O que?</b> Espaço de desenvolvimento de habilidades <b>Imagem</b>  <b>Imagem</b>  <b>Onde?</b> Em 4 casas do centro Histórico de Laguna, SC <b>Imagem</b> 		<b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) No cotidiano, enquanto seus pais salvam o mundo ou trabalham em escritórios, e Zezé precisa estar em segurança <b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?) Tanto a família precisa de auxílio para cuidar de Zezé como ele ter maior controle para não causar uma catástrofe na cidade. <b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) Cada edificação explorará os 5 sentidos de maneira diferente, tendo cada uma foco em ensino diferente	
<b>Traços positivos</b> - alegre, curioso - confiante e intuitivo - senso de humor <b>Traços negativos</b> - impulsividade e poderes descontrolados		<b>O que gosta</b> - doces <b>O que não gosta</b> - estranhos	

<b>Roteiro - seqüência 1</b> <b>imagem</b>  <b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Família Pêra após novamente salvar o mundo, a preocupação aparece: Como ajudar o caçula com poderes tão diversos. Dra. Edna aparece uma estratégia : apresenta-los a Theodore Templeton (Poderoso Chefinho)		<b>imagem</b>  <b>Ato 2</b> (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?) Poderoso chefinho junto de Edna coordenam equipe e contratam os melhores baby architects	
<b>imagem</b>  <b>Ato 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Ao encontra-lo e conhecer sua empresa, interesses. Beto sugere um acordo : transformar 4 casas do Centro Histórico de Laguna que ele herdou de um tio avô. Assim para Zezé aprender como os bebês e crianças prodígio de Theodore e a comunidade de Laguna.		<b>imagem</b>  <b>Ato 3</b> (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?) O projeto é executado, Zezé começa a aprender pouco a pouco ao lado dos outros bebês, fazendo várias amizades.	

<b>Cena 1 seqüência 1</b> Finalmente chegando em casa cansados, ao trocar de roupa, Beto e Helena Pêra sentam cansados. Após uma soneca Helena acorda ansiosa pensando em como dar conta de toda a casa já com trabalho amanhã, tanto ela quanto seu marido estarão fora. "E Zezé?"	<b>Cena 2 seqüência 1</b> Eles ligam para Dra. Edna para receberem um conselho e em 3s ela aparece na porta deles. Ela se recorda de Theodore e compartilha sobre ele "talvez ele tenha dicas de como ele lidaria com Zezé"	<b>Cena 3 seqüência 1</b> Dra. Edna agenda uma reunião no dia seguinte, os pais de Zezé levam ele e convidam a empresa. Beto se atenta para as atividades e como as crianças de desenvolvimento.
<b>Cena 4 seqüência 1</b> Beto faz uma proposta após o tour, conta sobre herança que recebeu que "dava muita despesa", mas não sabia o que fazer. Ambos resolvem abraçar o projeto, principalmente pela família Pêra estar procurando um lugar mais tranquilo para morar "menos vilões"	<b>Cena 5 seqüência 1</b> Poderoso Chefinho convoca todos baby architects do mundo e faz parceria com 4 deles para realizarem o projeto.	<b>Cena 6 seqüência 1</b> Projeto é executado e inaugurado. Várias crianças são matriculadas na primeira turma e juntas com Zezé, em pouco tempo, dele aprendeu a lidar com novas crianças, a brincar sem machucar nenhum amiguinho e controlar seus poderes.

<b>Zezé Pêra</b>  <p><b>Sobre (história breve)</b> É filho do casal Beto e Helena Pêra, o caçula de 3 irmãos. De início aparentava ser o único membro "normal", até um dia ao ser exposto a desenvolvimento cognitivo para crianças pela sua babá seus poderes apareceram.</p>		<b>Família</b> - Família Pêra <b>Responsabilidade</b> - c o papel de herói e líder - acalmar os demais <b>Estudos</b> - <b>Interesses/desejos</b> Sonecas e mexer nas coisas <b>Medos</b> - inexistentes? <b>Dados relevantes</b> - Criança com mais poderes do que todos membros da família juntos (17 super poderes contabilizados)	
<b>Traços positivos</b> - alegre, curioso - confiante e intuitivo - senso de humor <b>Traços negativos</b> - impulsividade e poderes descontrolados		<b>O que gosta</b> - doces <b>O que não gosta</b> - estranhos	

## Argumento

**Imagem**



**Quem?**  
Zezé

**Imagem**



**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)

No cotidiano, enquanto seus pais salvam o mundo ou trabalham em escritórios, e Zezé precisa estar em segurança

**Imagem**



**O que?**  
Espaço de desenvolvimento de habilidades

**Imagem**



**Porque?** (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?)

Tanto a família precisa de auxílio para cuidar de Zezé como ele ter maior controle para não causar uma catástrofe na cidade.

**Imagem**



**Onde?**  
Em 4 casas do centro Histórico de Laguna, SC

**Imagem**



**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)

Cada edificação explorará os 5 sentidos de maneira diferente, tendo cada uma foco em ensino diferente

## Roteiro - sequência 1

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Família Pêra após novamente salvar o mundo, a preocupação aparece: Como ajudar o caçula com poderes tão diversos. Dra. Edna aparece uma estratégia : apresenta-los a Theodore Templeton (Poderoso Chefinho)

**Imagem**



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Poderoso chefinho junto de Edna coordenam equipe e contratam os melhores baby architects

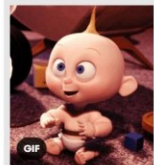
**Imagem**



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Ao encontra-lo e conhecer sua empresa, interesses, Beto sugere um acordo : transformar 4 casas do Centro Histórico de Laguna que ele herdou de um tio avô. Assim para Zezé aprender como os bebês e crianças prodígio de Theodore e a comunidade de Laguna.

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

O projeto é executado, Zezé começa a aprender pouco a pouco ao lado dos outros bebês, fazendo várias amizades.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Finalmente chegando em casa cansados, ao trocar de roupa, Beto e Helena Pêra sentam cansados. Após uma soneca Helena acorda ansiosa pensando em como dar conta de toda a casa já com trabalho amanhã, tanto ela quanto seu marido estarão fora.  
"E Zezé?"

### Cena 2 sequência 1

Eles ligam para Dra. Edna para receberem um conselho e em 3s ela aparece na porta deles. Ela se recorda de Theodore e compartilha sobre ele "talvez ele tenha dicas de como ele lidaria com Zezé"

### Cena 3 sequência 1

Dra. Edna agenda uma reunião no dia seguinte, os pais de Zezé levam ele e conhecem a empresa. Beto se atenta para as atividades e como as crianças de desenvolvem.

### Cena 4 sequência 1

Beto faz uma proposta após o tour, conta sobre herança que recebeu que "dava muita despesa", mas não sabia o que fazer. Ambos resolvem abraçar o projeto, principalmente pela família Pêra estar procurando um lugar mais tranquilo para morar "menos vilões"






### Cena 5 sequência 1


Poderoso Chefinho convoca todos baby architects do mundo e faz parceria com 4 deles para realizarem o projeto.

### Cena 6 sequência 1


Projeto é executado e inaugurado. Várias crianças são matriculadas na primeira turma e juntas com Zezé, em pouco tempo dele aprendeu a lidar com novas crianças, a brincar sem machucar nenhum amiguinho e controlar seus poderes.

# Grupo magenta - Filme “Ratatouille” (2007), personagens “Remy”, “Alfredo Linguini”, “Django” e “Auguste Gusteau”

<p><b>Remy</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Remy é um rato parisiense que sonha em se tornar um grande chef de cozinha e vai atrás de sua maior desejo em um dos restaurantes mais finos da cidade: o Gusteau's.</p> <p><b>Imagem</b> Remy é um rato parisiense que sonha em se tornar um grande chef de cozinha e vai atrás de sua maior desejo em um dos restaurantes mais finos da cidade: o Gusteau's.</p> <p><b>Traços positivos</b> Sonhador; Perseverante; Ama a família.</p> <p><b>Traços negativos</b> Por vezes, egoísta e egocêntrico.</p>	<p><b>Alfredo Linguini</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Linguini é filho do dono de um restaurante de bairro e um cozinheiro muito ingenuo e desajeitado, além de ser tímido e tímido.</p> <p><b>Imagem</b> Linguini é filho do dono de um restaurante de bairro e um cozinheiro muito ingenuo e desajeitado, além de ser tímido e tímido.</p> <p><b>Traços positivos</b> Cozinheiro habilidoso; Humilde; Cariñoso.</p> <p><b>Traços negativos</b> Egoísta; Egocêntrico.</p>	<p><b>Auguste Gusteau</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Auguste Gusteau é um dos maiores chefs de cozinha de todos os tempos, conhecido como "o pai da cozinha moderna".</p> <p><b>Imagem</b> Auguste Gusteau é um dos maiores chefs de cozinha de todos os tempos, conhecido como "o pai da cozinha moderna".</p> <p><b>Traços positivos</b> Criativo; Inventivo.</p> <p><b>Traços negativos</b> Egoísta; Egocêntrico.</p>	
<p><b>Django</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Django é um rato parisiense que sonha em se tornar um grande chef de cozinha e vai atrás de sua maior desejo em um dos restaurantes mais finos da cidade: o Gusteau's.</p> <p><b>Imagem</b> Django é um rato parisiense que sonha em se tornar um grande chef de cozinha e vai atrás de sua maior desejo em um dos restaurantes mais finos da cidade: o Gusteau's.</p> <p><b>Traços positivos</b> Sonhador; Perseverante; Ama a família.</p> <p><b>Traços negativos</b> Por vezes, egoísta e egocêntrico.</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Questão 1</b> Imagem: Remy e Linguini no restaurante. Linguini: "Quando? Sim, quando eu tiver o dinheiro para abrir o meu restaurante!" Remy: "Quando? Sim, quando eu tiver o dinheiro para abrir o meu restaurante!"</p> <p><b>Questão 2</b> Imagem: Remy e Linguini no restaurante. Linguini: "Quando? Sim, quando eu tiver o dinheiro para abrir o meu restaurante!" Remy: "Quando? Sim, quando eu tiver o dinheiro para abrir o meu restaurante!"</p> <p><b>Questão 3</b> Imagem: Remy e Linguini no restaurante. Linguini: "Quando? Sim, quando eu tiver o dinheiro para abrir o meu restaurante!" Remy: "Quando? Sim, quando eu tiver o dinheiro para abrir o meu restaurante!"</p>	<p><b>Roteiro - sequência 1</b></p> <p><b>Imagem 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?" Imagem 2: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Imagem 2</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?" Imagem 3: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p>	
<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 sequência 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 2 sequência 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 3 sequência 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 4 sequência 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 5 sequência 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 6 sequência 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 7 sequência 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 8 sequência 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 9 sequência 1</b> Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p>	<p><b>Storyboard - Sequência 1</b></p> <p><b>Cena 1</b> Imagem: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 2</b> Imagem: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 3</b> Imagem: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 4</b> Imagem: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 5</b> Imagem: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 6</b> Imagem: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 7</b> Imagem: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 8</b> Imagem: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p> <p><b>Cena 9</b> Imagem: Cena de abertura: "Onde estamos? Que hora é esta? O que está acontecendo?"</p>	<p><b>CONCEITO</b></p> <p><b>"QUALQUER UM PODE COZINHAR"</b></p> <p>Este filme trata de um rato parisiense que sonha em se tornar um grande chef de cozinha e vai atrás de sua maior desejo em um dos restaurantes mais finos da cidade: o Gusteau's.</p>	
<p><b>Remy</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Sobre (história breve)</b> Remy é um rato parisiense que sonha em se tornar um grande chef de cozinha e vai atrás de sua maior desejo em um dos restaurantes mais finos da cidade: o Gusteau's.</p> <p><b>Traços positivos</b> Sonhador; Perseverante; Ama a família.</p> <p><b>Traços negativos</b> Por vezes, egoísta e egocêntrico.</p> <p><b>O que gosta</b> Saborear a comida; Cozinhar; Criar novas receitas; Melhorar receitas antigas.</p> <p><b>O que não gosta</b> Espingardas; Ratoeiras; A forma como o mundo vê os ratos.</p>			<p><b>Família</b> Pai (Django). Emile (Irmão).</p> <p><b>Toda a clã de ratos que seu pai lidera.</b></p> <p><b>Responsabilidade</b> Por ter olfato apurado, se tornou o farejador do clã, evitando comidas envenenadas.</p> <p><b>Estudos</b> Aprendeu a ler por conta própria e com isso estudou culinária por livros de receita e TV.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Se tornar Chefe de Cozinha.</p> <p><b>Medos</b> Alguns humanos.</p> <p><b>Dados relevantes</b> Olfato e paladar super apurados, conseguindo reconhecer temperos e criar novas combinações gastronômicas.</p>


<h3>Alfredo Linguini</h3>		<p><b>Família</b> Auguste Gusteau (pai, falecido) Renata Linguini (mãe, falecida)</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b> Linguini é filho de Gusteau e herdeiro do restaurante, é um sujeito muito inseguro e desajeitado, além de ser tímido e bem-intencionado, é o novo lixeiro do Gusteau's. Ninguém esperou nada positivo dele antes, e já perdeu vários empregos. Ele não é um bom cozinheiro, no entanto, ele é um bom patinador, o que facilita seu trabalho como garçom. Linguini também é um pouco ingênuo e confia nos outros com muita facilidade. Ele se importa muito com Remy (o ratinho cozinheiro), o tratando como seu melhor amigo e com Colette, por quem se apaixona logo na primeira vez que a vê. Em geral, Linguini tenta seu melhor para ajudar os outros e move as pessoas com sua bondade e honestidade.</p>	<p><b>Responsabilidade</b> Chefe de cozinha Empregado do Chefe Garçom Dono do restaurante Skinner</p>
<p><b>Traços positivos</b> Bondade Honestidade Bom amigo</p>	<p><b>O que gosta</b> Patinar Bom garçom</p>	<p><b>Estudos</b> Não possui</p>
<p><b>Traços negativos</b> Inseguro Desajeitado Confia muito nos outros</p>	<p><b>O que não gosta</b></p>	<p><b>Interesses/desejos</b></p>
		<p><b>Medos</b> Restaurante Gusteau's</p>
		<p><b>Dados relevantes</b> Mora em Paris Abre seu próprio restaurante chamado La Ratatouille.</p>

<h3>Auguste Gusteau</h3>		<p><b>Família</b> Renata Linguini (esposa, falecida) Alfredo Linguini (filho)</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b> Auguste Gusteau é dono de um dos restaurantes mais renomados da cidade: Gusteau's. Ele acreditava que "qualquer um podia cozinhar" e, por isso, se tornou a inspiração para Remy. No entanto, o chef recebeu uma crítica tão pesada de Anton Ego, rígido crítico culinário, que acabou falecendo, mas seu espírito vive em suas receitas e na imaginação de Remy.</p>	<p><b>Responsabilidade</b> Dono do restaurante</p>
<p><b>Traços positivos</b> Ótimo cozinheiro Dedicado</p>	<p><b>O que gosta</b> Comida, cozinhar, escrever.</p>	<p><b>Estudos</b></p>
<p><b>Traços negativos</b> Desesperado</p>	<p><b>O que não gosta</b> Críticas negativas, perda de estrelas do seu restaurante.</p>	<p><b>Interesses/desejos</b></p>
		<p><b>Medos</b> Perder as estrelas do seu restaurante</p>
		<p><b>Dados relevantes</b> Morava na França</p>

### Django

**Imagem**



**Sobre (história breve)**  
 Django, pai de Remy, é o patriarca do clã dos ratos. Django espera que seu filho mais velho, Remy, um dia assumira as responsabilidades de liderar e sustentar a extensa família de ratos, mas ele está frustrado com a relutância meticulosa de seu filho em comer lixo perfeitamente bom. Para Django, está claro que "humanos = morte" e a cozinha de um restaurante não são lugar para Remy ficar por perto.

**Família**  
 Remy (filho)  
 Emile (filho)  
 Patriarca do clã dos ratos

**Responsabilidade**  
 Cuidar do seu clã e não deixar que seus filhos se percam em devaneios sonhadores.

**Estudos**  
 Nenhum.

**Interesses/desejos**  
 Expandir seu clã e garantir que todos estejam a salvo.

**Medos**  
 Dos humanos fazerem mal para seus filhos e clã.

**Traços positivos**  
 Protetor;  
 Apoia os filhos, mesmo não concordando com suas escolhas.







**O que gosta**  
 Lixo;  
 Família.

**Dados relevantes**  
 Por ser um rato com muita experiência, sabe do que os humanos são capazes, mas se permite dar uma segunda chance quando reconhece a bondade em um deles.

**Traços negativos**  
 Duro e pessimista.

**O que não gosta**  
 Dos humanos

### Argumento

<b>Imagem</b>	<b>Quem?</b>	<b>Imagem</b>	<b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)
	Linguini		Em um universo em que Gusteau não morre e, graças ao seu novo pequeno amigo Remy, finalmente descobre que Linguini é seu filho. Agora, depois de tantos anos perdidos, ambos querem aproveitar criando momentos juntos, principalmente com Gusteau e Remy ensinando Linguini a cozinhar.
<b>Imagem</b>	<b>O que?</b>	<b>Imagem</b>	<b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?)
	Nova filial do restaurante Gusteau's		Gusteau fica tão fascinado pela culinária e companheirismo do seu filho com o ratinho que decide abrir uma nova filial com uma decoração pensada para fazer os clientes se sentirem do tamanho de ratos, comendo em cadeiras de tampinhas em meio a folhagens gigantes, para terem uma nova perspectiva. E para provar sua confiança, nomeia os dois para comandarem o restaurante.
<b>Imagem</b>	<b>Onde?</b>	<b>Imagem</b>	<b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)
	No Centro Histórico de Laguna-SC.		Linguini e Remy trabalharam tão bem juntos que a filial se expandiu até chegar em Laguna-SC, sendo <b>adaptada na Cidadela Brincacional</b> , unindo <b>culinária francesa com a brasileira</b> em um espaço único tanto para crianças quanto para adultos, <b>mantendo a decoração da primeira filial</b> .

## Roteiro - sequência 1

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

No restaurante Gusteau, liderado pelo Chefe Gusteau, após o seu braço direito sub-chefe Skinner se demitir antes que descubram que ele escondeu o teste de paternidade que revelava que Linguini é o verdadeiro herdeiro do restaurante.

**Imagem**



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Os personagens ficam inicialmente assustados com a nova informação, mas logo vem o sorriso acompanhado de um caloroso abraço.

**Imagem**



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Remy entrega o teste de paternidade para Gusteau e Linguini que, até então, não sabiam que eram pai e filho.

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Tentando recuperar o tempo perdido, os personagens continuam o grande hobbie da família: Cozinhar. Ainda que Linguini prefira servir as mesas com seus patins, ele não recusa temperar algumas sopas para agradar seu novo pai e o seu velho amigo.

## Scaleta

**Cena 1 sequência 1**

Câmera focada bem perto do Remy, mostrando ele com o teste de paternidade na boca.

**Cena 2 sequência 1**

Gusteau segura o teste assustado enquanto Linguini o olha apreensivo.

**Cena 3 sequência 1**

Gusteau abraça Linguini, que no começo se assusta.

**Cena 4 sequência 1**

Mas então começa a chorar retribuindo o abraço.

**Cena 5 sequência 1**

Imediatamente Gusteau começa a mostrar a cozinha para o Linguini. "Esqueça essa vassoura, você cozinha?! Vamos montar um prato"

**Cena 6 sequência 1**

- "Na verdade... Eu estou mais para garçom, quem cozinha mesmo é ele" - aponta para o pequeno ratinho, ansioso por finalmente conhecer seu grande ídolo. Por um segundo Gusteau fica confuso.

**Cena 7 sequência 1**

Mas logo abre um sorriso.  
- "Então vamos ver o que o camaradinha consegue fazer"

**Cena 8 sequência 1**

[Visão de fora para dentro, por uma janela]  
Os três cozinham alegres. Linguini com suas mangas sujas, Gusteau mexendo a frigideira enquanto Remy despeja seus temperos na ponta da colher.

**Cena 9 sequência 1**

O ex-sub-chefe, Skinner, vendo o restaurante novo com a carta do seguro desemprego na mão

## Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos (opcional)

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



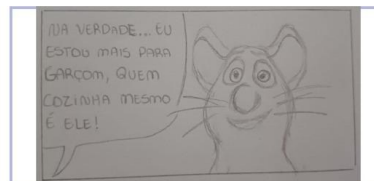
Descrição/diálogos

Cena 5



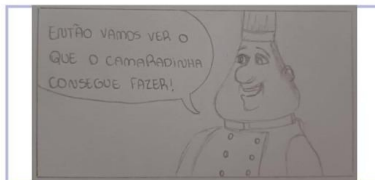
Descrição/diálogos

Cena 6



Descrição/diálogos

Cena 7



Descrição/diálogos

Cena 8











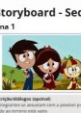






Descrição/diálogos




Cena 9






Descrição/diálogos



# Grupo verde escuro - Série “Sítio do Pica Pau Amarelo” (2012), personagens “Pedrinho”, “Narizinho”, “Dona Beta”, “Emília” e “Visconde de Sabugosa”

<p><b>Pedrinho</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> Seu nome é Pedro Encarrabodes de Oliveira. É um menino bastante corajoso, aventureiro, neto de Dona Benta primo de Lúcia (Narizinho), Pedrinho mora na cidade e sempre vem passar as férias no sítio de sua avó. Ele tem dez anos, e tem cabelos curtos. É bem aventureiro em Reinações de Narizinho, primeiro livro em que Pedrinho aparece. Em suas aventuras, sua arma é o Bodoque. O mês de seu aniversário é abril.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Truques positivos</b> Educação, coragem, aventureiro e de grande coração.</p> <p><b>Truques negativos</b> Não tem medo de quase nada.</p>	<p><b>Narizinho</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> Lúcia, mais conhecida como Narizinho, é garota e gosta de fazer travessuras com seu primo Pedrinho. Adora companhia de gato, faz travessuras com seu primo Pedrinho, sua melhor amiga e grande companheira, Narizinho tem 7 anos, é travessa como garoto.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Truques positivos</b> Adora fazer travessuras e travessuras, adora o gato Bodoque.</p> <p><b>Truques negativos</b> Adora fazer travessuras e travessuras, adora o gato Bodoque.</p>	<p><b>Visconde</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> Visconde é um Lanche feito de salgado de milho, um grande Lanche, geralmente frito, que substitui o doce quando não há farinha de rosca no Sítio do Pica Pau Amarelo. Ele é o personagem mais querido de Dona Benta. Ele é o personagem mais querido de Dona Benta. Ele é o personagem mais querido de Dona Benta.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Truques negativos</b> Não gosta de quase nada.</p>
<p><b>Dona Benta</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> Dona Benta é uma mulher idosa que mora no Sítio do Pica Pau Amarelo, Pedrinho e Emília são os netos dela. Além de ser a avó de Dona Benta, ela também é a mãe de Lúcia e de Narizinho.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Truques positivos</b> Ela é gentil, doce, simpática e muito amorosa.</p> <p><b>Truques negativos</b> Ela é muito amorosa.</p>	<p><b>Emília</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> Emília é uma boneca de pano feita criada por Teófilo, professora de Narizinho. Emília tem sua própria vida, pensa, fala, faz travessuras, tem um gato chamado Bodoque, um irmão chamado Narizinho e um amigo chamado Pedrinho.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Truques positivos</b> Emília é muito divertida e travessa.</p> <p><b>Truques negativos</b> Emília é muito travessa.</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Quando?</b> Durante a infância no sítio de Dona Benta.</p> <p><b>O que?</b> Aventura e travessuras.</p> <p><b>Quem?</b> Pedrinho, Narizinho, Dona Benta, Emília e Visconde de Sabugosa.</p>
<p><b>Roteiro - seqüência 1</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Imagem</b> </p>	<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 seqüência 1</b> Emília e Narizinho estão brincando de esconde-esconde no jardim.</p> <p><b>Cena 2 seqüência 1</b> Dona Benta chega e vê as crianças brincando.</p> <p><b>Cena 3 seqüência 1</b> Emília e Narizinho correm para se esconder.</p> <p><b>Cena 4 seqüência 1</b> Dona Benta procura as crianças.</p> <p><b>Cena 5 seqüência 1</b> Emília e Narizinho são encontrados.</p> <p><b>Cena 6 seqüência 1</b> Dona Benta repreende as crianças.</p>	<p><b>Storyboard - Seqüência 1</b></p> <p><b>Cena 1</b> </p> <p><b>Cena 2</b> </p> <p><b>Cena 3</b> </p> <p><b>Cena 4</b> </p> <p><b>Cena 5</b> </p> <p><b>Cena 6</b> </p>
<p><b>Pedrinho</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Sobre (história breve)</b> Seu nome é Pedro Encarrabodes de Oliveira. É um menino bastante corajoso, aventureiro, neto de Dona Benta e primo de Lúcia (Narizinho), Pedrinho mora na cidade e sempre vem passar as férias no sítio de sua avó. Ele tem dez anos, e tem cabelos curtos. É bem aventureiro em Reinações de Narizinho, primeiro livro em que Pedrinho aparece. Em suas aventuras, sua arma é o Bodoque. O mês de seu aniversário é abril.</p> <p><b>Traços positivos</b> Educação, corajoso, aventureiro e de grande coração.</p> <p><b>Traços negativos</b> Não tem medo de quase nada.</p> <p><b>O que gosta</b> Ele gosta de caçar de Bodoque.</p> <p><b>O que não gosta</b> Não gosta da cuca.</p>		<p><b>Família</b> Dona Benta (Avó) e Lúcia - Narizinho (Prima)</p> <p><b>Responsabilidade</b> não tem</p> <p><b>Estudos</b> Ele estuda e passa as férias no Sítio de sua avó</p> <p><b>Interesses/desejos</b> não tem</p> <p><b>Medos</b> Ele tem medo de vespas</p> <p><b>Dados relevantes</b></p>


