

**UnB**

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

KARLA GABRIELLA RIBEIRO DA LUZ

**SOPRO:**

Uma narrativa transmídia sobre a brevidade da vida

BRASÍLIA

2023

KARLA GABRIELLA RIBEIRO DA LUZ

**SOPRO:**

Uma narrativa transmídia sobre a brevidade da vida

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Luciano Mendes de Souza

Brasília, DF

2023

KARLA GABRIELLA RIBEIRO DA LUZ

**SOPRO:**

Uma narrativa transmídia sobre a brevidade da vida

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Luciano Mendes de Souza - Orientador  
Universidade de Brasília (UnB)

---

Profa. Dra. Suelen Brandes Marques Valente - Membro 1  
Universidade de Brasília (UnB)

---

Profa. Dra. Carina Luisa Ochi Flexor - Membro 2  
Universidade de Brasília (UnB)

---

Profa. Dra. Priscila Monteiro Borges - Suplente  
Universidade de Brasília (UnB)

## AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar Àquele que soprou em mim o fôlego de vida e tem me sustentado diariamente por 22 anos. Esse trabalho inteiro é fruto de um coração agradecido e constrangido pelo amor de Deus demonstrado em Cristo Jesus e nem todas as palavras do mundo seriam capazes de registrar as maravilhas do Senhor, quanto mais esse breve agradecimento. É bom saber que mesmo que esse trabalho tenha sido realizado ao longo de um semestre, suas linhas e formas estão repletas de eternidade. Louvado seja Deus por toda a beleza, bondade e verdade que existem nessas páginas. A Ele seja a glória!

Agradeço ao meu querido orientador, Luciano Mendes, que esteve presente ao longo de todo o processo contribuindo com reuniões, *feedbacks* e ideias, e abraçou a loucura que foi produzir tudo isso em um semestre. Obrigada demais por todo apoio, motivação e orientação! Com você essa jornada foi mais leve e sem você esse projeto não seria tudo o que é.

Agradeço a minha família por serem instrumento do cuidado de Deus comigo durante toda a minha vida. Mãe e Pai, por mais que até hoje talvez vocês não saibam explicar direito o que eu faço no meu curso quando perguntam, vocês são aqueles que trabalharam muito para me dar cada oportunidade que me conduziu até aqui. Obrigada por me apoiarem nas minhas decisões e confiarem em mim mesmo quando as coisas parecem não fazer muito sentido. Sestra, obrigada por estar ao meu lado e ser minha inspiração desde sempre. Agradeço a cada um de vocês por acreditarem em mim!

Agradeço aos meus irmãos em Cristo por caminharem lado a lado comigo na jornada da vida. Em especial, à minha igreja, o instrumento que Deus usou e usa para que eu o conheça e ame cada vez mais. Ao Núcleo de Vida Cristã por serem a prova de que a nossa fé não precisa morrer ao entrar na Universidade, que é um jardim que Deus nos deu para cultivar e também para nos aperfeiçoar. Ao meu amigo, Geovane, por ser a primeira pessoa a abrir o Illustrator e o Photoshop e me ensinar um pouco antes mesmo de eu entrar na faculdade. À minha amiga, Mariana Gouveia, por sempre recomendar bons livros, sendo um deles o livro que me inspirou a fazer esse trabalho, e também por me inspirar nos estudos de teologia. Agradeço a todos vocês por cada oração, cada conselho e cada palavra. É um privilégio e uma alegria poder chamá-los de família.



Agradeço a cada um dos amigos e amigas que ganhei e estiveram presentes durante toda essa trajetória da UnB. Encontrar vocês nos corredores da FAC, no ICC ou no caminho do RU era sempre um motivo de alegria. Obrigada por dividirem essa jornada comigo e por tornarem os dias mais leves.

Agradeço aos amigos que tive o prazer de chamar de “equipe” e trabalhar junto durante esse projeto. Nana, Babi, Bero, Ester, Victor e Pedro, obrigada por aceitarem meu convite de participar do doc e fazerem um trabalho tão bem feito, oferecendo seu tempo e habilidades ainda que eu não tivesse nada para lhes oferecer em troca. Agradeço a Deus pela disposição e pelo talento de cada um de vocês. Espero que tenha sido uma experiência legal e que o Senhor possa recompensá-los! Eu não teria conseguido sem vocês.

Agradeço ao querido Samuel Palmeira, por autorizar o uso da música que compôs a trilha sonora do documentário. Graças a Deus pelas suas composições que estão nos meus fones de ouvido desde 2020 quando conheci o álbum “Malsoante” realizado em parceria com o Coletivo Candiero. Vocês são excelentes em fazer lindas músicas cheias de brasilidade e bíblia para a glória de Deus.

Agradeço ao corpo docente da Faculdade de Comunicação, principalmente aos professores Edmundo Brandão, Ítalo Cajueiro, Luciano Mendes e Rafael Dietzsche e às professoras Carina Flexor, Maria Fernanda Valentim, Mariana Souto, Priscila Borges, Rafiza Varão, Renata Othon e Suelen Brandes. Faço questão de citá-los pelo nome por seu excelente trabalho em sala de aula que me fez cada vez mais apaixonada pela Comunicação. Vocês são alvo de grande admiração minha. Quando eu crescer quero ser como vocês!

Agradeço à Pupila, por ser o laboratório de capacitação que foi responsável por boa parte da construção da minha experiência prática na Universidade. Foi na pups que eu aprendi a usar os muitos programas de edição necessários para realizar esse trabalho. Foi na pups que eu pude me apaixonar pelo audiovisual e sua capacidade de contar histórias. Foi na pups que eu ganhei amigos que estão presentes até hoje e se tornaram parte da minha história. Obrigada, portinha vermelha, por ser esse lugar cheio de possibilidades e pessoas incríveis.

Agradeço à Universidade de Brasília por cada aprendizado e experiência que contribuíram para a minha formação não só profissional, mas humana. Sinto muito orgulho em dizer que estou me formando em uma das melhores universidades federais do Brasil.

## RESUMO

Este memorial apresenta o processo de criação de uma narrativa transmídia pensada como estratégia de comunicação para contribuir com a propagação do evangelho e torná-la uma abordagem mais interativa e participativa de forma a promover diálogos com o público jovem de 16 a 24 anos. Nesse sentido, foi realizado o estudo bibliográfico sobre *storytelling*, jornada do herói e narrativa transmídia concomitantemente com o aprofundamento sobre o conceito de evangelismo e sua mensagem central. Posteriormente esses estudos foram aplicados para a criação de uma história contada através de diferentes mídias com tema de brevidade da vida, inspirado principalmente no livro bíblico de Eclesiastes. Por fim, foram desenvolvidos um conto, um episódio de *podcast*, um perfil no *Instagram*, um documentário e um blog reunidos em uma página na *web* que serve como uma plataforma para promover conversas sobre fé.

**Palavras-chave:** Comunicação, storytelling, narrativa transmídia, mídias, evangelismo.

**ABSTRACT**

This memorial presents the creation process of a transmedia storytelling designed as a communication strategy to contribute to the spread of the gospel and make it a more interactive and participatory approach in order to promote dialogues with young audiences aged between 16 to 24. Foremost, it was performed a bibliographic study on storytelling, the hero's journey and transmedia narrative concomitantly with a deeper understanding of the concept of evangelism and its central message. These studies were later applied to create a story told through different media with the theme of life's brevity, inspired in its development mainly by the biblical book of Ecclesiastes. Finally, a short story, a podcast episode, an Instagram profile, a documentary and a blog were created and presented together on a web page that serves as a platform to promote dialogues about faith.

**Key words:** Communication, storytelling, transmedia storytelling, media, evangelism.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1 - Comparativo Jornada do Escritor e O herói de mil faces ..... | 24 |
| Figura 2 - Ficha de persona .....                                       | 31 |
| Figura 3 - Ferramentas evangelísticas da Cru Brasil .....               | 37 |
| Figura 4 - Ferramentas evangelísticas da Cru Brasil .....               | 37 |
| Figura 5 - Site 100 esquinas (versão mobile) .....                      | 39 |
| Figuras 6 - Página Caça ao desconhecido .....                           | 40 |
| Figuras 7 - Página Caça ao desconhecido .....                           | 40 |
| Figura 8 - Possíveis nomes do projeto .....                             | 42 |
| Figura 9 - Comparativo de tipografias .....                             | 44 |
| Figura 10 - Experimentações da logo .....                               | 45 |
| Figura 11 - Logo “sopro” .....  | 45 |
| Figura 12 - Paleta de Cores .....                                       | 47 |
| Figura 13 - Família tipográfica Lato .....                              | 48 |
| Figura 14 - A Jornada Emocional de Kurt Vonnegut: De mal a pior .....   | 60 |
| Figura 15 - A Jornada Emocional de Kurt Vonnegut: Homem no buraco ..... | 60 |
| Figura 16 - Perfil no Instagram (após a divulgação) .....               | 62 |
| Figura 17 - Perfil no Youtube .....                                     | 62 |
| Figura 18 - Perfil no Instagram (antes da divulgação) .....             | 63 |
| Figura 19 - Perfil no Instagram @matheustomes .....                     | 66 |
| Figura 20 - Perfil no Instagram @letrinhascoloridas .....               | 66 |

|  |    |
|--|----|
| Figura 21 - Perfil no instagram @pedrovinicio80 .....                              | 67 |
| Figura 22 - Linha conceitual do perfil @sopronarrativa .....                       | 67 |
| Figura 23 - Campo semântico de sopro .....   | 69 |
| Figura 24 - Capa do episódio de podcast .....                                      | 74 |
| Figura 25 - Decisões e possíveis finais da história .....                          | 78 |
| Figura 26 - Fluxograma de links entre as páginas: início, história e jornada ..... | 80 |
| Figura 27- Página inicial do site .....  | 81 |
| Figura 28 - Página “a história” .....  | 81 |
| Figura 29 - Página “a jornada” .....   | 82 |
| Figura 30 - Exemplo de link transmídia .....                                       | 83 |
| Figura 31 - Primeira versão publicada do site .....                                | 83 |
| Figura 32 - Estrutura visual da história .....                                     | 85 |
| Figura 33 - Botões de decisão .....  | 86 |
| Figura 34 - Botões do final .....  | 86 |
| Figura 35 - Adaptações versão mobile .....   | 87 |
| Figura 36 - Adaptações versão mobile .....   | 87 |
| Figura 37 - Passo a passo em preto .....   | 88 |
| Figura 38 - Passo a passo em amarelo .....   | 89 |
| Figura 39 - Exemplo de decupagem da entrevista .....                               | 94 |
| Figura 40 - Storyboard da animação inicial .....                                   | 95 |
| Figura 41 - Ângulo $\frac{3}{4}$ e plano próximo .....                             | 97 |
| Figura 42 - Iluminação de 3 pontos .....   | 97 |
| Figura 43 - Ângulo $\frac{3}{4}$ e plano americano .....                           | 98 |

**QUADROS**

|  |    |
|--|----|
| Quadro 1 - Resumo da Jornada do Herói .....  | 57 |
| Quadro 2 - Acontecimentos centrais da história comparados à Jornada do Herói ..... | 58 |
| Quadro 3 - Estratégia de Lançamento .....  | 69 |

## SUMÁRIO

|  |            |
|--|------------|
| <b>1. INTRODUÇÃO.....</b>  | <b>11</b>  |
| <b>2. PROBLEMA DE PESQUISA.....</b>                                    | <b>12</b>  |
| <b>3. JUSTIFICATIVA.....</b>   | <b>12</b>  |
| <b>4. OBJETIVOS.....</b>   | <b>13</b>  |
| 4.1. Objetivo Geral.....   | 13         |
| 4.2. Objetivos Específicos.....  | 13         |
| <b>5. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>                                     | <b>14</b>  |
| 5.1. Sobre Histórias.....  | 14         |
| 5.1.1 Qual História queremos contar?.....                              | 14         |
| 5.1.2 Por que contar histórias no Evangelismo?.....                    | 15         |
| 5.1.3 Por que utilizar histórias como estratégias de Comunicação?..... | 18         |
| 5.1.4 Estruturas importantes para escrever uma história.....           | 23         |
| 5.2. Sobre Narrativa Transmídia.....                                   | 27         |
| 5.2.1 Por que transmídia?.....   | 27         |
| 5.2.2 Mídias e Público-Alvo.....                                       | 30         |
| <b>6. PRODUTO FINAL.....</b>   | <b>34</b>  |
| 6.1 Temática e referências principais.....                             | 34         |
| 6.2 Conceito e naming.....   | 41         |
| 6.3 Identidade Visual.....   | 43         |
| 6.4 Logline, Storyline e Personagens.....                              | 49         |
| 6.5 A Jornada do Herói e os pontos principais da história.....         | 57         |
| 6.6 Sopro: uma história sobre a brevidade da vida.....                 | 61         |
| 6.6.1 Instagram.....   | 63         |
| 6.6.2 Podcast.....   | 70         |
| 6.6.3 Site.....  | 75         |
| 6.6.4 Documentário.....  | 90         |
| <b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                                    | <b>99</b>  |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>                                 | <b>101</b> |
| <b>APÊNDICES.....</b>  | <b>104</b> |

## 1. INTRODUÇÃO

Eu sempre gostei muito de histórias. Livros, desenhos, filmes e séries têm um lugar especial na minha vida e desde quando eu era criança eles já chamavam a minha atenção. Às vezes uma simples fala de um personagem no meio de um diálogo, uma cena bem produzida em um filme ou um poema sensível ecoam em um lugar lá no fundo do meu coração e produzem um pequeno momento de epifania. Mas existe uma história em específico que produziu um efeito para além de um momento. Na verdade, ela mudou a minha vida.

Lembro de quando criança ter sido ensinada sobre um tal casal chamado Adão e Eva, uma serpente, um fruto da desobediência (que diziam ser uma maçã), e o plano divino para trazer de volta à comunhão aqueles que rejeitaram o seu Criador. Apesar de já ter ouvido e lido a história do Deus que se fez homem, viveu, morreu e ressuscitou, até então era só isso: algo que me contavam. Até o dia em que eu entendi que ela também é sobre mim e as coisas passaram a fazer sentido. E isso é importante. Histórias que transformam têm que fazer sentido para aqueles que a ouvem e assim são capazes de produzir emoções, pensamentos e até mesmo atitudes a partir de uma identificação com aquilo que lemos, ouvimos e assistimos.

Estima-se que atualmente os indivíduos são expostos a algo entre 4.000 e 10.000 anúncios por dia<sup>1</sup>, considerando anúncios pagos em mídias tradicionais e digitais, isto é, leva em conta apenas mensagens caracterizadas como publicidade. Imaginemos então a quantidade de informação que somos expostos diariamente se considerarmos mensagens diversas nas redes sociais, jornais, programas de TV, séries e filmes assistidos entre tantas outras possibilidades.

A comunicação em sua compreensão mais básica é definida como um emissor que transmite uma mensagem a um receptor, e o desejo dessa comunicação é que o receptor entenda a mensagem transmitida. Não seria diferente ao transmitir a mensagem da Bíblia. Entretanto, essa mensagem só vai tocar as pessoas se ela fizer sentido, só vai produzir efeito se aqueles que a compartilharem o fizerem de tal forma a torná-la compreensível e desejável.

---

<sup>1</sup> CALEBEDESIGN. Como ter uma marca de sucesso em meio a tantas propagandas. calebedesign.com, 2021. Disponível em: <<https://www.calebedesign.com.br/como-ter-uma-marca-de-sucesso-em-meio-a-tantas-propagandas/#:~:text=De%20acordo%20com%20um%20estudo,4.000%20e%2010.000%20an%C3%BAncios%20diariamente>>. Acesso: 03 de janeiro de 2023.



Dessa forma, o projeto nasce do desejo de usar das estratégias de comunicação presentes nos diferentes meios e mensagens como uma forma de melhorar a comunicação dos cristãos sobre a Bíblia e o Evangelho de Jesus. Para isso, será desenvolvida uma narrativa ficcional transmídia que sirva como um meio para aproximar o público dessa história que já foi contada tantas vezes e de tantas formas, mas dessa vez, chamando o público a participar do processo e interagir com o conteúdo através de diferentes mídias, de forma a promover reflexões e conversas sobre fé entre cristãos e não cristãos.

## 2. PROBLEMA DE PESQUISA

Como a comunidade cristã pode fazer do evangelismo, isto é, a transmissão do evangelho de Cristo, um processo mais atrativo e interativo para os jovens que recebem essa mensagem?

## 3. JUSTIFICATIVA

A pesquisa surge com o intuito de propor uma solução a um problema de comunicação que existe dentro do meio evangélico no que diz respeito à forma com que o Evangelho é transmitido e quão efetivo tem sido o processo comunicacional da igreja evangélica junto ao público jovem (entre 16 e 24 anos), isto é, como a mensagem da bíblia é apresentada e se ela se adequa às particularidades desse grupo receptor.

Para isso, se fará uso do *storytelling*, a ferramenta de comunicação que transmite mensagens por meio da contação de histórias, como ponto de partida para desenvolver uma narrativa contada em diferentes mídias, de forma a atingir o público-alvo deste produto, visto que os jovens de 16 a 24 anos são o segundo menor grupo etário dentro da religião evangélica<sup>2</sup>, representando 19% do total, ficando à frente somente dos idosos de 60 anos ou mais, equivalente a 16%.

---

<sup>2</sup> AZEVEDO, Reinaldo. O IBGE e a religião: Cristãos são 86,8% do Brasil; católicos caem para 64,6%; evangélicos já são 22,2%. Veja, 2012. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/reinaldo/o-ibge-e-a-religiao-cristaos-sao-86-8-do-brasil-catolicos-caem-para-64-6-evangelicos-ja-sao-22-2>. Acesso: 03 de janeiro de 2023.

## 4. OBJETIVOS

### 4.1. Objetivo Geral

Criar uma plataforma, unindo diferentes conteúdos produzidos sobre uma mesma história fictícia, que sirva como ponte para auxiliar a comunidade cristã em suas abordagens de evangelismo tornando-as mais interativas e marcantes por meio do *storytelling*.

### 4.2. Objetivos Específicos

- a) Identificar os aspectos necessários para o desenvolvimento de uma história e como elas contribuem para a fixação de uma mensagem;
- b) Pesquisar sobre narrativa transmídia e adequação da mensagem aos meios utilizados;
- c) Criar uma narrativa e desenvolver os conteúdos que comporão o produto final;
- d) Definir os aspectos estéticos do *site*, executar e testar sua interação.

## **5. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **5.1. Sobre Histórias**

#### **5.1.1 Qual História queremos contar?**

A história bíblica também é conhecida pelos cristãos como história (ou narrativa) da redenção, e pode ser compreendida na estrutura básica de criação, queda, redenção e consumação, resumida em “Deus criou o mundo, o pecado o corrompeu, Jesus o redimiu e, em um grande dia, Deus irá restaurá-lo definitivamente.” (COSPER, 2019, p.39).

A Bíblia relata nos três primeiros capítulos de Gênesis que Deus, no princípio, criou os céus e a terra, o universo e tudo o que nele existe, a Terra e tudo que nela há. Com sua voz trouxe a existência a luz, separou água e terra, cobriu-a de vegetação e animais, e por último criou a humanidade, iniciada em Adão e Eva, que viviam em plena harmonia com a criação, entre si e com o seu Criador. No jardim Deus dá ao homem uma ordem: coma livremente de qualquer árvore, mas não coma da árvore do conhecimento do bem e do mal, porque no dia em que dela comer, certamente morrerá.

Entretanto, após ouvir o conselho enganoso da Serpente, Eva e Adão duvidam de Deus, de forma que desejam tanto provar da árvore do conhecimento, que desprezam a palavra do seu Criador e o desobedecem, ainda que isso signifique a morte. A partir de então, todo o resto da narrativa contada na Bíblia, de Gênesis a Apocalipse, demonstra o plano de Deus de trazer o homem de volta à comunhão consigo mesmo, de forma que haja o justo cumprimento da pena de morte causada pela sua desobediência, ao mesmo tempo que, misericordiosamente, ela não recaia sobre o homem separando-o de Deus para sempre.

Assim, é central que na transmissão do evangelho, que significa “boa notícia”, seja apresentada a redenção trazida por Jesus, senão a história seria: Deus criou o mundo, o pecado o corrompeu e todo mundo morreu. Fim. Se assim fosse, não haveria evangelho porque não haveria uma boa notícia a ser contada. Mas quem é esse Jesus tão importante para a continuidade dessa história?

Segundo apresentado no Livro Sagrado dos cristãos, Jesus é o próprio Deus (João 1:1) que se fez carne e habitou entre os homens (João 1:14), com o propósito de tirar o pecado do mundo (João 1:29) através de sua morte e ressurreição (Mateus 16:21), para que todo aquele que nele crê receba a vida eterna (João 3:14-15). É a partir de Cristo que existe a “redenção”, onde é pago o preço exigido pelo resgate da humanidade que se encontra sob o domínio da morte, de forma que alguém justo (que não havia cometido pecado) precisava morrer no lugar dos injustos (1 Pedro 3:18) para libertá-los e pagar o preço do resgate. Assim, como consequência dos seus pecados, toda a humanidade que estava antes separada de Deus, por causa do sacrifício de Cristo pode se aproximar novamente do Criador (2 Coríntios 5:18.19).