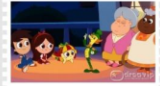


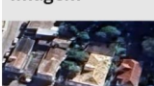

<b>Narizinho</b>		<b>Família</b>
<b>Imagem</b>	<b>Sobre (história breve)</b>	Dona Benta (avó) e Pedrinho (primo)
	Lúcia, mas é conhecida mesmo como Narizinho, e ganhou esse apelido por conta de seu nariz arrebitado. Adora comer jabuticaba do pé, inventar reinações e conversar com sua amiga Emília, sua melhor amiga e grande companheira. Narizinho tem 7 anos, é morena como jambo	<b>Responsabilidade</b> Não tem
		<b>Estudos</b> Estuda na cidade.
		<b>Interesses/desejos</b> Não tem
		<b>Medos</b> Medo da cuca
		<b>Dados relevantes</b>
	<b>Traços positivos</b> Menina doce, carinhosa e inteligente, adora a vida no Sítio.	<b>O que gosta</b> Gosta de subir em árvores e de estar em companhia de Emília, sua boneca de pano.
	<b>Traços negativos</b> Ela é mandona	<b>O que não gosta</b> Não gostava quando pegava a Emília (sua boneca)

<b>Visconde</b>		<b>Família</b>
<b>Imagem</b>	<b>Sobre (história breve)</b>	Encerrabodes de Oliveira
	Visconde é um boneco feito de sabugo de milho, um grande sábio, gramático e filósofo, cuja sabedoria obteve através dos livros da estante da biblioteca de Dona Benta. Ele é o super sabichão do Sítio. Erudito e atrapalhado, vive na biblioteca entre os livros, pesquisando e estudando sobre vários assuntos	<b>Responsabilidade</b> Não tem
		<b>Estudos</b> Não possui, embora seja muito inteligente
		<b>Interesses/desejos</b> Ser um cientista.
		<b>Medos</b> Tem medo da Emília.
		<b>Dados relevantes</b>
	<b>Traços positivos</b> muito inteligente e adora ler.	<b>O que gosta</b> Gosta de aprender e dos livros
	<b>Traços negativos</b> Muito rabugento	<b>O que não gosta</b> Não gosta da cuca

Dona Benta		Família	
<p><b>Imagem</b></p> 		<p>Narizinho e Pedrinho (netos)</p>	
<p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Dona Benta é uma mulher idosa que possui três netos, Narizinho, Pedrinho e Emília pode ser considerada. Além de ser a dona do Sítio do Picapau Amarelo. Muito sábia, sempre ensinando coisas novas aos netos e informando-os sobre a cultura do Brasil e do mundo.</p>		<p><b>Responsabilidade</b> cuidar do sítio e seus netos. Além de educá-los.</p>	
		<p><b>Estudos</b> não tem.</p>	
		<p><b>Interesses/desejos</b> ver seus netos felizes</p>	
		<p><b>Medos</b> ver o sítio em perigo</p>	
<p><b>Dados relevantes</b></p>			
<p><b>Traços positivos</b></p> <p>Ela é gentil, doce, corajosa, bondosa e educada</p>		<p><b>O que gosta</b></p> <p>De ler para seus netos, Livros, Cozinhar</p>	
<p><b>Traços negativos</b></p> <p>Não possui.</p>		<p><b>O que não gosta</b></p> <p>Cuca, o sítio em perigo</p>	
Emília		Família	
<p><b>Imagem</b></p> 		<p>não tem</p>	
<p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Emília é uma boneca de pano falante criada por Tia Nastácia pertencente à Narizinho, Emília tem sua pele cor de pele, grandes olhos, bochechas alaranjadas, um cabelo curto amarelo e vermelho com um laço verde, usa uma roupa com quadrados amarelo e vermelho com curtas mangas amarelo e vermelho e botões verdes, usa sapatos amarelo e vermelho acompanhados por meias verdes listradas em tons claros e escuros.</p>		<p><b>Responsabilidade</b> não tem</p>	
		<p><b>Estudos</b> não tem</p>	
		<p><b>Interesses/desejos</b> Queria ser uma menina.</p>	
		<p><b>Medos</b> medo da cuca</p>	
<p><b>Dados relevantes</b></p>			
<p><b>Traços positivos</b></p> <p>Emília é divertida, agitada e quase sempre muito alegre. Está sempre querendo criar novas brincadeiras com seus amigos Pedrinho e Narizinho.</p>		<p><b>O que gosta</b></p> <p>gosta muito das histórias contadas por Dona Benta.</p>	
<p><b>Traços negativos</b></p> <p>Quando é ignorada ou mal tratada ele costuma ser muito impaciente e rabugenta.</p>		<p><b>O que não gosta</b></p> <p>não gosta da cuca</p>	

## Argumento

<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quem?</b> Sítio do pica pau amarelo: Pedrinho, Narizinho, Dona Benta, Emília e Visconde de Sabugo.</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Durante a infância no sítio de Dona Benta.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>O que?</b> Ambiente de integração infantil.</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?) A escolha dos personagens se deu através da presença da cultura, uma vez que é um conto brasileiro e com personagens que chamam atenção das crianças. Foi escolhido a Narizinho, pois foi a pioneira do conto e é uma grande líder, o Pedrinho pois é membro da família e é um grande aventureiro o que motivaria as crianças a participar das atividades, a Dona Benta por ser a dona do Sítio e adorar ler além de preparar algumas refeições, a Emília por ser a personagem mais conhecida e que alegra as crianças e por último o Visconde pois ele é muito inteligente e místico ao mesmo tempo, incentiva as crianças de forma positiva a ler e estudar.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Onde?</b> 4 casas históricas, formando um conjunto. (quase um sítio)</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) Como se trata de um conjunto de casas, a intenção seria integrar ambas como um todo, transformando o contexto em um sítio. Com isso, cada personagem seria responsável por cada casa e nela havia características que fosse voltada para eles. Por exemplo, o visconde adora ler, então uma casa abordaria essas características predominantes dele utilizando de bibliotecas e afins.</p>

## Roteiro - sequência 1

<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Estão no conjunto sensações, aproveitando as diversas atividades oferecida pelos integrantes do sítio para os usuários. No acesso principal temos uma estufa e um laboratório do Visconde, na segunda casa temos as salas de aulas de idiomas da Emília, na terceira o restaurante da vó Benta, na quarta o Teatro de Narizinho e por último a casa audiovisual do Pedrinho.</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 2</b> (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?) Visconde ensina para as crianças a importância de cultivar e cuidar das espécies nativas em sua estufa, nesse contexto Emília proporciona que usuários de baixa renda possam utilizar de internet e aprender novos idiomas. Vó Benta prepara pratos deliciosos relembando a cultura nordestina, enquanto Narizinho e Pedrinho proporcionam para os usuários, maior integração com o sítio.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Proporcionar uma integração dos usuários com o sítio e aproximação dos proprietários (Integrantes do sítio)</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Ato 3</b> (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?) Os espaços foram adaptados para esses novos usos, facilitando os acessos das pessoas e incluindo todas as faixas etárias e posições sociais. Nele foram integrado as 4 casas e criado um pátio de interação, contudo, isolamos o morro devido a presença da cuca.</p>

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Emília e Visconde estão recepcionando os usuários para que eles possam entrar em uma grande diversão no sítio. Enquanto Vó benta prepara um belo bolo de chocolate e Narizinho e Pedrinho esperam seus amigos para embarcar nessa aventura com eles.

### Cena 2 sequência 1

Os usuários chegam no sítio e já vão indo para seus ambientes preferido. Estufa, aulas de idiomas, teatro e Audiovisual.

### Cena 3 sequência 1

No horário de intervalo as crianças vão até o restaurante apreciar o gostoso bolo de chocolate de vó benta.

### Cena 4 sequência 1

Após a refeição, elas são direcionadas a oficinas externas, como plantar, leitura e teatro ao ar livre, além de aproveitar os brinquedos disponíveis.

### Cena 5 sequência 1

Com a diversão externa, Pedrinho fica atento sobre os perigos que o morro pode proporcionar, entre eles a cuca que reside lá.

### Cena 6 sequência 1

Por fim a diversão acaba e as crianças recordam para suas casinhas dispostas e retornar no outro dia e continuar sua grande jornada.

## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



#### Descrição/diálogos (opcional)

Os integrantes se assustam com a possível presença da cuca devido ao terreno está vazio

### Cena 2



#### Descrição/diálogos

Mas nesse espaço terá o laboratório e a estufa e eles não precisarão ficar preocupados

### Cena 3



#### Descrição/diálogos

E poderão brincar e se divertir tranquilamente, e também estudar e utilizar de outros benefícios do sítio

### Cena 4








### Cena 5






### Cena 6



# Grupo roxo - série animada "Scooby-Doo" (1969), personagens "Scooby-Doo", "Salsicha", "Daphne", "Velma" e "Fred"

<p><b>Scoobert "Scooby" Doo</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Scooby "Scooby" Doo é um dinamarquês de 7 anos que foi adotado pela turma quando ainda era um filhote. Cuidar do cão ficou com trabalho de Salsicha, e os dois são melhores amigos. Tem medo da própria sombra e, sem querer, acaba salvando a turma ou pegando os vilões. Sempre impulsionado pela promessa de um bom lanche, biscoitos caninos ou caramelo. Sua frase de efeito é "Scooby-Dooby-Doo-oo-oo !!!".</p> <p><b>Traços positivos</b> Às vezes parece corajoso e heróico (quando recebe um biscoito Scooby). Protetor com seu sobrinho, tem um olfato incrível. Corre rápido.</p> <p><b>Traços negativos</b> Assustado, covarde, se recusa a ajudar os outros, está sempre com fome e é atrapalhado.</p>	<p><b>Família</b> Mãe: Salsicha e Papai Doo Família de coração: Salsicha</p> <p><b>Responsabilidade</b> Cuidar do cão Scooby-Doo.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Comer biscoitos caninos, caramelo, lanche.</p> <p><b>Medos</b> Monstros, fantasmas e mistérios.</p> <p><b>Dados relevantes</b> O nome de Scooby-Doo vem da última linha da canção de Frank Sinatra, "Strangers In The Night". Scooby-Doo é trigêmeo.</p>	<p><b>Norville Billy Rogers Bourgar</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Norville Rogers Bourgar é o irmão mais velho de Scooby-Doo. Ele é um dinamarquês de 17 anos que mora em uma fazenda com seus pais e irmãos. Ele é muito alto, gosta de comer muito e é muito tímido. Ele é o irmão mais velho de Scooby-Doo e é muito protetor com ele. Ele é muito tímido e não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos. Ele é muito protetor com eles e não gosta de sair de casa sem eles. Ele é muito tímido e não gosta de sair de casa sem eles.</p> <p><b>Traços positivos</b> Gostoso, protetor com os outros, muito tímido, não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos.</p> <p><b>Traços negativos</b> Impulsivo, desajeitado, assustado, não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos.</p>	<p><b>Família</b> Mãe: Salsicha e Papai Doo Família de coração: Salsicha</p> <p><b>Responsabilidade</b> Cuidar do cão Scooby-Doo.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Comer biscoitos caninos, caramelo, lanche.</p> <p><b>Medos</b> Monstros, fantasmas e mistérios.</p> <p><b>Dados relevantes</b> O nome de Scooby-Doo vem da última linha da canção de Frank Sinatra, "Strangers In The Night". Scooby-Doo é trigêmeo.</p>	<p><b>Frederick Herman Jones</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Frederick Jones é o irmão mais velho de Scooby-Doo. Ele é um dinamarquês de 17 anos que mora em uma fazenda com seus pais e irmãos. Ele é muito alto, gosta de comer muito e é muito tímido. Ele é o irmão mais velho de Scooby-Doo e é muito protetor com ele. Ele é muito tímido e não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos. Ele é muito protetor com eles e não gosta de sair de casa sem eles.</p> <p><b>Traços positivos</b> Gostoso, protetor com os outros, muito tímido, não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos.</p> <p><b>Traços negativos</b> Impulsivo, desajeitado, assustado, não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos.</p>
<p><b>Daphne Ann Blake</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Daphne Blake é a irmã mais velha de Scooby-Doo. Ela é uma dinamarquês de 17 anos que mora em uma fazenda com seus pais e irmãos. Ela é muito alta, gosta de comer muito e é muito tímida. Ela é a irmã mais velha de Scooby-Doo e é muito protetora com ele. Ela é muito tímida e não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos. Ela é muito protetora com eles e não gosta de sair de casa sem eles.</p> <p><b>Traços positivos</b> Gostosa, protetora com os outros, muito tímida, não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos.</p> <p><b>Traços negativos</b> Impulsiva, desajeitada, assustada, não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos.</p>	<p><b>Família</b> Mãe: Salsicha e Papai Doo Família de coração: Salsicha</p> <p><b>Responsabilidade</b> Cuidar do cão Scooby-Doo.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Comer biscoitos caninos, caramelo, lanche.</p> <p><b>Medos</b> Monstros, fantasmas e mistérios.</p> <p><b>Dados relevantes</b> O nome de Scooby-Doo vem da última linha da canção de Frank Sinatra, "Strangers In The Night". Scooby-Doo é trigêmeo.</p>	<p><b>Velma Dinkley</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Velma Dinkley é a irmã mais velha de Scooby-Doo. Ela é uma dinamarquês de 17 anos que mora em uma fazenda com seus pais e irmãos. Ela é muito alta, gosta de comer muito e é muito tímida. Ela é a irmã mais velha de Scooby-Doo e é muito protetora com ele. Ela é muito tímida e não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos. Ela é muito protetora com eles e não gosta de sair de casa sem eles.</p> <p><b>Traços positivos</b> Gostosa, protetora com os outros, muito tímida, não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos.</p> <p><b>Traços negativos</b> Impulsiva, desajeitada, assustada, não gosta de sair de casa sem seus pais e irmãos.</p>	<p><b>Família</b> Mãe: Salsicha e Papai Doo Família de coração: Salsicha</p> <p><b>Responsabilidade</b> Cuidar do cão Scooby-Doo.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Comer biscoitos caninos, caramelo, lanche.</p> <p><b>Medos</b> Monstros, fantasmas e mistérios.</p> <p><b>Dados relevantes</b> O nome de Scooby-Doo vem da última linha da canção de Frank Sinatra, "Strangers In The Night". Scooby-Doo é trigêmeo.</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Questão</b> Qual é o momento da vida do personagem que você acha mais interessante?</p> <p><b>Imagem</b> Qual é a imagem que você acha mais interessante?</p> <p><b>Quase?</b> Qual é a imagem que você acha mais interessante?</p> <p><b>Imagem</b> Qual é a imagem que você acha mais interessante?</p> <p><b>Quase?</b> Qual é a imagem que você acha mais interessante?</p> <p><b>Imagem</b> Qual é a imagem que você acha mais interessante?</p>
<p><b>Roteiro - seqüência 1</b></p> <p><b>Cena de abertura</b> Como se abrem? Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo? Como isso começou a acontecer?</p> <p><b>Imagem</b> No primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p> <p><b>Imagem</b> O primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p>	<p><b>Ata 1</b> Qual é o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?</p> <p><b>Imagem</b> O primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p>	<p><b>Roteiro - seqüência 1</b></p> <p><b>Cena de abertura</b> Como se abrem? Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo? Como isso começou a acontecer?</p> <p><b>Imagem</b> No primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p> <p><b>Imagem</b> O primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p>	<p><b>Ata 2</b> Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p>	<p><b>Roteiro - seqüência 1</b></p> <p><b>Cena de abertura</b> Como se abrem? Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo? Como isso começou a acontecer?</p> <p><b>Imagem</b> No primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p> <p><b>Imagem</b> O primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p>
<p><b>Roteiro - seqüência 1</b></p> <p><b>Cena de abertura</b> Como se abrem? Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo? Como isso começou a acontecer?</p> <p><b>Imagem</b> No primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p> <p><b>Imagem</b> O primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p>	<p><b>Ata 1</b> Qual é o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?</p> <p><b>Imagem</b> O primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p>	<p><b>Ata 2</b> Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p>	<p><b>Ata 3</b> Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p>	<p><b>Storyboard - Seqüência 1</b></p> <p><b>Cena 1</b> Cena 1: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 2</b> Cena 2: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 3</b> Cena 3: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 4</b> Cena 4: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 5</b> Cena 5: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 6</b> Cena 6: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p>
<p><b>Roteiro - seqüência 1</b></p> <p><b>Cena de abertura</b> Como se abrem? Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo? Como isso começou a acontecer?</p> <p><b>Imagem</b> No primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p> <p><b>Imagem</b> O primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p>	<p><b>Ata 1</b> Qual é o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?</p> <p><b>Imagem</b> O primeiro lugar que ela visita o nome é Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo. Ela visita o nome Scooby-Doo e ela visita o nome Scooby-Doo.</p>	<p><b>Ata 2</b> Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p>	<p><b>Ata 3</b> Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p> <p><b>Imagem</b> Como Daphne é uma princesa da moda, seu closet tem que ser bem repleto, além disso, ela quer sempre ter seus próprios vestidos, seus acessórios e sempre tem suas próprias experiências pessoais. Ela não gosta de perder nada e sempre se preocupa com o futuro.</p>	<p><b>Storyboard - Seqüência 1</b></p> <p><b>Cena 1</b> Cena 1: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 2</b> Cena 2: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 3</b> Cena 3: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 4</b> Cena 4: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 5</b> Cena 5: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p> <p><b>Cena 6</b> Cena 6: Scooby-Doo e Salsicha estão em uma casa.</p>

<p><b>Scoobert "Scooby" Doo</b></p>  <p><b>Imagem</b></p>	<p><b>Família</b> Scooby Pais: Mãe e Papai Doo Família de coração: Salsicha</p> <p><b>Responsabilidade</b> Servir de isca para o grupo.</p> <p><b>Estudos</b> Capaz de falar inglês, também pode conversar com outros animais (principalmente cães), o que é útil sempre que a turma precisa de ajuda ou mais informações. Senso de equilíbrio (pode fazer malabarismo), também é um mestre dançarino, Olfato incrível.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Biscoitos Scooby e comida.</p> <p><b>Medos</b> Monstros, fantasmas e mistérios.</p> <p><b>Dados relevantes</b> O nome de Scooby-Doo vem da última linha da canção de Frank Sinatra, "Strangers In The Night". Scooby-Doo é trigêmeo.</p>
<p><b>Traços positivos</b> Às vezes parece corajoso e heróico (quando recebe um biscoito Scooby). Protetor com seu sobrinho, tem um olfato incrível. Corre rápido.</p> <p><b>Traços negativos</b> Assustado, covarde, se recusa a ajudar os outros, está sempre com fome e é atrapalhado.</p>	<p><b>O que gosta</b> Biscoitos Scooby. Comer e passar um tempo com seu amigo Salsicha. Gosta de muita atenção.</p> <p><b>O que não gosta</b> Monstros, fantasmas e mistérios.</p>

<p><b>Norville Billy Rogers Bouregar</b></p>		<p><b>Família</b> Família Rogers Pais: Steve e Wendy Rogers</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b> Mais conhecido como Salsicha, é o membro mais antigo da Mistério S.A, tutor e melhor amigo do mascote de sua equipe: Scooby Doo , um Dogue Alemão falante. Pode ser considerado hippie devido à sua personalidade geralmente descontraída, seu cabelo e roupas. Ele e Scooby têm apetites insaciáveis, bem como tendências para brincadeiras e covardia. Devido a essas semelhanças, Salsicha normalmente trata Scooby como uma pessoa normal, e não como seu animal de estimação. Na maioria das vezes, sempre que está com medo, ele prefere se salvar e não ajudar os outros, mas às vezes é encorajado por Biscoitos Scooby. Apesar disso, ele ocasionalmente se gabava de sua bravura e gostava de receber atenção. É dele o bordão que dá título ao desenho em inglês — "Scooby-Doo, cadê você?" — e ainda a frase "Que tal um lanchinho, Scooby?"</p>	<p><b>Responsabilidade</b> Servir de isca para o grupo.</p> <p><b>Estudos</b> é uma boa isca, ajuda a resolver mistérios. Ginasta.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Comer toda hora. Biscoito Scooby.</p> <p><b>Medos</b> Mistérios, fantasmas e monstros.</p>
<p><b>Traços positivos</b> Descontraído, amigo dos animais, às vezes parece corajoso. Tem ótimos disfarces. Ótimo em competições de comida. Rápido (corre tanto quanto Scooby)</p>	<p><b>O que gosta</b> Comer, passar tempo com seu cachorro Scooby Doo. Biscoitos Scooby. Receber atenção.</p>	<p><b>Dados relevantes</b> Pode tocar violão. Sabe mini golfe em nível de torneio.</p>
<p><b>Traços negativos</b> Preguiçoso, covarde, medroso, assustado, mais interessado em comida do que em resolver mistérios. Desajeitado e atrapalhado. Se recusa a ajudar os outros.</p>	<p><b>O que não gosta</b> Monstros, fantasmas e mistérios.</p>	
<p><b>Frederick Hermann Jones</b></p>		<p><b>Família</b> Família Jones Pais: Brad Chiles e Judy Reeves Fred Jones (Pai adotivo ilegal)</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b> Conhecido como <b>Fred</b> ou <b>Fred Jones</b>, é o líder auto-nomeado da Mistério S.A., e (geralmente) o motorista do furgão, a Máquina de Mistérios. Fred é um jovem loiro, usuário de lenços, escultural e corajoso, tudo o que outro membro masculino do grupo, Salsicha, não é. Fred geralmente leva Daphne e Velma com ele, enquanto Salsicha e Scooby vão sozinhos, embora às vezes ele envie Velma junto com Salsicha e Scooby; o principal bordão de Fred está relacionada a esta divisão e ao método de dividir e conquistar de procurar pistas: "Vamos nos separar e procurar pistas". Suas frases preferidas são: "Temos mais um mistério em nossas mãos!", "Vamos cair fora, turma!", "Vamos nos dividir, turma!" e "Vamos nos separar e procurar pistas!".</p>	<p><b>Responsabilidade</b> Liderar e criar armadilhas.</p> <p><b>Estudos</b> Cria armadilhas.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> Diversos tipos de esportes. Fã de esportes.</p> <p><b>Medos</b> Não identificado.</p>
<p><b>Traços positivos</b> Corajoso, exerce bem sua liderança, sendo o mais calmo do grupo. Focado e exigente.</p>	<p><b>O que gosta</b> Daphne, Lenços, fascinado por armadilhas, ter reconhecimento.</p>	<p><b>Dados relevantes</b> Alérgico a gatos.</p>
<p><b>Traços negativos</b> Sem noção. Tem problemas de raiva, e as vezes apresenta dificuldade para lidar com a turma. Hetero top</p>	<p><b>O que não gosta</b> Quando salsicha e Scooby destroem suas armadilhas.</p>	

<p><b>Daphne Ann Blake</b></p>		<p><b>Família</b>                  Família Blake ( família rica )                  País: Barty e Nan Blake.</p>	
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Conhecida também como Daphne ou Daph, é a membro amante da moda da Mistério S.A.. Daphne, vem de uma família rica, é conhecida por seus cabelos vermelhos, seu senso de moda e sua tendência a entrar em perigo. Embora não fosse tão inteligente quanto Velma, Daphne sempre resolvia seus problemas de uma maneira diferente. Mais tarde, ela ficou mais confiante e começou a desempenhar um papel mais ativo com o passar do tempo, também aprendeu defesa pessoal.</p>	<p><b>Responsabilidade</b>                  Ajudar a resolver mistérios e crimes.</p> <p><b>Estudos</b>                  Faixa preta em Karatê, usa seus acessórios de maquiagem para abrir portas fechadas e gaiolas, é muito flexível e pode pensar rapidamente durante uma briga. Motociclista habilidosa. Canta e toca piano. Surf.</p> <p><b>Interesses/desejos</b>                  Resolver mistérios.</p> <p><b>Medos</b>                  Não identificado.</p>	
<p><b>Traços positivos</b></p> <p>Vaidosa, bonita e refinada. Senso de moda apurado. Também é inteligente, resolve mistérios. Tem habilidade em uma série de coisas. Esperta, não é só um rostinho bonito.</p>	<p><b>O que gosta</b></p> <p>Roxo, salão de beleza, shopping, resolver mistérios com seus amigos.</p>	<p><b>Dados relevantes</b></p> <p>Daphne é a verdadeira proprietária da Máquina de Mistérios. É o alvo preferido dos vilões que, muitas vezes, a raptam, mas ela sempre é esperta o bastante para escapar e improvisar soluções em situações inusitadas.</p>	
<p><b>Traços negativos</b></p> <p>Se mete em encrenca e some.</p>	<p><b>O que não gosta</b></p> <p>Roupa que não combina</p>		
<p><b>Velma Dinkley</b></p>		<p><b>Família</b>                  Família Dinkley                  País: Angie e Dale Dinkley</p>	
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Mais conhecida como <b>Velma</b>, é a membro gênio de óculos da Mistério S.A., muitas vezes sendo a única a decifrar as pistas e resolver os mistérios. é uma adolescente, com fascínio por mistérios, Às vezes ela pode ser competitiva com outras pessoas que são muito inteligentes como ela. Ela perde os óculos regularmente, dizendo imediatamente "Meus óculos. Não consigo encontrar meus óculos" ou "Não consigo ver sem meus óculos", antes de cair no chão e rastejar até encontrá-los. Suas principais frases são "Hum... Acho que finalmente estou começando a entender esse mistério", "Meus óculos... Não consigo ver sem meus óculos!" e "Gente!"</p>	<p><b>Responsabilidade</b>                  Resolver mistérios e crimes. Decifrar pistas.</p> <p><b>Estudos</b>                  Artes marciais. Crimes. Identificar joias falsas olhando para elas. Código Morse. Ela tem aderência e força central acima da média</p> <p><b>Interesses/desejos</b>                  Resolver e decifrar pistas. fã de hóquei no gelo.</p> <p><b>Medos</b>                  Não achar seus óculos.</p>	
<p><b>Traços positivos</b></p> <p>Inteligente, astuta, racional, tem uma força incrível. Estratégica e cheia de ideias.</p>	<p><b>O que gosta</b></p> <p>Resolver mistérios, decifrar pistas, ler.</p>	<p><b>Dados relevantes</b></p> <p>Na maioria das vezes sendo ela que resolve as pistas, junta as peças do quebra cabeça e explica o plano do vilão passo-a-passo.</p>	
<p><b>Traços negativos</b></p> <p>Sarcástica, mais fechada e desconfiada, sem seus óculos não enxerga nada.</p>	<p><b>O que não gosta</b></p> <p>Perder seus óculos, covardia do Salsicha e Scooby Doo.</p>		

## Argumento

**Imagem**



**Quem?**

Mistérios S.A.

**Imagem**



**Quando?** (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)

Mais uma vez a turma precisa desvendar uma série de mistérios, dessa vez isso vai acontecer em Laguna.

**Imagem**



**O que?**

Quatro casas, cada uma com o estilo de cada integrante do grupo e com comodos que traduzam suas personalidades.

**Imagem**



**Porque?** (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?)

O grupo precisa resolver um conhecido mistério em Laguna, uma casa histórica mal assombrada e abandonada, devido a complexibilidade eles irão ficar bastante tempo, portanto cada um precisa de uma casa pois suas personalidades são bem diferentes, além disso as casas precisam estar próximas, para reuniões em equipe.

**Imagem**



**Onde?**

Centro histórico  
Conjunto de 4 casas históricas

**Imagem**



**Como?** (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)

Cada casa será de um membro da "Mistérios SA", sendo distribuídas de acordo com a personalidade de cada um. Como apenas ser detetives amadores não paga as contas de ninguém, Salsicha e Scooby terão uma lanchonete na terceira casa, ao lado, a casa 4, com as esquadrias vermelhas será o escritório da Velma, a primeira casa, cor azul/verde será de Fred e a segunda casa será da Dafne.

## Roteiro - sequência 1

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Na primeira casa à direita estamos na casa da Velma, onde as esquadrias possuem uma de suas cores favoritas, vermelho, a casa também passa um ar de uma antiga biblioteca, o que facilitou a escolha dela por esta casa.

**Imagem**



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Após estudar muito o caso ela precisa de uma pausa nos outros ambientes que adora, a sala de jantar e a sala de estar. Na sala de jantar onde tem muitas plantas e decorações ela faz seu lanche rápido, e depois de satisfeita ela parte para o outro cômodo.

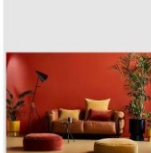
**Imagem**



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

O primeiro lugar que ela visita certamente é seu escritório repleto de itens misteriosos que rapidamente ela espalha pelo cômodo e já começa a estudar sobre o caso, afinal, resolver mistérios é o que move ela.

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Aqui na sala de estar, repleta de cores vibrantes e bem aconchegante, Velma tira um tempinho para descansar assistindo uma partida de hóquei de gelo, para logo depois encontrar seus amigos e contar suas novas descobertas.

## Roteiro - sequência 1

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Na segunda casa há a lanchonete do Salsicha e Scooby, é uma edificação de uso misto, com a cor verde. Há clientes sentados em mesas na rua no espaço gourmet e dentro da lanchonete.

**Imagem**



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

O local de trabalho é organizado, Salsicha e Scooby preparam os alimentos, e atendem os clientes, eles são carismáticos e extrovertidos, então sempre há clientes. Enquanto isso o resto da turma trabalha no mistério.

**Imagem**



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

O espaço vai dar uma renda extra para a turma, enquanto Dafne, Velma e Fred se reúnem na lanchonete para falar sobre o caso, Salsicha e Scooby atendem, o menu possui uma série de cachorros quentes, hamburguers e porções. O ambiente é um lugar agradável para trabalhar.

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Após um dia de trabalho eles se sentem aliviados, pois não precisam se envolver muito no mistério da casa mal assombrada. Como a comida é a grande paixão deles, se sentem realizados por trabalhar com isso.

## Roteiro - sequência 1

**Imagem**



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Na segunda casa temos o espaço onde Dafne vai passar a maior parte do seu tempo, a casa é lilas e com certeza, o closet e o quarto são os ambientes em que ela mais fica quando não está trabalhando.

**Imagem**



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

O ambiente é ideal para ela descansar, como está sempre se metendo em encrenca e sendo sequestrada, precisa de um lugar para dormir, descansar, montar seus looks, e ter sua saúde mental garantida para continuar investigando.

**Imagem**



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Como Dafne é uma amante da moda, seu closet tem que ser bem equipado, além disso, seu quarto precisa ter suas cores preferidas, dessa forma, a detetive tem suas principais exigências atendidas e fica feliz ao combinar bolsas e sapatos e dormir seu sono da beleza.

**Imagem**



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Quando ela está se arrumando as coisas podem ficar um pouco bagunçadas, há roupas para todos os lados, mas depois de arrumar, ela faz seu skin care e pode dormir feliz até o outro dia.

## Roteiro - sequência 1

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Na primeira casa encontramos Fred, que mesmo cansado da viagem não perde tempo e vai conferir se a casa está como planejado, deixando evidente logo de cara seu maior traço.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

Ao ver tudo completo na casa ele se direciona ao quarto, afinal passou horas dirigindo e merece um descanso. O quarto mostra sua essência, cheio de espelho, closet só para seus lençóis e muito azul, perfeito para seu descanso.

### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Após seu descanso ele vai correndo para o seu ateliê, único ambiente em que ele permite-se ser um pouco mais desorganizado, afinal, é nesse espaço que ele pensa em todas as armadilhas possíveis para desvendar os mistérios.

### Imagem



**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

A reforma realmente ficou como esperado, Fred está satisfeito com os ambientes, e depois de ter feito essa 'bagunça' no seu ateliê, ele mal pode esperar para contar para turma suas invenções e já decidir com eles a melhor forma de agir.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

**A Mistério SA roda o Brasil e chega em Laguna para resolver um misterioso caso!**

Imagens da equipe turstando pelas cidades brasileiras, conhecendo um pouco mais da diversidade da cultural do país, as cidade visitadas são Manaus, Salvador, Brasília, Cuiabá, Rio de Janeiro, São Paulo, Florianópolis e Laguna, destino final da viagem.

No caminho para Laguna, iniciam dialogo sobre o caso da casa mal assombrada na cidade, caso que eles pretendem resolver, mas ainda não sabem por onde começar, então a kombi estaciona em frente as 4 casas históricas no centro, onde irão ficar durante a resolução do caso, e cada um se direciona a sua residência

### Cena 2 sequência 1

**Fred conhece sua nova casa!**

Ao estacionar a Kombi os integrantes se despedem e cada um vai para sua casa, eles nem demoram muito para descobrir qual é a casa de cada um, porque pelas cores já é possível identificar de forma clara.

Fred vai logo para a casa nº 1, ela é toda azul e foi preparada para receber ele, a casa é perfeitamente minimalista do jeito que ele gosta. Fred logo toma um banho e troca de roupa, abrindo seu armário repleto de roupas idênticas, depois do conforto e descanso em seu espaço devidamente organizado Fred se dirige para o único lugar onde ele não é tão organizado, seu ateliê, e então começa a pensar numa nova invenção para pegar esse monstrosidade lagunense.

### Cena 3 sequência 1

**Dafne conhece sua nova casa!**

Dafne obviamente se dirige a casa rosa com detalhes em lilás, e passa um tempo se dedicando a conhecer cada elemento da sua nova residência, e são muitos. A casa foi toda decorada com elementos que representam a personalidade da Dafne, sim, muitos objetos rosa, roupas, uma coleção de produtos para pele, mas isso é só o externo da sua personalidade, pelo contrario que todos pensam ela não é "fútil", é super politizada e feminista, embora só prestem atenção em sua preocupação com a imagem. Depois de conhecer toda sua casa, Dafne estuda sobre diversas atualidades e ainda sobra um tempo pra ela praticar artes marciais, enquanto espera seus colegas estarem prontos para o serviço.

### Cena 4 sequência 1

**Velma conhece sua nova casa!**

Velma sai da Kombi e convida seus amigos a conhecerem melhor o centro da cidade, mas eles estavam tão preocupados em conhecer seus novos espaços que nem perceberem, chateada Velma decide se aventurar sozinha e conhecer a casa mal assombrada, além de investigar o caso por meio de entrevistas e nas livrarias locais, quando tem material suficiente Velma volta para casa, e despeja tudo que encontrou sobre sua mesa. Estava tão inspirada que quase esqueceu o fato de estar em um espaço novo, e quando percebe fica maravilhada, era tudo que ela queria, um espaço cheio dos livros e objetos mais misteriosos do Brasil, perfeito para ele iniciar seus estudos a respeito do caso!

### Cena 5 sequência 1

**Salsicha e Scooby conhecem seu restaurante!**

Obviamente Salsicha e Scooby queriam mesmo conhecer a culinária brasileira, estão porque não aproveitar e abrir um restaurante em quanto cuidam do mistério? O restaurante estava do jeito que eles gostam, bem colorido, com um ar de férias de verão, muitas plantas e opppps, um gatil, Scooby nem lembrava que aceitou cuidar de 10 gatos no verão, "Salsicha você me pagaaaa" (pensou Scooby) e agora essa é a maior preocupação dele, e em seguida o mistério, afinal do que ele tem medo mesmo é de gatos. Lembrando aqui, onde será que esses dois vão dormir, já que decidiram abrir um restaurante onde seria a casa deles? poxa, não quero estar com a mistério SA quando descobrirem que vão dividir quarto! (acho que nem os dois lembraram disso)

### Cena 6 sequência 1

**HORA DO MISTÉRIO!**

O relógio de toda a equipe começa a piscar, parece que alguém apertou o botão do mistério, (uma nova invenção do Fred) e assim como combinado, a equipe se reúne no café do Scooby, para bolar um plano. Quem será que apertou? obvio que foi eu né pessoal (responde Velma) que estava procurando pistas rapidamente enquanto os outros se adaptavam aos novos espaços. Velma então fala sobre o edifício investigado, aparentemente era a antiga Prefeitura, e agora está abandonado, caindo aos pedaços. Velma duvida muito que seja uma real assombração e em sua pesquisa diz que encontrou um projeto de um edifício de 20 pavimentos para o local, que fica no centro histórico, ao falar com a população local, é perceptível a crenças na assombração e inclusive é comentado que sempre aparecem assombrações na cidade, sendo elas responsáveis pelo desaparecimento de edificações históricas, que entram em ruínas por conta das assombrações e em seus lugares são construídos grandes edifícios. Ligando os pontos Velma percebe que esse é o objetivo dessa falsa assombração, acabar com a edificação e substituir por um grande empreendimento, agora resta saber se quem está por traz é a prefeitura municipal ou uma empresa privada do ramo da construção. Parece que nossa equipe agora só precisa de um plano, o que será fácil com a ideia dos outros membros!

# Storyboard - Sequência 1

Cena 1



- Mistérios SA visitando a cidade

Cena 2



- Olha, até que ficou legal a reforma, vamos olhar o ateliê

Cena 3



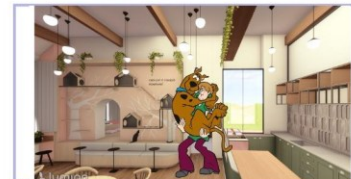
- Minha casa está incrível!! agora posso praticar artes marciais em paz

Cena 4



- Um lugar perfeito para estudar!

Cena 5



- Scooby, porque vc está no meu colo?  
- Sal-salsicha, te-tem um mon-monte de ga-gatos ali no can-canto o?!

Cena 6



- Esse lugar ta incrível, mas gente, quem apertou o botão?  
- Obvio que fui eu Fred, olha quanta coisa eu trouxe, ja tenho muitas pistas pessoal



## Roteiro - sequência 1

### Imagem



**Cena de abertura:** (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)

Após o tão sonhado casamento, Rapunzel e Flynn decidem iniciar uma nova fase em suas vidas. Eles decidem se mudar para o centro histórico de Laguna. Na tentativa de se contextualizar na localidade, Rapunzel conhece a cidadela brincacional. O que desperta um imenso desejo de participar dos workshops proporcionados pelas casas e por sua diversidade de atividades. Propiciando, ainda, uma conexão entre diferentes pessoas.

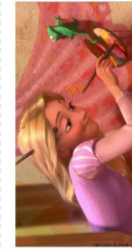
### Imagem



**Ato 2** (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)

Rapunzel se encanta pela rotina de ajudar nas atividades desenvolvidas na cidadela e pelas pessoas que ali passam. Devido ao seu interesse pela arte e seu dom, ela recebe a proposta de expor seus quadros no centro de exposições juntamente com as outras atividades artísticas desenvolvidas na cidadela, como dança, banda de música, artesanato e pintura.

### Imagem



**Ato 1** (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)

A cidadela brincacional foi uma oportunidade para Rapunzel se contextualizar sobre a história da cidade e conhecer as pessoas que moram ali. Além de incentivar a prática da pintura e artesanato, encantando as pessoas com seu dom e carisma. E a oportunidade de desenvolver novos conhecimentos.

### Imagem

**Ato 3** (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?)

Rapunzel se sente lisonjeada de poder mostrar suas expressões artísticas e encantar outras pessoas com suas peças. Além de mostrar o grande orgulho dela: a cidadela brincacional. A qual é capaz de transformar a vida de quem passa ali, trazendo um lugar de acolhimento e desenvolvimento de conhecimento.

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Inconformada com a crueldade que passou nas mãos de sua mãe e os traumas que isso gerou em sua vida, Rapunzel decidiu seguir sua vida em outra cidade, mas que possuísse lembranças afetivas de sua cidade natal.

### Cena 2 sequência 1

Após o casamento, Rapunzel e Flynn identificaram-se com as características históricas e pela beleza natural de Laguna. Escolhendo essa, como a cidade para recomeçar suas vidas e criar uma nova conexão com a população e com a cidade.

### Cena 3 sequência 1

Tentado se contextualizar na nova cidade, Rapunzel encontra cinco edificações que chamam a sua atenção. Com sua fachada convidativa, ela adentra a cidadela brincacional e se encanta com as propostas desenvolvidas nas residências e a forma como elas se conectam.

### Cena 4 sequência 1

Rapunzel ficou encantada pela conexão entre as pessoas que o ambiente propicia e a carinho que o ambiente emana. Impressionada pela bolha encantadora da cidadela, Rapunzel decide torna-se voluntária do projeto.

### Cena 5 sequência 1

Rapunzel ficou responsável pelas aulas de pintura e artesanato, mas o seu interesse por adquirir conhecimento é tanto que ela se inscreveu em outras oficinas. Em pouco tempo, Rapunzel conquistou o carinho de todos que passam ali e foi responsável por organizar um grande evento pra comunidade na ultima edificação da cidadela.

### Cena 6 sequência 1

O que Rapunzel não esperava era que seus quadros estariam expostos pela cidadela, mas em especial no evento organizado por ela.

# Storyboard - Sequência 1

Cena 1



Descrição/diálogos (opcional)

Cena 2



Descrição/diálogos

Cena 3



Descrição/diálogos

Cena 4



Descrição/diálogos

Cena 5





















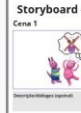
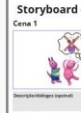
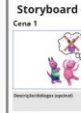
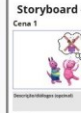
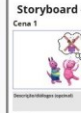
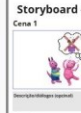
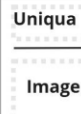
Descrição/diálogos


Cena 6




Descrição/diálogos







# Grupo branco - Série “Backyardigans” (2004), personagens “Uniqua”, “Tyrone”, “Pablo”, “Tasha” e “Austin”







<p><b>Uniqua</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> É a protagonista de Os Backyardigans. É a única personagem que não é uma espécie de animal. Uniqua é altamente energética. Ela é muitas vezes a personagem que tem novas ideias para aventuras.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Responsabilidade</b> Prezar pela criatividade nas aventuras.</p> <p><b>Estudos</b> Clarinete.</p> <p><b>Motivo</b> Perder a chance de se aventurar.</p> <p><b>Dados relevantes</b> É capaz de ser qualquer tipo de personagem nas histórias imaginativas pela versatilidade de sua forma corpórea, não fazendo referência a nenhum animal como os outros. Dizem que foi inspirada na criadora das histórias e seu nome vem de “única”.</p> <p><b>Traços positivos</b> - muito companheira/ leal - acaba com brigas - energética - otimista e determinada - senso de humor</p> <p><b>O que gosta</b> - buscar novas aventuras - ajudar seus amigos</p> <p><b>Traços negativos</b> - opiniões fortes/ divergentes</p> <p><b>O que não gosta</b> - monotonia</p>	<p><b>Tyrone</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> É um dos personagens. É o cantor principal de Os Backyardigans. Ele é muito musical e gosta de cantar.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Responsabilidade</b> Prezar pela criatividade nas aventuras.</p> <p><b>Estudos</b> Clarinete.</p> <p><b>Motivo</b> Perder a chance de se aventurar.</p> <p><b>Dados relevantes</b> É capaz de ser qualquer tipo de personagem nas histórias imaginativas pela versatilidade de sua forma corpórea, não fazendo referência a nenhum animal como os outros. Dizem que foi inspirada na criadora das histórias e seu nome vem de “única”.</p> <p><b>Traços positivos</b> - muito companheira/ leal - acaba com brigas - energética - otimista e determinada - senso de humor</p> <p><b>O que gosta</b> - buscar novas aventuras - ajudar seus amigos</p> <p><b>Traços negativos</b> - opiniões fortes/ divergentes</p> <p><b>O que não gosta</b> - monotonia</p>	<p><b>Austin</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> É um dos personagens. É o cantor principal de Os Backyardigans. Ele é muito musical e gosta de cantar.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Responsabilidade</b> Prezar pela criatividade nas aventuras.</p> <p><b>Estudos</b> Clarinete.</p> <p><b>Motivo</b> Perder a chance de se aventurar.</p> <p><b>Dados relevantes</b> É capaz de ser qualquer tipo de personagem nas histórias imaginativas pela versatilidade de sua forma corpórea, não fazendo referência a nenhum animal como os outros. Dizem que foi inspirada na criadora das histórias e seu nome vem de “única”.</p> <p><b>Traços positivos</b> - muito companheira/ leal - acaba com brigas - energética - otimista e determinada - senso de humor</p> <p><b>O que gosta</b> - buscar novas aventuras - ajudar seus amigos</p> <p><b>Traços negativos</b> - opiniões fortes/ divergentes</p> <p><b>O que não gosta</b> - monotonia</p>		
<p><b>Pablo</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> É um dos personagens. É o cantor principal de Os Backyardigans. Ele é muito musical e gosta de cantar.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Responsabilidade</b> Prezar pela criatividade nas aventuras.</p> <p><b>Estudos</b> Clarinete.</p> <p><b>Motivo</b> Perder a chance de se aventurar.</p> <p><b>Dados relevantes</b> É capaz de ser qualquer tipo de personagem nas histórias imaginativas pela versatilidade de sua forma corpórea, não fazendo referência a nenhum animal como os outros. Dizem que foi inspirada na criadora das histórias e seu nome vem de “única”.</p> <p><b>Traços positivos</b> - muito companheira/ leal - acaba com brigas - energética - otimista e determinada - senso de humor</p> <p><b>O que gosta</b> - buscar novas aventuras - ajudar seus amigos</p> <p><b>Traços negativos</b> - opiniões fortes/ divergentes</p> <p><b>O que não gosta</b> - monotonia</p>	<p><b>Tasha</b></p> <p><b>Sobre (história breve)</b> É um dos personagens. É o cantor principal de Os Backyardigans. Ele é muito musical e gosta de cantar.</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Responsabilidade</b> Prezar pela criatividade nas aventuras.</p> <p><b>Estudos</b> Clarinete.</p> <p><b>Motivo</b> Perder a chance de se aventurar.</p> <p><b>Dados relevantes</b> É capaz de ser qualquer tipo de personagem nas histórias imaginativas pela versatilidade de sua forma corpórea, não fazendo referência a nenhum animal como os outros. Dizem que foi inspirada na criadora das histórias e seu nome vem de “única”.</p> <p><b>Traços positivos</b> - muito companheira/ leal - acaba com brigas - energética - otimista e determinada - senso de humor</p> <p><b>O que gosta</b> - buscar novas aventuras - ajudar seus amigos</p> <p><b>Traços negativos</b> - opiniões fortes/ divergentes</p> <p><b>O que não gosta</b> - monotonia</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Quest? Imagem</b> </p> <p><b>Quando?</b> Em um momento da vida do personagem esse projeto está sendo realizado?</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Porque?</b> Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Como?</b> Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual se relaciona com a proposta?</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Quem?</b> Quem são os personagens que vão participar da atividade?</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Quando?</b> Quando o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual se relaciona com a proposta?</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Porque?</b> Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Como?</b> Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual se relaciona com a proposta?</p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Quem?</b> Quem são os personagens que vão participar da atividade?</p> <p><b>Imagem</b> </p>		
<p><b>Roteiro - sequência 1</b></p> <p><b>Cena de abertura: (Onde estamos? Que espaço é esse? O que está acontecendo? Como são nossos personagens?)</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Ato 1 (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Ato 2 (Tudo bem? Como está o desenvolvimento da história? O que está acontecendo? Como são nossos personagens?)</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Ato 3 (O espaço acabou? O que aconteceu? Como são nossos personagens?)</b></p> <p><b>Imagem</b> </p>		<p><b>Scaleta</b></p> <p><b>Cena 1 sequência 1</b> Uniqua e Austin estão em seu quintal brincando e cantando, quando chega Tasha e eles começam a dançar. Quando Tasha vê a música e começa a dançar também, ela começa a cantar e eles começam a cantar também.</p> <p><b>Cena 2 sequência 1</b> Os três amigos chamam os outros dois. Tyrone decide que precisa fazer alguma coisa, por isso ele chama Pablo e Tasha para se juntarem a eles. Quando eles se juntam, eles começam a cantar e eles começam a cantar também.</p> <p><b>Cena 3 sequência 1</b> Os amigos pagam um mapa e escolhem Laguna para sua nova aventura. Cada um escolhe uma coisa e decidem juntos o que vão fazer para transformar no mundo mágico da imaginação.</p> <p><b>Cena 4 sequência 1</b> Quando chegaram percebem que precisam encontrar a bruxa e imaginam porque precisam encontrá-la. Eles começam a cantar e eles começam a cantar também.</p> <p><b>Cena 5 sequência 1</b> Cada um vai atrás para sua casa e começa a cantar e eles começam a cantar também. Quando eles se juntam, eles começam a cantar e eles começam a cantar também.</p> <p><b>Cena 6 sequência 1</b> Quando finalmente terminaram chamaram todos os amigos de cidade para brincar e eles começam a cantar e eles começam a cantar também.</p>		<p><b>Storyboard - Sequência 1</b></p> <p><b>Cena 1</b> </p> <p><b>Cena 2</b> </p> <p><b>Cena 3</b> </p> <p><b>Cena 4</b> </p> <p><b>Cena 5</b> </p> <p><b>Cena 6</b> </p>
<p><b>Uniqua</b></p> <p><b>Imagem</b> </p> <p><b>Sobre (história breve)</b> É a protagonista de Os Backyardigans. É a única personagem que não é de uma espécie de verdade. Uniqua é altamente energética. Ela é muitas vezes a personagem que tem novas ideias para aventuras.</p> <p><b>Traços positivos</b> - muito companheira/ leal - acaba com brigas - energética - otimista e determinada - senso de humor</p> <p><b>O que gosta</b> - buscar novas aventuras - ajudar seus amigos</p> <p><b>Traços negativos</b> - opiniões fortes/ divergentes</p> <p><b>O que não gosta</b> - monotonia</p>		<p><b>Família</b></p> <p><b>Responsabilidade</b> - Prezar pela criatividade nas aventuras</p> <p><b>Estudos</b> Clarinete.</p> <p><b>Interesses/desejos</b> - tocar clarinete</p> <p><b>Motivos</b> - perder a chance de se aventurar</p> <p><b>Dados relevantes</b> É capaz de ser qualquer tipo de personagem nas histórias imaginativas pela versatilidade de sua forma corpórea, não fazendo referência a nenhum animal como os outros. Dizem que foi inspirada na criadora das histórias e seu nome vem de “única”.</p>		