O último ato dessa história, apresentado como “consumação” se dá na destruição definitiva da morte (1 Coríntios 15:26), a grande inimiga da humanidade, e a criação de novos céus e nova terra onde Deus e a humanidade viverão juntos para sempre e não haverá mais morte, tristeza ou dor (Apocalipse 21:1-4).

Nesse sentido, a vida, morte e ressurreição de Jesus são um tema central na pregação do evangelho, desde os dias iniciais da igreja primitiva, como relatado em Atos 2 na pregação de Pedro, um dos doze apóstolos, até os dias de hoje para a igreja contemporânea. Por isso, a narrativa escrita como resultado desta pesquisa apresentará o tema da morte e a fragilidade da vida, como forma de apontar para a esperança da ressurreição, visto que, a ressurreição de Cristo é um pilar para a fé cristã. Como apresentado pelo apóstolo Paulo em 1 Coríntios 15:13-14: “Se não há ressurreição dos mortos, nem Cristo ressuscitou; e, se Cristo não ressuscitou, é inútil a nossa pregação, como também é inútil a fé que vocês têm.” (BÍBLIA, 2017), isto é, sem a ressurreição de Cristo a fé cristã é reduzida a uma história como qualquer outra que não é capaz de oferecer uma esperança real diante da morte.

### **5.1.2 Por que contar histórias no Evangelismo?**

Antes de qualquer coisa é preciso definir do que estamos falando ao falar sobre evangelismo, o ato de evangelizar. Segundo o Pacto de Lausanne, texto redigido no Congresso Internacional de Evangelização Mundial com o propósito de firmar os fundamentos teológicos a partir da perspectiva cristã evangélica sobre missões (1974, n.p):

Evangelizar é difundir as boas novas de que Jesus Cristo morreu por nossos pecados e ressuscitou segundo as Escrituras, e de que, como Senhor e Rei, ele agora oferece o perdão dos pecados e o dom libertador do Espírito a todos os que se arrependem e creem.

Segundo o dicionário *Oxford Language*, o verbo difundir significa propagar, divulgar, ou seja: evangelismo também é propaganda. Historicamente, a Igreja Católica foi a pioneira na utilização do termo “propaganda” já no século XVII na criação da Comissão Cardinalícia para a Propagação da Fé (MUNIZ, 2004).

As organizações religiosas antigamente se constituíam nas principais difusoras de idéias. O clero era o centro do conhecimento e os únicos habilitados a ler e escrever. Neste período a propaganda assumiu um caráter de divulgação de natureza religiosa para conversão dos povos gentios. A Reforma protestante, o aparecimento da imprensa, o surgimento das classes mercantis e comerciais, a descoberta de novos mundos e, mais tarde, a Revolução Industrial, fizeram com que a Igreja Católica perdesse seu monopólio na propagação de idéias (*ibid*, p. 4).

Nesse sentido, compreende-se propaganda como a propagação de idéias, crenças, princípios e doutrinas que quando expressadas são “uma tentativa de influenciar a opinião e a conduta da sociedade de tal modo que as pessoas adotem uma opinião e uma conduta determinada” (*ibid*, p. 6). Ademais, quando um cristão anuncia o evangelho, duas posições podem ser tomadas pelo ouvinte: rejeição ou aceitação, assim como ocorre diante de outros tipos de mensagens de propaganda. Dessa forma, cabe àquele que ouve decidir como responderá a essa mensagem, e ao que faz o convite, o respeito e o amor que é devido independente do posicionamento dos indivíduos em questão.

Para além da compreensão do que é evangelismo, também podemos observar na tradição judaico-cristã a utilização de histórias como ferramenta de comunicação presente ao longo da narrativa da Bíblia<sup>3</sup>. Primeiramente, no Antigo Testamento cabe citar a importância dada ao ensino geracional por meio do relato dos acontecimentos passados na história do povo de Israel, como por exemplo os relatos sobre a vida dos patriarcas Abraão, Isaque e Jacó, a libertação do Egito, a queda dos muros de Jerusalém entre outros. Ou então, quando os profetas, homens escolhidos para entregar uma mensagem específica de Deus para o povo,

---

<sup>3</sup> A Bíblia evangélica é composta por 66 livros divididos em dois grandes grupos: o Antigo e o Novo Testamento.

falavam através de parábolas e analogias que pudessem ser compreendidas dentro do contexto vivido pelos seus ouvintes.

Já no Novo Testamento, o próprio Jesus utilizou de aproximadamente 40 parábolas<sup>4</sup> para falar a multidão que o acompanhava, utilizando dessas narrativas como forma de apresentar realidades complexas por meio de alegorias e comparações com situações cotidianas como forma de tornar suas palavras acessíveis àqueles que buscavam e desejavam compreendê-las de forma mais profunda. Ademais, aqueles que foram testemunhas oculares de sua vida, morte e ressurreição tornaram-se contadores da história do próprio Jesus, compartilhando a mensagem que ele lhes entregou<sup>5</sup>, além de deixar registrado os principais acontecimentos nos livros classificados como Evangelhos segundo Mateus, Marcos, Lucas e João.

Outrossim, cabe ressaltar que o *storytelling* tem sua relevância não só como uma ferramenta para a transmissão de mensagens, mas também dentro do contexto de formação cristã, apesar de muitas vezes não receber a atenção merecida. Afinal, toda a crença cristã é pautada em um conjunto de livros chamado Bíblia, por meio do qual os fiéis conhecem a Deus e a narrativa sobre a criação do mundo, o problema do pecado (e por consequência o surgimento da morte) e a solução oferecida por Deus para dar vida eterna aos homens. Ou seja, porque Deus se revela através de um livro e o faz por meio de diversas histórias que compõem a História maior, é necessário compreender o poder que elas têm. Como apresentado em *As Histórias que Contamos*:

A história contada pela Bíblia abrange passado, presente e futuro. É uma história que se inicia muito antes de nós e que termina muito depois de nós e nos chama a encontrar o nosso lugar em suas páginas. Ela demonstra o povo de Deus em uma jornada para um clímax maravilhoso e cheio de esperança. Ela mostra Deus como o grande contador de histórias (COSPER, 2019, p. 31).

A partir dessa perspectiva, é possível compreender que a história que Deus escreve não só foi contada na Bíblia, como está sendo vivida hoje pela humanidade:

---

<sup>4</sup> Quadro temático: As parábolas de Jesus. In: BÍBLIA. Português. Bíblia de Estudo de Genebra. Tradução de João Ferreira de Almeida. Edição Revista e Ampliada: 2. ed. Barueri, SP: Sociedade Bíblica do Brasil; São Paulo: Cultura Cristã, 2009, p. 1251.

<sup>5</sup> Conferir em Mateus 28:16-20.

Deus escreve o livro da história, e então o lê em voz alta trazendo-o à existência. Ele põe a caneta no papel e faz um plano para as eras, e em seguida executa uma representação dramática de seu poema épico que é tão poderosa que suas palavras de fato encarnam-se (RIGNEY, 2011, p. 56).

E também é vivida pelo Deus-Homem, Jesus:

A encarnação trata disso - o autor da história torna-se não só uma personagem, mas uma personagem humana. Nesta narrativa, Deus é o contador da história, e o protagonista. Ele é o bardo e o herói. Ele escreve o conto de fadas e, em seguida, vem para matar o dragão e salvar a mocinha (*ibid*, p.67).

Por último, na obra *Você é aquilo que ama* (2016), o teólogo James K. Smith também fala sobre a importância das histórias no processo de cativar a imaginação e transformar os indivíduos, tornando as informações ensinadas de mais fácil assimilação e, ainda mais importante, produzindo uma experiência de imaginação. Isto é importante ao compreender a totalidade do ser humano, não só como ser pensante, mas também como um ser dotado de imaginação que pode ser tocado e influenciado pela estética.

Uma coisa é entender a frase “os mortos ressuscitarão”; outra completamente diferente é sentir como isso será, se é verdade que “ele ressuscitou!”. Esse convencimento, porém, ocorre no registro da imaginação (SMITH, 2016, p. 130).

Dessa forma, as histórias têm esse poder de fisgar a imaginação, e “quando nossa imaginação é fisgada, nós somos fisgados. As histórias se infiltram em nós e ali ficam” (COSPER, 2019, p. 22) sendo capazes de produzir mudanças profundas que transformam o rumo da nossa própria história.

### **5.1.3 Por que utilizar histórias como estratégias de Comunicação?**

Antes de qualquer coisa, precisamos entender porque as histórias na área da Comunicação não são compreendidas exclusivamente em seu contexto dramático, isto é,

como uma construção narrativa que apresenta uma sequência de causa e consequência que se apresentam em torno de um conflito vivido por um personagem.

Na obra *Storytelling: Histórias que deixam marcas*, Adilson Xavier introduz o conceito de *storytelling* com três diferentes definições: a pragmática, a pictórica, e a poética<sup>6</sup>, entretanto, acredito que a definição de Antonio Núñez trazida pelo autor esteja mais adequada para os objetivos deste trabalho, sendo compreendida como: “uma ferramenta de comunicação estruturada em uma sequência de acontecimentos que apelam a nossos sentidos e emoções [...] ao expor um conflito, revela uma verdade que aporta sentido a nossas vidas.” (XAVIER, 2015, p. 11). Sendo assim, *storytelling* (ou contar histórias) é uma ferramenta criativa poderosa para a comunicação de mensagens de forma clara e eficiente.

Isso é importante porque sem mensagem não há comunicação. Lucia Santaella apresenta a centralidade da mensagem ao definir comunicação como:

A transmissão de qualquer influência de uma parte de um sistema vivo ou maquinal para uma outra parte, de modo a produzir mudança. O que é transmitido para produzir influência são mensagens, de modo que a comunicação está basicamente na capacidade de gerar e consumir mensagens (SANTAELLA, 2001, p. 22).

Ainda sobre a centralidade da mensagem, na obra *StoryBrand*, Donald Miller argumenta que para a comunicação ser efetiva um aspecto central é a clareza, afinal, como apresentado pelo autor: “quem confunde, perde” (MILLER, 2019, p.11), pois, em um processo comunicacional, o que o emissor diz pode ser diferente do que o receptor ouve e entende como consequência de um ruído na mensagem. Diante disso, ele argumenta que “histórias são a maior arma que temos para combater o ruído, pois organizam as informações de tal forma que as pessoas são compelidas a ouvir” (MILLER, 2019, p.16).

Na mesma obra, ele demonstra que esse poder das histórias é pautado em uma função primordial do cérebro que auxilia o indivíduo a sobreviver e prosperar, baseado no princípio apresentado na hierarquia de necessidade por Abraham Maslow. Segundo o autor, o processamento de informações exige que o cérebro queime calorias, sendo assim, quanto mais

---

<sup>6</sup> XAVIER, 2015, p.10



difícil for para compreender a mensagem, mais energia será gasta, o que vai contra o princípio de sobrevivência. É como se o organismo estivesse programado para classificar e organizar informações, por isso:

Quanto mais simples e previsível a comunicação, mais fácil para o cérebro a absorver. Uma história ajuda, porque é um mecanismo que faz sentido. Essencialmente, as histórias são formadas de modo que colocam tudo em ordem, para que o cérebro não precise trabalhar para entender o que está acontecendo (MILLER, 2019, p. 6).

Além disso, histórias também atuam sobre as emoções dos indivíduos, e essas, por sua vez, também estão ligadas à sobrevivência, sendo capazes de desencadear ações que “comunicam sentimentos para nós mesmos e para outras criaturas, o que torna a vida emocional tão profundamente social quanto individual” (LUPTON, 2022, p. 60).

Como apresentado por Ellen Lupton na obra *O Design como storytelling*, "emoções são mais que sentimentos internos. Elas são respostas ativas e incorporadas a pessoas, lugares e eventos que encontramos no mundo ao nosso redor" (*ibid*, p. 63), produzindo respostas diante de uma mensagem emitida, desencadeando “sentimentos de prazer, desejo, surpresa e confiança” (*ibid*, p. 59). Sendo assim, as histórias são mais do que seu enredo e podem ser compreendidas também como um veículo para a entrega de sentimentos dos mais variados, sendo que quando bem contadas, são como “montanhas-russas emocionais” (THOMPSON, 2017, p. 135).

Outros dois pontos importantes que a estrutura das histórias consegue conciliar são a familiaridade e a originalidade. Como apresentado por Thompson, ao escrever sobre como nascem as tendências no contexto das novas mídias:

A maioria dos consumidores são, ao mesmo tempo, neofílicos, curiosos para descobrirem coisas novas, e profundamente neofóbicos, temendo qualquer coisa que seja nova demais. Os melhores hits foram feitos por artistas que têm o dom de criar instantes de significado ao casar o novo com o antigo, a ansiedade com a compreensão (THOMPSON, 2021, p. 15).

Sobre a familiaridade, o autor apresenta o conceito de livre interação da mente do filósofo Immanuel Kant. Esse conceito diz sobre como o descobrimento de ideias ou histórias atraentes funcionam como gatilho para um diálogo entre a imaginação e o entendimento, funcionando como uma provocação cognitiva, uma promessa de compreensão que envolve os indivíduos que são por ela provocados. Além disso, a familiaridade também é capaz de produzir o que o autor chama de fluência, quando ideias ou produtos são processados mais rapidamente em nossa mente, isto é, são mais facilmente lembrados.

Entretanto, o excesso de familiaridade produz o efeito contrário ao desejado e leva os indivíduos a uma resistência diante da repetição insistente de uma ideia ou mensagem. Por isso, é preciso acrescentar um pouco de originalidade, imprevisibilidade e surpresa ao contar histórias, produzindo uma “tensão seguida de uma libertação catártica” (THOMPSON, 2021, p. 70).

Não se trata meramente da sensação de que alguma coisa é familiar. É um passo além disso, trata-se de algo novo, desafiador ou surpreendente que abre uma porta para a sensação de conforto, significado ou familiaridade. Isso se chama *aha* estético (*ibid*, p. 60).

Como demonstrado pelo autor, os estados de neofilia e neofobia não atuam isoladamente, mas estão em conflito um com o outro, então:

O truque é aprender a emoldurar novas ideias como se fossem ajustes a ideias antigas, mesclar um pouco de fluência com um pouco de distância, para fazer com que seu público veja a familiaridade atrás da surpresa (*ibid*, p. 75).

É por isso que “a maioria das pessoas adora uma contação de história original, contanto que o arco da narrativa remonte às histórias conhecidas e às histórias que queremos contar a nós mesmos” (*ibid*, p. 129). Como apresentado pelo escritor Salman Rushdie, “o homem é o animal contador de histórias, a única criatura na terra que conta histórias a fim de entender que tipo de criatura ele é” (RUSHDIE, 2012, p. 18), isto é, contar (e ouvir) histórias faz parte da natureza humana.

Tomemos por exemplo a nossa relação com filmes e séries assistidos em *streamings*<sup>7</sup>. Segundo dados divulgados pela Netflix<sup>8</sup>, a segunda plataforma de *streaming* mais utilizada no mundo, em 2019 os usuários norte-americanos permaneceram aproximadamente duas horas (2h) por dia na plataforma. Diante disso, é preciso considerar que a cultura dos meios tradicionais e digitais aumentou a exposição dos indivíduos a histórias e que de alguma forma, nós estamos sendo influenciados e moldados por elas, como apresentado por Cosper, “seria um engano pensar que somos racionais o suficiente para superar o poder dessas imagens e histórias” (COSPER, 2019, p. 23).

Essas narrativas diversas que lemos, ouvimos e assistimos “contam com um apelo que pode ser sentido por todos, pois jorram de uma fonte universal do inconsciente compartilhado e refletem preocupações universais” (VOGLER, 2015, p.43). Christopher Vogler, inspirado pelo monomito de Joseph Campbell e os arquétipos de Carl Jung, escreve em sua obra *A Jornada do Escritor* a importância da identificação do público com os personagens, em especial com a jornada vivida pelo herói:

O objetivo de uma boa narrativa é levar o público a desejar com o herói. Histórias fazem isso através do processo de “identificação” ao deixar o herói simpático, vítima de uma infelicidade ou de um erro compreensível de julgamento [...] Os desejos dos heróis são um forte ponto de identificação para muitas pessoas, pois todos temos desejos e vontades que acalentamos em segredo (VOGLER, 2015, p. 384).

E assim, somos encantados e cativados por essas histórias, como apresentado pelo empresário de mídia David Rose em sua obra *Enchanted objects: design, human desire, and the internet of things*:

O último degrau da escada do encantamento é criar ou aproveitar uma história que encantará o usuário. “Por que uma história?” Todos nós pensamos em nossas vidas como histórias, cada uma com um personagem principal (nós), um tema e um enredo (até agora interessante, mas ainda incompleto). Nós também adoramos ouvir histórias sobre outras pessoas e até sobre outras coisas. As histórias nos tocam em nossa curiosidade - “O

---

<sup>7</sup> “*Streaming* é a tecnologia instantânea que permite assistir a vídeos e escutar música sem a necessidade de download. Ou seja, a transmissão de dados de áudio ou vídeo é feita em tempo real do servidor para o dispositivo”. (FIRMINO, Jonathan; FARIA, Alicia, 2023, n.p)

<sup>8</sup> TRUelist. Netflix statistics. [truelist.co](https://truelist.co/blog/netflix-statistics/), 2021. Disponível em: <https://truelist.co/blog/netflix-statistics/>. Acesso: 03 de janeiro de 2023.

que acontecerá em seguida?” - e em nossas emoções: “O que eu faria nessa situação?”. As histórias têm um poder especial de envolver e, se envolvem o bastante, de provocar empatia e encantamento (ROSE, 2014 *apud* SMITH, 2016, p. 133).

Assim, para muito além de entretenimento ou gosto pessoal, nós contamos histórias porque elas fazem sentido (logicamente), elas fazem sentir (emocionalmente) e elas dão sentido (teleologicamente<sup>9</sup>). De forma geral, a estrutura de começo, meio e fim não é básica só para escrever histórias, mas faz parte da vida e das diferentes situações e processos que nos movem e nos mudam.

#### 5.1.4 Estruturas importantes para escrever uma história

No século XX, Joseph Campbell propôs em seu livro *O herói de mil faces* (2007) a existência de um mito universal por trás das histórias da humanidade que é reproduzido desde a antiguidade, também conhecido como monomito. Na obra, ele apresenta a figura do herói em uma jornada rumo ao desconhecido e os desafios enfrentados por este herói no decorrer de diferentes estágios, sendo assim, um dos primeiros estudiosos a propor uma estrutura comum por trás das histórias que contamos.

A contribuição de Joseph Campbell à caixa de ferramentas foi reunir essas ideias, reconhecê-las, articulá-las, nomeá-las e organizá-las [...] *O herói de mil faces* é sua declaração do tema mais persistente na tradição oral e da literatura escrita: o mito do herói. Em seu estudo dos mitos mundiais do herói, Campbell descobriu que eles basicamente são a mesma história, recontada *ad infinitum* em variações ilimitadas (VOGLER, 2015, p. 42).

A partir disso, diversos autores adaptaram essa estrutura, remontando as possibilidades da Jornada do Herói e aplicando-a aos mais diferentes contextos, como por exemplo, em *branding*, no design, e claro, no desenvolvimento de histórias, sejam para ser lidas, assistidas ou ouvidas. Enquanto a Jornada do Herói no monomito de Joseph Campbell apresenta 19 estágios agrupados em 3 partes, na *Jornada do Escritor* de Christopher Vogler, roteirista e escritor de Hollywood, ela se reconfigura em 12 estágios, também agrupados em 3 partes (Figura 1).

---

<sup>9</sup> Na filosofia a teleologia relaciona algo com seu efeito final, seu propósito, sua finalidade.

Figura 1 - Comparativo Jornada do Escritor e O herói de mil faces

| <i>A Jornada do Escritor</i>   | <i>O herói de mil faces</i>   |
|--------------------------------|---|
| <b>PRIMEIRO ATO</b>            | <b>PARTIDA, SEPARAÇÃO</b>   |
| Mundo Comum                    | Mundo Cotidiano   |
| Chamado à Aventura             | Chamado à Aventura  |
| Recusa do Chamado              | Recusa do Chamado   |
| Encontro com o Mentor          | O Auxílio Sobrenatural  |
| Travessia do Primeiro Limiar   | A Passagem do Primeiro Limiar   |
|                                | O Ventre da Baleia  |
| <b>SEGUNDO ATO</b>             | <b>DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO</b>   |
| Provas, Aliados e Inimigos     | O Caminho de Provas   |
| Aproximação da Caverna Secreta |   |
| Provação                       | O Encontro com a Deusa<br>A Mulher como Tentação<br>Sintonia com o Pai                                |
|                                | A Apoteose  |
| Recompensa                     | A Bênção Última   |
| <b>TERCEIRO ATO</b>            | <b>RETORNO</b>  |
| O Caminho de Volta             | A Recusa do Retorno<br>A Fuga Mágica<br>Resgate com Auxílio Externo<br>Travessia do Limiar<br>Retorno |
| Ressurreição                   | Senhor de Dois Mundos   |
| Retorno com o Elixir           | Liberdade para Viver  |

Fonte: Vogler, 2015, p. 44

Como apresentado por Vogler, a história de um herói é sempre uma jornada que envolve o abandono de um ambiente confortável para embarcar na aventura de um mundo desconhecido, podendo ser uma jornada exterior, interior ou ambas (VOGLER, 2015, p. 45) que se desenvolve durante três atos: Separação, Iniciação e Retorno. Sua estrutura pode ser resumida em:

Heróis são introduzidos no *mundo comum*, onde recebem o *chamado à aventura*. Ficam *relutantes* no início e *recusam o chamado*, mas são incentivados por um *mentor* a *cruzar o primeiro limiar*, e entram no Mundo Especial, onde encontram *provas, aliados e inimigos*. *Aproximam-se da*

*caverna secreta*, cruzando um segundo limiar onde passam pela *provação*. Tomam posse da *recompensa* e são perseguidos no *caminho de volta* ao Mundo Comum. Cruzam o terceiro limiar, vivenciam uma *ressurreição* e são transformados pela experiência. *Retornam com o elixir*, uma benção ou tesouro para beneficiar o Mundo Comum (*ibid*, p. 57 e 58).

Sendo que, esta estrutura deve ser desenvolvida e detalhada de forma a criar uma nova história, e pode sofrer alterações de acordo com o desejo e o propósito do escritor que acrescenta, exclui ou transforma a ordem dos acontecimentos.

Ao retomar a obra de Campbell e o monomito, o autor Derek Thompson (2018) aponta que os três ingredientes primários dessas histórias são: a inspiração que vem por meio do crescimento do personagem ao longo da jornada, a capacidade de se relacionar com o tema e o personagem, visto que o público projeta-se na história, e o suspense gerado por ela como ingrediente que mantém o público ansioso e alerta.

Nesse sentido, como apresentado na obra *Da criação ao roteiro*, uma história não existe sem os dois elementos básicos que compõem o drama: o personagem e o conflito. Isso é evidenciado, por exemplo, na estrutura mínima de uma história, a *logline*, que é composta por uma descrição simples do protagonista (o personagem principal), seu objetivo dramático reduzido e a força antagonista ou incidente do enredo (COMPARATO, 2018).

Num drama básico apresentamos o problema, desenvolvemos esse problema de acordo com o tipo de personagem que escolhemos e finalmente criamos a solução. Em cada uma dessas etapas a personagem atuará e gerará conflitos: entrará em conflito perante o problema, terá mais conflitos ao procurar a solução e chegará ao final por meio do conflito (*ibid*, p. 132).

Sendo que, para o conflito atrair o público, ele conta com duas qualidades essenciais: correspondência e motivação. A primeira se dá quando o problema do personagem “surge” também na figura do espectador, e a segunda é compreendida como a razão de ser do problema, por meio da qual é estabelecida a cumplicidade, de forma que o público seja capaz de se identificar com a história e perceber que o problema que o personagem enfrenta também poderia ser seu (COMPARATO, 2018). Mas quem é esse personagem?

Na mesma obra, ao trazer fundamentos teóricos por trás da construção de um personagem e exercícios para colocá-las em prática, Comparato escreve que um bom

personagem é aquele que demonstra sua densidade humana por meio da complexidade e das suas contradições de forma que ele pareça verossímil e real.

Uma personagem tem de possuir todos os valores que se consideram universais (morais, éticos, religiosos, afetivos, políticos etc.) e também os chamados pessoais, que apenas têm significado naquela personagem específica (obsessão pelo trabalho, mania de ordem, falsa eficiência, manipulação etc.) (COMPARATO, 2018, p. 108).

Assim, para que este personagem esteja pronto para viver uma história é necessário desenvolver suas características físicas, sociais e psicológicas, compreender sua forma de pensar, agir e falar, além de observar sua capacidade de transformação interna e externa ao longo do enredo deixando claro o que está em jogo ao enfrentar o conflito.

Outrossim, a construção de um argumento ou sinopse, isto é, o texto escrito para ser lido que conta com desenvolvimento dos personagens e do conflito matriz que especifique de maneira clara e concreta os acontecimentos da história, precisa trazer aspectos além do o que (o acontecimento principal). O argumento é composto também pelo “quando (a temporalidade), onde (a localização), quem (os personagens) e, finalmente qual (a história ou construção dramática)” (COMPARATO, 2018, p. 100), de forma que seja construído um contexto de mundo no qual o personagem vive, se move e existe.

A partir dos conhecimentos adquiridos sobre as estruturas que auxiliam no processo de escrita de uma história como a Jornada do Herói, o desenvolvimento dos personagens, os conflitos enfrentados e a criação de um argumento, podemos partir então para o pensamento sobre a plataforma (ou meio) suporte onde a narrativa produto dessa pesquisa será apresentada.

## 5.2. Sobre Narrativa Transmídia

### 5.2.1 Por que transmídia?

Atualmente, vivemos em uma era de colisão entre as mídias tradicionais (jornal, rádio e televisão) e as mídias digitais (comunicação feita através da internet) que coexistem e aumentam as possibilidades para a propagação de uma mensagem. Essas mídias permitem também a propagação de diversas histórias em diferentes formatos: contos, livros, filmes, séries, radionovelas, *podcasts*, webséries, jogos, entre tantas outras possibilidades. Sendo assim, para contar uma história é necessário tomar uma decisão muito importante: em que mídia<sup>10</sup> essa história será contada?

Isto é importante porque a mídia escolhida impacta na forma que a história é apresentada. Essa ideia já era defendida antes do surgimento da internet, no século XX, pelo teórico de comunicação Marshall McLuhan em sua tese central de que o meio é a mensagem<sup>11</sup>, sendo a escolha do meio um fator determinante para a comunicação que em última análise, a partir de suas características específicas, de estrutura e funcionamento, tem o poder de determinar as peculiaridades das mensagens que emite (COHN, 1987), o que pode ser ainda mais presente nessa era de convergência das mídias:

Internet não é um simples canal e conteúdo não representa apenas posts customizados em redes sociais. É uma ruptura de pensamento, um *mindset* diferente, porque a questão não é tecnológica, mas cultural, diria McLuhan. Seguindo a ideia, o meio é a mensagem, porque também representa conteúdo, com enorme potencial de ludicidade, de cognição e sinestesia. Estimula a experiência sensorial, sentido que se associa a outro sentido, explorado pela extensão das sensações (PADRON, 2017, n.p).

Dessa maneira, a escrita de um conto, um romance ou um roteiro se dará de forma completamente diferente, ainda que os personagens e os conflitos apresentados sejam os mesmos, e ainda, a experiência de recepção pelo público será diferente a depender do meio que esta será veiculada.

---

<sup>10</sup> Segundo o dicionário *Oxford Language* o significado de mídia é: todo suporte de difusão da informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens.

<sup>11</sup> Nome homônimo do livro publicado pelo autor em 1967 escrito em coautoria com Quentin Fiore.



Nesse sentido, Henry Jenkins explica o conceito de convergência como o “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídias, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2009, p. 30), sendo uma transformação cultural na forma de consumirmos conteúdos de mídia dispersos. Por isso, por que se deter em um único meio se podemos fazer uso de diferentes tecnologias para transmitir um conteúdo que assume formas distintas?

É assim que surge o que chamamos de narrativa transmídia, quando uma história perpassa diferentes plataformas de mídia, com cada novo elemento contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo, sendo que cada meio é aproveitado de acordo com suas características particulares para melhor apresentar os desdobramentos da narrativa (JENKINS, 2009). Por conseguinte, cada mídia se torna um ponto de acesso para a história, permitindo um maior nível de compreensão por meio de revelações e motivando o consumo do público que se percebe envolvido nesse fluxo de conteúdos que se complementam e se expandem (*ibid*). Como apresentado por Adilson Xavier, a comunicação transmídia pode ser compreendida a partir de algumas características principais, são elas:

Envolvimento de várias mídias em um sistema integrado; disponibilização de conteúdo em diferentes plataformas, possibilitando sua fruição de forma independente, heterogênea e assimétrica; contar não necessariamente a mesma história, mas expor o mesmo tema em ângulos variados; conceder uma parte da autoria ao público, gerando identificação e pertinência que resultem, no maior grau possível, em um senso de corresponsabilidade entre emissor e receptor pelo desenrolar da história (XAVIER, 2015, p. 157).

Dessa forma, a comunicação transmídia permite um grau de imersão maior dentro do universo da narrativa, visto que a convergência também dá ao receptor um papel ativo ao assumir o controle das mídias e decidir como ele navegará nos possíveis caminhos propostos (JENKINS, 2009). Portanto, é imprescindível que as obras desenvolvidas carreguem em si elementos suficientes para que o público seja capaz de reconhecer, à primeira vista, que elas pertencem ao mesmo universo ficcional, sem esgotar ou explorar completamente este universo em uma única obra ou mídia (*ibid*).

Ademais, esse processo ressalta o aspecto da identificação do público com a história, fator este muito importante para o sucesso de uma história, como demonstrado anteriormente,

mas dessa vez expresso além da própria narrativa. Isso aumenta o engajamento com a experiência criada e também constrói um relacionamento mais profundo entre o público e o universo:

Mais adiante, as pessoas vão querer se aprofundar naquilo de que gostam, em vez de experimentar amostras de várias coisas. Se existe algo que eu adoro, quero que seja maior do que apenas duas horas no cinema, ou a experiência de uma hora semanal na TV. Quero um aprofundamento do universo. [...] Quero participar. Acabei de ser apresentado ao universo de um filme e quero chegar lá, explorá-lo. Você precisa dessa ligação ao universo para tornar a experiência estimulante (JENKINS, 2009, p. 151).

Além disso, ao lembrar a história primeira que queremos contar, chamando a atenção para o evangelho de Jesus e a narrativa bíblica, o próprio autor Henry Jenkins (2009) reconhece que por mais experimental e inovador que pareça, a narrativa transmídia já era um artifício usado na Idade Média pela Igreja Católica. As representações, principalmente sobre a vida de Jesus, estavam presentes nos vitrais, pinturas, esculturas e músicas, fazendo eco à narrativa bíblica e perpassando os múltiplos níveis da cultura para ensinar o público que na maioria das vezes era iletrado, tornando a mensagem do evangelho mais acessível.

E se a questão antes era levá-la àqueles que, ainda que interessados, não tinham capacidade de compreendê-la, hoje o desafio é chamar a atenção de pessoas que a princípio não se interessam em ouvi-la, seja pelo excesso de repetição, como já mencionado anteriormente, ou pela falta de contextualização cultural do evangelismo, adaptando a forma, sem abrir mão da mensagem. Nesse sentido, o autor também aborda sobre a importância do diálogo com a cultura, citando, por exemplo, o movimento de discernimento que se aproveita da intertextualidade para fazer conexões entre produtos culturais e os ensinamentos cristãos.

De acordo com o supracitado, fica claro que a narrativa transmídia faz uso de diferentes mídias para produzir diferentes conteúdos que fazem parte do mesmo universo ficcional, sendo concomitantemente, um dispositivo de experimentação criativa que não tem necessariamente por objetivo encerrar a história e sim aprofundá-la. Além disso, a transmídia extrapola a própria história e se torna ela mesma uma experiência imersiva e participativa para o público que tem mais autonomia, podendo decidir os caminhos tomados e o nível de aprofundamento que irá chegar na medida que se vê atraído pelos conteúdos criados.

### 5.2.2 Mídias e Público-Alvo

Ao levar em consideração os aspectos apontados anteriormente, a história resultado dessa pesquisa será uma narrativa transmídia, que contará com diferentes conteúdos nas seguintes plataformas digitais: *Instagram*, *Youtube* e uma página na *web*. Sendo assim, serão explorados diferentes formatos: publicações, stories e reels (no *Instagram*), um episódio de *podcast*, um mini documentário (no *Youtube*) e um conto de ficção (no *site*) que será o fio condutor da narrativa. Nesse tópico, será feita uma análise das mídias e sua relação com o público jovem, enquanto a descrição detalhada de cada conteúdo da narrativa transmídia será apresentada mais à frente.

A decisão de fazer a comunicação transmídia, principalmente no meio digital, vai ao encontro da realidade do público-alvo do presente trabalho: os jovens. Segundo dados apontados no relatório global sobre as mídias digitais, “*DIGITAL 2023: GLOBAL OVERVIEW REPORT*”<sup>12</sup>, jovens entre 16 e 24 anos passam cerca de 7h diárias na internet e os *sites* e apps mais acessados (dentre todas as faixas etárias) são os de mensagens, redes sociais e portais da *web*.

A mesma pesquisa mostra também dados sobre as redes sociais, onde os jovens de 16 a 24 anos são os usuários mais ativos com cerca de 3h diárias, representando também a faixa etária mais presente nas redes, sendo o *Instagram* a mais utilizada. Dentre os aplicativos de entretenimento em vídeo, o mais utilizado globalmente é o *Youtube* e no ranking global, quando o assunto é entretenimento em áudio, o Brasil é o país com a maior porcentagem de ouvintes semanais de *podcast* no mundo, com 42,9%.

Ademais, a decisão também leva em consideração dois aspectos importantes: o alcance e a acessibilidade. Primeiramente, o ambiente digital permite que qualquer pessoa que utilize a internet tenha acesso ao conteúdo disponibilizado nas diferentes mídias, um alcance que corresponde a 84,3% da população brasileira<sup>13</sup>. Assim, diferentes pessoas, em diferentes lugares, em diferentes contextos poderão conhecer toda a narrativa contando com apenas dois

---

<sup>12</sup> DATAREPORTAL. DIGITAL 2023: GLOBAL OVERVIEW REPORT. DATAREPORTAL, 2023. Disponível em:

<[https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report?utm\\_campaign=Digital\\_2023&utm\\_content=Article\\_Hyperlink&utm\\_medium=Article&utm\\_source=DataReportal](https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report?utm_campaign=Digital_2023&utm_content=Article_Hyperlink&utm_medium=Article&utm_source=DataReportal)>. Acesso: 10 de outubro de 2023.

<sup>13</sup> *ibid.*

recursos: acesso à internet e a um dispositivo que faça a conexão, sendo que 79,5% dos brasileiros conectam-se via computador *desktop* e 97,1% via celular<sup>14</sup>.

Figura 2 - Ficha de persona

**FICHA DE PERSONA + CENÁRIO**

| <b>NOME</b>  | <b>DESCRIÇÃO</b>  |
|--|---|
| Escolha um nome fácil de lembrar.  | Escolha um traço, como O Acumulador, A Exploradora, ou O Fazedor. |
| <b>VIDA PREGRESSA</b>  |   |
| Liste características e experiências, como escolaridade, nacionalidade, histórico profissional, hobbies e vida familiar. |   |
| <b>RECURSOS</b>  |   |
| A persona é especialista ou iniciante? Que capacidades ou recursos a persona possui, e que obstáculos ela enfrenta?      |   |
| <b>EMOÇÕES</b>   |   |
| Como a persona se sente em relação ao desafio? Ansiosa ou confiante, excitada ou entediada?                              |   |
| <b>OBJETIVOS</b>   |   |
| Que ação a persona quer completar?   |   |
| <b>CENÁRIO</b>   |   |
| Escreva e/ou desenhe um cenário mostrando como a persona realiza seu objetivo.   |   |

FICHA DE PERSONA inspirada em "The Persona Core Poster", Creative Companion (5 maio 2011), <https://creativecompanion.wordpress.com/2011/05/05/the-persona-core-poster/>. Creative Commons Attribution Share-Alike.

Fonte: LUPTON, 2022.

Diante desses dados, uma pergunta que pode surgir é: Quem são esses jovens que utilizarão a plataforma? Uma forma de responder essa pergunta para embasar as decisões tomadas no processo criativo, de forma a entender a realidade do usuário e gerar empatia, envolve o desenvolvimento de personas, uma representação fictícia do usuário. Como apresentado por Ellen Lupton em *O Design como Storytelling*:

<sup>14</sup> DATAREPORTAL. DIGITAL 2023: GLOBAL OVERVIEW REPORT. DATAREPORTAL, 2023. Disponível em:

<[https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report?utm\\_campaign=Digital\\_2023&utm\\_content=Article\\_Hyperlink&utm\\_medium=Article&utm\\_source=DataReportal](https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report?utm_campaign=Digital_2023&utm_content=Article_Hyperlink&utm_medium=Article&utm_source=DataReportal)>. Acesso: 10 de outubro de 2023.

As equipes de design usam personas para imaginar como pessoas diferentes, com desejos e capacidades diferentes, experimentarão sua ferramenta ou serviço. As características de uma persona podem incluir dados demográficos gerais (como gênero, idade e renda) e hábitos e interesses específicos [...] As personas mais valiosas baseiam-se na observação de pessoas reais. Personas são protagonistas em cenários ou enredos, histórias curtas construídas ao redor de um objetivo específico (2022, p. 90).

Ainda na mesma obra, Lupton apresenta elementos importantes na construção de uma persona (Figura 2), como por exemplo suas características, contexto e necessidades. Dessa forma, entendendo a importância de conduzir o processo criativo com foco na experiência do usuário, foram definidas 3 personas para o projeto, utilizando a ferramenta apresentada na Figura 2.

1. Gabriela, a mensageira:

Gabriela tem 21 anos, é cristã e estuda em uma faculdade particular. Quando tinha 15 anos ela se converteu e tornou-se cristã protestante apesar dessa não ser a fé compartilhada por sua família. Ela gostaria de compartilhar mais sobre a Bíblia com as pessoas que conhece, mas não sabe muito bem como fazer e tem medo de como elas podem reagir. Então, ela encontra Sopro e utiliza a plataforma como uma forma de iniciar conversas sobre sua fé e compartilhar de forma leve sobre a esperança que encontrou em Jesus.

2. Natan, o reflexivo:

Natan tem 16 anos, está no Ensino Médio em uma escola particular e ainda não tem nenhuma convicção específica com relação à fé. Gosta muito de cultura pop e seu hobby preferido é assistir filmes e séries por gostar muito de histórias. Ele às vezes se sente incomodado por não saber responder perguntas como “O que acontece depois da morte?” e “Qual o propósito da vida?”. Um dia, ele recebe de um primo o *link* que o conecta a Sopro e ao ler a história e acessar os conteúdos da plataforma ele passa a refletir mais sobre as questões da fé e pede ajuda ao seu primo para entender mais sobre quais respostas a Bíblia dá para as dúvidas que o incomodam.

3. Morgana, a militante:

Morgana tem 23 anos, é agnóstica e estuda em uma universidade pública. Quando criança, sua avó a levava para a igreja, mas aos poucos ela foi se afastando desse

contexto por não concordar com as coisas que eram ditas. Hoje, é muito apegada às suas convicções ideológicas e gosta de conversar com os outros sobre isso. Um dia na faculdade, um garoto pergunta se pode lhe contar uma história e apresenta o conteúdo de Sopro. Depois da história eles conversam mais sobre assuntos da fé e Morgana tem a oportunidade de compartilhar suas experiências e também ouvir as do garoto. Apesar de não partilharem da mesma forma de ver o mundo, eles têm uma conversa agradável e respeitosa e posteriormente, movida por curiosidade, Morgana acessa o *site* para terminar de ver os conteúdos da história.

A partir dessas informações, é possível compreender melhor os diferentes tipos de pessoas que utilizarão a plataforma e também os diferentes contextos nos quais elas conhecerão Sopro, seja como alguém que busca ativamente estratégias para compartilhar sobre sua fé ou como alguém que é convidado para refletir sobre o assunto, seja no contexto presencial ou digital.

De acordo com o supracitado, compreende-se o *storytelling* como uma ferramenta de comunicação poderosa que vai de encontro a aspectos racionais, emocionais e criativos através da contação de histórias, que pode ser realizada por meio de diferente mídias, tornando o processo mais participativo e descentralizado fluindo através dos diferentes conteúdos produzidos. Outrossim, é possível observar que a contação de histórias dentro do contexto religioso da fé cristã aparece tanto como ferramenta de ensino quanto de propagação do evangelho de Jesus Cristo. Dessa maneira, como resultado da pesquisa será desenvolvida uma história fictícia com o objetivo de compartilhar a mensagem de esperança apresentada na Bíblia e promover diálogos sobre a fé junto ao público jovem (entre 16 e 24 anos). Sendo assim, após compreender todos os aspectos teóricos, podemos então partir para a execução do projeto de nome “Sopro: uma história sobre a brevidade da vida”.

## 6. PRODUTO FINAL

O presente capítulo apresenta o processo criativo que resultou no produto proposto, executado a partir dos conhecimentos adquiridos através da bibliografia já citada: uma narrativa transmídia. Inicialmente, foi feita uma busca de referências que pudessem contribuir para o desenvolvimento do projeto de acordo com o tema, o objetivo final e a experiência do usuário com a plataforma. Para o desenvolvimento de cada uma das mídias foi necessária a criação de um conceito criativo perpassando aspectos semânticos, estéticos, sonoros e visuais. Então, a partir das ferramentas de escrita apresentadas nas obras *Jornada do Escritor* de Christopher Vogler e *Da criação ao roteiro* de Doc Comparato foi desenvolvido um conto, fio condutor da presente narrativa transmídia, que teve desdobramentos em outras mídias: uma série de publicações no *Instagram*, um episódio de *podcast* e um documentário.