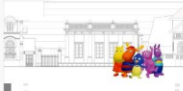

<p><b>Tyrone</b></p>		<p><b>Família</b></p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b> É um alce antropomórfico. É o melhor amigo de Pablo e normalmente desempenha papéis heroicos. É o mais calmo e também bastante musical.</p>	<p><b>Responsabilidade</b> - desempenha o papel de herói e líder - acalmar os demais</p>
<p><b>Traços positivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- relaxado, descontraído</li> <li>- confiante e corajoso</li> <li>- senso de humor</li> </ul>	<p><b>O que gosta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- música</li> </ul>	<p><b>Estudos</b></p>
<p><b>Traços negativos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- as vezes fica nervoso e com medo</li> </ul>	<p><b>O que não gosta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- desordem</li> </ul>	<p><b>Interesses/desejos</b> Toca bateria</p>
		<p><b>Medos</b> - não conseguir proteger os amigos</p>
		<p><b>Dados relevantes</b> - No final de cada episódio, Tyrone recita a linha, "Essa foi excelente aventura vocês não acham?"</p>

<p><b>Austin</b></p>		<p><b>Família</b></p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Sobre (história breve)</b> É um canguru roxo e um personagem coadjuvante em Os Backyardigans. É conhecido por ajudar os amigos e por seu entusiasmo.</p>	<p><b>Responsabilidade</b> - Traz vitalidade ao grupo - Dá soluções criativas aos problemas</p>
<p><b>Traços positivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- doce e inteligente</li> <li>- humilde e fiel</li> </ul>	<p><b>O que gosta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ajudar seus amigos</li> <li>- esportes</li> <li>- dançar</li> </ul>	<p><b>Estudos</b></p>
<p><b>Traços negativos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tímido</li> <li>- hesitante</li> </ul>	<p><b>O que não gosta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- assumir a liderança</li> <li>- monotonia</li> </ul>	<p><b>Interesses/desejos</b> - Esportes</p>
		<p><b>Medos</b> - perder em competições - não conseguir acompanhar os amigos</p>
		<p><b>Dados relevantes</b> - não conhece muitos os outros personagens - é o personagem que menos aparece</p>

<b>Pablo</b>		<b>Família</b>
<b>Imagem</b>	<b>Sobre (história breve)</b> É um pinguim antropomórfico azul. Está sempre envolvido nas aventuras do grupo, é o mais musical deles.	<b>Responsabilidade</b> Normalmente puxa as músicas nos episódios
		<b>Estudos</b>
		<b>Interesses/desejos</b> Música, tocar acordeão
		<b>Medos</b> - situações que o coloca em perigo
	<b>Traços positivos</b> - entusiasmado e determinado	<b>Dados relevantes</b> - durante a primeira temporada teve vários ataques de pânico
	<b>Traços negativos</b> - age sem pensar - atrapalhado - tende a se preocupar muito	
	<b>O que gosta</b> Música	
	<b>O que não gosta</b> - insegurança	
<b>Tasha</b>		<b>Família</b>
<b>Imagem</b>	<b>Sobre (história breve)</b> É um hipopótamo amarelo. Tasha é assertiva e gosta de estar no comando maior parte do tempo. Por sua postura e elegância normalmente assume papéis de realeza. É a cantora do grupo.	<b>Responsabilidade</b> - Trazer sofisticação para as aventuras - Também assume papéis de líder
		<b>Estudos</b>
		<b>Interesses/desejos</b> Cantar
		<b>Medos</b> - perder sua elegância/status
	<b>Traços positivos</b> - motivada - racional e cética - liderança - ousada	<b>Dados relevantes</b> - "Oh, pelo amor de Deus!" era o slogan de Tasha toda a primeira temporada. - Se orgulha de ser difícil de se assustar
	<b>Traços negativos</b> - mandona - opinativa - arrogante	
	<b>O que gosta</b> - comandar - música	
	<b>O que não gosta</b> - sujeira - bagunça	

<b>Argumento</b>			
<b>Imagem</b> 	<b>Quem?</b> O grupo de amigos Backyardigans	<b>Imagem</b> 	<b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Em mais um dia de aventuras
<b>Imagem</b> 	<b>O que?</b> Um lugar divertido com quintal e imaginação	<b>Imagem</b> 	<b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?) Querem que mais crianças tenham a possibilidade de viajar na imaginação sem sair do próprio quintal
<b>Imagem</b> 	<b>Onde?</b> No pequeno centro histórico de Laguna	<b>Imagem</b> 	<b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) Será criado nos 5 terrenos um grande vilarejo da imaginação, onde cada criança que entrar pode ser o que quiser e estar onde quiser.

<b>Roteiro - sequência 1</b>			
<b>Imagem</b> 	<b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?) Os amigos estão no quintal deles, iniciando mais uma aventura, quando de repente param de cantar e percebem que nem todos tem o espaço que eles tem para se aventurar pelo mundo	<b>Imagem</b> 	<b>Ato 2</b> Tasha decidiu criar em sua casa um espaço de educação, onde ensinaria bons modos e como ser elegante até mesmo nas aventuras. Pablo, claro, quis fazer um lugar bem musical. Uniqua quis mostrar como cada um pode ser o que quiser e criou um lindo teatro. Tyorne quis alimentar bem seus amigos para terem força para as aventuras, para isso nada melhor que um bom café. Já Austin escolheu fazer um lugar coladinho com a natureza e com muita energia.
<b>Imagem</b> 	<b>Ato 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?) Decidiram então viajar para uma cidade histórica, já que tem mais história pra contar, e criar lá uma vila para a imaginação das crianças voarem. Cada um dos amigos escolheu uma casa, uma do lado da outra, para transformar no lugar mais mágico que pudessem imaginar.	<b>Imagem</b> 	<b>Ato 3</b> (O espaço permanece o mesmo? como o personagem se sente depois?) Quando terminaram sua aventura criando espaços incríveis de diversão e imaginação deixaram que todas as crianças da cidade usassem suas casas e seus quintais. Ficaram tão felizes em ver que agora todos podiam viajar para onde quisessem! Convidaram as crianças para os encontrarem na próxima aventura. Tiveram que voltar para suas casas, era hora do lanche, mas antes decidiram que iriam fazer isso em vários outros lugares do mundo, queriam ter muita gente viajando na imaginação com eles!

## Scaleta

### Cena 1 sequência 1

Uniqua e Austin estão em seu quintal brincando e cantando, quando chega Tasha reflexiva sobre as crianças que não tem um quintal para viajar como eles.

### Cena 2 sequência 1

Os três amigos chamam os outros dois. Tyrone decide que precisa fazer alguma coisa, ser o herói da situação, enquanto Pablo fica girando e se perguntando como que pode existir gente que não consegue ter aventuras como a deles.

### Cena 3 sequência 1

Os amigos pegam um mapa e escolhem Laguna para sua nova aventura. Cada um escolheu uma casa e decidiram juntar os quintais para transformar no mundo inteiro de imaginação.

### Cena 4 sequência 1

Quando chegaram perceberam que precisavam ensinar a brincar e imaginar, porque nem isso sabiam. Escolheram ensinar música, teatro, bons modos, comer bem para ter força para as aventuras e também a lidar com a natureza

### Cena 5 sequência 1

Cada um vai direto para sua casa escolhida e começam a transformação imediatamente! Quebram os muros e fazem um lindo parquinho. Criam uma verdadeira vila da imaginação.

### Cena 6 sequência 1

Quando finalmente terminaram chamaram todas as crianças da cidade para brincar e mostraram que podiam ser o que quisessem e ir para onde quisessem. Convidaram para estar com eles em em uma aventura por aí, em castelo encantado ou em um passeio pela Lua. Sentiram fome e voltaram para suas casas muito felizes, com sentimento de dever cumprido.

## Storyboard - Sequência 1

### Cena 1



Descrição/diálogos (opcinal)

### Cena 2



Descrição/diálogos

### Cena 3



Descrição/diálogos

### Cena 4



Descrição/diálogos

### Cena 5



Descrição/diálogos

### Cena 6



Descrição/diálogos

## APÊNDICE I – PROJETOS DESENVOLVIDOS NOS PILOTOS

### Cabana - Grupo 1A

“Shrek” é um filme de animação lançado em 2001. O filme conta as aventuras de Shrek, um ogro solitário e mal-humorado que vive em um pântano isolado. Sua vida tranquila é interrompida quando o lorde Farquaad, governante do reino de Duloc, decide banir todas as “criaturas de conto de fadas” para que seu reino seja “perfeito”.

A equipe concluiu quase todas as atividades propostas (Apêndice H), com exceção do item Responsabilidades na Ficha do Personagem. Ainda assim, algumas respostas tiveram pouca profundidade, como os Interesses e Medos e a História do Personagem demasiado sucinta.

O argumento apresentou adequadamente o cliente principal e demais usuários do espaço, justificando a necessidade do projeto e estabelecendo o momento de vida do personagem no qual o projeto seria realizado. Na definição do que seria o projeto, os estudantes registraram a opção de “uma casa de veraneio em estilo rústico” enquanto na determinação do tempo especificaram que deveria ser “algo mais sofisticado”. Na apresentação dos trabalhos, os alunos apresentaram uma proposta rústica, sem qualquer detalhe refinado. Logo, o projeto não respondeu a todos os critérios e restrições apresentadas no argumento.

Os roteiros, escaletas e *storyboards* foram totalmente desenvolvidos. A equipe escolheu projetar apenas externamente o abrigo, pois assim refletia a história e compreensão do personagem retratada nas etapas anteriores. Consistiu em uma cabana rústica e simples, uma lagoa de lama e um espaço para fogueira com pedras-bancos ao redor (Figura 36).

Figura 44 - Resultado do projeto do grupo 1A



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

### Hobbit Tiny-house - Grupo 1B

“O Senhor dos Anéis” é uma trilogia de filmes de fantasia lançada entre 2001 e 2003, baseada na obra de J.R.R. Tolkien. O filme se passa em um mundo de fantasia chamado Terra-média, habitado por raças como humanos, elfos, anões e hobbits. Esse mundo fantástico é rico em detalhes e mitologia. A trama segue a jornada do herói Frodo Bolseiro, que deve levar um anel mágico para ser destruído nas profundezas de um vulcão.

Todas as etapas foram desenvolvidas (Apêndice H). A ficha do personagem foi preenchida e explicou o passado e presente do personagem, com seus interesses, medos e demais características. O argumento também apresentou adequadamente o cliente principal e a necessidade do projeto.

Os roteiros, escaletas e *storyboards* foram desenvolvidos, representando duas sequências ambientadas em espaço interno e domiciliar e uma em ambiente externo, duas com colegas e uma sozinho. Tentaram apresentar o lado sociável e os amigos do personagem, mas pouco pode ser aproveitado, uma vez que o projeto seria um refúgio para o cliente se isolar do mundo. A equipe projetou o abrigo exteriormente, e apresentou como sendo no estilo *tiny-house*<sup>59</sup>, com uma pequena varanda e uma rede para lazeres passivos, seguindo a personalidade do usuário (Figura 37). No discurso, os alunos explicaram as escolhas de projeto, considerando o momento do personagem e o espaço inserido, quanto aos espaços criados, mas não quanto ao desenho de todos os espaços, em especial a varanda da frente.

<sup>59</sup> Um tipo de construção modular e minimalista.

Figura 45 - Resultado do projeto do grupo 1B



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

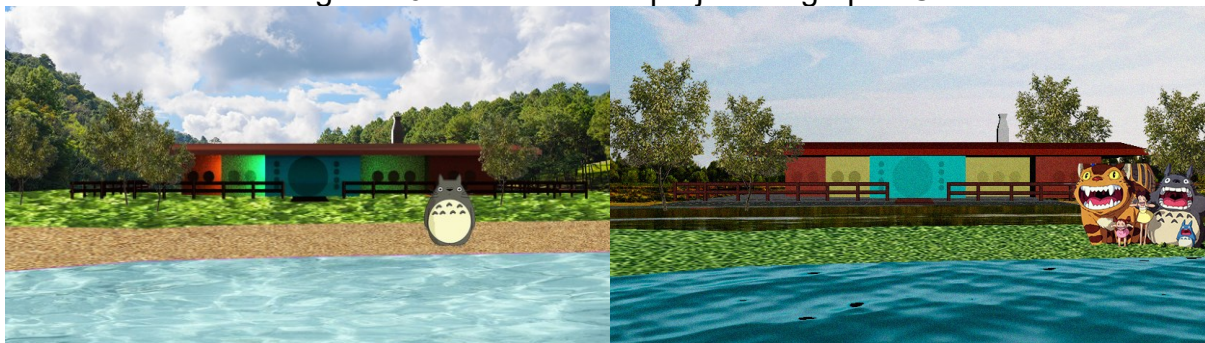
### Casa para amigos - 1C

“Meu Vizinho Totoro” é um filme de animação de 1987. O filme apresenta uma história de aventura e fantasia, com personagens mágicos. A trama segue duas irmãs que vivem em uma pequena vila e descobrem um mundo mágico em seus arredores, enquanto lidam com a doença de sua mãe.

As etapas foram realizadas, iniciando pela ficha do personagem. No argumento especificaram onde seria a casa, o estilo, e que deveria acomodar amigos, nesse sentido foi pensada com múltiplos cômodos (Apêndice H).

Todas as ações do usuário descritas nos roteiros, escaletas e *storyboards* foram ambientadas em espaço externo e com a presença dos amigos do personagem. A equipe projetou a casa e a apresentou como sendo no estilo alegre e lúdico, o que diverge do argumento, que especificava apenas um estilo rústico. O projeto tem uma ampla entrada principal, de forma a permitir a passagem de diferentes tipos físicos, mas pouco se refletiu nas janelas das fachadas que são de pouca variedade (Figura 38). Ainda possui um jardim interno de inverno pensado para uso do cliente, conectando seu gosto por descanso em área verde e cuidado com as plantas. Na apresentação, as escolhas de projeto, considerando o momento do personagem e o espaço inserido, foram justificadas quanto aos espaços criados, mas não quanto ao desenho das esquadrias e da área externa.

Figura 46 - Resultado do projeto do grupo 1C



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

### Casa de família - Grupo 1D

Kill Bill é um filme de ação de 2003. O filme possui estrutura não-linear, ou seja, envolve flashbacks e cortes abruptos entre diferentes momentos na história. O tema principal da história é a vingança da personagem principal, Beatrix Kiddo (também conhecida como A Noiva), que busca vingança contra aqueles que a traíram e tentaram assassiná-la.

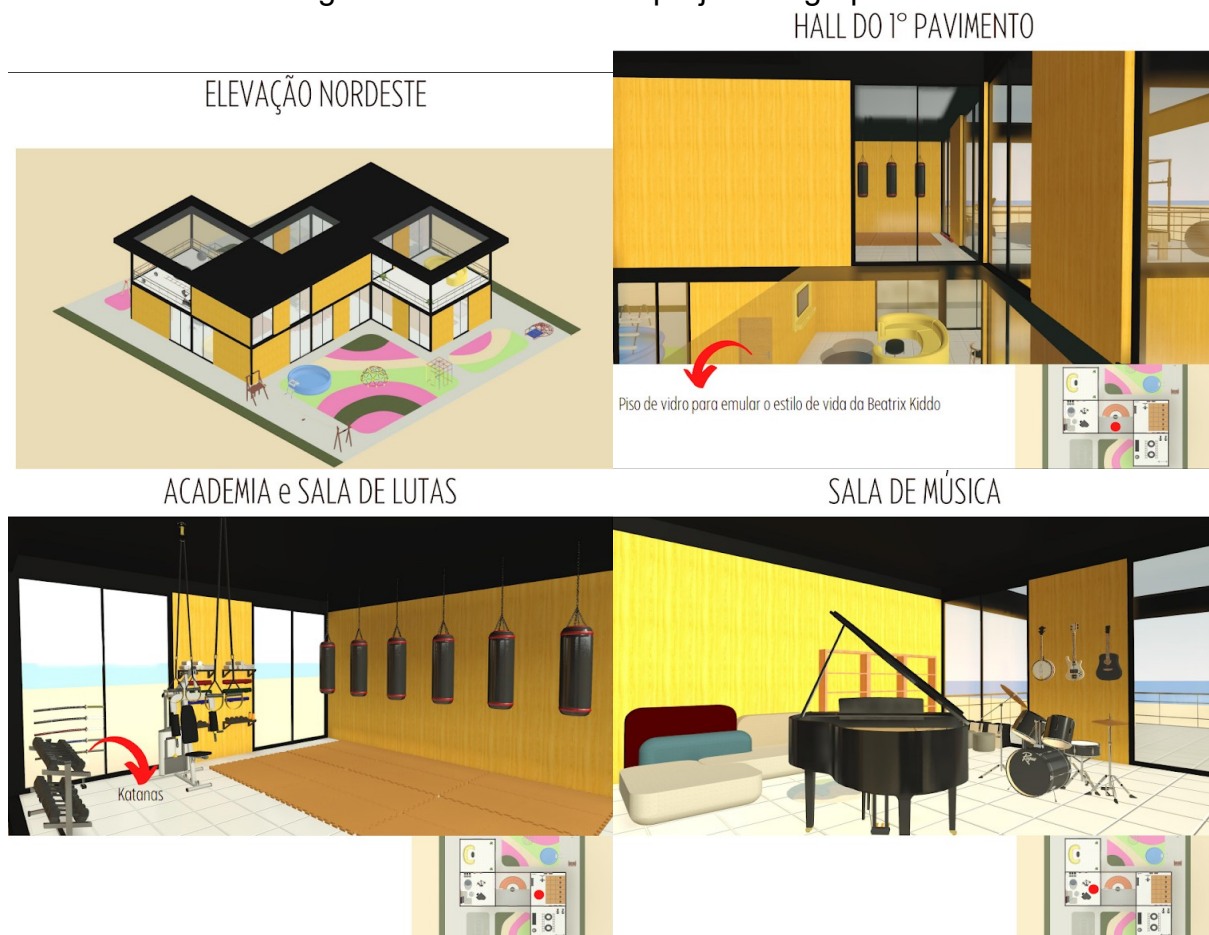
A ficha do personagem e argumento descrevem o passado e o presente do usuário e seus principais traços, definindo que a construção será uma casa para o estabelecimento de uma vida familiar, um pouco antes da cliente casar e ter uma filha, assim a casa foi projetada para três pessoas. O projeto foi desenvolvido em concordância com todos os critérios e restrições estabelecidos na ficha do personagem e no argumento.

Os roteiros foram concebidos sequencialmente (Apêndice H), apresentando as motivações para a cliente ter ido a região de projeto e a decisão em se estabelecer no local, todos com a presença do noivo. Os roteiros foram reavaliados e aprofundados em cenas extras na escaleta e representados graficamente no *storyboard*.

Na apresentação, o estudante explanou o projeto e as atividades diárias que ocorreriam na habitação por seus três usuários (Figura 39). A casa possui dois pavimentos com grandes panos de fachada envidraçados, pois assim Beatrix, a cliente, poderia observar tudo o que acontecia e quando alguém se aproximasse do local. Além disso, a plasticidade da casa reflete o gosto da personagem pelas cores amarela e preta e por um estilo prático e despojado. Também possui um ambiente com piso de vidro, característica para simular o estilo de vida de Beatrix - uma assassina de aluguel de alto desempenho. O pavimento térreo abriga as áreas de estar, cozinha, banheiro e duas suítes, enquanto o segundo uma sala de música

(pois o noivo de Beatrix é dono de uma loja de discos), uma de treino de artes marciais e um terraço de descanso. A área externa possui um espaço para estacionamento na frente e um playground nos fundos.

Figura 47 - Resultado do projeto do grupo 1D



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

### Casa-móvel - Grupo 1F

Paul é uma comédia e ficção científica, de 1991. O filme apresenta uma abordagem cômica da narrativa de ficção científica. A trama segue dois amigos que viajam pelos Estados Unidos e acabam encontrando um alienígena fugitivo, Paul, que foge do governo e busca ajuda para voltar para casa.

A ficha de personagem e argumento especificaram onde seria a casa, o estilo, justificando sua necessidade em concordância com a personalidade do personagem. O estudante escolheu projetar uma casa móvel com perfil tecnológico, e que fortalecesse o caráter alegre e festivo do cliente.

Os roteiros e escaletas foram desenvolvidos, mas os *storyboards* não foram elaborados (Apêndice H). O estudante optou por realizar apenas o projeto exterior, pois este foi o foco mostrado nos roteiros. Consistiu de uma casa móvel de desenho simples, com uma cobertura retrátil, a ser utilizada nos dias de festa, que se estende por uma área gramada cercada pela floresta ao fundo do terreno e por uma plantação de *cannabis* (Figura 41).

Figura 48 - Resultado do projeto do grupo 1F



Fonte: Elaborado por participante da pesquisa, 2023

Todas estas características estão de acordo com o registrado na ficha do personagem e argumento. O aluno teve dificuldades no desenvolvimento do desenho do projeto de maneira a melhor refletir a “personalidade divertida e sociável” descrita na ficha do personagem, o que resultou em um projeto de desenho convencional, semelhante a uma kombi.

### Refúgio na Floresta - Grupo 2A

“O Senhor dos Anéis” é uma trilogia de filmes de fantasia lançada entre 2001 e 2003, baseada na obra de J.R.R. Tolkien. O filme se passa em um mundo de fantasia chamado Terra-média, habitado por raças como humanos, elfos, anões e hobbits. Esse mundo fantástico é rico em detalhes e mitologia. A trama segue a jornada do herói Frodo Bolseiro, que deve levar um anel mágico para ser destruído nas profundezas de um vulcão. Gandalf, o cinzento, é um feiticeiro amigo do personagem Frodo.