### 6.1 Temática e referências principais

O produto consiste no desenvolvimento de uma narrativa transmídia utilizada em abordagens de evangelismo, sendo uma ponte para iniciar conversas sobre fé. A ideia é criar uma narrativa onde o indivíduo pode tomar decisões que direcionam a história do personagem, sendo um processo participativo, entretanto, independente do percurso escolhido, o final da história será o mesmo: a morte do personagem. Dessa forma, a história tem como tema principal a brevidade da vida, e por meio dela é possível trazer à tona diálogos sobre a inevitabilidade da morte e a partir disso apontar para a mensagem do evangelho: a vitória do Cristo ressurreto<sup>15</sup> sobre a morte e a esperança da ressurreição para todo aquele que nele crê.

Como principal referência temática, foi realizada a leitura do livro bíblico de *Eclesiastes*, tradicionalmente atribuído ao Rei Salomão<sup>16</sup>, conhecido na narrativa bíblica por

---

<sup>15</sup> Mesmo significado de “que ressuscitou” ou “que retornou à vida”.

<sup>16</sup> Introdução ao livro de Eclesiastes. In: BÍBLIA. Português. Bíblia de Estudo de Genebra. Tradução de João Ferreira de Almeida. Edição Revista e Ampliada: 2. ed. Barueri, SP: Sociedade Bíblica do Brasil; São Paulo: Cultura Cristã, 2009, p. 854.

sua grande sabedoria, reconhecido também como autor do livro de Provérbios. Em Eclesiastes, ele investiga o sentido da vida, as contradições e complexidades da realidade que vivenciamos, abordando temas cotidianos como o trabalho, a diversão, as relações interpessoais e também temas existenciais como a passagem do tempo, a inevitabilidade da morte e a falta de controle diante da vida.

Nesse contexto, o autor demonstra suas inquietações principalmente diante do sentido da vida, a morte e a efemeridade das coisas que tanto nos esforçamos para alcançar, afirmando repetidas vezes que tudo é vaidade, é como correr atrás do vento. Entretanto, em sua busca por sentido e significado, ele encontra conforto diante das dificuldades da vida ao lembrar-se do destino eterno dos homens, sendo capaz de desfrutá-la como um dom (ou presente) de Deus, que está no controle de todas as coisas, demonstrando a importância do temor e da obediência ao Senhor. Assim, ele reconhece que ainda que a vida seja breve e os seus acontecimentos sejam incertos, existe um tempo determinado para todas as coisas e todas elas estão sujeitas à vontade de Deus.

Pelo caráter filosófico e reflexivo do livro, para sua melhor compreensão foi realizada a leitura da obra *Isto é Filtro Solar* (2020), escrita pelo teólogo, pastor e bacharel em Comunicação, Emílio Garófalo, que propõe um estudo ao longo dos 12 capítulos de Eclesiastes. Assim, ambos os livros ajudaram a definir como seria abordado o tema da brevidade da vida, em um tom que atravessa a melancolia, a reflexão e a esperança. Além disso, também foram consultadas as obras do autor cristão Nathan D. Wilson, *Notas da Xicara Maluca* (2017) e *Morrer de tanto viver* (2018), nas quais ele escreve de forma poética e descontraída a partir de uma perspectiva que enxerga a vida humana como uma história que Deus está escrevendo e, nesse sentido, cada dia vivido tem um reflexo na eternidade, sendo o mundo o palco da história e os homens os seus personagens.

Como demonstrado anteriormente, a ressurreição de Jesus é um princípio fundamental da fé cristã e por isso, ao abordar na história a temática da brevidade da vida e enfrentar a inevitabilidade da morte, isso pode conduzir posteriormente a um diálogo sobre a perspectiva individual de cada um: Como enxergamos a morte? Pensar sobre ela é algo que nos dá medo? Se a morte é uma realidade inevitável, o que nos motiva a viver nossos dias comuns? Essas perguntas que surgem a partir das reflexões dos livros citados acima são uma forma de



compreender melhor o pensamento do outro e sua perspectiva individual sobre a vida e a morte antes de compartilharmos sobre a perspectiva bíblica sobre a vida, a morte e a eternidade.

Dentro da perspectiva cristã evangélica, que tem a Bíblia como fundamento, a morte é uma realidade inevitável que ocorre como uma consequência direta do pecado da humanidade, entretanto, Deus em sua misericórdia e graça entrega o seu Filho (sendo ele o próprio Deus encarnado) como um sacrifício no lugar dos pecadores, para que então, eles pudessem ter a vida eterna por meio da fé em Jesus. Assim, a morte é ressignificada, e o que era símbolo de separação torna-se um meio de encontro para uma nova vida junto com Deus, e a vida terrena, ainda que breve, pode ser vivida de forma abundante, compreendendo que Deus está no controle de todas as coisas e todo trabalho e esforço humano tem reflexos eternos, trazendo assim um forte senso de propósito e sentido para a vida.

Contudo, é importante ressaltar que o desenvolvimento realizado a partir dessa pesquisa não tem por objetivo ser uma história cristã ou “gospel”, associada ao ambiente cultural de consumo cristão evangélico, mas sim uma história que como qualquer outra tem a capacidade de tocar em aspectos profundos, gerar conexão com os indivíduos e promover boas reflexões. Outrossim, esse “solo comum” da existência humana compartilhado por todo ser que nasce, vive e morre, pode servir como uma ponte ao promover conversas intencionais sobre fé e esperança que acontecerão após a leitura da história.<sup>17</sup>

Definido o tema e o objetivo da narrativa, passamos à definição do gênero: uma ficção científica. Segundo Doc Comparato (2018), ficção é uma palavra derivada do latim que significa o ato ou resultado de criar uma imagem, de compor, modelar ou inventar alguma coisa, e nesse caso, usando um contexto imaginativo do futuro relacionado com a ciência e a tecnologia. Desse modo, considerando os aspectos de identificação e verossimilhança, é importante que o público sinta uma aproximação e uma relação com o que é compreendido por normal da vida cotidiana e a nova realidade criada. Entretanto, também faz-se necessário a existência de um conflito que move a história e faz da morte uma situação iminente e inevitável, algo que perturba o que conhecemos por comum.

---

<sup>17</sup> Por exemplo, *As Crônicas de Nárnia* do escritor C.S. Lewis, livros de fantasia que contam sobre criaturas fantásticas, aventuras e batalhas entre o bem e o mal e por meio de sua narrativa permite paralelos e analogias com personagens, histórias e princípios bíblicos.

Por isso, foi escolhido o sub gênero *New Wave*<sup>18</sup> de ficção científica que é categorizado assim por ter tramas que enfocam mais nos dramas e conflitos humanos, deixando em segundo plano os detalhes científicos e tecnológicos do universo criado. Nesse contexto, as duas principais referências foram o filme *O Preço do Amanhã* (2011) e o livro *Starters* (2012), como ambas as obras retratam contextos em que algo aconteceu e mudou completamente a realidade humana, sendo que esse algo não é evidenciado ou aprofundado, apenas é tido como um fato certo que determina o contexto de toda a história.

Por último, nesse processo de criação inicial do conceito da história foi necessário decidir em que mídia ela seria contada, visto que como demonstrado anteriormente, essa decisão impacta na mensagem transmitida. Inicialmente, a proposta era produzir cartas interativas que contariam uma história por meio de imagens e em determinados momentos permitiriam que o ouvinte escolhesse opções que levariam a cartas com diferentes possibilidades da história.

Figuras 3 e 4 - Ferramentas evangelísticas da Cru Brasil



Fonte: Loja Cru Brasil.

<sup>18</sup> Subgêneros da Ficção Científica. [bpp.gov.br](http://bpp.gov.br), [s. d]. Disponível em: <<https://www.bpp.pr.gov.br/Candido/Pagina/Capa-Subgeneros-da-Ficcao-Cientifica>>. Acesso em: 02 de dezembro de 2023.

Ao pesquisar por recursos semelhantes, encontrei na loja da Cru Brasil, ministério cristão voltado para o ambiente universitário, uma série de ferramentas para abordagens de evangelismo como o “*Conecta*” (Figura 3) e o “*Perspectivas*” (Figura 4) que têm um objetivo similar de promover conversas espirituais sem, entretanto, contar uma história específica com drama, personagens e conflito. No entanto, executar o produto a partir de um material impresso limitaria o acesso de outras pessoas à história, além de também haver uma limitação financeira para confeccioná-lo e distribuí-lo.

Dessa forma, apesar de gostar muito do resultado final de um material impresso, optei pelo ambiente digital como forma de aumentar o alcance da história e permitir que outras pessoas tenham acesso a ela. Por já ter tido a experiência de criar publicações digitais por meio do *Instagram* durante a graduação na disciplina Laboratório de Publicidade<sup>19</sup>, e também ter um perfil pessoal voltado para produções artísticas na mesma rede social<sup>20</sup>, decidi me desafiar em um novo ambiente digital: uma página na *web*, ou seja, um *site*. Além do caráter experimental e de desenvolvimento pessoal, a escolha foi feita por compreender que em suas essência o *site* é uma plataforma única que permite trabalhar com páginas interligadas, organizá-las e *linkar* diferentes conteúdos, criando um espaço que permite a livre navegação do usuário muito propício para a proposta transmídia do projeto.

Então, na pesquisa por similares encontrei duas principais referências: o *site* resultado do Trabalho de Conclusão de Curso “*100 esquinas: mapeando Brasília através de narrativas e personagens*”<sup>21</sup>, do estudante Adalberto Fortes Sampaio Neto orientado pela Professora Dr<sup>a</sup> Priscila Monteiro Borges, e o *site* projeto da disciplina Laboratório de Publicidade (2020.1) “*Ilha das Incertezas*”<sup>22</sup>, executado pela turma e orientado pelos professores Carina Flexor, Luciano Mendes, Suelen Valente e Wagner Rizzo, ambos os projetos desenvolvidos por alunos do Departamento de Audiovisual e Publicidade na Universidade de Brasília.

O primeiro projeto foi utilizado principalmente como referência estética, por trabalhar com colagens (Figura 5), forma gráfica com a qual tenho bastante afinidade e acho uma ótima possibilidade de exploração imagética, e também pela estrutura de leitura dos diferentes

---

<sup>19</sup> Conheça o perfil @olhomagico.o ou acesse o link: <<https://www.instagram.com/olhomagico.o/>>

<sup>20</sup> Conheça o perfil @aluzcria ou acesse o link: <<https://www.instagram.com/aluzcria/>>

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://100-esquinas.webflow.io/>>

<sup>22</sup> Disponível em: <<https://sites.google.com/view/ilhadasinertezas/>>

contos escritos pelo autor. Já o segundo, foi utilizado pensando na possibilidade de uso do transmídia ao *linkar* várias mídias (áudios, peças gráficas, publicações de blog etc) em um único *site* e também pela página “caça ao desconhecido” que conta uma história interativa com diferentes possibilidades de navegabilidade (Figura 6 e 7).

Figura 5 - Site 100 esquinas (versão mobile)



Madalena carregava dentro de si todas as chuvas que faltavam para inundar as represas e acabar com a seca do sertão. Era uma pena que não conseguia chorar. Antes de se mudar pra Brasília, quando ainda tinha um quintal, costumava coroar sua cabeça com a boca de uma mangueira e despejar água sobre seu cenho. Suas lágrimas falsas eram acompanhadas de gritos ou risadas, improvisos absurdos ou monólogos ensaiados.

A melhor amiga lacrimejava ao bocejar, mas ela não conseguia derramar uma lágrima nem quando batia o dedinho do pé numa quina qualquer. Sempre andava com um colírio na mochila para aliviar a secura dos olhos e um rolo de papel higiênico para estancar o sangramento do nariz. Sentia que seu corpo podia derreter ou virar pó antes que conseguisse chorar.

Um dia pensou em se afogar no **Paranoá** e imaginou a manchete do jornal. "Moça se liquefaz no lago e deixa apenas suas roupas e um par de olhos pra trás".

Fonte: Adalberto Sampaio, 2018.

## Figuras 6 e 7 - Página Caça ao desconhecido

ilha das incertezas

chegada habitantes **caça ao desconhecido** rádio correio atrações turísticas loja atermim jornal gazilha sobre

caça ao desconhecido

Dizem que quando uma porta se fecha, outra se abre (ou pelo menos uma janela)... Para completar a Caça da Ilha, o(s) nosso(s) herói(s) precisam passar pelos 8 etapas da Jornada do Herói. Ninguém sabe qual será o final dessa história, visto que ela pode tomar um rumo totalmente diferente com apenas um click.

Ficou curioso?

Começar a caçar

ilha das incertezas

chegada habitantes caça ao desconhecido rádio correio atrações turísticas loja atermim jornal gazilha sobre

o mundo é cheio de objetos, mais ou menos interessantes

início

Cotidiano

Ah, a Ilha das Incertezas! Lugar de águas cristalinas, natureza exuberante e habitantes peculiares. Apesar do nome remeter a algo que gera certa ansiedade, a ilha é um lugar de paz e calma, perfeito para relaxar. Foi descoberta pelo avatar Wagner durante uma viagem para a costa do Oceano Atlântico. Era um dia nebuloso e, durante a madrugada, ouviu um ruído de leão no fundo do mar.

"O que um leão estaria fazendo nas profundezas do oceano?" - se perguntou.

Nesse instante, Rogério salta do mar com sua cauda exuberante de baleia. Wagner fica encantado com aquela criatura tão diferente e resolve mudar o trajeto da sua viagem para descobrir um pouco mais das surpresas que aquela - até então desconhecida - ilha guardava.

Desde então, Rogério e Wagner se tornaram grandes amigos, exploraram todos os cantos da ilha e são, atualmente, os habitantes que mais conhecem cada ponto do local.

Enquanto Rogério e Wagner exploravam, a ilha sofreu um ataque pirata surpresa.

Rogério encontra um bilhete de um desconhecido em uma garrafa no mar.

LabPPP 1/2020: Jornada das Incertezas • Faculdade de Comunicação • UNB

Fonte: Ilha das Incertezas, 2020.

Outrossim, além da referência de história interativa demonstradas abaixo, também utilizei como referência o filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), obra ficcional oriunda da série antológica *Black Mirror* que explora futuros distópicos em que a tecnologia assume contornos obscuros. O filme conta a história do jovem programador Stefan, chamado para desenvolver um jogo a partir do livro interativo de nome homônimo do filme, entretanto, à medida que assiste a história, o espectador é convidado a interagir com ela, numa participação ativa. A partir dessas interações, as escolhas feitas interferem no curso dos acontecimentos, de modo semelhante ao que acontece nos jogos. Sendo assim, a obra

combina características de um filme, explorando a linguagem audiovisual, e de um jogo, tornando a experiência mais imersiva ao integrar o público com a história.

Após reunir todas as referências temáticas, teóricas e práticas citadas acima, foi possível dar os primeiros passos para desenvolver de forma mais clara a história que tem por tema central a brevidade da vida e tem como principal objetivo dar início a conversas intencionais sobre fé. Contudo, antes de dar continuidade ao processo criativo relacionado à construção da narrativa, fez-se necessário focar no desenvolvimento de alguns aspectos conceituais e estéticos para dar nome e “cara” ao produto criado.

## 6.2 Conceito e *naming*

Ainda na disciplina do pré-projeto eu sabia que trabalharia com uma narrativa transmídia, mas não tinha clareza sobre qual seria o tema central da história de forma que permitisse, a partir dela, trazer à tona diálogos sobre a fé e a esperança na ressurreição. A partir dessas definições iniciais e da delimitação do tema como brevidade da vida, foi possível tomar decisões criativas que fariam parte da identidade do produto final, sendo o primeiro elemento a escolha do nome.

Inicialmente, pensar em brevidade da vida me levava automaticamente a pensar no fim da vida e no conceito da morte, entretanto, por mais antigo que isso seja, falar sobre a morte ainda é algo desconfortável e até mesmo evitado na sociedade moderna:

Numa sociedade como a nossa, completamente dirigida para a produtividade e o progresso, não se pensa na morte e fala-se dela o menos possível. Os novos costumes exigem que a morte seja o objeto ausente das conversas educadas. [...] Designando o morrer como algo impessoal e os mortos como coisas, encobre-se o fenômeno. (MARANHÃO, 1998, p.16)

Assim, durante o processo de *naming*, após realizar um *brainstorming* com nomes possíveis para o projeto (Figura 8), decidi desconsiderar todos os nomes que se referiam

diretamente à morte, para evitar o choque inicial das pessoas ao falar de forma tão objetiva sobre o assunto.

*Figura 8 - Possíveis nomes do projeto*

**Nomes para o TCC e site**

- Essa história faz sentido pra você? Uma abordagem interativa para o evangelismo cristão
- Diante da morte: uma narrativa transmídia
- Quantas vezes morreremos? Uma narrativa transmídia
- Antes do fim chegar: uma narrativa transmídia
- Sopro: uma narrativa transmídia sobre a brevidade da vida

Fonte: Arquivo do Autor, 2023.

Como é possível observar, três nomes cumpriam com a proposta: “Essa história faz sentido pra você?”, “Antes do fim chegar” e “Sopro”. O primeiro nome foi o escolhido para o meu pré-projeto, e naquele momento ainda não tinha clara a proposta temática, então era muito abrangente, não fazendo sentido para o novo momento do projeto, ainda que o objetivo final da história seja que ela faça sentido para o receptor. O segundo não trás a palavra morte de forma explícita, mas ainda assim chama muita atenção para o momento do fim e está escrito de forma muito literal. Assim, “Sopro” foi o que melhor atendeu à limitação, trazendo também uma abordagem conceitual mais interessante do que as outras propostas. Mas de onde veio esse nome?

No livro de Eclesiastes, já citado anteriormente, principal referência para o tema brevidade da vida, o autor diz que ao olhar para essa vida “tudo era vaidade e correr atrás do vento” (Eclesiastes 1:14). Particularmente, acho que a expressão correr atrás do vento expressa muito bem a falta de sentido que o autor enfrenta, visto que o vento é algo que não conseguimos enxergar a olho nu, capturar com nossas mãos ou ter controle sobre ele. De fato, não faz sentido correr atrás do vento. Nesse mesmo universo semântico, a própria Bíblia ao falar sobre a vida humana e sua brevidade, contrastada com a eternidade de Deus, a compara com um sopro, como por exemplo: “Deste aos meus dias o comprimento de um palmo; a duração da minha vida é nada diante de ti. De fato, o homem não passa de um sopro.”

(Salmos 39:5) e ainda “O homem é como um sopro; seus dias são como sombra passageira.” (Salmos 144:4), sendo possível encontrar outras utilizações da palavra<sup>23</sup>.

Além disso, na perspectiva bíblica o sopro também é relacionado como aquilo que parte do próprio Deus e dá vida ao homem: “O Espírito de Deus me fez; o sopro do Todo-poderoso me dá vida.” (Jó 33:4), aparecendo também como o fôlego soprado por Deus na criação do homem (Gênesis 2:7). Dessa forma, “Sopro” não fala apenas sobre a brevidade da vida, mas traz junto de si a compreensão da vida como algo dado por Deus.

Ademais, para deixar claro que Sopro se trata de uma história foi acrescentado o subtítulo “uma história sobre a brevidade da vida”, adaptação a partir do próprio nome dado ao Trabalho de Conclusão de Curso considerando que o público geral não necessariamente compreende o conceito de “narrativa transmídia”, sendo assim, uma forma de aproximá-lo ainda mais dos usuários finais da plataforma.

### **6.3 Identidade Visual**

Como apresentado por DOC Comparato (2018) o batismo, o ato de dar nome, é importantíssimo no processo criativo, porque o nome revela muito sobre a criação, por isso, a partir do desenvolvimento do conceito e da escolha do nome foi possível dar continuidade ao processo de criação agora na sua forma visual e estética, composta por marca, paleta de cores, tipografia e sua respectiva aplicação no design das peças.

Considerando a dispersão do conteúdo em diferentes plataformas, fez-se necessária a criação de uma identidade visual para trazer unidade ao produto e identificar cada parte do todo que compõe a narrativa, visto que essa identificação é um elemento importantíssimo no contexto transmídia, como apresentado anteriormente. Inicialmente, foi desenvolvida uma marca com foco no nome “Sopro” e sua representação tipográfica combinada com elementos que evocassem movimento e dispersão.

---

<sup>23</sup> Conferir em Jó 7:7, Isaías 2:22 e no mesmo sentido, mas utilizando a expressão neblina em Tiago 4:14.