A ficha do personagem e argumento descrevem o passado e o presente do usuário e suas principais características, definindo que a construção será um refúgio em meio a natureza, um pouco antes do personagem iniciar sua saga na trilogia de

dos filmes. O projeto foi desenvolvido em concordância com todos os critérios e restrições estabelecidos na ficha do personagem e no argumento.

Os roteiros foram concebidos sequencialmente (Apêndice H), apresentando a trilha até sua casa, a casa em si, e um refúgio de estudo, respectivamente, se concentrando especialmente na descrição física do espaço e no percurso do personagem. Nas escaletas os roteiros foram mais desenvolvidos incluindo vizinhos, amigos e visuais pretendidos de determinados ambientes do projeto. Os *storyboards* são colagens que apresentam os ambientes projetados e seu entorno, foca muito no ambiente externo, sua materialidade e na parte interna da biblioteca.

Na apresentação, a equipe explicou o personagem, o projeto e as atividades diárias que ocorreriam na habitação, biblioteca e espaço externo (Figura 42). O acesso a casa é por uma "trilha" camuflada na floresta, com luzes no chão e pendentes das árvores. Na primeira clareira, tem-se um jardim, estábulo e área de fogo, fazendo uma alusão ao personagem em suas viagens, com reunião de amigos ao redor da fogueira. Só em um segundo platô encontra-se a residência, mais reservada. Uma casa em pedra e madeira, na intenção de remeter a elementos naturais e a tranquilidade. A casa possui dois pavimentos possibilitando uma vista mais ampla do entorno.

Figura 49 - Resultado do projeto do grupo 2A



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

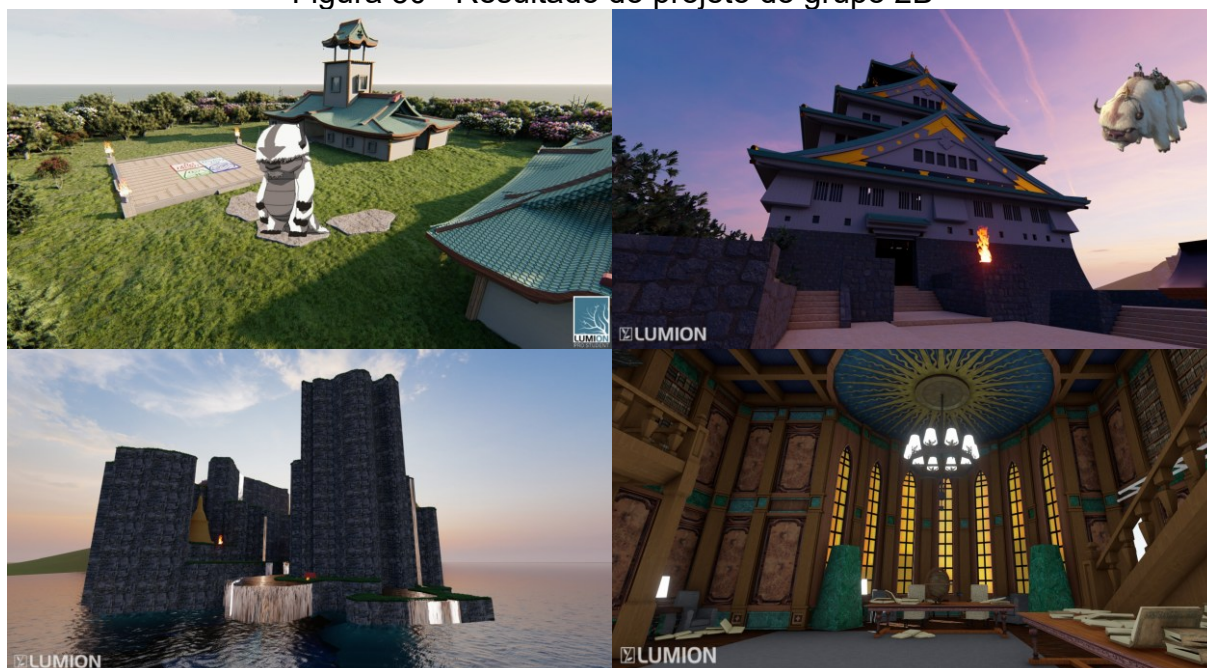
## Abrigo físico e espiritual - Grupo 2B

"Avatar: A Lenda de Aang" é uma série de animação que foi ao ar de 2005 a 2008. A história se passa em um mundo dividido em quatro nações: Água, Terra, Fogo e Ar. Cada nação possui dominadores de elementos, chamados de dobradores, que têm a capacidade de controlar e manipular seu respectivo elemento. O Avatar, um menino chamado Aang, é um ser especial capaz de dominar todos os quatro elementos.

A equipe concluiu todas as atividades propostas dentro do tempo de aula (Apêndice H). A ficha do personagem expôs o perfil do personagem e o argumento apresentou adequadamente o cliente principal e demais usuários do espaço, justificando a necessidade do espaço e o momento da vida do personagem no qual o projeto seria realizado.

Os roteiros, escaletas e *storyboards* foram totalmente desenvolvidos. A equipe escreveu os roteiros de forma a contemplar as três principais áreas do projeto: o espaço aberto e abrigo para seu animal de estimação, Appa; o templo para meditação; e espaço aberto para treinamento. Nas escaletas, as histórias se concentraram mais nas emoções dos personagens e não descreveram os cenários (espaços). O projeto apresentou o espaço aberto para o animal de estimação, mas sem o abrigo para o mesmo, o templo entregue é uma modelagem do Castelo de Osaka. O templo da meditação consiste em um ambiente simples, de pedras e com quedas d'água, com uma biblioteca (cenas internas) e o espaço para treinamentos não foi apresentado (Figura 43).

Figura 50 - Resultado do projeto do grupo 2B



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

### Casa torre/mirante - Grupo 2C

Buzz Lightyear, de 2022, é um filme de animação, com tom de aventura. Conta a história de origem do personagem Buzz Lightyear, um Patrulheiro Espacial, que em um teste de voo acaba em um planeta hostil a 4,2 milhões de anos-luz da Terra ao lado de seu comandante e sua tripulação. Na história Buzz tenta encontrar um caminho de volta para casa, para seus amigos e para seu gato companheiro robô, Sox.

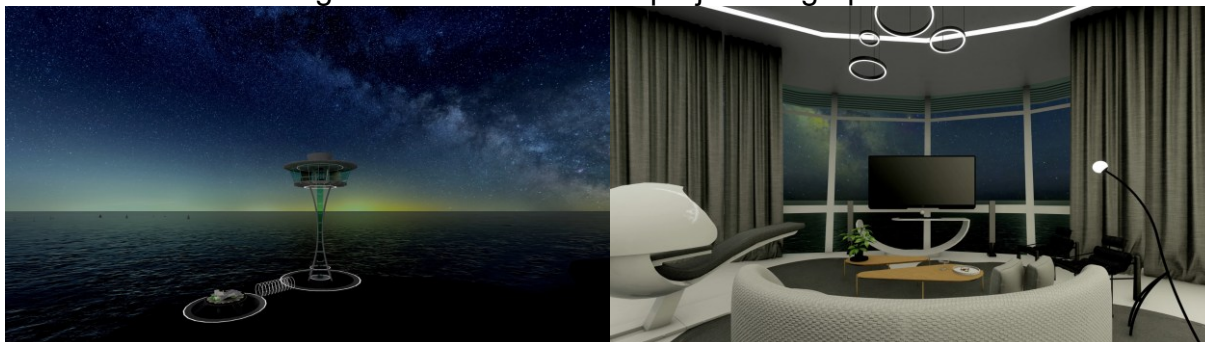
A equipe desenvolveu completamente todas as etapas do processo proposto (Apêndice H). A ficha do personagem e argumento descrevem o passado e presente do usuário e suas características principais, estabelecendo que a construção será uma residência em formato de torre/mirante e abrigará o usuário principal e seu *pet*. O projeto foi desenvolvido em concordância com todos os critérios e restrições estabelecidos.

Os roteiros, escaletas e *storyboards* foram plenamente desenvolvidos, tendo as narrativas aprofundadas em cada etapa. Os roteiros apresentam a rotina do personagem relacionado à residência, justificando o porquê de cada escolha no projeto, o acesso a casa, a sala de estar, o banheiro e os visuais. Os *storyboards* apresentam muito da plasticidade e estética do projeto final.

A equipe apresentou o projeto por meio de um vídeo, mostrando como seriam as relações do personagem e seu bicho de estimação dentro do espaço: a

entrada principal da casa dá para uma sala com ampla vista para o espaço que tem uma ligação com a história do personagem, deste espaço tem-se acesso aos quartos e demais dependências (Figura 44).

Figura 51 - Resultado do projeto do grupo 2C



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

### Casa na Floresta - Grupo 2D

"Jogos Vorazes", de 2012, é um filme de ficção científica e aventura baseado no livro homônimo de Suzanne Collins. A história se passa em um futuro distópico, onde a nação de Panem é dividida em 12 distritos, controlados pela Capital. A cada ano, a Capital organiza os Jogos Vorazes, um evento no qual um garoto e uma garota de cada distrito são selecionados para lutar até a morte em uma arena televisionada. Katniss Everdeen, uma jovem do Distrito 12, se voluntaria para participar dos Jogos no lugar de sua irmã mais nova.

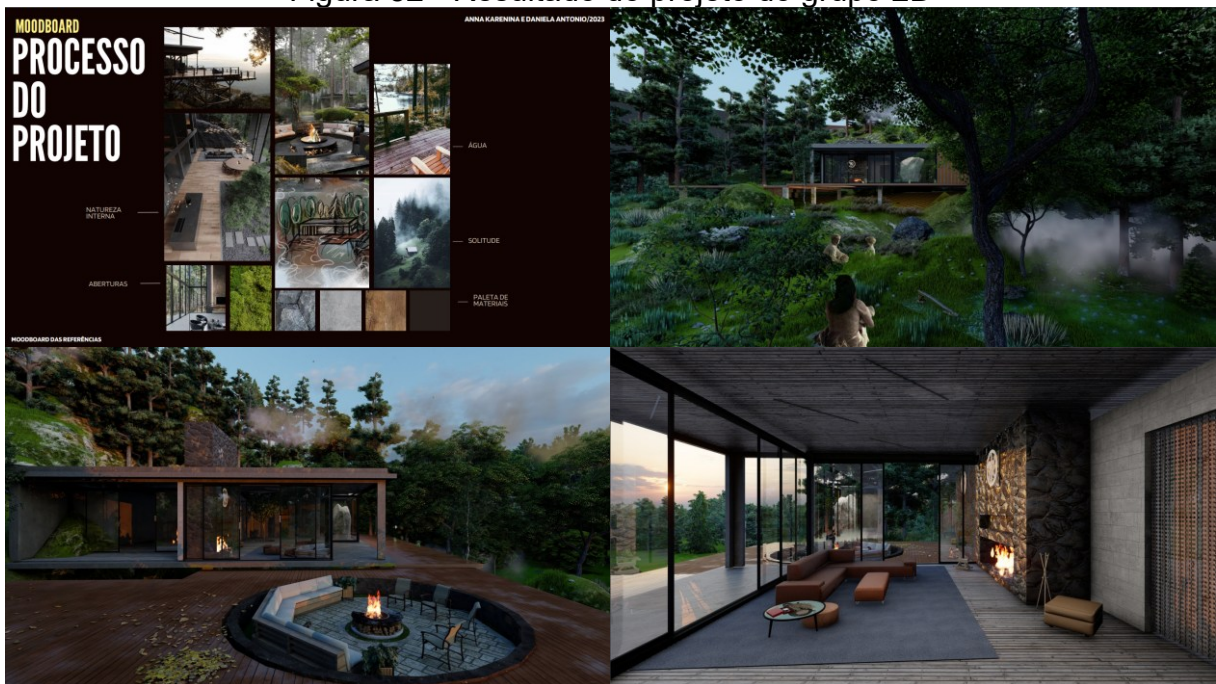
A ficha do personagem e argumento descrevem o passado e o presente do usuário e sua personalidade, definindo que a construção será uma casa para o estabelecimento de uma vida familiar, com o cônjuge e filho. O projeto foi desenvolvido em concordância com todos os critérios e restrições estabelecidos na ficha do personagem e no argumento, sendo uma moradia em meio a mata fechada, com muito uso de pedra (material natural), vidro (integração visual com a paisagem) e cores sóbrias que combinam com a paleta de cores da personagem e ao mesmo tempo dão destaque para a o verde circundante. A sala, principal cômodo, possui grandes áreas envidraçadas que proporcionam claridade natural e vista para a paisagem, conectando com duas características da personagem: as memórias de caçar na floresta ao lado de seu pai; e o perfil desconfiado e avesso a espaços enclausurados.

Os roteiros foram concebidos isoladamente (Apêndice H), apresentando fragmentos da rotina da personagem na residência, um com a presença do filho, outro do marido e o terceiro sozinha. Esta etapa foi reavaliada e desdobrada em duas novas histórias, com o filho e o marido. No *storyboard* representaram

graficamente a escaleta buscando compor os personagens com o ambiente e a materialidade que este teria.

Na apresentação, a equipe explicou o projeto e suas decisões de projeto, desde a locação, materialidade, até a definição do programa e disposição dos ambientes (Figura 45). É uma casa térrea com grandes panos de fachada envidraçados, pois assim a personagem poderia observar tudo o que acontecia ao mesmo tempo que conectava visualmente com a paisagem. A área externa possui um espaço para estar como prolongamento da sala interna. Além disso, a plasticidade da casa reflete o gosto da personagem pelos elementos naturais, cores sóbrias e por um estilo simples, conforme registrado no campo interesses/desejos da ficha do personagem “Ter uma vida tranquila e viver da natureza. Vida simples, criar uma família”.

Figura 52 - Resultado do projeto do grupo 2D



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

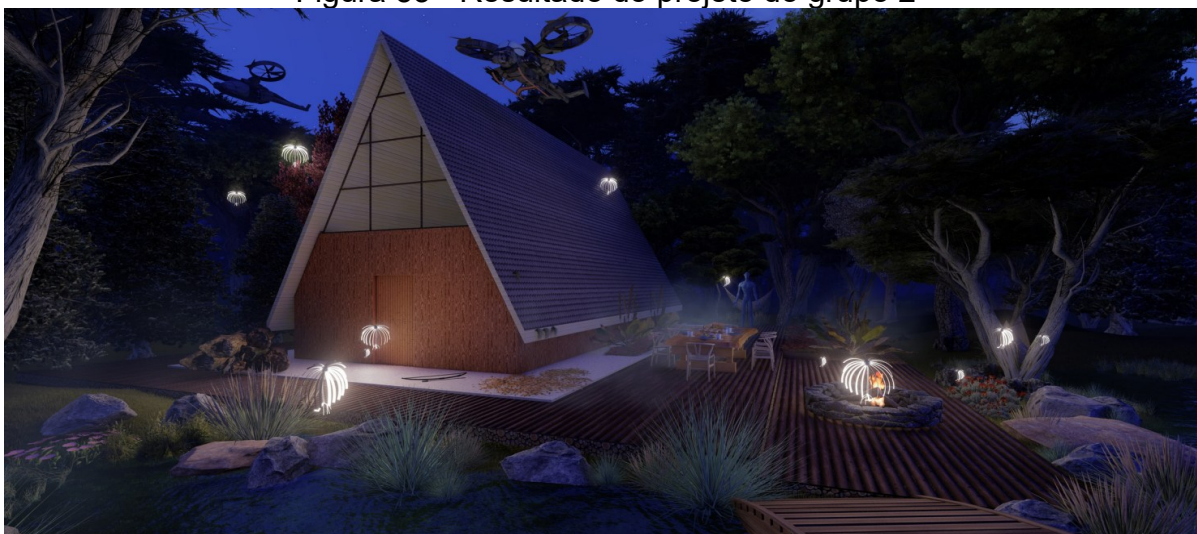
### Casa para a família de Jake Sully - Grupo 2E

"Avatar" é um filme de ficção científica e aventura de 2009. A história se passa no ano de 2154 e segue Jake Sully, um ex-fuzileiro naval paraplégico que é enviado para o planeta Pandora, habitado pelos Na'vi, uma raça indígena de humanoides. Ao longo do filme, Jake se apaixona por Neytiri, uma jovem Na'vi, e começa a questionar os objetivos de sua própria espécie, especialmente quando os humanos decidem destruir a Árvore das Almas - um local sagrado para os Na'vi.

A equipe concluiu a maior parte das atividades propostas (Apêndice H). A ficha do personagem foi completada com exceção do item Estudos. Apesar disso, algumas respostas tiveram pouca profundidade, como os Interesses e Medos e os gostos do Personagem demasiado superficial.

O argumento apresentou adequadamente o cliente principal e demais usuários do espaço, justificando a necessidade do projeto e estabelecendo o momento de vida do personagem no qual o projeto seria realizado. Os roteiros, escaletas e *storyboards* foram totalmente desenvolvidos. Apresentaram os três roteiros, focados nos ambientes externos da residência, com a presença do personagem principal e sua família. No roteiro marcam a presença da fogueira no jardim como espaço de reunião e contemplação. Na apresentação dos trabalhos, os alunos retrataram o exterior da residência, com o espaço do fogo sem indicativos de um espaço de permanência e reunião. O projeto é uma residência de formas simples, uma lagoa com peixes, espaço da fogueira e um deck com mobiliário. A materialidade do projeto esteve concordante com a representada nos espaços imagéticos dos roteiros (Figura 46).

Figura 53 - Resultado do projeto do grupo 2



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

**Castelo no alto do morro - Grupo 2F**

"Família Addams" é uma comédia e fantasia de 1991, baseada nos personagens criados por Charles Addams. O filme segue as desventuras da excêntrica família Addams, que vive em uma mansão. Gomez e Mortícia Addams são os pais de Wednesday e Pugsley, a família é complementada pelo tio Fester, a avó e o mordomo Lurch.

A ficha de personagem e argumento especificaram onde seria a casa, em que momento e justificando sua necessidade em concordância com a personalidade do personagem. Na primeira etapa faltou preencher o campo "estudos" e outros campos - o que gosta, traços negativos e medos, foram preenchidos de forma pouco profunda. No argumento especificam que o projeto será um castelo gótico, com cores escuras, que contrasta com seu entorno. Além disso, este contará com um cômodo no porão para tortura com decoração mórbida.

Os roteiros, escaletas e *storyboards* foram desenvolvidos (Apêndice H). Os roteiros e escaletas apresentam respectivamente: exterior da residência e quarto da tortura; estufa de rosas; e sala de jantar/festa. Os *storyboards* e a parte imagética dos roteiros, na maioria, apresenta *frames* do filme, o que pode ter corroborado para o apego a mesma estética, sem conseguir propor algo diferente para este projeto.

Figura 54 - Resultado do projeto do grupo 2F



Fonte: Elaborado por participante da pesquisa, 2023

O grupo optou por realizar o projeto interno (em concordância com o foco dos roteiros) da residência a partir de um modelo pronto de um castelo. Assim, baixaram o modelo do castelo fictício, que cria uma amálgama de estilos, contradizendo o argumento que especificava um castelo em estilo gótico. Também

baixaram um modelo de estufa. Quanto ao interior, projetaram a sala de tortura e a sala de jantar, ambos os ambientes foram preenchidos com os móveis, mas carecem de uma decoração e materialização de acordo com o registrado na ficha do personagem e argumento. A equipe teve dificuldades no desenvolvimento do projeto de maneira a melhor refletir a “elegância” descrita na ficha do personagem, o que resultou em um projeto de desenho convencional, preenchido por mobiliários que carecem do estilo especificado nas etapas precedentes (Figura 47).

### **Casa de praia para o Ralph aposentado - Grupo 2G**

"Detona Ralph" é uma animação de aventura e comédia de 2012. O filme se passa no mundo dos videogames e segue Ralph, um vilão de um jogo de fliperama chamado "Conserta Félix Jr.". Durante sua aventura, Ralph encontra Vanellope von Schweetz, uma corredora de um jogo de corrida chamado "Corrida Doce". Vanellope é uma personagem fora da lei e excluída, e os dois acabam formando uma amizade.

A ficha do personagem e argumento descrevem o passado e o presente do usuário e seus principais traços, definindo que a construção será uma casa para a aposentadoria de Ralph, próximo a praia e com espaço para receber amigos. O projeto foi desenvolvido em concordância com todos os critérios e restrições estabelecidos na ficha do personagem e no argumento.

Os roteiros foram concebidos (Apêndice H) de forma a apresentar as motivações para o cliente: ter sua casa e receber pessoas de estatura normal, uma vez que o personagem tem três metros. As histórias ainda justificam escolhas da materialidade da casa, como o revestimento em tijolos (concordante com o argumento). Os roteiros foram reavaliados e aprofundados em cenas extras na escaleta e representados graficamente no *storyboard*, que trazem definições do estilo e decoração dos ambientes.

Na apresentação, o grupo explicou o projeto e as atividades diárias que ocorreriam na habitação (Figura 48). A casa possui dois pavimentos com amplas aberturas voltadas para a paisagem praiana e o nascer do sol. Além disso, a decoração da casa reflete o gosto do personagem pelas cores quentes e diversos objetos refletem sua história. O pavimento térreo abriga as áreas de estar, cozinha, banheiro e quartos (um para hóspedes) além de um terraço com mobiliário e uma pista de corrida para sua amiga Vanellope. Enquanto no subsolo tem-se uma sala de

musculação, uma área gourmet com piscina e um deck de acesso à praia e ao mar. A casa possui espaços amplos para permitir a livre movimentação do personagem (que é robusto) mas, as áreas sociais, possuem móveis de porte normal para os convidados, assim como o quarto de hóspedes.

Figura 55 - Resultado do projeto do grupo 2G



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023


## APÊNDICE J – PROJETOS DESENVOLVIDOS NO EXPERIMENTO

### Grupo azul claro - Filme “Moana - Um Mar de Aventuras” (2016), personagens “Moana” e “Maui”

“Moana - Um Mar de Aventuras” é um filme de animação musical lançado em 2016. O filme conta a história de Moana, uma jovem corajosa e determinada que vive na ilha de Motunui, no Pacífico Sul. Moana é escolhida pelo oceano para embarcar em uma jornada épica para encontrar o semideus Maui e restaurar o coração da deusa Te Fiti, uma pedra mágica que traz vida e fertilidade às ilhas.

A equipe desenvolveu as fichas dos personagens, Moana, que nutre uma paixão pelo oceano, sua família e cultura do seu povo, e Maui, um semideus polinésio que ajuda Moana a salvar sua ilha (Figura 55).

Figura 56 - Resultado das etapas de projeto do grupo

Moana	Maui
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Imagem</b></p> 
<p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Moana é uma princesa adolescente e aventureira de pele morena, cabelos pretos encaracolados e olhos castanhos. Possui 16 anos de idade e é filha do chefe Tui, sendo a próxima na linha de sucessão à posição da ilha Motunui. Desde pequena, sua avó Tala lhe conta as histórias e feitos dos povos da Polinésia, como eles navegaram por milhares de anos pelo oceano Pacífico procurando as ilhas que encontraram, inspirada por essas histórias, Moana decide seguir os passos de seus ancestrais e navegar pelo oceano também.</p>	<p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>Maui é um semideus, metade deus e metade humano que tem o poder de se transformar em vários animais e de controlar a natureza. Moreno e de cabelos cacheados, possui o corpo coberto de tatuagens mágicas, incluindo o mi Maui, que é como se fosse a consciência do semideus.</p>
<p><b>Família</b> Pai: Chefe Tui Mãe: Tala</p> <p><b>Responsabilidade</b> Se tornar a próxima chefe da ilha e comandar o povo.</p> <p><b>Estudos</b></p> <p><b>Interesses/desejos</b> encontrar o oceano. Buscar salvar sua ilha e seu povo do mundo de lava Te Ka que pode destruir tudo.</p> <p><b>Medos</b> Ela é corajosa e empoderada, sem medo aparente para alcançar seu objetivo final.</p>	<p><b>Família</b> orfan - abandonado pelos pais e adotado por outros</p> <p><b>Responsabilidade</b> Achar seu anel e ajudar Moana a salvar a ilha de Te La</p> <p><b>Estudos</b></p> <p><b>Interesses/desejos</b></p> <p><b>Medos</b></p>
<p><b>Traços positivos</b></p> <p>Corajosa, empoderada, engraçada, destemida, idealista</p> <p><b>Traços negativos</b></p> <p>Tímida</p> <p><b>O que gosta</b></p> <p>Nadar e o oceano, a família e o povo.</p> <p><b>O que não gosta</b></p> <p>Não gosta que digam o que não fazer</p> <p><b>Dados relevantes</b></p>	<p><b>Traços positivos</b></p> <p>Força, poderoso, guerreiro</p> <p><b>Traços negativos</b></p> <p>Convenção e orgulhoso</p> <p><b>O que gosta</b></p> <p>Isolação</p> <p><b>O que não gosta</b></p> <p><b>Dados relevantes</b></p>

Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

No argumento definem que o projeto deve trazer elementos que remetem ao seu ambiente natural, assim, escolhem utilizar bambu, madeira, areia, taipa e cores que remetem ao mar e às árvores. Também definem que os usuários desse ambiente serão crianças e adultos acompanhantes, que “buscam um contato maior com a natureza, com a recreação e tempo de qualidade”.