Como o fio condutor da história será um material para ser lido, busquei utilizar uma fonte serifada como fonte principal, por possibilitar um conforto maior na leitura de textos longos, sendo comumente utilizada em livros e materiais impressos com textos extensos. Depois de fazer alguns testes com fontes pertencentes a esse grupo encontradas no Google Fonts, como por exemplo a Cormorant Garamond, Lora e Playfair Display, optei pela tipografia Libre Baskerville (Figura 9) por apresentar caracteres mais arredondados, eixo vertical, contraste menor entre as hastes e altura-x maior, o que possibilita uma leitura mais confortável também nas telas dos dispositivos digitais, além de ser inspirada na tipografia clássica Baskerville de 1941 da *American Type Founder*<sup>24</sup>.

*Figura 9 - Comparativo de tipografias*

Cormorant Garamond 10 styles | Christian Thalmann

sopro

Lora Variable (1 axis) | Cyreal

sopro

Playfair Display Variable (1 axis) | Claus Eggert Sørensen

sopro

Libre Baskerville 3 styles | Impallari Type

sopro

Fonte: Google Fonts, 2023.

Tendo escolhido a tipografia principal, foram feitas experimentações para a criação da logo (Figura 10). Nelas, optei por utilizar a fonte Libre Baskerville em sua variação itálica,

---

<sup>24</sup> About & License. Google Fonts, [s. d].Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Libre+Baskerville/about?query=libre&stroke=Serif>>. Acesso em: 16 de novembro de 2023.

por compreender que a inclinação do texto contribui para a sensação de movimento que desejava transmitir. Combinado com isso, busquei formas de transmitir visualmente o conceito de brevidade e efemeridade, por meio da biblioteca de efeitos da ferramenta Adobe Photoshop.

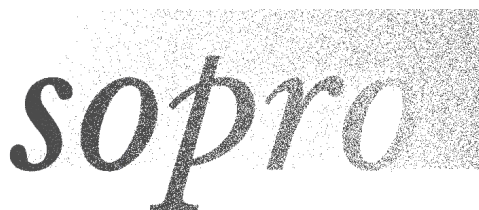
Como é possível observar, essas representações dificultavam a leitura pela combinação dos diferentes elementos (movimento, transparência e ruído), causando um desconforto visual, além de dificultarem sua aplicação em tamanhos menores prejudicando ainda mais a legibilidade. Então, em um novo teste, decidi delimitar uma área que permitisse acrescentar informação visual além da própria tipografia, chegando ao resultado final (Figura 11).

*Figura 10 - Experimentações da logo*



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

*Figura 11 - Logo “sopro”*



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Assim, a logo combinou os elementos de texto e geométricos de forma a transmitir a sensação de movimento e dinamismo do vento junto com a sensação de efemeridade e dispersão, sem entretanto prejudicar a legibilidade do texto e o design do tipo. Dessa forma, antes mesmo que o sopro chegue ao fim do espaço delimitado, suas partículas já se dispersaram e se tornaram invisíveis.

Para a paleta de cores, busquei trabalhar na paleta principal com cores neutras, variando entre tons de branco, cinza e preto, e na paleta secundária, as cores primárias vermelho, azul e amarelo (Figura 12). Segundo a obra *Psicologia das Cores* (2012) a cor branca é associada ao princípio, sendo “Faça-se a luz!” o primeiro comando de Deus ao criar o mundo, dando início a simbologia do branco por meio de associações. A cor também pode ser associada à ressurreição, compreendida como o início do bem, ao sacrifício, por estar relacionada à pureza necessária para se fazer uma oferta, ao luto e aos mortos. Sendo assim, o branco foi escolhido como cor principal para ser utilizado na plataforma do *site* e nas composições do *Instagram* também por seu aspecto minimalista.

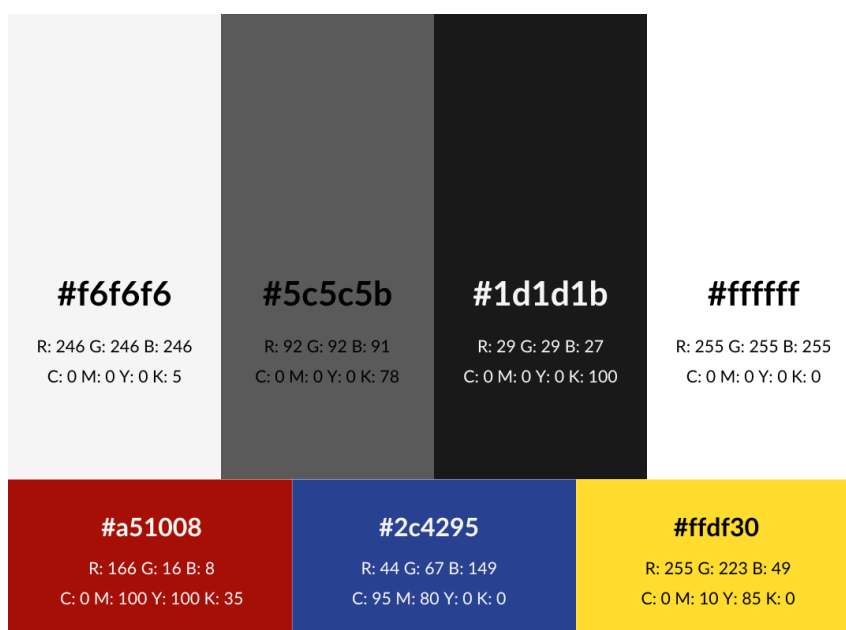
Na paleta principal também foram utilizados o cinza escuro e o preto que serão trabalhados nos textos e na marca para criar contraste com o branco. Ainda na mesma obra, o cinza é associado ao tédio, ao vazio e à reflexão, carregando ainda um caráter de esquecimento e velhice. Já o preto pode ser compreendido como a cor do fim (em contraste com o branco), e a depender da idade ele pode ser visto como uma cor da moda, para os jovens, ou da morte, para os mais velhos sendo também associado ao luto.

Na paleta secundária, foram utilizadas cores vibrantes para trazer um contraste à neutralidade da paleta principal e também possibilitar uma experimentação maior na criação das peças gráficas dando destaque a determinados elementos das composições. O vermelho, o azul e o amarelo, além de serem cores da experimentação artística (por serem os pigmentos primários), também representam a vida, a descontração e a jovialidade, respectivamente.

Dessa forma, utilizamos também as cores como uma ferramenta de *storytelling* ao criar impressões sensoriais capazes de refletir humor e emoção (LUPTON, 2022) de maneira que a decisão estética por trás da paleta de cores carrega em si muitas das associações e sentimentos que pretendem ser evocados não só por meio da história, mas também de sua representação estética nos meios. Outrossim, é importante observar que em sua configuração

de cor tive um cuidado a mais na composição CMYK pelo desejo de executar posteriormente algumas peças impressas, sendo necessário prezar pela qualidade da impressão com os pigmentos utilizados.

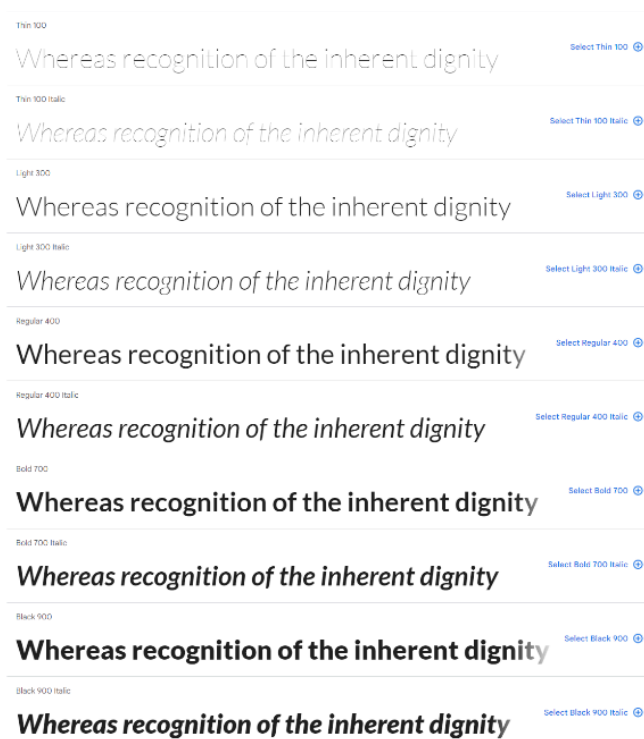
Figura 12 - Paleta de Cores



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Além da criação da paleta de cor considerando suas possíveis combinações nas peças a serem compostas, também vi a necessidade de acrescentar ao sistema uma tipografia auxiliar junto à Libre Baskerville, visto que a tipografia principal só possui 3 variações em sua família: regular, *italic* e *bold*. Para isso, busquei famílias tipográficas sem serifa e com um design mais sóbrio e moderno, para contrastar com a principal, que contassem com mais variações de estilo, escolhendo por fim trabalhar com a família Lato que possui 10 variações (Figura 13). Assim, as duas famílias tipográficas me permitiram fazer diferentes composições e experimentações de acordo com as especificidades de cada mídia.

*Figura 13 - Família tipográfica Lato*



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Por conseguinte, os elementos acima foram pensados e acrescentados de acordo com a necessidade de aplicação e composição das diferentes mídias e suas respectivas propostas visuais e para isso, foram escolhidos dois conceitos estéticos: o minimalismo e a colagem. O minimalismo é a expressão artística que usa poucos elementos, com poucos tons, espaço vazio e o equilíbrio entre estético e eficaz<sup>25</sup> e foi escolhido para as mídias que apresentavam foco no texto, como o *Instagram* e o *Site* que serão apresentados mais à frente, como forma de ressaltar o significado contido na própria palavra sem explorar o acúmulo de sentido imagético.

Em contrapartida, a colagem trabalha com a justaposição de fragmentos de imagens ao mesclar aspectos abstratos e figurativos possibilitando a criação de novos sentidos e a recriação das imagens por meio da fragmentação e da junção dos elementos (VARGAS;

<sup>25</sup> Design minimalista: tudo o que você precisa saber para construir o seu. **Adobe Brasil**, 2022. Disponível em: <<https://blog.adobe.com/br/publish/2022/05/26/design-minimalista-tudo-o-que-voce-precisa-saber-para-construir-o-seu>>. Acesso em 16 de novembro de 2023.

SOUZA, 2011). Nessa proposta estética, foram combinadas cores, formas e imagens com um caráter mais experimental e descontraído como forma de conectar-se ao público jovem e também como destaque para chamar atenção a determinados elementos em meio ao minimalismo da obra transmídia, sendo utilizada tanto em sua forma estática nas imagens quanto animada (*motion graphics*<sup>26</sup>) no vídeo, aplicada pontualmente nas mídias do *site* (capas e imagens ilustrativas, como por exemplo do episódio de *podcast*), do documentário e seus respectivos vídeos de divulgação no *Instagram* que serão apresentados mais à frente.

Assim, é possível observar que todo o desenvolvimento da identidade visual levou em consideração que o design também usa forma, cor, linguagem e pensamento sistêmico para transformar significados, incorporar valores e ilustrar ideias (LUPTON, 2022). Dessa maneira, cada decisão é pensada e tomada com a finalidade de contar uma história e proporcionar associações e interpretações que contribuem para a experiência estética e imaginativa do público-alvo com o projeto.

#### 6.4 Logline, Storyline e Personagens

Retomando a criação da narrativa, após definir o tema e o objetivo, o escritor Comparato (2018) ensina a construir uma história por meio de diferentes ferramentas, processo que passa pela escrita da *logline*, *storyline* e o desenvolvimento dos personagens. Assim, o passo seguinte foi a escrita do *logline*, o resumo da história em uma frase, composto por: “descrição do protagonista em uma qualificação bem simples, seu objetivo dramático reduzido e, por fim, a força antagônica ou incidente principal do enredo” (COMPARATO, 2018, p. 79). Além desses elementos, por se tratar de uma ficção científica também é importante que essa frase resumo informe a regra do mundo novo no qual a história acontece (*ibid*).

---

<sup>26</sup> “Linguagem contemporânea que utiliza colagem, animação, tipografia, design e, acima de tudo, o movimento para possibilitar novas formas de criação e transmissão de informação. A linguagem *motion graphics* se caracteriza pela composição visual e manipulação de imagem em movimento, por computador, permitindo assim animar diferentes tipos de representação audiovisual (vídeos, fotos, tipografia e elementos gráficos).” (HEROM; VARGAS, 2011, p. 12)

Essa descrição tem por objetivo “seduzir e aguçar a curiosidade daquele que a lê, induzindo-o a continuar lendo o roteiro” (COMPARATO, 2018, p.79), por isso ela combina os dois elementos básicos da narrativa, personagem e conflito, para atrair a atenção do leitor enquanto transmite as informações necessárias no menor espaço possível. Sendo assim, a *logline* proposta se apresenta da seguinte forma:

*Um acidente químico reduziu a expectativa de vida humana para 30 anos e desde então toda a humanidade está infectada com um vírus silencioso que quando ativo leva a morte em até 365 dias, por isso Akira, um jovem de 26 anos, deseja descobrir o seu tempo de vida restante.*

Então, podemos identificar os elementos necessários:

1. Descrição do personagem: Akira, um jovem de 26 anos;
2. Objetivo dramático reduzido: descobrir o seu tempo de vida restante;
3. Incidente principal do enredo: assim como os outros ele também está infectado com o vírus mortal;
4. Regra do mundo novo: nesse mundo, a expectativa de vida é de 30 anos por causa de um vírus que quando ativo leva a morte em até 365 dias.

Assim, fica claro o conflito principal que move o personagem e a história: apesar de ser jovem, Akira está se aproximando da idade média na qual as pessoas morrem desde que o acidente químico aconteceu. Nesse contexto, ele acredita que descobrir quanto tempo de vida ainda tem permitiria que ele desfrutasse melhor da sua vida breve.

Tal como foi apresentado nas referências iniciais, a história não se aprofunda no acontecimento do acidente, mas tem ele como ponto de transformação da realidade na qual os personagens estão inseridos. Dessa maneira, a narrativa apresenta um contexto catastrófico que afetou o mundo todo: um vírus que além de infectar todas as pessoas vivas durante o acidente também é altamente transmissível verticalmente (de mãe para filho), trazendo uma postura de urgência diante da propagação doença.

É evidente que a história trabalha com uma amplificação da realidade, o que pode ser explicado pela liberdade artística ao escrever uma história de ficção:

Hipoteticamente a obra ficcional deve estar livre de verossimilhança, veracidade e verdades, em se tratando de uma visão imaginária de um artista que constrói uma série de coincidências factuais que devem conter o sentido de credibilidade para um punhado de seres humanos durante um período determinado. (COMPARATO, 2018, p. 130)

Contudo, ainda assim, é possível assimilar essa proposta de ficção científica com elementos presentes na nossa realidade, já que a verossimilhança é um aspecto importante para a identificação do público com a história. Nesse sentido, podemos nos lembrar da pandemia mundial da Covid-19 que segundo dados da OMS afetou cerca de 93% dos países em todo o mundo<sup>27</sup> e causou um excesso de mortalidade<sup>28</sup> nos anos de 2020 e 2021, e ao menos no Brasil, teve sua taxa de mortalidade reduzida em 96,44% com o avanço da vacinação<sup>29</sup>.

Um outro exemplo, é a doença causada pelo vírus da imunodeficiência humana (HIV) que mais de 40 anos após os primeiros casos ainda não apresenta cura, apesar dos avanços científicos na área. Sem o tratamento devido, a pessoa com AIDS normalmente sobrevive por aproximadamente 3 anos, e caso acometida por outra doença perigosa a expectativa é reduzida para 1 ano<sup>30</sup>, sem contar que além de ser transmissível por meio de relações sexuais e

<sup>27</sup> De 193 países, apenas 15 não registraram casos de Covid em 2021.

SOARES, Mariana. OMS: 15 países no mundo ainda não registraram casos de covid. [agenciabrasil.ebc.com.br, 2021.](https://agenciabrasil.ebc.com.br/2021) Disponível em:

<<https://agenciabrasil.ebc.com.br/internacional/noticia/2021-01/oms-15-paises-no-mundo-ainda-nao-registraram-casos-de-covid-19#:~:text=A%20maioria%20dos%20pa%C3%ADses%20tem,fronteira%20%C3%BAnica%20com%20o%20oceano>>. Acesso em 15 de novembro de 2023.

<sup>28</sup> O excesso de mortalidade é calculado como a diferença entre o número de mortes que ocorreram e o número que seria esperado na ausência da pandemia com base em dados de anos anteriores.

OPAS. Excesso de mortalidade associado à pandemia de COVID-19 foi de 14,9 milhões em 2020 em 2021. [paho.org.br, 2022.](https://www.paho.org/pt/noticias/5-5-2022-excesso-mortalidade-associado-pandemia-covid-19-foi-149-milhoes-em-2020-e-2021) Disponível em: <<https://www.paho.org/pt/noticias/5-5-2022-excesso-mortalidade-associado-pandemia-covid-19-foi-149-milhoes-em-2020-e-2021>>. Acesso em 15 de novembro de 2023.

<sup>29</sup> ABIAHY, Ana. Pesquisa comprova redução de 96,44% nas mortes por covid-19 devido à vacina. [ifpb.edu.br, 2022.](https://www.ifpb.edu.br/2022) Disponível em:

<<https://www.ifpb.edu.br/materias/pesquisa-comprova-reducao-de-96-44-nas-mortes-por-covid-19-devido-a-vacina>>. Acesso em 15 de novembro de 2023.

<sup>30</sup> Dados apresentados pelo Programa Conjunto das Nações Unidas sobre HIV/Aids, UNAIDS. Disponível em: <https://unaids.org.br/informacoes-basicas/>. Acesso em 15 de novembro de 2023.



compartilhamento de objetos perfuro cortantes contaminados, o vírus também apresenta a possibilidade de transmissão vertical da mãe para o filho, seja durante a gestação, o parto ou a amamentação.

Sendo assim, a história apresenta em seu conflito uma razão de ser, gerando as situações que o personagem enfrenta e estabelecendo correspondência, uma qualidade essencial do conflito, com o público (COMPARATO, 2018). Outrossim, essa iminência da morte torna o tema da brevidade da vida mais tangível para o leitor, e demonstra que existe algo em risco, uma situação que ameaça o personagem:

No âmago de toda história há um confronto com a morte. Se o Herói não enfrenta uma morte de fato, então há uma ameaça de morte ou uma morte simbólica na forma de um jogo de apostas altas, caso de amor ou aventura em que o Herói pode ter êxito (viver) ou fracassar (morrer). (VOGLER, 2015, p. 70)

Depois da *logline*, partimos para a escrita da *storyline*, o conflito matriz da história, que como apresentado por Comparato contém a apresentação, o desenvolvimento e a solução do conflito:

Corresponde aos movimentos da narrativa tradicional: exposição, enredo (ou enredos envolvidos) e desenlace. São os três pontos-chave da história, durante os quais: alguma coisa acontece, alguma coisa deve ser feita, alguma coisa se faz (2018, p. 80)

O desafio ao escrever a *storyline* é contar o resumo de uma história que ainda não existe no espaço aproximado de 5 linhas (COMPARATO, 2018), entretanto, esse processo auxilia na compreensão do escritor dos pontos principais que moverão o drama. Sendo assim, a *storyline* proposta se apresenta da seguinte forma:

*Após a morte de uma amiga vítima da doença que infectou toda a humanidade e reduziu a expectativa de vida para 30 anos, o jovem Akira se inquieta com a incerteza sobre a duração da sua própria vida. Por isso, parte em uma jornada para encontrar O Velho, um homem que dizem ser capaz de revelar o tempo de vida de cada um,*

*entretanto, ele descobre que as coisas não são o que parecem e a única certeza que ele tem é que seus dias chegarão ao fim.*

Então, podemos identificar os elementos necessários:

1. Apresentação do conflito (alguma coisa acontece): a morte de uma amiga por causa da doença deixa Akira inquieto sobre a duração da sua vida;
2. Desenvolvimento do conflito (alguma coisa deve ser feita): ele parte em uma jornada para encontrar O Velho, um homem que dizem ser capaz de revelar o tempo de vida de cada um;
3. Solução do conflito: ele descobre que as coisas não são o que parecem e a única certeza que ele tem é que seus dias chegarão ao fim.

Nesse momento, ainda não se faz necessário citar tempo, espaço ou compor os personagens, mas aqui o drama ganha novos elementos que ajudam a compreender os pontos principais para o desenvolvimento da história. Assim, também conseguimos observar que a narrativa ganha contornos semelhantes ao proposto na Jornada do Herói de Vogler (2015), composta por 12 etapas, divididas em 3 atos: partida, iniciação e retorno, ou ainda como apresentado em *O Design como storytelling* (2022) a simples estrutura de início, meio e fim.

Agora, além do personagem principal Akira, também surge a figura do Velho, um homem que dizem ser capaz de revelar o dia da morte das pessoas. Sendo assim, nós temos o conflito principal e os personagens: o Herói da jornada e o Mentor que pode conduzir o protagonista ao que ele tanto deseja. Mas quem são esses personagens?

Segundo Comparato (2018), uma boa personagem deve ser real, no sentido de que ela tem de possuir todos os valores que se consideram universais e também os chamados pessoais, que apenas têm significado naquele personagem específico, além disso ela tem que apresentar complexidade e contradições para que ela pareça verossímil, isto é, o personagem ainda que fictícia deve apresentar densidade humana (*ibid*).