Assim como no filme, a ideia da dupla foi de fortalecer a cultura local (o filme retrata a música, dança, mitologia, culinária e tradições polinésias) e conexão com a natureza (o filme aborda a relação entre os personagens e o oceano, retratando-o como um ente vivo e consciente, além disso, a história enfatiza a importância de cuidar do meio ambiente e respeitar a natureza).

Todos estes elementos foram fortemente trabalhados no projeto final, sendo o paisagismo trabalhado com plantas nativas e as construções novas com bambu,

tijolo ecológico e painéis de CLT (madeira laminada cruzada), ou seja, buscaram trazer materiais e sistemas complementares que auxiliam na sustentabilidade e diminuição de resíduos (Figura 56):

Nos espaços externos às casas, o paisagismo complementa os caminhos, com espécies nativas, e coloridas, trazendo entretenimento e sensação de tranquilidade para as crianças e demais usuários. Para gerar mais entretenimento para as crianças, nos espaços externos, trouxemos uma parede de escalada, com todo o suporte e segurança necessária e uma casinha de bambu, onde as crianças aprendem sobre construção e a possibilidade do uso desse material ecológico em diversas áreas.

Figura 57 - Resultado do projeto do grupo



1 ITINERÁRIO



2 PÁTIO INTERNO



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

Outro aspecto trabalhado nas fichas e argumento é a busca pela identidade da personagem principal - Moana, e o conflito entre tradição e o fascínio pelo novo. Estes aspectos estão incorporados no projeto que oferece uma variedade de atividades para o público infantil, com inclusão de atividades tradicionais e tecnológicas, ao mesmo tempo que o projeto valoriza o equilíbrio com a natureza e a história da cidade. Assim, apresentaram estes conceitos e como começaram a ser pensados a partir do estudo dos personagens, sua história, interesses e responsabilidades.

A equipe não realizou as demais etapas. Justificaram que consideraram difícil completar todas as etapas junto com um projeto de alta complexidade e que, por conta disso, já demandava muito tempo.

### **Grupo azul escuro - série animada “As Aventuras da Turma da Mônica” (1982), personagens “Magali”, “Mônica”, “Chico Bento”, “Cascão” e “Cebolinha”**

"As Aventuras da Turma da Mônica" é uma série de histórias em quadrinhos criada pelo cartunista Mauricio de Sousa, lançada em 1959. O desenho animado foi lançado em 1982 e apresenta as histórias de um grupo de crianças brasileiras que vivem no Bairro do Limoeiro, sendo os personagens principais: Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e Chico Bento.

Foram desenvolvidas as fichas de cinco personagens: Mônica; Cebolinha, Chico Bento; Magali; e Cascão. Este grupo também utilizou as características de cada personagem como base para projetar as cinco edificações, relacionando-as ao conceito do “Atina”:

- A casa audiovisual foi atribuída a Mônica, uma personagem comunicativa e líder que possui medo de perder essa liderança. O projeto desse espaço buscou fomentar a comunicação e o trabalho colaborativo;
- A casa teatral foi associada a Cebolinha, famoso por seus “planos mirabolantes”. Localizada ao lado, esta aproveita um espaço vasto no quintal para um auditório ao ar livre, com intuito de promover as artes cênicas e a expressão criativa;
- A casa Inclusiva, inspirada no Chico Bento, reflete seu medo da cidade e busca incentivar os 5 sentidos e à inclusão tecnológica. Neste espaço seria

oferecido equipamentos e técnicas de restauro como experiências interativas;

- A casa Nutricional, em conexão com a Magali e sua relação com alimentos, ofereceria um espaço lúdico para as crianças aprenderem sobre nutrição e culinária, complementado por um café colonial em uma espaço repleto de móveis antigos;
- E a Casa Ambiental, um espaço representado pelo Cascão, que teme a chuva, e é dedicado ao aprendizado sobre a fauna e flora local. Este espaço visa conscientizar sobre questões ambientais, promovendo a relação saudável com a natureza.

O argumento especificou onde seria o projeto e justificando sua necessidade em concordância com a personalidade dos personagens. O projeto foi pensado para auxiliar os personagens (e futuros usuários) durante seu processo de crescimento, por meio de espaços e atividades que ajudem a diminuir seus medos e incentive suas habilidades, conforme explicou a equipe:

O conceito escolhido para nortear o programa que definiria o uso de cada casa foi da “Turma da Mônica”, alcançado em uma atividade trabalhada extra disciplina, na qual se estimulou os alunos a realizar o processo de projeto a partir e com a escolha de personagens. Ao analisar as características dos personagens principais (Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e Chico Bento) tirou-se partido do que há de potencial e medo neles, para fazer um programa que incentiva-se as crianças a ser quem elas são e aprender com os medos.






Os roteiros, escaletas e *storyboards* não foram registrados (Figura 57), embora os roteiros tenham sido verbalmente expressos pela dupla em um assessoramento (sobre os personagens percorrendo e conhecendo os ambientes dos outros) e, posteriormente, no memorial de projeto:

Ligações são feitas com os próprios passeios das casas, com uma marcação diferente a partir de um novo material que pudesse aproveitar a estrutura existente e fizesse a marcação da rota. Para isso se escolheu fazer uma regularização com cacos de mármore coloridos, que remetem aos personagens da Turma da Mônica, e criar uma rota estimulante.

O tom de amarelo para as quatro casas do conjunto se deu por dois motivos: no levantamento fotográfico das edificações do centro a dupla percebeu um predomínio da cor amarela no centro histórico tombado da cidade; e conectando com os personagens, a dupla lembrou que a Turma da Mônica possuía uma barraca amarela (pertencente a infância dos estudantes), assim, com o intuito de trazer uma

ideia de conjunto, de unidade, as casa foram todas propostas com pintura em um tom de amarelo.

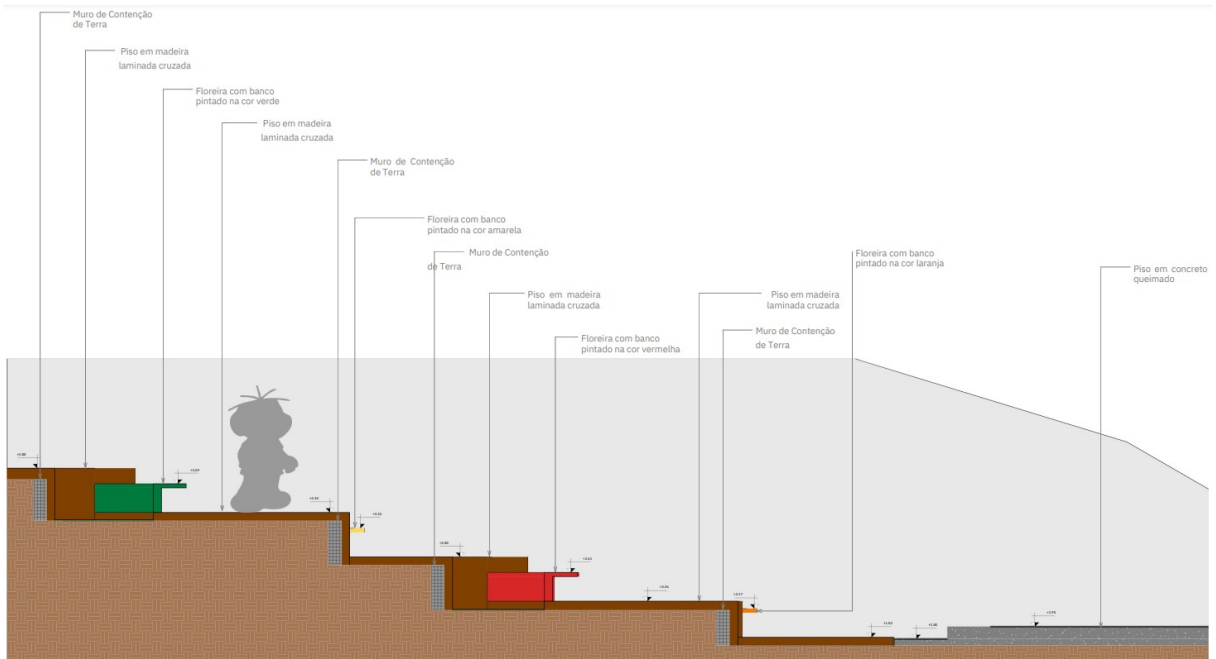
Figura 58 - Resultado das etapas de projeto do grupo

<p><b>Magalí</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Magalí Fernandes de Lima, mais conhecida como Magalí, é uma menina de 7 anos, Nordesteira, melhor amiga de Mônica, ficou conhecida pelo seu jeito engraçado e travalhão, possui um medalhão muito especial que a impede de engordar. Seu último predileto é a Malévica, marca registrada de Magalí. Encantando todos em tudo o que vê, é fofinha, animada e jovial. Namora Quinzinho, filho do Dono de uma padaria próxima à sua casa. Ela tem todos de mais foto em álbuns, gravadores e animações, seu favorito por gosto, sendo seu gosto Mônica e mais 5 milhões dela.</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudar</p> <p><b>Estados</b> Estudante do 2º Ano B, na turma da Professora Sílvia, na escola do Imaeiro.</p> <p><b>Interesses/Dezjos</b> Comida, animar</p> <p><b>Medos</b> Ficar sem comida</p> <p><b>Dados relevantes</b> No começo usava vestido verde-marinheiro</p> <p><b>Traços positivos</b> Empatia, espantosa, expressiva</p> <p><b>O que gosta</b> Comida, gato, música pop, cantar, natureza, gravadora e animar.</p> <p><b>O que não gosta</b> Comida temperada com cebolinha</p> <p><b>Traços negativos</b> Desatenta, comilona</p>	<p><b>Mônica</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Mônica de Souza, ou somente Mônica, é uma menina de 7 anos, nordestina do bairro do Imaeiro. Possui um jeito forte, é bem pacífica para o bullying que recebe das outras crianças por sua aparência física (balinha, dentadura e gorduchas) e sempre responde as crianças com quefames engraçadas. Ficou famosa por sua enorme força física, muito superior para uma menina de 7 anos. Possui o título de "Dono da Rua", título esse atribuído por seu amigo Cebolinha. Possui um cachorro, Mônica, que possui suas memórias caricatas/fofoas. Foi fadado por seus amigos, Cebolinha e Cascão, com o título de professora.</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudante</p> <p><b>Estados</b> Estudante do 2º Ano B, na turma da Professora Sílvia, na escola do Imaeiro.</p> <p><b>Interesses/Dezjos</b> Cachorro, flores, colecionar bichos de pelúcia, ser a protagonista</p> <p><b>Medos</b> Faltar seu cachorro também</p> <p><b>Dados relevantes</b> Amor, flores</p> <p><b>Traços positivos</b> Fofona, amiga, companheira, forte, líder</p> <p><b>O que gosta</b> Malévica, flores, música, bichos de pelúcia</p> <p><b>O que não gosta</b> Inveja, amigos parados,</p> <p><b>Traços negativos</b> Nervosinha, ciúme, ciumenta, ingênua</p>
<p><b>Chico Bento</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Francisco Antônio Bento, ou Chico Bento, é um menino de 8 anos, um capangue curioso e sarcástico, vive na zona de vila abastada. Apoiado pela natureza acaba sempre a defendendo, e com isso sempre acaba se machucando em confusões. Adora pescar com seus amigos e nadar no quaiado do Mônica. Não sabe muito sobre as modernidades atuais, e, às vezes, pode acabar sendo ignorante. Tem uma namorada que se chama Rosinha, não gosta de estudar e vive a vida tranquilo, desanimado, ou trabalhando capangando, rouba/ajuda a sua mãe nas tarefas de casa.</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudar e ajudar nos serviços na fazenda</p> <p><b>Estados</b> Capangê</p> <p><b>Interesses/Dezjos</b> Ver seu gato também ser um capangue.</p> <p><b>Medos</b> A vida agitada da cidade</p> <p><b>Dados relevantes</b> Único que não mora na vila do Imaeiro Amor gostas</p> <p><b>Traços positivos</b> Fofurinho, sarcástico, peçonha, Goitás</p> <p><b>O que gosta</b> Futebol, natureza, peçonha, Goitás</p> <p><b>O que não gosta</b> Não gosta de estudar</p> <p><b>Traços negativos</b> Tímido</p>	<p><b>Cebolinha</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Cebolinha (junior) Marcano da Silva, mais conhecido como Cebolinha ou Cebola, é um menino de 7 anos, suas características marcantes é o fato dele ter dísculo (procurando a letra "S" pelo "U"), só cinco encaixados fios de cabelos em sua cabeça e criar diversos planos infelizes para derrotar a Mônica, o personagem principal e sua condicionada mãe, pagar o gosto de "Dono da Rua" e seu maior sonho, assim o ao mesmo tempo esbanjando. Cebolinha é um típico causador de problemas por conta da arrogância, é apático até com os seus amigos, mas no fundo gosta deles.</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudante</p> <p><b>Estados</b> Estudante do 2º Ano B, na turma da Professora Sílvia, na escola do Imaeiro.</p> <p><b>Interesses/Dezjos</b> Construir e pagar de Dono da Rua, e depois do mundo.</p> <p><b>Medos</b> Nunca ver o Dono da rua</p> <p><b>Dados relevantes</b> Único personagem principal da turma que usa vagalhões. Foi o primeiro da turma a ser criado.</p> <p><b>Traços positivos</b> Inteligente, curioso, pervertido.</p> <p><b>O que gosta</b> Animar, criar planos</p> <p><b>O que não gosta</b> Levar cobrança de Mônica</p> <p><b>Traços negativos</b> Arrogante, apático, estressa facilmente</p>
<p><b>Cascão</b></p>  <p><b>Sobre (história breve)</b> Cascão Marques de Araújo, ou Cascão, é um menino de 7 anos, possui inteligência e sempre foge do bônus e chuta água no geral, possui um pouco, o Choverito, que possui tanto medo de água quanto seu dono. Cascão é melhor amigo de Cebolinha, mesmo não desajudado, sempre participa dos planos infelizes do Cebolinha pelo medo de porque o roteiro manda contra a Mônica, e geralmente leva o plano a acabar falhando. Torcedor fanático do Corinthians, adora jogar futebol, sendo o maior habilidoso do grupo nesse esporte. Cascão sempre avisa fica limpo, pois considera o fato dele ser sujo como o jeito dele.</p> <p><b>Responsabilidade</b> Estudante</p> <p><b>Estados</b> Estudante do 2º Ano B, na turma da Professora Sílvia, na escola do Imaeiro.</p> <p><b>Interesses/Dezjos</b> jogar bola</p> <p><b>Medos</b> Água, ficar limpo</p> <p><b>Dados relevantes</b></p> <p><b>Traços positivos</b> Esperto, criativo</p> <p><b>O que gosta</b> Futebol, função científica, aeronáutica</p> <p><b>O que não gosta</b> Tomar banho, planejar infelizes do Cebolinha.</p> <p><b>Traços negativos</b> Não toma banho</p>	<p><b>Argumento</b></p> <p><b>Imagem Quem?</b> Mônica, Magalí, Cebolinha, Cascão, Chico Bento</p> <p><b>Imagem Quando?</b> O momento é durante a infância dos personagens, entre os 7 e 8 anos de idade.</p> <p><b>Imagem Onde?</b> Em 4 casas e um novo espaço a ser construído no Centro histórico de Laguna, SC</p> <p><b>Imagem Porquê?</b> Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele? O projeto será fundamental para auxiliar os personagens durante seu processo de crescimento, na medida em que a proposta é desenvolver atividades dentro desses espaços educacionais que ajude a desenvolver suas habilidades. Ambiente Audiovisual - Mônica, que possui habilidades em comunicação, Ambiente Teatral - Cebolinha, que gosta elaborar planos e discursos, Ambiente Inclusivo - Chico Bento, que enfrenta a cidade grande, Ambiente Histórico - Magalí, que gosta de comida, mas de forma descontrolada, Ambiente Ambiental - Cascão, que tem medo de água e carter bater uma bola.</p> <p><b>Imagem Como?</b> Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectado ao personagem. Qual característica será a principal? Nesse projeto, a conexão entre ele e os personagens se desenvolverá a partir da ambientação, que é influenciada principalmente pela sua cor característica (identificada na roupa). A ligação também ocorre pela caracterização do estilo de vida do personagem, suas habilidades e medos, que influenciam a escolha da casa que receberá a melhor função educacional.</p>

Fonte: Elaborado por participante da pesquisa, 2023

A conexão dos personagens no projeto, deu-se pela ambiência criada, com a escolha das cores do conjunto e cores de detalhes, e também ocorre pela caracterização do estilo de vida do personagem, suas habilidades e medos, que influenciou a escolha da casa para determinada função educacional e o programa que esta edificação abrigou (Figura 58).

Figura 59 - Resultado do projeto do grupo



Fonte: Elaborado por participante da pesquisa, 2023

### Grupo verde claro - Filme “Shrek” (2001), personagens “Shrek”, “Fiona”, “Burro” e “Gato de Botas”

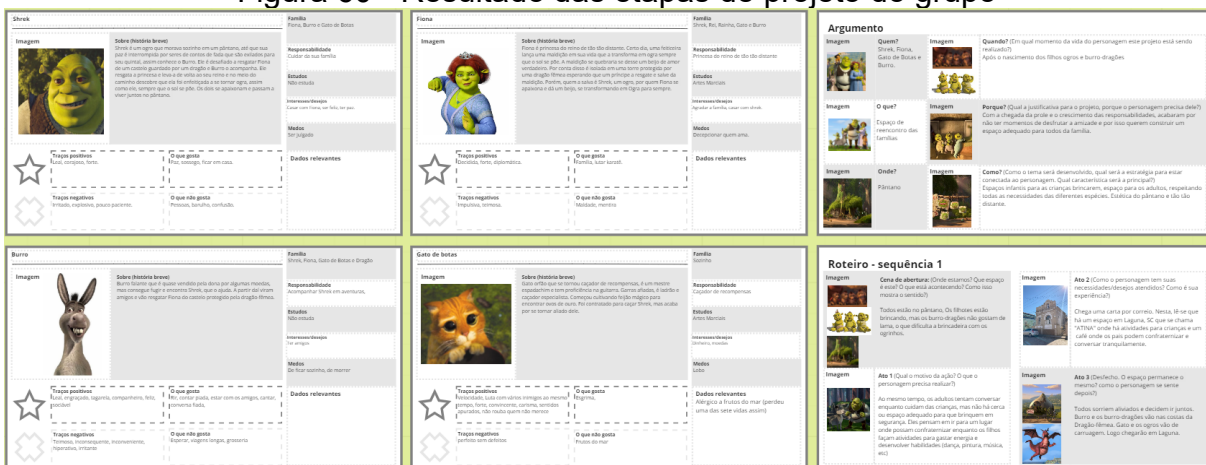
“Shrek” é um filme de animação lançado em 2001. O filme conta as aventuras de Shrek, um ogro solitário e mal-humorado que vive em um pântano isolado. Sua vida tranquila é interrompida quando o lorde Farquaad, governante do reino de Duloc, decide banir todas as “criaturas de conto de fadas” para que seu reino seja “perfeito”.

A ficha do personagem foi completamente desenvolvida descrevendo a história dos personagens e suas principais características. Diferentemente de grupos anteriores que desenvolveram várias fichas de personagem e atribuíram as características de cada um deles a uma edificação, esta dupla optou por trazer os atributos dos personagens diluídos nos espaços, se inspirando em alguns aspectos da narrativa desenvolvida.

No argumento o grupo define o projeto como espaços infantis, respeitando todas as necessidades e diversidades. Justificou a necessidade de ter um espaço seguro para as crianças desenvolverem suas habilidades, ao passo que, os adultos possam confraternizar e conversar tranquilamente.

O roteiro desenvolvido apresenta um espaço de encontro das famílias, com ambientes de lazer e espaços adequados para aprendizado de arte, conectada com a natureza e a arquitetura das casas (Figura 59). A equipe não elaborou as escaletas e *sotryboards*.

Figura 60 - Resultado das etapas de projeto do grupo



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

Embora a dupla tenha expressado uma dificuldade inicial em incorporar os personagens: “conciliar nosso projeto e nossas ideias iniciais com o personagem escolhido”, na apresentação demonstraram como incorporaram características trabalhadas na narrativa de forma consistente. Isso se refletiu na escolha de materiais sustentáveis e renováveis, bem como na conexão entre espaços internos e externos, buscando maior unidade ao conjunto. Além disso, trabalharam com tons verdes (associados aos personagens ogros) e terrosos (remetendo ao natural como

areia e madeira), reforçando a coerência temática e a relação com o ambiente (Figura 60):

A edificação integradora é construída em madeira laminada colada, com fechamentos em wood frame, remetendo à natureza. [...] As coberturas da nova edificação se dá por uma cobertura viva. Tanto para diferenciar o histórico do contemporâneo, quanto para unificar com a natureza.

Figura 61 - Resultado do projeto do grupo



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

A edificação integradora, concebida como uma construção nova, adota um formato que remete à casa do personagem Shrek, com forma orgânicas e curvas em tons terrosos, reforçando a conexão com elementos naturais, conforme reconhecido pela dupla. Os caminhos que conectam as edificações foram projetados para fortalecer a integração do conjunto, sendo cobertos por pergolados de madeira laminada colada e vegetação pendente. O paisagismo adota uma abordagem rústica, alinhada à “estética de pântano” descrita no argumento, embora ainda possa ser trabalhado para intensificar essa caracterização.

**Grupo verde-alecrim - Filme “Alice no País das Maravilhas” (1951), personagem “Alice”, “Chapeleiro Louco”, “Rainha de Copas”, “Gato Risonho” e “Coelho Branco”**

“Alice no País das Maravilhas” é um filme de animação lançado em 1951. Baseado no livro de Lewis Carroll, o filme conta a história de Alice, uma jovem curiosa que acaba caindo em um buraco de coelho e entrando em um mundo mágico e surreal. No País das Maravilhas, Alice encontra uma série de personagens excêntricos e coloridos, como o Chapeleiro Maluco, a Rainha de Copas, o Coelho Branco e o Gato de Cheshire.

A equipe desenvolveu cinco fichas de personagens (Alice, Chapeleiro Louco, Rainha de Copas, Gato Risonho e Coelho Branco - Figura 61), relacionando cada um a um conceito do “Atina” (estratégia presente em outras equipes):

- Audiovisual - representado pela Rainha de Copas, inspirou a criação de um ambiente que estimula a criatividade e autoconfiança, com amplas circulações e cores vibrantes. Composto de sala de artes, cinema, sala de jogos, brinquedoteca, salas de apoio e banheiros;
- Teatral - vinculado ao Chapeleiro Louco, um personagem marcado pela criatividade, excentricidade e hospitalidade. O layout foi concebido para incentivar a interação, garantindo flexibilidade espacial para diferentes atividades artísticas por meio de divisórias móveis e área de armazenamento. Com o intuito de criar uma atmosfera inspiradora e criativa, a equipe priorizou o aproveitamento da iluminação natural e a integração de um jardim anexo.
- Inclusivo - Inspirado em Alice, que é curiosa, destemida, empática, impaciente, ingênua, teimosa e dotada de uma imaginação vívida, este espaço foi projetado para oferecer uma diversidade de atividades que satisfaçam a curiosidade infantil sendo totalmente acessível (de aulas de judô, idiomas, informática a aulas de leitura). Além disso, abriga espaços para receber palestras e *workshops* para crianças e pais e um jardim acessível.
- Nutricional - o Coelho Branco, pontual e responsável, mas também agitado e ansioso, chegando quase a ser desequilibrado. Neste espaço a equipe planejou um refeitório no qual as crianças podem desenvolver uma conexão com a natureza (uma horta) ao mesmo tempo em que aprendem a preparar uma alimentação saudável. Nesta atividade as crianças ainda trabalham a importância de esperar determinados procedimentos para se ter o resultado esperado.
- Ambiental - o Gato Risonho é inteligente e enigmático, mostrando uma certa indiferença e ambiguidade moral. Este espaço foi proposto em uma nova edificação associada a um jardim sensorial com labirinto, um anfiteatro e um espaço para fogueira. O público alvo foi pensado nos grupos de escoteiros que utilizarão o espaço para aprender sobre ecologia, preservação ambiental e práticas sustentáveis.