Outrossim, ele propõe que seja possível fazer a descrição do personagem em até cinco linhas que deve ser composta de 4 mundos: físico (como ele é), sentimental (descrição dos seus sentimentos), social (o que ele faz, com que trabalha) e psicológico (seu mundo

psicológico e objetivos interiores). Entretanto, o nível de complexidade do personagem varia de acordo com o seu papel na história como protagonista, antagonista, personagem secundário ou componente dramático (COMPARATO, 2018).

Dessa maneira, o personagem de Akira e do Velho foram descritas da seguinte forma:

1. Akira:

É um jovem inquieto de 26 anos que está sempre à procura do melhor da vida. Apesar de não ser muito falante, ele gosta de escrever para se expressar e trabalha como redator em uma empresa. Gosta de filmes, festas e viagens, e também de passar tempo com os amigos e com sua mãe. A incerteza diante do seu tempo de vida aperta em seu coração, fazendo com que ele dê voz aos seus pensamentos e anseios e vá em busca de respostas.

2. O Velho:

É um homem misterioso que dizem ser um louco, um mentiroso ou um sábio. Ele faz parte da geração de adultos que viveu durante o Incidente do Ar e desde então escolhe pessoas específicas para compartilhar com elas revelações sobre a vida e o dia determinado de sua morte.

Além dos dois personagens (protagonista e antagonista), fez-se necessário introduzir personagens secundários se valendo dos diferentes arquétipos<sup>31</sup> como máscaras “usadas pelos personagens temporariamente quando a história precisa avançar” (VOGLER, 2015, p. 63): a mãe de Akira e Tomás. Ela é introduzida na história como uma forma de demonstração do apego dele com as pessoas que tem ao seu redor e também vestindo a máscara do Mentor ao motivar seu filho a procurar pelo Velho. Já Tomás, veste a máscara do Aliado cumprindo com o papel de alertar Akira ao questionar a identidade e motivação do Velho. Ademais, Cris, Duda e Manu atuam como componentes dramáticos introduzidos para justificar o início da jornada de Akira após se deparar com a morte de sua amiga.

---

<sup>31</sup> Os arquétipos se tornaram conhecidos através do psicólogo Carl G. Jung que empregou o termo para designar padrões antigos de personalidade que são uma herança compartilhada da raça humana, sendo um conceito indispensável para entender o objetivo e a função dos personagens em uma história. (VOGLER, 2015)

Assim, todos os personagens apresentam uma função dramática na história apesar de apresentarem diferentes níveis de complexidade e profundidade, sendo diferenciadas em personagens planas e redondas:

As personagens planas são assim chamadas por ter um perfil único, de traços fixos. Em contrapartida, as personagens redondas apresentam aspectos diferentes. Enquanto a conduta das personagens planas é previsível, a das redondas é por vezes uma surpresa. (COMPARATO, 2018, p. 109)

Dessa forma, como personagens redondas tanto Akira como O Velho são personagens com mobilidade, isto é, são capazes de sofrer transformações ao longo da história, sejam elas internas ou externas. Também é importante ressaltar que as características físicas dos personagens não foram aprofundadas por entender que elas eram menos importantes para a construção dramática da história e também motivada pelo desejo de não limitar a identificação do leitor com o personagem principal.

Além dos desenvolvimento apresentado acima, o processo criativo também buscou atribuir significado no batismo dos personagens, de forma que os nomes foram pensados para revelar características de cada personagem:

1. Akira - significado: luz ou brilhante. O nome representa o anseio do personagem de encontrar sentido e lançar luz nos seus dias obscurecidos pela incerteza da morte. Apesar do nome ter um forte apelo à cultura oriental, o personagem não foi desenvolvido especificamente dentro desse contexto cultural e social, de forma que os leitores têm liberdade para atribuir ou não determinadas características físicas ao personagem.
2. Tomás - significado: gêmeo. O nome é inspirado em Tomé, o personagem bíblico que duvidou da ressurreição de Jesus<sup>32</sup>, assim, Tomás é aquele que duvida e também o aliado nascido no mesmo ano em que Akira.
3. O Velho - é um pseudônimo para criar mistério em torno da figura desse homem que é apresentado na história como um ser quase que mitológico com revelações especiais.

---

<sup>32</sup> Conferir João 20.24-27

A figura do velho também inspira sabedoria e experiência, ainda mais na nova realidade que as pessoas passam a viver pouco por causa do acidente.

Por último, faz-se necessário dizer que o processo de escrita da *logline*, da *storyline* e dos personagens não foi linear como o demonstrado. Tanto o desenvolvimento da história quanto dos personagens foram alterados e adequados de acordo com a necessidade de gerar uma interação máxima entre elas, como apresentado por Comparato: “personagem e história devem parecer grandes verdades e portanto devem estar integradas. Sem uma a outra não vive.” (2018, p.105). Ainda que com ferramentas e métodos para facilitar a escrita, o processo criativo é cheio de idas e vindas para conformar a história ao seu tema e objetivo de maneira que ela seja capaz de transmitir a mensagem desejada.

Dentre as alterações, podemos citar por exemplo o nome do personagem principal que inicialmente era Cris. Entretanto, à medida que desenvolvi suas características percebi que esse nome não funcionava para um personagem cheio de medos e incertezas, por isso foi preciso encontrar outro nome que fosse mais marcante e transmitisse melhor os anseios dele. Ainda assim, não abandonei o nome Cris e utilizei para identificar a amiga de Akira, adaptando o nome a uma personagem de gênero diferente do inicialmente proposto.

Um outro exemplo, é que inicialmente o acidente que mudou a realidade da humanidade já tinha acontecido há muito tempo e todas as pessoas vivas tinham menos de 30 anos, exceto O Velho, que era o único homem da geração anterior que ainda estava vivo. Assim, Akira o procuraria para saber como ele permanecia vivo, de maneira que essa versão da história faria do Velho um personagem especial que detém alguma fórmula de salvação. Todavia, eu não queria que a história apresentasse a etapa da Ressurreição presente na Jornada do Herói, de forma que a possibilidade de salvação para Akira não fosse real, levando a um fim inevitavelmente trágico e possivelmente frustrante para o leitor.

Essa decisão pode parecer controversa, por isso explicarei a seguir como a história se adequa a Jornada do Herói, quais pontos foram suprimidos e que intenções motivaram essa decisão criativa de forma que a história cumpra efetivamente com o objetivo proposto.

## 6.5 A Jornada do Herói e os pontos principais da história

Como foi apresentado anteriormente, a Jornada do Herói de Christopher Vogler contém 12 etapas que auxiliam no desenvolvimento de uma história, sendo que ela não é compreendida como uma regra fixa, mas sim uma fórmula sujeita a alterações de acordo com o objetivo da história e o processo criativo do próprio autor. Nesse sentido, as 12 etapas são divididas em 3 atos e podem ser compreendidas resumidamente de acordo com o apresentado (Quadro 1):

*Quadro 1 - Resumo da Jornada do Herói*

| <b>ATO 1 - SEPARAÇÃO</b>  | <b>ATO 2 - INICIAÇÃO</b>   | <b>ATO 3 - RETORNO</b>  |
|---|--|---|
| <b>O Mundo Comum</b><br>Estabelece o contexto inicial para criar um contraste com o novo mundo que o herói vai adentrar.  | <b>Provas, Aliados e Inimigos</b><br>O herói encontra novos desafios e Provas, faz Aliados e Inimigos e começa a aprender as regras do Mundo Especial.                             | <b>O Caminho de Volta</b><br>O herói começa a lidar com as consequências de enfrentar a Provação. Marca a decisão de voltar ao Mundo Comum.   |
| <b>Chamado à Aventura</b><br>O herói é apresentado a um problema, desafio ou aventura a empreender, assim, ele não pode mais permanecer no conforto do Mundo Comum. | <b>Aproximação da Caverna Secreta</b><br>O herói chega às margens do local perigoso onde o objeto da missão está escondido. Ao entrar nesse lugar, o herói cruza o segundo limiar. | <b>Ressurreição</b><br>O herói que foi para o reino dos mortos precisa renascer e ser depurado em uma última Provação de morte e ressurreição antes de voltar a viver no Mundo Comum. |
| <b>Recusa do Chamado</b><br>O herói ainda não está totalmente comprometido com a Jornada e demonstra medo e hesitação com o desconhecido.                           | <b>A Provação</b><br>O destino do herói atinge o fundo do poço num confronto direto com seu maior medo.  | <b>Retorno com o Elixir</b><br>O herói retorna ao Mundo Comum e leva consigo algum Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial.  |
| <b>Mentor</b><br>O Mentor prepara o herói para enfrentar a jornada rumo ao desconhecido.  | <b>Recompensa</b><br>Depois de ter sobrevivido à morte, o herói toma posse da recompensa que buscava.  | -   |
| <b>Travessia do Primeiro Limiar</b><br>Superação do medo e decisão de agir, não há mais volta.  | -  | -   |

Tendo em vista o tema da brevidade da vida e o objetivo de promover diálogos sobre a fé após a história ser contada, decidi que faria mais sentido suprimir os elementos do ato 3 na jornada de Akira, visto que o Retorno tem por principal objetivo apresentar a vitória do herói sobre a morte e as consequências de seu feito. Entretanto, a história quer justamente chamar a atenção para o fato de que naquele universo não existe nenhuma esperança real diante da morte, que é inevitável para todos, sendo assim, ela é a única “recompensa” que pode ser alcançada. Nesse contexto, a história é uma tragédia porque a morte também é. Por isso, os acontecimentos centrais da história (Quadro 2) são desenvolvidos de acordo com o apresentado abaixo:

*Quadro 2 - Acontecimentos centrais da história comparados à Jornada do Herói*

| <b>JORNADA DO HERÓI</b>             | <b>DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA</b>  |
|-------------------------------------|---|
| <b>Prólogo</b> <sup>33</sup>        | Um acidente químico reduziu a expectativa de vida humana para 30 anos e desde então toda a humanidade está infectada com um vírus silencioso que quando ativo leva a morte em até 365 dias.                                     |
| <b>O Mundo Comum</b>                | Akira, um jovem de 26 anos, assim como os outros está infectado com o vírus, mas até então vive sua vida normalmente trabalhando como redator de uma agência de publicidade e aproveitando seus dias com seus amigos e sua mãe. |
| <b>Chamado à Aventura</b>           | Cris, uma amiga de infância de Akira, faleceu 30 dias após o primeiro sintoma da doença. Diante disso, ele pensa que se Cris soubesse que a morte estava tão perto talvez pudesse ter feito algo diferente.                     |
| <b>Recusa do Chamado</b>            | Enlutado, Akira escreve sobre as coisas que lhe inquietam, mas logo seus questionamentos são sufocados pela rotina.   |
| <b>Mentor</b>                       | A conversa dos amigos no trabalho o fazem lembrar da figura do Velho, um homem que dizem ser capaz de revelar o dia da sua morte. Ele então busca mais informações e se sente motivado por sua mãe a ir atrás do Velho.         |
| <b>Travessia do Primeiro Limiar</b> | Akira se demite de seu emprego, e após publicar uma mensagem em diferentes lugares marcando um encontro com O Velho, ele viaja até o local para tentar encontrá-lo. O Velho aparece e então o                                   |

<sup>33</sup> “Algumas histórias começam com um prólogo que precede a parte principal da história [...] Um prólogo pode cumprir várias funções úteis: oferecer uma parte essencial da história pregressa e pistas para a audiência sobre o tipo de filme ou história que virá” (VOGLER, 2015, p. 136-137). Dessa maneira, como a história caracteriza-se como uma ficção científica, o prólogo cumpre com a necessidade de estabelecer a regra do novo mundo.

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
|                                   | convida para uma imersão de um mês, processo que os escolhidos têm que passar antes de terem o seu dia de morte revelado.   |
| <b>Provas, Aliados e Inimigos</b> | Na casa do Velho, Akira convive com os outros escolhidos e segue a rotina normalmente, até que Tomás, um jovem desconfiado, aparece. Tomás tem dúvidas sobre O Velho e começa a investigá-lo. Akira não se envolve diretamente na investigação, mas ele e Tomás se tornam amigos. |
| <b>Aproximação da Caverna</b>     | Após passar um dia desaparecido, O Velho anuncia aos escolhidos que Tomás morreu por causa da doença, e Akira duvida de que esse tenha sido o motivo real da morte do seu amigo e desconfia que O Velho seja o real culpado pela situação.  |
| <b>Provação</b>                   | Após a morte de Tomás, O Velho convida Akira para ser o seu sucessor e continuar seu legado. Antes de Akira responder, O Velho apresenta uma prova de que não matou Tomás.  |
| <b>Recompensa</b>                 | Independente da resposta de Akira, a história termina com sua morte, seja com O Velho o matando ou por causa da manifestação da doença.   |

Dessa forma, a intenção é que ainda que Akira morra, o público então assuma a continuidade da Jornada, lidando com as consequências do Caminho de Volta, refletindo sobre a Ressurreição e desfrutando dos aprendizados do Elixir:

No gênero trágico, os heróis morrem ou são derrotados, derrubados por seus defeitos trágicos. Ainda assim, há aprendizado, e um Elixir é trazido da experiência. Quem aprende? O público, pois ele vê os erros do herói trágico e as consequências do erro. Aprendem se forem sábios, quais equívocos evitar, e esse é o Elixir que levam da experiência. (VOGLER, 2015, p.291)

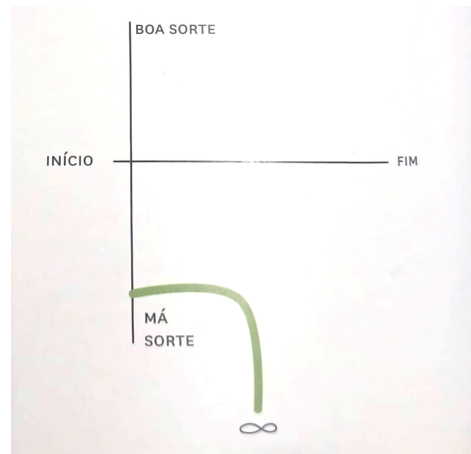
Assim, para além da jornada de Akira, o processo leva em consideração a jornada do leitor mesmo após o término da história. Assim, na sua Jornada Emocional<sup>34</sup> uma história que a princípio causa o arco emocional “De mal a pior” (Figura 14), pode se tornar uma ferramenta que conduz ao arco “Homem no Buraco” (Figura 15) de forma que diante da

<sup>34</sup> O escritor chamado Kurt Vonnegut apresentou em sua tese que todas as histórias podem ser mapeadas como uma linha que oscila em altos e baixos, entre a miséria e o êxtase, posteriormente, servindo de referência para designers e a criação de mapas da jornada emocional dos usuários. (LUPTON, 2022)



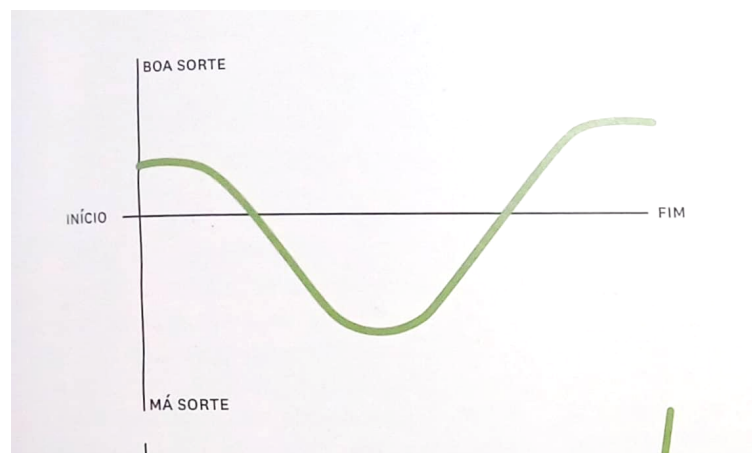
frustração promovida pela história o leitor reflita sobre o fim da vida e sobre uma fonte de esperança que, diferentemente do Velho, seja capaz de cumprir com suas expectativas.

*Figura 14 - A Jornada Emocional de Kurt Vonnegut: De mal a pior*



Fonte: LUPTON, 2022.

*Figura 15 - A Jornada Emocional de Kurt Vonnegut: Homem no buraco*



Fonte: LUPTON, 2022.

Segundo Don Norman, a experiência do usuário pode ser compreendida em três diferentes camadas: visceral, o que processamos imediatamente usando nossas mentes e corpo, comportamental, a ação que o usuário executa, e reflexiva, o que lembramos depois, as

associações emocionais forjadas (LUPTON, 2022). Assim, ao experienciar a história e os outros recursos da plataforma, que serão apresentados mais adiante, o usuário de Sopro poderá alcançar essas diferentes camadas ao ler a história, tomar decisões que interferem nos acontecimentos apresentados e por fim, refletir sobre tudo o que lhe foi proposto.

### **6.6 Sopro: uma história sobre a brevidade da vida**

A seguir, será apresentado o processo criativo e o resultado final de cada mídia que compõe o produto final “Sopro: uma história sobre a brevidade da vida”, desenvolvido de acordo com os aspectos conceituais, estéticos e visuais detalhados acima. Levando em consideração que o produto é definido como uma narrativa transmídia, cada mídia tem sua função na revelação da história completa.

O perfil do *Instagram* é inicialmente utilizado para revelar mais sobre as inquietações de Akira e as questões que ele enfrenta diante da morte de sua amiga Cris, enquanto o episódio de *podcast* especula sobre a identidade do Velho, dando pistas sobre os acontecimentos que envolvem essa figura misteriosa, e apresenta o contexto do universo da narrativa. O *site* é a mídia principal por ser a plataforma que reúne todas as outras mídias e apresenta a história interativa de Akira que é o fio condutor da narrativa, além de trazer informações gerais do projeto e também sugerir como a narrativa pode ser relacionada à fé cristã através do conteúdo do blog. Por último, o documentário é uma mídia que extrapola o universo da história mas tem por objetivo explorar as diferentes perspectivas de jovens sobre a brevidade da vida, de forma que compõe o produto final em seu conceito dialógico e temático, demonstrando também como o público-alvo se relaciona com o tema.

Tanto no *Instagram* (Figura 16) quanto no *Youtube* (Figura 17) busquei evidenciar que essas redes fazem parte de uma narrativa maior. Entretanto, inicialmente no perfil do *Instagram* mantive uma descrição básica até o fim das 30 publicações que compõem a história (Figura 18) visto que as outras mídias ainda não estavam prontas e as publicações

funcionaram como um prólogo temático da história, para então revelar que tudo o que foi publicado representam os pensamentos de Akira diante do luto que ele enfrenta na narrativa.

Figura 16 - Perfil no Instagram (após a divulgação)



Fonte: Instagram, 2023.

Figura 17 - Perfil no Youtube



Fonte: Youtube, 2023.

Figura 18 - Perfil no Instagram (antes da divulgação)



Fonte: Youtube, 2023.

De acordo com seus propósitos individuais, as mídias serão apresentadas nessa mesma ordem, visto que o desenvolvimento do *Instagram* e do episódio de *podcast* foram essenciais para a construção dos personagens e também para a compreensão do funcionamento do universo da história que foi desenvolvida para compor o *site*.

### 6.6.1 Instagram

No processo de criação das diferentes mídias, o *Instagram* foi uma mídia imprescindível que acrescentou muito em termos narrativos, conceituais e da divulgação do produto final. Como dito anteriormente, Akira é o protagonista de Sopro e para desenvolver mais as características do personagem me inspirei muito nas questões filosóficas do livro de *Eclesiastes*. Além disso, no processo de construção do personagem busquei aumentar sua “densidade humana” aprofundando às seguintes questões:

1. Quais as principais características emocionais dele?  
Primária: inquieto. Secundárias: sensível e ansioso.
2. Qual seu objetivo?  
Descobrir o dia de sua morte.

3. O que o motiva?

Acredita que se souber o seu tempo de vida lidará melhor com o medo da morte e será capaz de aproveitar melhor seus dias.

4. Quais são suas fraquezas?

Tem muito medo diante do incerto e isso o paralisa, assim muitas vezes ele não age sozinho e precisa de motivações externas.

5. Qual o seu conflito externo?

Precisa encontrar O Velho para que ele revele o dia de sua morte.

6. Qual o seu conflito interno?

Precisa de um senso de propósito e esperança diante de uma vida que chegará ao fim.

Entretanto, por a história principal ter algumas limitações com relação ao tamanho e ao tempo que os usuários passarão na plataforma, muitas dessas características não puderam ser aprofundadas e exploradas da forma que eu gostaria, e foi assim que surgiu a ideia de fazer o perfil do *Instagram*.

Quando idealizei o projeto, ainda em sua fase inicial, o *Instagram* não era uma mídia que seria explorada, trabalhando apenas com o *site*, o *podcast* e um vídeo, porque, como foi dito anteriormente, eu já tive outras experiências nessa rede social ao longo da minha graduação e queria buscar novos espaços de experimentação. Contudo, à medida que a história e os personagens foram ganhando contornos mais claros, percebi que isso poderia se tornar uma oportunidade, justamente por ser algo que eu poderia acrescentar ao produto final sem me demandar muita energia e tempo, mesmo porque eu já tinha trabalho o bastante para desenvolver num semestre com aproximadamente 3 (três) meses de duração.

Por isso, decidi que o *Instagram* poderia ser o espaço ideal para apresentar um pouco mais dos conflitos internos de Akira por meio da publicação de artes com frases curtas que representassem pensamentos e desabafos do personagem durante o seu período de luto e enfrentamento da morte de sua amiga. Foi nesse momento também que mudei o ofício de Akira, que antes era da área da tecnologia, para redator publicitário, de forma que justificasse sua habilidade com as palavras, além de também demonstrar que, mesmo não sendo muito falante, como fica evidente na história, ele gosta de se expressar com palavras escritas.

Além disso, a ideia também veio pela minha afinidade com as palavras. Ainda no Ensino Médio descobri que gostava de escrever porque era algo que me ajudava a colocar as muitas coisas da minha cabeça em ordem. Desde então, pude desenvolver mais dessa habilidade tanto na graduação, como por exemplo no Laboratório de Publicidade em que tivemos atividades para a escrita de poesias e mini-contos, como também pessoalmente em meu projeto artístico que une colagens e poesias de cunho cristão (ambos já citados anteriormente). Sendo assim, era algo que fazia sentido tanto no contexto da história e do personagem como também para acrescentar uma nova possibilidade de exploração no Produto Final.

Nesse sentido, utilizei como referência os perfis do *Instagram*: @matheustomes<sup>35</sup> (Figura 19) @letrinhascoloridas<sup>36</sup> (Figura 20) e @pedrovinicio80<sup>37</sup> (Figura 21) em que os artistas produzem conteúdos focados em frases curtas (e às vezes ilustrações) que geram identificação com seus seguidores. É aquele tipo de texto que a leitura pode levar a pensamentos como: “Nossa, eu também já pensei nisso” ou “Como eu nunca tinha pensado isso?” e ainda “Alguém colocou em palavras algo que eu não conseguia expressar”. Pelo menos, é assim que me sinto em contato com suas publicações, podendo também ser relacionadas à proposta da rede social X (antigo *twitter*) em que os usuários fazem desabafos, escrevem sobre suas vidas e compartilham seus pensamentos.

Assim, nasceu o perfil @sopronarrativa<sup>38</sup> com o intuito de compartilhar publicações compostas por frases curtas de Akira, conceitualmente chamadas de “sopro” por seu caráter curto, acompanhadas de legendas simples com o número de publicação de cada sopro. A proposta das frases flerta conceitualmente com a poesia, por evocar sentimento através das palavras, o microconto, por sua narratividade e concisão, e o diário, por ser subjetivo e intimista. Para cumprir com seu propósito dentro do universo da história, foram realizadas 30 publicações, uma para cada dia durante o mês que representou o período de luto de Akira que podem ser conferidas no Apêndice A.

---

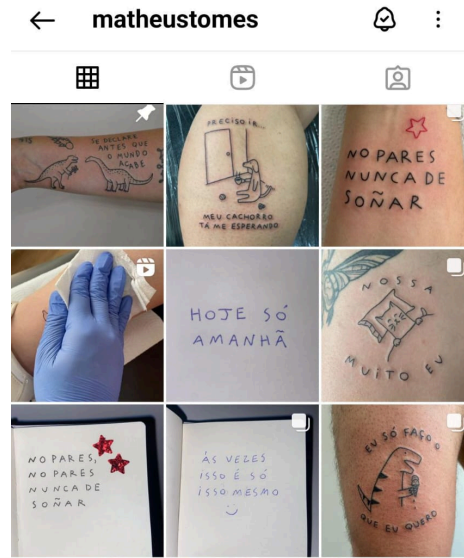
<sup>35</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/matheustomes/>>

<sup>36</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/letrinhascoloridas/>>

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/pedrovinicio80/>>

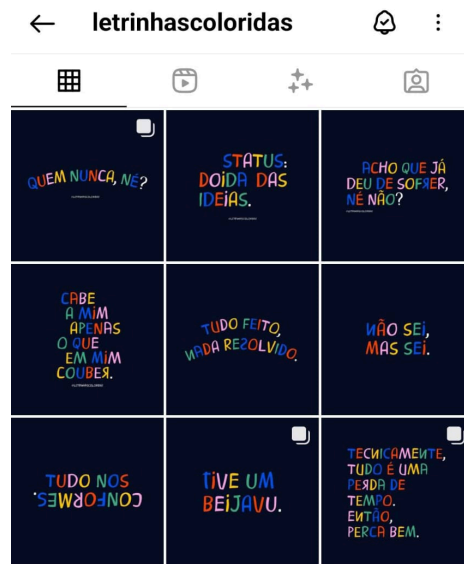
<sup>38</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/sopronarrativa/>>

Figura 19 - Perfil no Instagram @matheustomes



Fonte: Instagram, 2023.

Figura 20 - Perfil no Instagram @letrinhascoloridas



Fonte: Instagram, 2023.

Figura 21 - Perfil no Instagram @pedrovinicio80



Fonte: Instagram, 2023.

Figura 22 - Linha conceitual do perfil @sopronarrativa



Fonte: Instagram, 2023.

Na primeira linha de publicações (Figura 22) foi feita uma apresentação mais conceitual da proposta do perfil, sem revelar inicialmente que ele compunha uma narrativa



maior, sendo que o único elemento de identificação foi o uso da marca. Além disso, essas também foram as únicas publicações que tiveram algo escrito na legenda além da identificação “sopro nº X” e o emoji representativo de um sopro (reforçando o conceito da marca por meio do pictograma). Essa legenda comum foi escolhida de forma a simplificar a produção do conteúdo e também para permitir que o público tire suas próprias conclusões sem ser influenciado em sua interpretação.

Como dito anteriormente, em situações que têm o texto como assunto principal, foi utilizada a estética minimalista justamente para que a palavra tenha destaque. Dessa forma, fiz um *template* padrão no qual a cor principal da paleta de cores foi utilizada como plano de fundo, aproveitando-me da sua associação ainda que sutil com o luto, e a tipografia Libre Baskerville no mesmo tamanho (42 pontos) para escrever a frase centralizada sendo composta por no máximo 5 linhas de texto.

Por uma questão estética e de adequação à mídia e ao público, as frases não se atém às normas padrão da língua portuguesa, como por exemplo no uso de letras maiúsculas no início das frases ou do respeito à pontuação, sendo sempre grafadas com letras minúsculas (algo que se repete no *site*, por exemplo) e por vezes utilizando a quebra de linha como um recurso para auxiliar na compreensão da leitura das frases em substituição da pontuação. Contudo, ainda assim é possível observar o uso de ponto final, ponto de interrogação e em casos pontuais a vírgula de forma que fosse acrescentada às frases seu devido ritmo ou entonação.

Ademais, na construção das frases busquei fazer reflexões sobre sentimentos como insatisfação, tristeza, raiva e dúvida, a dor da perda e a realidade da morte, muitas delas sendo inspiradas nos escritos de Salomão no livro de Eclesiastes. Entretanto, à medida que o tempo passa, conseguimos perceber também frases mais contemplativas diante da vida e das pessoas, como se Akira estivesse aos poucos se esquecendo da dor que sente ao se distrair com as outras coisas à sua volta. Nesse processo de criação, também tive um zelo com a identidade verbal do produto e fiz um *brainstorming* com palavras do campo semântico de “sopro” (Figura 23) para compor as frases e também integrar as outras mídias do projeto.

Figura 23 - Campo semântico de sopro



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Após a criação das 30 publicações iniciais que podem ser conferidas na íntegra no Anexo, contei com a ajuda da professora Suelen Brandes que avaliou as frases e contribuiu com *feedbacks* para torná-las mais potentes e coerentes com o núcleo emocional do personagem. Depois do ajuste das frases, organizei um cronograma para realizar as postagens e também tendo criado a conta passei a seguir jovens do meu círculo social e alunos da Faculdade de Comunicação como uma estratégia de alcance do público-alvo. Além disso, também foi desenvolvida uma estratégia de lançamento do produto (Quadro 3) considerando a dinâmica de revelação das mídias que o compõe sendo iniciada no *Instagram*.

Quadro 3 - Estratégia de Lançamento

| Novembro                 | Dezembro  |   |   |
|--------------------------|---|---|---|
| Dia 01 a 3               | Dia 01  | Dia 04  | Dia 05 a 08   |
| Postagem dos 30 "sopros" | Linha de <i>reels</i> anunciando o lançamento do doc <sup>39</sup> e do <i>site</i> | <i>Story</i> de lançamento do doc e publicação do <i>site</i> | Série de <i>stories</i> sobre o <i>site</i> <sup>40</sup> |

Fonte: Acervo do Autor, 2023.

<sup>39</sup> Abreviação da palavra documentário.

<sup>40</sup> Como a produção e divulgação dos stories será posterior à entrega do presente trabalho, o documento não conta com o registro dessa parte.

Levando em conta que a princípio não existe nenhum tipo de ligação entre o perfil e o projeto, depois de concluir as publicações relacionadas ao universo de Akira, ficará claro que a conta faz parte de um produto maior e será também utilizada como ferramenta de divulgação do projeto. Entretanto, o foco da divulgação serão vídeos no formato *reels* e artes nos *stories*, que serão posteriormente salvos como destaques para auxiliarem os novos usuários a compreenderem o projeto e seus desdobramentos, de forma que as postagens de lançamento não tirem o foco do propósito central do perfil e sua imersão nas frases de Akira.

Resumidamente, o *Instagram*, que a princípio nem seria utilizado no projeto, se tornou uma mídia importantíssima tanto na composição da narrativa transmídia, revelando aspectos emocionais do personagem principal, quanto na divulgação do projeto em uma rede social que tem um alcance muito grande junto do público-alvo do produto. Além disso, também foi um espaço que possibilitou o exercício da escrita criativa acrescentando o desafio de compor textos profundos em um espaço conciso.

### 6.6.2 Podcast

Assim como o *Instagram*, a mídia do *podcast* foi idealizada para trazer mais informações sobre um dos personagens, mas dessa vez com foco no Velho. Entretanto, por seu caráter misterioso, a proposta é muito mais especulativa acerca de sua identidade do que de fato uma delimitação definida e precisa. Assim, diferentemente do que foi feito com Akira ao traçar questões para desenvolver mais as características do personagem, com O Velho a prerrogativa foi justamente torná-lo ainda mais misterioso e até mesmo causar confusão no que diz respeito a sua história e suas motivações. Para isso, surge então o episódio de *podcast* “A Lenda do Velho” do canal ficcional (visto que ele só existe dentro da narrativa) “Ar de Mistérios”, com duração de 6 minutos e 30 segundos como uma fonte de informações que Akira encontra em sua pesquisa sobre O Velho<sup>41</sup>.

---

<sup>41</sup> O episódio pode ser conferido na página “a jornada” no site de sopra. Disponível em: <<https://www.sopronarrativa.com/a-jornada>>

O episódio foi dividido em dois momentos principais: inicialmente ele aprofunda o contexto sobre o acontecimento histórico responsável por proliferar o vírus mortal que infectou toda a humanidade, o Incidente do Ar, e posteriormente trata sobre a identidade do Velho e os acontecimentos em torno dessa figura misteriosa. Dessa forma, mescla fatos e especulações como uma forma de confundir o espectador sobre quais informações podem ser consideradas verdadeiras ou não naquele universo, visto que ao mesmo tempo que ele trás fatos muito bem embasados e conhecidos dentro daquele contexto sobre o Incidente do Ar também fala de forma muito genérica e especulativa sobre O Velho, baseando essas informações em opiniões e relatos de testemunhas anônimas.

No processo criativo, foram utilizadas como referências principais vídeos dos canais Fatos Desconhecidos<sup>42</sup>, Você Sabia?<sup>43</sup> e também vídeos com a temática de lendas urbanas, mitos e teorias da conspiração. Entre eles, uma história em específico contribuiu muito para o surgimento da Lenda do Velho: os vídeos sobre “*This Man*”<sup>44</sup> conhecido como o homem invasor de sonhos. A história sobre “este homem” (assim chamado por não ter um nome que o identifique) surge baseada no relato de pessoas diferentes ao redor do mundo que afirmam já ter sonhado com este homem e ao tentar retratá-lo surgem imagens semelhantes, entretanto, o homem não se trata de ninguém conhecido de fato por aqueles que sonham com ele. A partir disso, surgem teorias com especulações sobre quem é “*This Man*”, como ele surgiu e qual seria o seu objetivo ao invadir o sonho das pessoas. Por conseguinte, “este homem” foi uma inspiração tanto na construção da figura mitológica do Velho quanto no fato de que ele não tem um nome e é conhecido apenas pelo seu pseudônimo.

Após assistir uma quantidade considerável de vídeos dos canais citados anteriormente, algo que ficou muito marcado em minha experiência foi como os roteiros não se preocupam em revelar a fonte dos “fatos” apresentados nos vídeos, o que coopera para a criação de uma sensação de desconfiança para com o conteúdo apresentado, sem saber se ele é mesmo baseado na realidade ou uma ficção em cima dela. Além disso foi possível observar alguns padrões que auxiliaram na idealização do episódio e também no processo de pós-produção

---

<sup>42</sup> FATOS desconhecidos. Youtube, 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@fatosdesconhecidos>>

<sup>43</sup> VOCÊ sabia?. Youtube, 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@vcsabiavideos>>

<sup>44</sup> VIRAL Quest. Quem foi ESSE HOMEM? | THIS MAN. Youtube, 2021. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=EsPjh9KScJ0&t=531s>>

VOCÊ sabia?. O INVASOR DE SONHOS!! Você já sonhou com esse homem??. Youtube, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MxiWJxUsraY&t=121s>>

que se aproxima muito em sua forma narrativa e estética ao estilo proposto nos vídeos do canal Fatos Desconhecidos.

O padrão percebido através do visionamento dos vídeos trazem as narrativas apresentadas por um narrador de voz grave, como um símbolo de autoridade e sabedoria, que utiliza em suas falas muitas expressões adjetivas caracterizando os acontecimentos, como assustador, bizarro ou estranho, baseando-se em especulações, opiniões e relatos de pessoas que “dizem saber de alguma coisa” enquanto também faz questionamentos sobre os acontecimentos, de maneira a induzir os espectadores a determinadas interpretações e percepções sobre a história contada. Além disso, busca-se criar uma atmosfera sinistra de terror e suspense, tanto pelo tom grave da voz do narrador como também com o apoio de músicas em plano de fundo e efeitos sonoros que ambientam as situações e auxiliam na percepção do suspense.

Ademais, também foram utilizadas referências jornalísticas como o apresentador Sérgio Chapelin, do programa Globo Repórter, com sua icônica frase de introdução das reportagens: “Como vivem? Onde moram? Do que se alimentam?”, e o repórter policial Gil Gomes, sugerido pelo próprio narrador do projeto, Victor Santos, após ler o resultado do roteiro, em virtude do jeito autêntico e por vezes caricato que ele entonava sua voz em suas reportagens criando ritmo, tensão e até mesmo suspense.

O desenvolvimento do personagem do Velho também contou com uma inspiração teórica teológica: o trilema de C.S Lewis, escritor e teólogo britânico. O Trilema de C.S Lewis é apresentado em sua obra *Cristianismo Puro e Simples* (2017), livro que apresenta o estudo de alguns fundamentos basilares da fé cristã, como por exemplo a crença de que Jesus Cristo é Deus, argumento defendido em seu trilema. Resumidamente, Lewis questiona como é possível que as pessoas reconheçam em Jesus um grande mestre da moral, um homem bom ou um exemplo a ser seguido sem reconhecerem que ele é o próprio Deus, visto que segundo os relatos bíblicos, o próprio Jesus faz essa declaração acerca de si mesmo ao arrogar para si a prerrogativa de perdoar pecados que cabe somente a Deus<sup>45</sup>.

---

<sup>45</sup> Conferir em Marcos 2.5-11.

Diante dessa alegação tão enfática acerca de sua natureza, Lewis argumenta que existem três opções: Jesus era um louco que acreditava ser mesmo Deus ainda que não fosse, Jesus era um mentiroso e enganava as pessoas dizendo ser algo que ele sabia que não era, ou Jesus era de fato o Filho de Deus. Então, aproveitei-me dessa lógica para explorar as possibilidades sobre a identidade do Velho naquele universo, questionando se ele é um louco, um mentiroso ou um sábio, e as teorias criadas em torno de cada uma dessas respostas. Entretanto, o desenvolvimento da história refuta a possibilidade de que ele seja um sábio por causa de seu caráter duvidoso, restando apenas as outras duas opções, trazendo um contraponto fictício sobre a frustração de depositar a confiança sobre alguém que oferece falsas esperanças e nada pode fazer para mudar a realidade da morte.

A partir de todas essas referências foi desenvolvido então o roteiro do *podcast*, como apresentado no Apêndice B, que além de criar uma narrativa sobre quem O Velho é, também aborda mais especificamente sobre o Incidente do Ar e suas consequências para a humanidade. No episódio ficamos sabendo sobre o Marco dos 100%, momento definido pela constatação de que todas as pessoas vivas estavam infectadas pelo vírus, ainda que em sua forma inativa, e que não há nenhum tipo de tratamento ou paliativo para combater o vírus, e por isso a expectativa de vida decaiu para 30 anos, contexto esse muito propício para o surgimento da Lenda do Velho. Ao final do *podcast*, também é feita uma introdução do próximo episódio da temporada “Lendas do Incidente do Ar” como forma de aumentar a verossimilhança sobre a existência do canal de *podcast* no universo da narrativa e evidenciar mais uma vez o seu caráter especulativo.

Depois disso, foi realizada a gravação da narração no Laboratório de Som da Faculdade de Comunicação da UnB com meu amigo Víctor de Araújo dos Santos, estudante de Audiovisual da UnB, que respondeu muito prontamente ao meu convite para fazer a narração do episódio. A combinação do trabalho de Direção de voz, feito por mim, com o talento e compreensão dele resultou em uma narrativa que cumpriu a expectativa estabelecida pelas referências no qual o episódio foi inspirado.

Posteriormente, selecionei as músicas para compor a trilha sonora através do canal do *Youtube* Audio Library Free Music<sup>46</sup>: Alternate History - HolFix, Into the Depths - myuu e

---

<sup>46</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/@AudioLibraryFreeMusic>>

Burnt Spirit - Kevin MacLeod, que aparecem nessa respectiva ordem, utilizando também um *foley*<sup>47</sup> de ventania para suavizar a transição entre as faixas, visto que elas apresentam um ritmo diferente, além de contribuir para fortalecer a criação da identidade sonora do projeto. Com esse mesmo propósito também inseri ao final do episódio um *foley* semelhante a um sopro como uma assinatura sonora do *podcast*. Depois da seleção dos arquivos, realizei a edição do episódio através do programa Adobe Audition, montando as faixas, equalizando a narração e os sons selecionados para compor a trilha sonora final que harmoniza os quatro elementos sonoros (voz, música, ruído e silêncio) de maneira a criar o suspense necessário para a proposta especulativa e dramática do episódio.

Figura 24 - Capa do episódio de podcast



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Por fim, criei também uma capa para o episódio (Figura 24) que está inserido no *site* na página “a jornada”<sup>48</sup>, visto que, como o episódio é uma produção pontual dentro da narrativa de Sopro, não faria sentido criar um canal verdadeiro para publicar um único episódio de *podcast*. Para o design da capa decidi seguir a linha visual da colagem para

<sup>47</sup> Diz respeito aos sons de ruídos recriados e à criação de sons especiais

<sup>48</sup> O episódio pode ser conferido na página “a jornada” no site de sopro. Disponível em: <<https://www.spronarrativa.com/a-jornada>>

chamar mais atenção e utilizar elementos imagéticos que ajudassem a compor a narrativa: um homem velho desconhecido com a capacidade de dizer sobre o tempo de vida das pessoas e a névoa em torno de sua identidade e dos acontecimento que o envolvem.

Dessa forma, após ler a história, o público pode conhecer mais sobre O Velho e o contexto do seu surgimento ouvindo o mesmo episódio que Akira ouviu na narrativa, utilizando a transmidialidade para aprofundar o universo criado e criar uma experiência imersiva e interativa para o público.

### 6.6.3 Site

Após aprofundar a construção dos personagens e do universo da narrativa, foi possível dar início à escrita da história que seria publicada no *site* como conteúdo principal, sendo que desde o início duas condições estavam estabelecidas: a história seria interativa e, independente das escolhas tomadas pelo leitor, o final dela culminaria na morte de Akira.

Então, com o auxílio do livro *A Jornada do Escritor*, escrevi cada parte da história de acordo com as etapas da Jornada do Herói, apresentando o contexto do universo, os personagens e também deixando claro o conflito a ser enfrentado pelo protagonista. No processo da escrita, o início do Primeiro Ato foi a parte mais fácil de escrever, visto que, os principais elementos para compor o drama já estavam definidos: os personagens e o conflito principal. Entretanto, à medida que se aproximava do momento da decisão de Akira de partir na jornada, enfrentei dificuldades, principalmente com relação ao que os escritores chamam de suspensão da descrença, quando o espectador aceita voluntariamente a premissa proposta, elemento essencial no desenvolvimento de qualquer ficção. Isso se deu principalmente porque o universo da história acontece dentro da atual compreensão que temos de organização do mundo, entretanto em um contexto distópico (e até mesmo apocalíptico). Então como localizar a história e trazer os aspectos de verossimilhança tão importantes para o público sem, entretanto, trazê-lo para a realidade de modo a quebrar a premissa estabelecida anteriormente?