Figura 62 - Processo de projeto do grupo verde-alecrim

<p><b>AUDIOVISUAL</b></p>	<p>CASA DE JOGOS : A PRIMEIRA CASA É DESTINADA PARA A REACREÇÃO DE JOGOS, ONDE AS CRIANÇAS POSSAM JOGAR JOGOS DE FLIPERAMA, DE MESA COMO PING PONG, PEBOLIM (FLA FLU), JOGOS DE CARTAS ENTRE OUTROS. O AUDIOVISUAL SERÁ FOCADO PARA A QUESTÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS E AO CINEMA AO AR LIVRE.</p>		
<p><b>TEATRAL</b></p>	<p>CASA DE ARTES : A SEGUNDA CASA É DESTINADA PARA AULAS DE ARTES GERAIS, COMO PINTURA, ESCULTURA, TEATRO, DANÇA E MÚSICA. HÁ TAMBÉM UM TEATRO PARA A PRÁTICA E APRESENTAÇÃO</p>		
<p><b>NUTRICIONAL</b></p>	<p>CAFÉ E MERCEARIA : A TERCEIRA CASA É DESTINADA PARA UM CAFÉ E MERCEARIA, ONDE O PÚBLICO PODE ACESSAR PARA REFUGIO DE ESPERA E TRABALHO. NESTE CAFÉ TERÁ ALÉM DE ESPAÇO INFANTIL (BRINCACIONAL), UM REFEITÓRIO PARA A ALIMENTAÇÃO E EDUCAÇÃO NUTRICIONAL (TANTO PARA OS ALUNOS DA CIDADELA, QUANTO PARA O PÚBLICO DE FORA)</p>		
<p><b>INCLUSÃO</b></p>	<p>CASA LÚDICA: A QUARTA CASA É DESTINADA PARA AULAS EM GERAL, COM FOCO NA INCLUSÃO, ONDE AS SALAS PODERAM SER ADAPTÁVEIS AS AULAS, GERANDO ROTATIVIDADE E LUDICIDADE.</p>		
<p><b>AMBIENTAL</b></p>	<p>ANEXO DOS ESCOTEIROS: A ÚLTIMA CASA É DESTINADA PARA AULAS PRÁTICAS E TEÓRICAS PARA ESCOTEIROS, ONDE ELAS PODEM DESFRUTAR O AMBIENTE EM PROL DO APRENDIZADO.</p>		

Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

No desenvolvimento do argumento (Figura 62), o grupo apresentou adequadamente os personagens e o projeto - quatro casas e um terreno em Laguna, conforme participante: “sendo cada edificação dedicada e feita para cada personagem com base em suas personalidades e estilos”.

Figura 63 - Resultado do Argumento do Grupo

<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quem?</b> Alice, Chapeleiro louco, Rainha de Copas, Coelho Branco e o Gato Risinho</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?) Alice, e outros personagens decidem explorar outros mundos. Laguna é uma das portas de entrada para esses novos mundos mágicos, graças a uma toca de coelho especial que conecta os dois lugares. Isso ocorre após Alice e seus amigos terem experimentado todas as maravilhas e loucuras do País das Maravilhas, desejando novas aventuras em um lugar totalmente diferente.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>O que?</b> Quatro casas e um terreno, cada ambiente dedicado e feito por cada personagem com base em suas personalidades e estilos.</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?) Alice e seus amigos anseiam por novas experiências e aventuras após os eventos do País das Maravilhas. Eles descobrem um enigma mágico que liga o País das Maravilhas às casas históricas de Laguna. Isso os faz sentir que Laguna é um local onde a magia e o mundo real podem coexistir. O projeto é uma maneira de concretizar essa conexão única e compartilhar o encanto do País das Maravilhas com os habitantes de Laguna.</p>
<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Onde?</b> Centro histórico de Laguna /SC, Conjunto de 4 casas históricas mais um terreno baldio</p>	<p><b>Imagem</b></p> 	<p><b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?) O tema central do projeto será a celebração da imaginação, da criatividade e do encanto das histórias. O País das Maravilhas e suas aventuras malucas proporcionarão inspiração para a transformação das casas históricas. Cada casa se tornará um mundo temático único, relacionado a um elemento específico da história de "Alice no País das Maravilhas". Casa do Chapeleiro Louco: Essa casa será transformada em uma oficina de chapéus excêntricos, onde os visitantes podem criar e personalizar seus próprios chapéus malucos. Casa de Alice: A casa de Alice será recriada como um café para refletir as diferentes aventuras que ela experimentou no País das Maravilhas. Casa da Rainha de Copas: Será transformada em um Fliperama com diversos jogos inclusive de cartas. Casa do Coelho Branco: se torna um museu dedicado à história e à cronologia de Laguna, com ênfase na preservação e celebração da rica herança cultural da cidade. Terreno do Gato risinho: Onde esta localizado a toca do coelho que faz a conexão entre os mundos e aonde terá um labirinto mágico, onde os visitantes podem explorar ilusões óticas e enigmas filosóficos</p>

Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

O tema definido pela equipe é a celebração da imaginação, da criatividade e do encanto das histórias. O País das Maravilhas e suas aventuras proporcionaram inspiração para a transformação das casas históricas, como comentam: “Cada casa se tornará um mundo temático único, relacionado a um elemento específico da história de Alice no País das Maravilhas”.

Um roteiro foi adequadamente desenvolvido, não tendo sido realizados a escaleta e o *storyboard*. Este desenvolve as ideias para a intervenção nas casas históricas e expressam a vontade de ver valorizado estes espaços: “Os visitantes começam a chegar e experimentar as maravilhas do local”. O projeto foi desenvolvido em concordância com todos os critérios e restrições estabelecidos na ficha do personagem e no argumento (Figura 63).

Figura 64 - Resultado do projeto do grupo




Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

### Grupo vermelho - Filme “Os incríveis” (2004), personagem “Zezé Pêra”

“Os Incríveis” é um filme de animação lançado em 2004. A história se passa em um mundo onde super-heróis existem, mas foram forçados a se aposentar e levar vidas normais devido a processos judiciais por danos colaterais causados durante suas missões de salvamento. O enredo se concentra na família Pêra, composta por Bob (Sr. Incrível), Helen (Mulher-Elástica) e seus três filhos, Violeta, Flecha e Zezé (o bebê da família).

A ficha do personagem retrata Zezé (Figura 64), como o filho caçula, uma criança alegre, extrovertida e intuitiva, que valoriza o tempo com a família e, por conta da sua curiosidade, frequentemente se envolve em situações problemáticas. O personagem possui cerca de 17 poderes, descobertos gradualmente, refletindo seu processo de aprendizagem e autodescoberta. A dupla de estudantes adotou o conceito de “dinâmica” para o projeto, com foco no público infantil, buscando criar espaços que estimulem habilidades específicas para o desenvolvimento social e motor da criança. A paleta de cores escolhida apresenta uma releitura das cores do personagem, com menor saturação, a fim de criar um ambiente visualmente acolhedor.

Figura 65 - Resultado das etapas de projeto do grupo




## PERSONAGEM

### ZEZÉ PÊRA

**Filho do casal Helena e Beto, é o mais novo. É uma criança alegre, extrovertida e intuitiva, ama tempo com sua família e por conta da sua curiosidade sempre se encontra em alguma encrenca. Apresenta cerca de 17 poderes que são descobertos e estão no processo de aprendizagem.**

**Por conta do nosso CONCEITO ser DINÂMICA e o foco no público infantil, queremos alegrar e estimular as habilidades a serem desenvolvidas para cada criança, assim como o traje de super-herói do Zezé e contribuir pelo desenvolvimento social e motor das crianças**



- CASA 01 - AUDIOVISUAL
- CASA 02 - TEATRAL
- CASA 03 - NUTRICIONAL
- CASA 04 - INCLUSIVA
- AMBIENTAL

<p><b>Zezé Pêra</b></p> <p><b>Três positivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- alegre, curioso</li> <li>- confiante e intuitivo</li> <li>- senso de humor</li> </ul> <p><b>Três negativos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- impulsividade e poderes descontrolados</li> </ul>	<p><b>Sobre (história breve)</b></p> <p>É filho do casal Beto e Helena Pêra, o caçula de 3 irmãos. De início aparentava ser o único membro "normal", até um dia ao ser exposto a desenvolvimento cognitivo para crianças pela sua babá seus poderes apareceram.</p> <p><b>O que gosta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- doces</li> </ul> <p><b>O que não gosta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- estranhos</li> </ul>	<p><b>Família</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Família Pêra</li> </ul> <p><b>Responsabilidade</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- o papel de herói e líder</li> <li>- acalmar os demais</li> </ul> <p><b>Estudos</b></p> <p><b>Interesses/desejos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bonetas e mexer nas coisas</li> </ul> <p><b>Medos</b></p> <p><b>Dados relevantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Criança com mais poderes do que todos membros da família juntos (17 super poderes contabilizados)</li> </ul>
---	---	--

<b>Argumento</b>			
<b>Imagem</b>	<b>Quem?</b>	<b>Imagem</b>	<b>Quando?</b> (Em qual momento da vida do personagem este projeto está sendo realizado?)
	Zezé		No cotidiano, enquanto seus pais salvam o mundo ou trabalham em escritórios e Zezé precisa estar em segurança
<b>Imagem</b>	<b>O que?</b>	<b>Imagem</b>	<b>Porque?</b> (Qual a justificativa para o projeto, porque o personagem precisa dele?)
	Equipe de desenvolvimento de habilidades		Tanto a família precisa de auxílio para cuidar de Zezé como ele ter maior controle para não causar uma catástrofe na cidade.
<b>Imagem</b>	<b>Onde?</b>	<b>Imagem</b>	<b>Como?</b> (Como o tema será desenvolvido, qual será a estratégia para estar conectada ao personagem. Qual característica será a principal?)
	Em 4 casas do Centro Histórico de Laguna, SC		Cada edificação explorará os Sentidos de maneira diferente, tendo cada uma foco em ensino diferente

<b>Roteiro - sequência 1</b>			
<b>Imagem</b>	<b>Cena de abertura:</b> (Onde estamos? Que espaço é este? O que está acontecendo? Como isso mostra o sentido?)	<b>Imagem</b>	<b>Ato 2</b> (Como o personagem tem suas necessidades/desejos atendidos? Como é sua experiência?)
	Família Pêra após novamente salvar o mundo, a preocupação aparece. Como ajudar o caçula com poderes são diversos. Dra. Edna aparece uma estranha e apresenta-os a Theodore Templeton (Poderoso Chefinho)		Poderoso chefinho junto de Edna coordenam equipe e contratam os melhores baby architects
<b>Imagem</b>	<b>Ato 1</b> (Qual o motivo da ação? O que o personagem precisa realizar?)	<b>Imagem</b>	<b>Ato 3</b> (Desfecho. O espaço permanece o mesmo? Como o personagem se sente depois?)
	Ao encontrá-lo e conhecer sua empresa, interesses, Beto sugere um acordo: transformar 4 casas do Centro Histórico de Laguna que ele herdou de um tio avô. Assim para Zezé aprender como os bebês e crianças prodígio de Theodore e a comunidade de Laguna.		O projeto é executado, Zezé começa a aprender pouco a pouco ao lado dos outros bebês, fazendo várias amizades.

<b>Scaleta</b>		
<b>Cena 1 sequência 1</b>	<b>Cena 2 sequência 1</b>	<b>Cena 3 sequência 1</b>
Finalmente chegando em casa cansados, ao trocar de roupa, Beto e Helena Pêra sentam cansados. Após uma soneca Helena acorde ansiosa pensando em como dar conta de toda a casa já com trabalho amanhã, tanto ela quanto seu marido estão fora. "É Zezé?"	Eles ligam para Dra. Edna para receberem um conselho e em 2s ela aparece na porta deles. Ela se recorda de Theodore e compartilha sobre ele "talvez ele tenha dicas de como ele lidaria com Zezé"	Dra. Edna agenda uma reunião no dia seguinte, os pais de Zezé levam ele e conhecem a empresa. Beto se atenta para as atividades e como as crianças de desenvolvem.
<b>Cena 4 sequência 1</b>	<b>Cena 5 sequência 1</b>	<b>Cena 6 sequência 1</b>
Beto faz uma proposta após o tour, conta sobre herança que recebeu que "dava muita despesa", mas não sabia o que fazer. Ambos resolvem abraçar o projeto, principalmente pela família Pêra estar procurando um lugar mais tranquilo para morar "menos vilões"	Poderoso Chefinho convoca todos baby architects do mundo e faz parceria com 4 deles para realizarem o projeto.	Projeto é executado e inaugurado. Várias crianças são matriculadas na primeira turma e juntas com Zezé, em pouco tempo dele aprendeu a lidar com novas crianças, a brincar sem machucar nenhum amiguinho e controlar seus poderes.

Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

O argumento apresenta o espaço como um lugar de desenvolvimento de habilidades, para alcançar isso, propõe trabalhar em cada edificação os cinco sentidos de maneira diferente, embora todas tenham o foco do ensino de atividades distintas. O roteiro e a escaleta mostram um cenário onde as crianças pequenas podem desenvolver suas habilidades e fazer amizades. O *storyboard* não foi realizado. As escolhas de projeto e os espaços criados foram justificadas com base nas necessidades e características dos usuários, reforçando o alinhamento do projeto com o conceito central e os objetivos definidos para o público infantil (Figura 65).

Figura 66 - Resultado do projeto do grupo



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

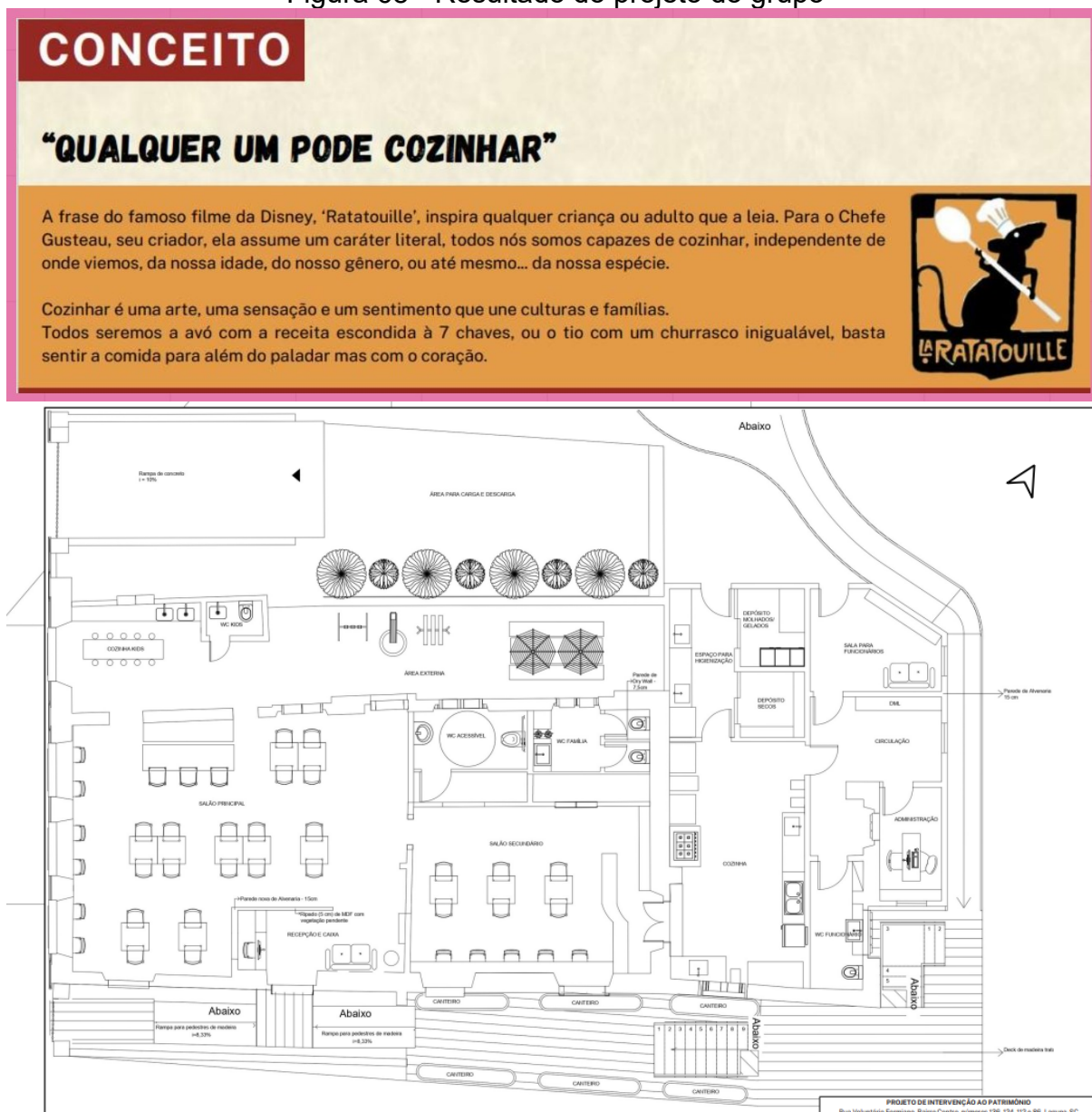
### Grupo magenta - Filme “Ratatouille” (2007), personagens “Remy”, “Alfredo Linguini”, “Django” e “Auguste Gusteau”

“Ratatouille” é um filme de animação lançado em 2007. A história se passa em Paris e segue as aventuras de um rato chamado Remy, que possui um paladar e talento excepcional para a culinária. Remy sonha em se tornar um grande chef, mesmo enfrentando o preconceito e as dificuldades de ser um rato em meio aos humanos. Ele acaba se encontrando com Linguini, um jovem ajudante de cozinha que não tem experiência culinária, mas deseja seguir os passos de seu falecido pai, um renomado chef.



Inspirados na frase do filme "Qualquer um pode cozinhar", foi idealizada uma cozinha infantil. O roteiro foi desenvolvido com base nas características dos personagens, focando no relacionamento deles entre si e com a comida. Estes roteiros foram repensados e desenvolvidos em mais cenas durante o exercício da escaleta e representados graficamente no storyboard (Figura 67).

Figura 68 - Resultado do projeto do grupo



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

A proposta buscou aplicar esses conceitos em uma das edificações históricas, destinada a abrigar a função "Nutricional". No entanto, apesar de todas as

etapas terem sido cumpridas, o projeto final apresentado demonstra pouca conexão com a narrativa construída. O resultado se limitou a uma planta genérica de um espaço de alimentação, com refeitórios, cozinha e áreas de apoio, sem incorporar aspectos narrativos como a "decoreação pensada para fazer os clientes se sentirem do tamanho de ratos", descrita no argumento. Além disso, a entrega se restringiu a plantas baixas, sem cortes, detalhes ou perspectivas que melhor explicariam o espaço projetado. Embora as escolhas de projeto tenham considerado os usuários do ambiente, a equipe falhou em traduzir a narrativa proposta no argumento inicial.

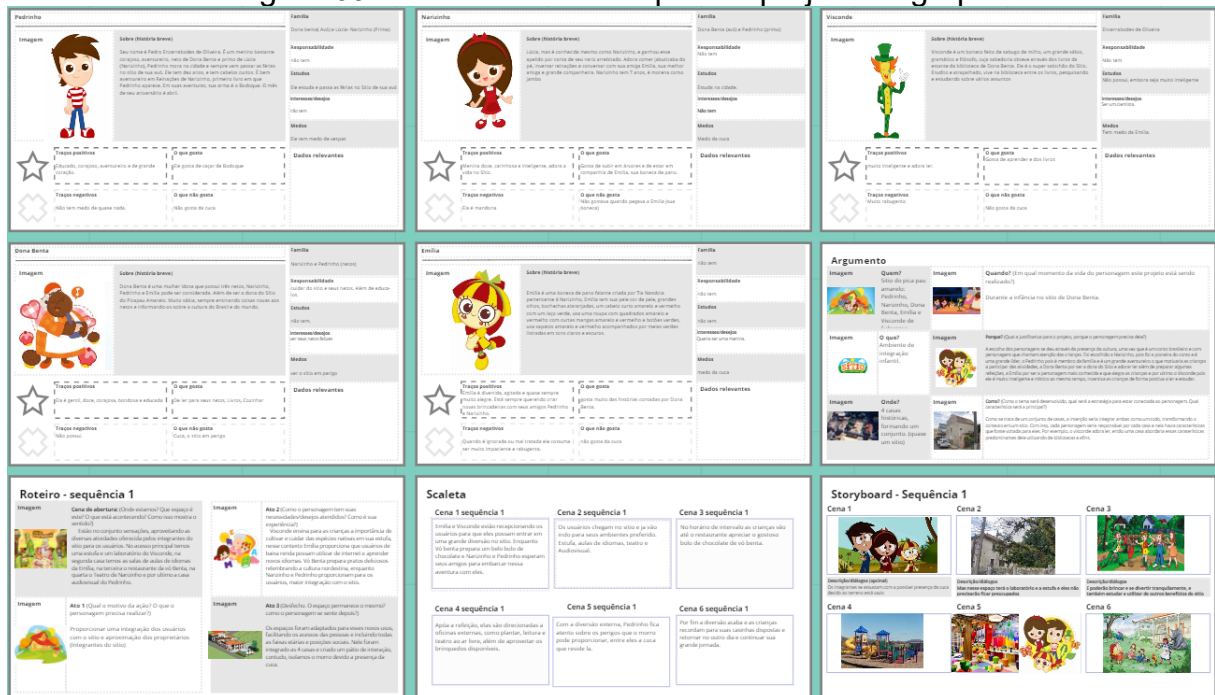
### **Grupo verde escuro - Série “Sítio do Pica Pau Amarelo” (2012), personagens “Pedrinho”, “Narizinho”, “Dona Beta”, “Emília” e “Visconde de Sabugosa”**

“Sítio do Pica Pau Amarelo” é uma série de televisão brasileira baseada nos livros de mesmo nome escritos por Monteiro Lobato. A versão de 2012 foi uma adaptação. A série apresenta as aventuras de um grupo de crianças que vivem no Sítio do Pica Pau Amarelo, uma propriedade rural encantada. A protagonista é Emília, uma boneca de pano que ganha vida. Outros personagens são Narizinho, Pedrinho, Tia Nastácia, Visconde de Sabugosa e Cuca, a vilã da história.

A equipe desenvolveu completamente todas as etapas do processo proposto (Figura 68). A ficha do personagem e argumento descrevem o passado e o presente do usuário e seus principais traços, definindo que cada uma das construções no projeto seria dedicada a um personagem e indicaram o morro (parte posterior dos terrenos) como sendo o lugar onde a “Cuca” reside. O grupo justificou a escolha dos personagens devido a conexão com a cultura brasileira:

Foi escolhido a Narizinho, pois foi a pioneira do conto e é uma grande líder, o Pedrinho pois é membro da família e é um grande aventureiro o que motivaria as crianças a participar das atividades, a Dona Benta por ser a dona do Sítio e adorar ler além de preparar algumas refeições, a Emília por ser a personagem mais conhecida e que alegra as crianças e por último o Visconde pois ele é muito inteligente e místico ao mesmo tempo, incentiva as crianças de forma positiva a ler e estudar.

Figura 69 - Resultado das etapas de projeto do grupo



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

Por se tratar de um conjunto de casas, a intenção do grupo foi o de integrá-las, transformando o contexto em um sítio temático, onde cada personagem foi inspiração para uma casa:

- A estufa e o laboratório do Visconde: o personagem é conhecido por ser culto, inteligente e adora aprender e ler livros. Estes espaços serão abrigados na construção nova a qual dará o acesso principal ao complexo. Neste espaço as crianças aprenderão a importância de cultivar e cuidar das espécies nativas e também terão acesso a uma biblioteca;
- Salas de aula da Emília: a personagem é alegre, criativa e eloquente. Assim, o espaço possibilitará aos usuários de baixa renda acessar a internet e aprenderem diferentes idiomas;
- O restaurante da Vó Benta: uma personagem gentil e educada que gosta de ler para os netos e preparar lanches. O lugar oferecerá pratos brasileiros;
- O teatro de Narizinho: a personagem é uma menina inteligente, ativa, por vezes autoritária e ótima em inventar histórias. O espaço proporcionará aulas de teatro e integração com a cultura folclórica do sítio;
- A casa audiovisual do Pedrinho: personagem educado, sociável e aventureiro. O espaço proporciona aulas de técnicas audiovisuais e

similarmente ao teatro proporciona maior integração entre o sítio e a cultura folclórica.

Os espaços foram adaptados para esses novos usos, buscando ser acessíveis a todas as faixas etárias e posições sociais, com foco no público infantil. As casas foram conectadas a um pátio de interação, para promover o convívio e a troca. O morro foi isolado, devido a presença da cuca, respeitando o contexto narrativo. O projeto foi desenvolvido em concordância com todos os critérios e restrições estabelecidos na ficha do personagem e no argumento, com coerência entre a proposta e os elementos temáticos (Figura 69).

Figura 70 - Resultado do projeto do grupo



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

### Grupo amarelo - Filme “Enrolados” (2010), personagem “Rapunzel”

"Enrolados" é um filme de animação lançado em 2010. O filme é uma adaptação moderna do conto de fadas clássico "Rapunzel" dos Irmãos Grimm. A história começa com a princesa Rapunzel, que foi sequestrada quando era bebê e mantida em uma torre isolada por toda a sua vida pela Madrasta Gothel. Rapunzel possui um cabelo mágico com propriedades curativas que Gothel usa para se manter jovem e bonita.

A equipe desenvolveu completamente todas as etapas do processo proposto (Figura 71). A ficha do personagem expõe sua história, motivações, medos e desejos. Enquanto o Argumento estabelece a criação de espaços de socialização e exposições, incorporando elementos e características da personagem retratada. Com base nessas diretrizes, a equipe optou por projetar uma edificação do terreno vazio, com objetivo de oferecer espaços voltados à interação social, bem como a exposição de pinturas e outros elementos artísticos.

Figura 71 - Resultado das etapas de projeto do grupo

The figure displays four main project development stages for the character Rapunzel:

- Enrolados, Rapunzel:** A character sheet containing sections for 'Imagem' (Image), 'Sobre (história breve)' (About - short story), 'Família' (Family), 'Responsabilidade' (Responsibility), 'Estudos' (Studies), 'Interesses/Hobbies' (Interests/Hobbies), 'Medos' (Fears), and 'Dados relevantes' (Relevant data). It includes a portrait of Rapunzel and various icons representing different aspects of her character.
- Argumento:** An outline of the argument, structured with 'Imagem' (Image), 'Quem?' (Who?), 'Quando?' (When?), 'O que?' (What?), 'Onde?' (Where?), and 'Como?' (How?). It details the character's socialization and the artistic elements of the project.
- Escaleta:** A scene outline consisting of six numbered scenes ('Cena 1 seqüência 1' to 'Cena 6 seqüência 1'), each with a brief description of the events and characters involved.
- Roteiro - seqüência 1:** A script for the first sequence, featuring 'Imagem' (Image) and 'Áudio' (Audio) sections that describe the visual and auditory elements of the scenes.
- Storyboard - Seqüência 1:** A storyboard for the first sequence, showing six numbered scenes ('Cena 1' to 'Cena 6') with corresponding images and descriptions of the visual content.

Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

O roteiro, escaleta e *storyboard* desenvolvidos retratam a importância da conexão e do encontro entre pessoas, evidenciando como as atividades artísticas - como aulas, *workshops* e exposições, podem proporcionar esses momentos. O grupo incorpora este programa ao projeto, entendendo que a possibilidade de expor trabalhos de expressão artística pode oferecer confiança e transformar a vida dos frequentadores, especialmente das crianças.

A personalidade e as características da personagem foram refletidas na materialidade proposta no projeto. Os ambientes foram projetados para serem acolhedores e funcionais, com base em uma paleta de cores inspirada na personagem, previamente organizada em um *moodboard* (Figura 72).

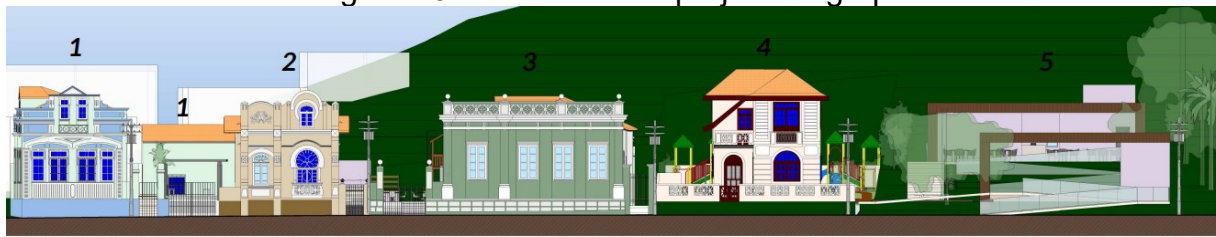
Figura 72 - Moodboard do grupo



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

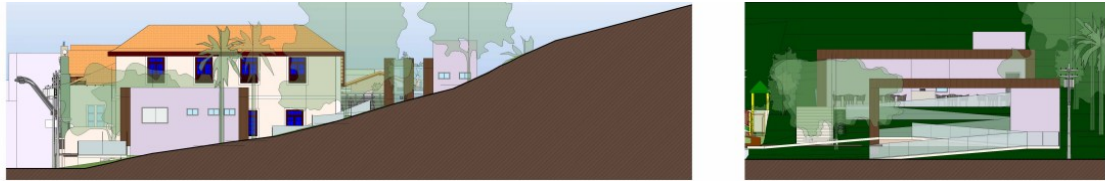
Em concordância com a personalidade de Rapunzel, o projeto propõe a inserção de vegetação, em áreas de descanso e encontro, integrando-a com a vegetação nativa do morro. Outros elementos naturais, como a madeira e a pedra, também foram utilizados para reforçar a relação com a natureza. A utilização do vidro, por sua vez, visou ampliar a conexão visual com o exterior, além de iluminação natural. As decisões projetuais foram fundamentadas considerando as necessidades dos usuários, resultando em espaços que equilibram funcionalidade, estética e relação com o meio ambiente, reforçando a identidade da personagem no contexto arquitetônico (Figura 73).

Figura 73 - Resultado do projeto do grupo

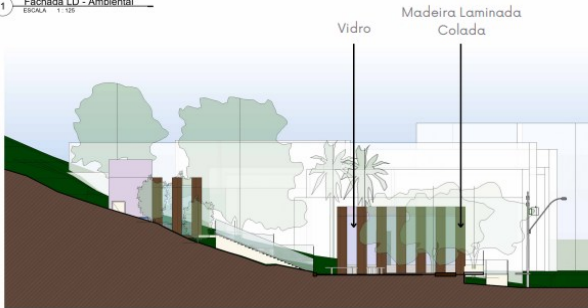


1 Fachada Frontal - Cidadela  
ESCALA 1:125

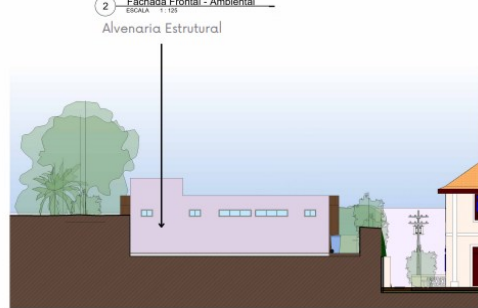
- 1  
Tinta Mineral Arquitetura  
Cor Azul Branco
- 1  
Tinta Mineral Arquitetura  
Cor Verde Oliveira
- 2  
Tinta Mineral Arquitetura  
Cor Gêlo-de-Bico
- 3  
Tinta Mineral Cor  
Branca
- 3  
Tinta Mineral Cor  
Escalpo
- 4  
Tinta Mineral Arquitetura  
Cor Tecido Nobre
- 4  
Tinta Mineral Arquitetura  
Cor Lempão
- 5  
Ócio Criativo  
Suvnil
- 5  
Chuva de Pétalas  
Suvnil
- 5  
Madeira Laminada  
Colada



1 Fachada LD - Ambiental  
ESCALA 1:125



2 Fachada Frontal - Ambiental  
ESCALA 1:125



3 Fachada LE - Ambiental  
ESCALA 1:125

4 Fachada Fundos - Ambiental  
ESCALA 1:125

Buscamos integrar a personalidade da Rapunzel e para isso escolhemos criar um ambiente aconchegante, clean, funcional e flexível utilizando a paleta de cores da personagem.

Além de inserir vegetação, tanto novas áreas verdes, como também propondo a integração com a vegetação nativa do morro, e para proporcionar o mínimo de impacto possível inserimos outros elementos naturais, como a madeira laminada colada, pedra e alvenaria estrutural como nosso sistema construtivo.

Por fim, o vidro possibilitaria a visualização da natureza, a entrada de iluminação natural, com criação de abertura zenital, e a ventilação cruzada entre os ambientes.

- madeira laminada  
colada
- alvenaria  
estrutural
- Ócio Criativo  
Suvnil
- Chuva de Pétalas  
Suvnil
- Vidro Transparente  
Temperado



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

**Grupo branco - Série “Backyardigans”, personagens “Uniqua”, “Tyrone”, “Pablo”, “Tasha” e “Austin”**

"Backyardigans" é uma série animada de televisão (2004-2013) voltada para o público infantil e segue as aventuras de um grupo de cinco amigos imaginativos: Uniqua, Pablo, Tyrone, Tasha e Austin. Cada episódio é uma aventura no quintal, onde eles usam suas imaginações para criar mundos e personagens fantásticos. Eles se envolvem em diferentes cenários e gêneros, como piratas, cowboys ou super-heróis.

A ficha do personagem e argumento detalham as características, desejos e receios dos personagens, definindo que o projeto será um espaço divertido com quintal e imaginação, com o conceito que "cada criança que entrar pode ser o que quiser e estar onde quiser". O desenvolvimento do projeto respeitou todos os critérios e restrições definidos na ficha do personagem e no argumento (Figura 74).

Figura 74 – Ficha de personagens



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

O roteiro, a escaleta e o *storyboard* apresentam as motivações para a existência do projeto no lugar e reforçam o foco nas crianças como usuárias do

espaço. O roteiro foi revisitado e aprofundado pela equipe em cenas extras na escaleta e representado graficamente no *storyboard* (Figura 75).

Figura 75 - Resultado das etapas de projeto do grupo

The storyboard is divided into four main sections:

- Argumento:** A grid of six boxes, each with an image and a text prompt. Prompts include 'Quem?', 'O quê?', 'Onde?', 'Quando?', 'Porque?', and 'Como?'. Images show groups of children, a playground, a city, and various toys.
- Roteiro - sequência 1:** A section with two text boxes and images. The first text box asks 'Cena de abertura? (Onde começa? Quem começa? Como começa?)'. The second text box asks 'Cena 2? (Onde termina? Como termina?)'. Images show a group of children and a colorful abstract shape.
- Scaleta:** A grid of six boxes labeled 'Cena 1 sequência 1' through 'Cena 6 sequência 1'. Each box contains a short paragraph of text and a small image. The text describes scenes involving characters like 'Pedro', 'Tyrone', and 'Pablo' in various settings like a playground and a city.
- Storyboard - Sequência 1:** A grid of six boxes, each containing a small image related to the scenes described in the scaleta.

**A ESSÊNCIA DO PROJETO**

**integrador. lúdico. sensível. inovador. acolhedor**

O espaço infantil da **Cidadela Brincacional** é um **refúgio de acolhimento**, um lugar onde cada criança se sente em casa. A essência deste projeto é criar um ambiente seguro e caloroso, onde os pequenos visitantes e suas famílias possam explorar, aprender e criar memórias felizes juntos.

A **integração** é a base deste projeto, incentivando as crianças a brincar e aprender juntas, independentemente de suas origens ou habilidades. A arquitetura foi pensada para ser acessível a todas e promover a interação e a amizade entre as crianças.

A **ludicidade** é o coração deste espaço infantil. A arquitetura é um convite à imaginação e à diversão. E Cada canto é uma oportunidade para brincar, aprender e criar, transformando a cidadela em um local mágico e alegre. A Cidadela é um espaço que preza a **sensibilidade**, respeitando a natureza e as crianças. A arquitetura incorpora materiais seguros e sustentáveis, criando um ambiente saudável para o crescimento e o desenvolvimento das crianças. Há também espaços tranquilos e áreas de contemplação onde as crianças podem relaxar e se conectar com a natureza.

A **inovação** é um diferencial deste projeto voltado à infância. A Cidadela Brincacional abraça tecnologias inovadoras para tornar a experiência das crianças ainda mais emocionante e educativa, como telas interativas, impressoras 3D, entre outras, sem perder a simplicidade do aprender brincando com a imaginação.

A Cidadela Brincacional é um convite à alegria, à amizade e à descoberta. Este projeto se esforça para ser um lugar onde a infância é celebrada, a inclusão é valorizada e a inovação é uma constante, criando assim um espaço que as crianças terão a possibilidade de aprender brincando e criar memórias afetivas que levarão para a vida toda.

**Cidadela Brincacional** > [Image of a building] + [Image of a play structure] + [Image of toys]

Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

Na apresentação, o grupo explanou o projeto e as atividades diárias previstas para os usuários. O programa foi dividido por edificação, cada uma relacionada a um personagem (Figura 76).

- A primeira casa - inclusiva, abriga consultórios pediátricos de fisioterapia, psicologia e fonoaudiologia. Externamente conta com um banheiro para atender a cidadela e um jardim sensorial;
- A segunda casa recebeu o programa teatral, conta com salas de teatro e dança, além de um anfiteatro ao ar livre localizado nos fundos do terreno;
- Na terceira foi desenvolvido um programa que abrangesse o aspecto nutricional, uma doceria e cafeteria com uma brinquedoteca e espaço dedicado a oficinas de doces saudáveis para crianças;
- A quarta casa recebeu o programa de audiovisual, composta de salas de música, prototipagem 3D, exibição de filmes, fotografia, edição, além de um hall para exposição de trabalhos. Nos fundos, foi projetado um playground temático inspirado no mundo de fantasia dos Backyardigans.

Figura 76 - Resultado do projeto do grupo



Fonte: Elaborado por participantes da pesquisa, 2023

Os caminhos que conectam os espaços foram planejados com piso, mobiliário e paisagismo que incentiva a criança a explorar o espaço e imaginar, promovendo interação e descobertas. A proposta apresenta decisões coerentes com as necessidades dos usuários e a identidade dos personagens.

**APÊNDICE K - ROTEIRO DE ENTREVISTA COM ESPECIALISTAS -  
PROFESSORES DE PROJETO EM CURSOS DE ARQUITETURA, PARA  
VALIDAÇÃO DO MODELO CONCEITUAL APLICADO AO EXPERIMENTO**

**Pense nos projetos desenvolvidos pelos alunos do semestre de 2023/2  
para a disciplina de Projeto de Intervenção ao Patrimônio:**

1. Fale brevemente sobre a condução da disciplina de projeto, como foi o planejamento, a metodologia em aula, as etapas de entrega.
2. Ficou satisfeito com o resultado dos projetos?
  - a. Acredita que os projetos entregues ao final foram coerentes com as necessidades e restrições levantadas no início do processo de projeto?
  - b. Ou teve alguma dificuldade em integrar os dados de projeto na proposta?
3. Teve alguma dificuldade marcante da turma durante o processo de projeto?
  - a. Teve dificuldade em gerar ideias ou alternativas de projeto? Nas tomadas de decisão?
  - b. Teve dificuldades em definir o programa e os usuários?
  - c. Teve dificuldade em pensar em como seriam as dinâmicas e usos do espaço ao longo do tempo nas edificações?
  - d. Teve alguma limitação imposta por ferramenta/equipamento? (computador, softwares, etc).

A proposta do meu experimento era que através da incorporação de atividades narrativas **analisar as contribuições da integração da narrativa cinematográfica, como estratégia de suporte do processo de ensino-aprendizagem, no desenvolvimento do projeto arquitetônico**. Assim, por exemplo, a introdução de uma abordagem narrativa no processo de projeto pode auxiliar o estudante na organização do projeto, pelo enriquecimento das soluções projetuais com foco no usuário e na evolução do projeto no tempo. As perguntas a seguir refletem meu objetivo de pesquisa:

4. Nos projetos ficou claro quais eram os usuários?
  - a. Neste sentido, você considera que os alunos conseguiram conectar usuário, espaço e tempo no processo de projeto.
5. Acredita que os usuários foram considerados nas decisões projetuais? (para além das considerações de programa, viabilidade e estrutura?)
  - a. Estes usuários tiveram suas necessidades levantadas e atendidas pelo projeto?

- b.** Como foi o resultado do projeto com relação a interação dos usuários com seu espaço? Os alunos expressaram com os usuários se sentiriam, vivenciarão ou experimentarão os espaços propostos?
- 6.** Você considera que houve a incorporação da narrativa nas apresentações e assessoramentos de projeto? Por exemplo, comentavam de usuários específicos em locais específicos do projeto, ou em momentos específicos.

Acha que teve alguma diferença significativa no resultado desta turma para as que anteriormente ministrou?

Fechamento.

## ANEXO A – EXEMPLOS DE FERRAMENTAS CINEMATográfICAS

Exemplo de ficha de personagem utilizada em cinema. Fonte: disponível em <https://imgv2-1-f.scribdassets.com/img/document/374832208/original/b37ece152a/1671899394?v=1>, acessado em jan. de 2022.

### Modelo Básico de Ficha de Personagem

Artigo: Como Fazer um Roteiro



#### Ficha Perfil Personagem

Nome:

Idade:

Características Físicas mais importantes (cor dos olhos, cor da pele, tipo do cabelo, altura, peso, alguma marca ou cicatriz etc.):

Outras características importantes (religião, nível de escolaridade, sotaque, experiência profissional, históricos de relacionamentos, hobbies preferidos etc.):

O que o personagem quer?

O que o impede de conseguir o que quer?

Onde e com quem ele mora?

Características emocionais principais (o que o deixa feliz?; o que o deprime?; o que o motiva?; quais são os traços principais da sua personalidade?; como se comporta socialmente etc.)

Ele tem inimigos? Quem?

Quem são seus melhores amigos?

Qual o maior medo do personagem?

Como ele se vê e como é visto pelos outros?

Exemplo de argumento utilizado em cinema. Fonte: disponível em [https://static.wixstatic.com/media/b48a19\\_1cc58a0609a84f64b9afec5f9adfdc89~mv2.jpg/v1/fill/w\\_620,h\\_877,al\\_c,q\\_85,enc\\_auto/b48a19\\_1cc58a0609a84f64b9afec5f9adfdc89~mv2.jpg](https://static.wixstatic.com/media/b48a19_1cc58a0609a84f64b9afec5f9adfdc89~mv2.jpg/v1/fill/w_620,h_877,al_c,q_85,enc_auto/b48a19_1cc58a0609a84f64b9afec5f9adfdc89~mv2.jpg), acessado em jan. de 2022.

## **Sr. & Sra. SMITH**

De Simon Kinberg

Argumento de Janeiro de 2001

*Trecho traduzido pela Tertúlia Narrativa para fins educacionais*

Nós conhecemos nossos personagens JOHN e JANE SMITH na terapia para casais. Eles dizem que não querem estar lá. Mas nós vemos que eles precisam estar lá - pequenos conflitos rolando debaixo da superfície.

O terapeuta pergunta como eles se conheceram e nós vemos um brilho nos olhos deles, no que cortamos para - BOGOTÁ, COLÔMBIA. Cinco anos atrás. John e Jane se conhecem em meio à agitação e ao caos.

Um barão das drogas foi morto na cidade e a polícia está tratando turistas solteiros como suspeitos. Ao invés de passar a noite em uma cadeia Colombiana, John e Jane fingem estar juntos. Esse fingimento se torna real, no que a fagulha se torna fogo. Eles caem na paixão rapidamente, flertando, dançando, dormindo juntos. No que eles retornam para suas vidas em Nova York, a luxúria deles rapidamente se transforma em amor. Em uma montagem, nós os vemos se apaixonando rapidamente. O casal perfeito. Apesar dos conselhos negativos dos amigos, John e Jane se casam. E eles se assentam no... aconchegante e confortável subúrbio do condado de Westchester, Nova York. Nós os acompanhamos anos depois. E o brilho apagou. Eles estão essencialmente no piloto automático no casamento, totalmente desprovido de qualquer intimidade ou intensidade. Eles são suburbanos chatos e sem graça. Mas eles estão vivendo uma mentira massiva, porque na vida real... Eles são assassinos de primeira na Costa Leste. Nenhum dos dois sabe a identidade real de seu conjugué. O casamento deles é frio, funcional, sem paixão. Tornou-se uma vida de fachada. Mas esta fachada está começando a se desfazer - pequenos conflitos estão surgindo, rolando à surdina nos campos de batalha da mesa de jantar, quarto, banheiro. Agora, após cinco anos de segredos e mentiras e tensões, suas "vidas reais" estão prestes a colidir...

HISTÓRIA: A trama começa com um estrondo. Literalmente. Um assassina, JIMMY JACKSON, invade um esconderijo de testemunha do FBI. Ele entra com tudo, matando Federais, abrindo seu caminho direto para o alvo. Jimmy o mata e vai para fora, mas mais Agentes surgem - eles perseguem e capturam Jimmy em flagrante, cercado de corpos. E nós cortamos desta cena bastante macabra para:

Exemplo de roteiro utilizado em cinema. Fonte: disponível em [https://blogdo.yurivieira.com/wp-content/uploads/2013/05/roteiro\\_eselho.jpg](https://blogdo.yurivieira.com/wp-content/uploads/2013/05/roteiro_eselho.jpg), acessado em jan. de 2022.

## ESPELHO

POR YURI VIEIRA

ROTEIRO DE CURTA-METRAGEM

INT. SALA DE CINEMA --- NOITE:

FADE IN:

PLANO GERAL.

Vemos a platéia de uma sala de cinema. Ao fundo, apenas o tremeluzir do projetor em meio à penumbra geral. As primeiras fileiras são as mais discerníveis, já que se encontram próximas à luz refletida pela tela. Por momentos, algumas poucas pessoas, espalhadas ao acaso, olham discretamente para os lados, algumas para trás, por cima do ombro, transmitindo certo desconforto. Esta cena deve durar de dois a três minutos, sem que ninguém diga nada.

(Obs.: Daqui até a penúltima cena, em momento algum se verá a tela do cinema. Sempre que alguém estiver "olhando pra tela" estará, na verdade, olhando na direção da câmera.)

Na primeira fileira, um figura com ar blasé (Beto) começa a agitar-se na poltrona além do normal. Olha para os lados, dá mostras de estar profundamente entediado.

CORTA PARA:

Numa das fileiras do fundo, vemos um casal (homem 1 e mulher 1) que começa a conversar. O plano volta para a segunda fileira, onde um homem olha para trás.

HOMEM DA 2ª FILA:

"Psssssiu!"

VOLTA PARA:

PLANO GERAL.

Mais alguns momentos de silêncio e, então, ALGUNS EXPECTADORES RIEM. No canto da platéia, Beto então balança a cabeça, com cara de que a situação é ridícula. Olha para a

Exemplo de escaleta utilizada em cinema. Fonte: disponível em [https://static.wixstatic.com/media/b48a19\\_668aec35000c425c9f37b1d2d2cdda36~mv2.png/v1/fit/w\\_740%2Ch\\_408%2Cal\\_c/file.png](https://static.wixstatic.com/media/b48a19_668aec35000c425c9f37b1d2d2cdda36~mv2.png/v1/fit/w_740%2Ch_408%2Cal_c/file.png), acessado em jan. de 2022.



Exemplo de storyboard utilizado em cinema. Fonte: disponível em <https://images.sampletemplates.com/wp-content/uploads/2017/05/7-Film-Storyboard.jpg>, acessado em jan. de 2022.