Um exemplo disso é a conversa de Akira com seus colegas que cita um lugar chamado “Chapada”. Esse nome até pode ser associado a um lugar real, mas ainda assim, por não ser especificado, é possível aceitar esse diálogo sem romper com a premissa da ficção. No momento em que se segue, Akira procura pelo Velho, e aqui também minha ideia inicial era que ele encontrasse informações sobre lugares que O Velho já teria aparecido, encontrando um padrão para determinar o seu próximo movimento. Contudo, essa noção espacial muito realista poderia pôr em cheque a suspensão da descrença, por isso, precisei pensar em outra solução para resolver esse problema narrativo. Assim, Akira faz o uso das redes sociais e páginas da *web* na tentativa de conectar-se ao Velho, um cenário mais plausível que, ainda que seja um movimento ousado considerando o *modus operandi* do Velho, cumpre com a função de avançar com a narrativa.

Adentrando o Segundo Ato percebi a necessidade de acrescentar um novo personagem visto que, como apontado por Comparato (2018) personagens criam conflitos e conflitos movem a história, e a princípio não existia nenhuma condição estabelecida para que Akira desconfiasse do Velho. Assim nasceu Tomás, um personagem importantíssimo para os acontecimentos seguintes, responsável por plantar a semente da dúvida que conduz ao clímax da narrativa: a morte de Tomás, o convite do Velho e a resposta de Akira.

Outro desafio nesse processo foi conseguir estabelecer as situações de forma que Akira precisasse tomar decisões e assim dar ao público a chance de participar da história. Por exemplo, depois da morte de Tomás qual seria a situação que levaria Akira a aceitar ou rejeitar o convite do Velho? Como ele teria acesso às informações que precisava para ter certeza de que O Velho não era o sábio que dizia (e acreditava) ser?

Então, a atitude do Velho para ganhar a confiança do garoto de “provar” o contexto da morte de Tomás e o seu diário (alvo da investigação de Tomás) tornam-se elementos chave para amarrar as pontas soltas. Além disso, também foi importante que as possibilidades de ação de Akira estivessem alinhadas com o caráter do personagem. Isto é, ele não poderia ter a opção de agir de uma forma que não condiz com o que foi estabelecido até então sobre quem ele é e como que ele se comporta. Por isso, descartei da história uma possibilidade de final em que Akira matava O Velho, muito inspirada por um dos finais *non sense* apresentados em

*Black Mirror: Bandersnatch*, que apesar de trazer um elemento de surpresa é também inesperado ao ponto de não fazer sentido.

Uma outra possibilidade de final descartada era na situação em que Akira aceita o convite do Velho, descobre a farsa e aguarda pacientemente pela morte do homem como uma forma de pôr fim à Lenda. Entretanto, ainda que esse final resultasse na morte inevitável de Akira por conta da doença, ele ainda apresentaria características heróicas: resistindo à saudade de sua mãe e lidando com as loucuras do Velho por um tempo em prol de uma causa maior. Assim, essa possibilidade não causaria a frustração necessária para alcançar o objetivo principal da história, além de omitir a morte da mãe do personagem, acontecimento que reforça a inevitabilidade da morte na narrativa.

Ademais, um outro ponto importante foi recuperar a personagem Cris que aparece no início da história, sendo sua morte a chave para provar que O Velho não é quem diz ser. Obtendo acesso ao diário (seja por uma atitude ativa ou passiva de Akira) ele encontra a prova que tanto precisava. Para isso, foi necessário ajustar o início da história de forma que Cris não estivesse na mesma cidade que seu amigo, visto que, como apresentado no *podcast*, O Velho não escolhe duas pessoas do mesmo lugar para a imersão. Além disso, essa situação ajuda a demonstrar uma fragilidade do Velho: ele não mantém contato com os escolhidos após sua saída da casa porque não quer saber a verdade sobre o cumprimento de sua profecia, de maneira a rejeitar a possibilidade de errar.

Por fim, organizei os finais de forma que elementos se repitam em todos eles: a demissão de Akira, a morte de Tomás, a morte de Akira e sua mãe após manifestarem os sintomas da doença, corroborando com a premissa de que esse é um universo onde todos morrem e não há esperança real diante da morte. É importante ressaltar que as ramificações interativas da narrativa que fogem dos acontecimentos principais e culminam nos diferentes finais foram desenvolvidas apenas na última etapa enquanto eu formulava o *site*, de forma a compreender melhor como se daria essa interação entre as páginas e a continuidade da história (Figura 25). Isso contribuiu também para construir de forma mais clara a dinâmica das narrativas paralelas com elementos que se repetiam. Assim, o primeiro tratamento da história pode ser conferido no Apêndice C, e seu tratamento final através da página da *web*<sup>49</sup>.

---

<sup>49</sup> Disponível em: <<https://www.spronarrativa.com/>>

Figura 25 - Decisões e possíveis finais da história



Fonte: Arquivo do Autor, 2023.

Tendo evidenciado os processos de decisão criativa que resultaram na construção final da narrativa principal de Sopro, partiremos então para os aspectos que dizem respeito à construção do *site*, que está hospedado na plataforma Wix por já ter trabalhado uma vez com ela e conhecer suas possibilidades de edição e as ferramentas disponíveis para criar um *site* funcional, eficiente e esteticamente agradável.

Inicialmente, a estrutura do *site* seria composta de apenas 3 menus principais: início, a história e sobre. A tela inicial contendo apenas o nome do projeto e o botão que dá início à história, a página “a história” que levaria ao conto escrito e ao final apresentaria os outros conteúdos produzidos e a página “sobre” com informações mais descritivas do projeto. Entretanto, percebi a necessidade de acrescentar outros dois menus: “a jornada” e “o blog”. Assim, pude organizar melhor os outros conteúdos da narrativa transmídia e também possibilitar o acesso direto à página do blog que contém as instruções e reflexões de como relacionar a narrativa com a perspectiva cristã sobre o tema, decisões essas que aumentam a liberdade e independência do usuário de percorrer os conteúdos do *site* da maneira que preferir.

Dessa forma, o fluxograma entre as páginas de início, da história e da jornada se relaciona de maneira que ao longo da sua própria jornada o indivíduo pode decidir encerrar a história ao chegar em um dos seus finais e prosseguir para a página da jornada, ou então retornar ao ponto que tomou a decisão que culmina em diferentes finais e escolher continuar explorando a história para descobrir as outras possibilidades de final (Figura 26).

Também busquei editar as páginas de forma que deixasse explícito do que elas se tratam e como o usuário irá interagir com cada uma delas. Na página inicial só existe uma possibilidade de ação, além da navegação pelo menu: começar a história (Figura 27). Na página da história é apresentada a premissa do universo no qual o leitor está adentrando e é lhe dada a opção de continuar, que conduz aos capítulos da história interativa de Akira (Figura 28). E na página da jornada, deixo uma apresentação um pouco mais conceitual do projeto evidenciando as mídias que o compõe (Figura 29), além de utilizar o menu de âncora lateral que sinaliza as três partes da página, utilizando também a ferramenta de *design* da regra de três ao decompor em etapas simples o processo que informam o usuário sobre a navegação na página (LUPTON, 2022).

Nesse sentido, Miller argumenta na obra *Story Brand* (2019) que existem três perguntas que o cliente (ou usuário, nesse caso) devem ser capazes de responder para decidirem se irão ou não se envolver com a marca. As perguntas são: “O que você oferece? Como isso muda a minha vida? O que preciso fazer para comprar isso?” (MILLER, 2019, p.24). Se a marca é capaz de responder isso de forma clara, objetiva e rápida, então ela passa no que ele chama de Teste do Grunhido. Sendo assim, na página inicial, busquei deixar as respostas para essas perguntas: Sopro oferece uma história que pode trazer esperança diante da realidade da brevidade da vida. Para acessá-la, é só clicar no botão de começar.

Figura 26 - Fluxograma de links entre as páginas: início, história e jornada

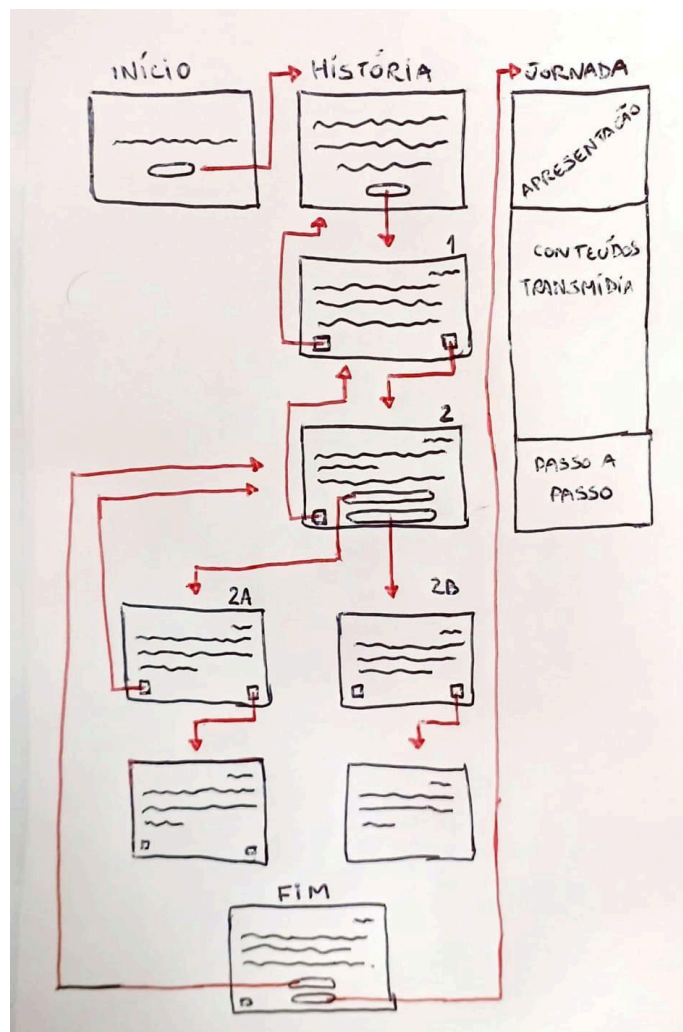
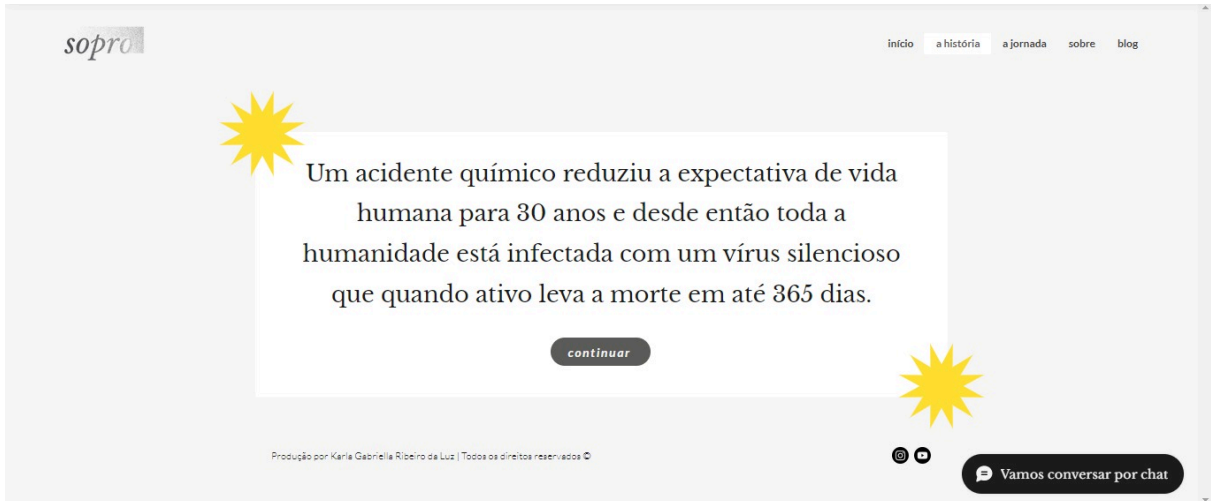


Figura 27- Página inicial do site



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Figura 28 - Página “a história”



Fonte: Acervo do Autor, 2023

Figura 29 - Página “a jornada”

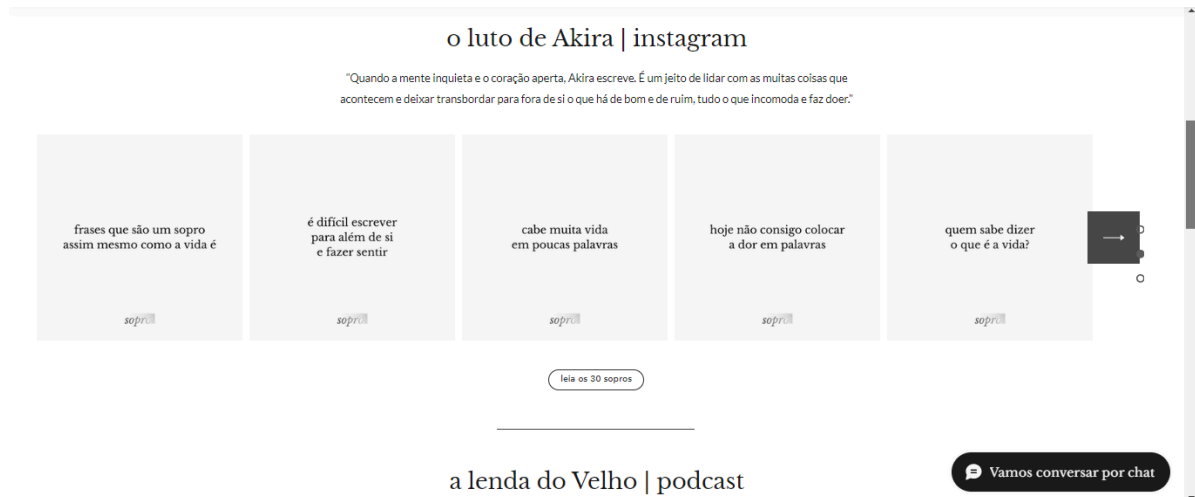


Fonte: Acervo do Autor, 2023

Além disso, ele também demonstra como o *storytelling* contribui na jornada de um cliente com sua marca, e aponta a importância de deixar claro ao usuário o caminho que ele pode percorrer, atuando como um guia que é capaz de oferecer um plano em sua experiência (MILLER, 2019). Então, ao final da página da jornada deixei um passo a passo para que o usuário tenha uma delimitação clara das possibilidades da sua jornada junto à plataforma, e mais uma vez utilizei a regra de três para decompor o processo em partes menores: leia a história de Akira, interaja com as mídias, reflita e converse. É importante acrescentar que as imagens que acompanham o texto não funcionam somente como ícones ilustrativos, mas também como botões que conduzem à página que corresponde à ação descrita (a história, a jornada e o blog, respectivamente)

Na página da jornada, também é possível acessar os *links* para todos os outros conteúdos da narrativa: os *posts* do *Instagram*, o episódio de *podcast* e o curta documentário, sendo que o *Instagram* e o *podcast* contam com uma descrição que revela o momento em que ele é citado na história (Figura 30). Os conteúdos foram organizados seguindo a hierarquia: título, subtítulo ou descrição e *link* da mídia, sendo separados ao longo da página por pequenas linhas pretas que demarcam visualmente os diferentes espaços de cada mídia.

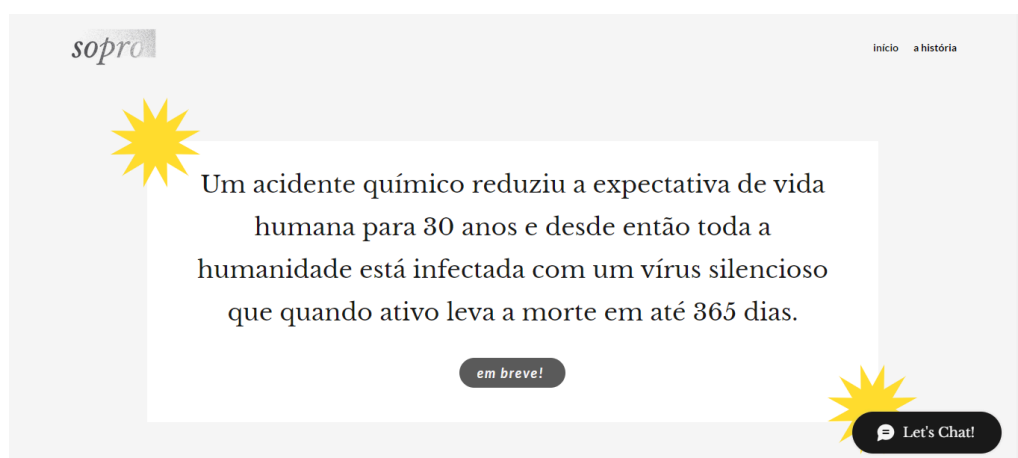
Figura 30 - Exemplo de link transmídia



Fonte: Acervo do Autor, 2023

É importante dizer que enquanto o *site* não foi oficialmente divulgado através do *Instagram* já era possível acessá-lo. Entretanto, ele foi publicado em sua primeira versão apenas com a página inicial e ao clicar no botão começar o usuário era direcionado para a página da história que contava apenas com a premissa e um botão escrito “em breve” (Figura 31).

Figura 31 - Primeira versão publicada do site



Fonte: Acervo do Autor, 2023



A página “sobre” é composta de 4 partes principais: uma apresentação para que conheçam quem está por trás da idealização do projeto, mais informações sobre Sopro (inclusive um *call to action* mais claro para o blog e o conteúdo para o diálogo com a fé cristã), a equipe colaboradora, principalmente na realização do doc e será apresentada no tópico seguinte, e por fim um *call to action* para contribuir com a manutenção do projeto visto que a hospedagem no *site* gera um custo que não sei se terei como manter futuramente, tendo assim a oportunidade de mantê-lo ativo e disponível.

Além disso, na página “sobre” deixei um botão para uma página onde compartilho um pouco mais das inspirações que fizeram parte do processo criativo de Sopro, uma forma de aumentar a relação do público não só com a história, mas com o projeto como um todo. Todas essas partes que compõem o site podem ser conferidas no Anexo que se encontra no final do documento.

A última página “o blog” é responsável por cumprir a função de deixar mais claro como a história apresentada no projeto pode ser relacionada com a Bíblia e utilizada na pregação do evangelho. Dessa forma, ela contém conteúdos informativos através de artigos temáticos para auxiliar o usuário na compreensão de como a narrativa de Sopro se relaciona com a narrativa bíblica, tanto para aquele que vai até a plataforma com objetivo de usá-la como ferramenta para propagar o evangelho quanto aos que podem ser movidos por curiosidade de entender mais sobre Jesus e sua promessa de esperança segundo o que está na Bíblia.

Nesse sentido, como apresentado no Apêndice D, o blog apresenta inicialmente 3 artigos: “Uma história sobre correr atrás do vento”, “O que O Velho tem a ver com Jesus?” e “Respostas bíblicas para perguntas difíceis”. O primeiro aborda a temática da frustração diante da morte, o segundo aborda sobre as possibilidades de esperança e a capacidade de cumprir ou não com suas promessas e o terceiro usa a Bíblia para responder as 3 (três) perguntas feitas no documentário. Ademais, além do texto argumentativo, ao final do artigo são colocadas referências bíblicas que apoiam o argumento apresentado e um tópico instrutivo que direciona como pode acontecer a conversa sobre fé.

Para além de seus conteúdos, sua estrutura e navegabilidade, também me dediquei à sua composição visual e estética do *site*. Dessa forma, combinei o minimalismo e as colagens,

utilizando cor, texto, imagens e formas geométricas (retângulos, retângulos com cantos arredondados para os botões, polígonos em formato de estrela e linhas) para compor o resultado final das páginas.

Nas páginas internas da história, mantive a identidade visual com o fundo neutro e a variação da tipografia para criar hierarquia visual e trazer mais dinamismo ao corpo de texto (Figura 32). Além disso, também padronizei os botões de navegação: retornar para a página anterior, utilizando o tom de cinza com transparência, e avançar para a próxima página, utilizando o vermelho como forma de chamar atenção e motivar a ação desejada. Ao chegar nos momentos em que a história podia apresentar diferentes desdobramentos, optei por botões mais largos azuis (prezando pelo contraste) para adaptar o texto que direciona o usuário ao próximo passo e também a opção de retornar para a página anterior (Figura 33). Ao chegar em um dos finais, o usuário também tem acesso a botões brancos que permitem retornar ao ponto de decisão, avançar para a página da jornada ou voltar para a página anterior (Figura 34).

*Figura 32 - Estrutura visual da história*

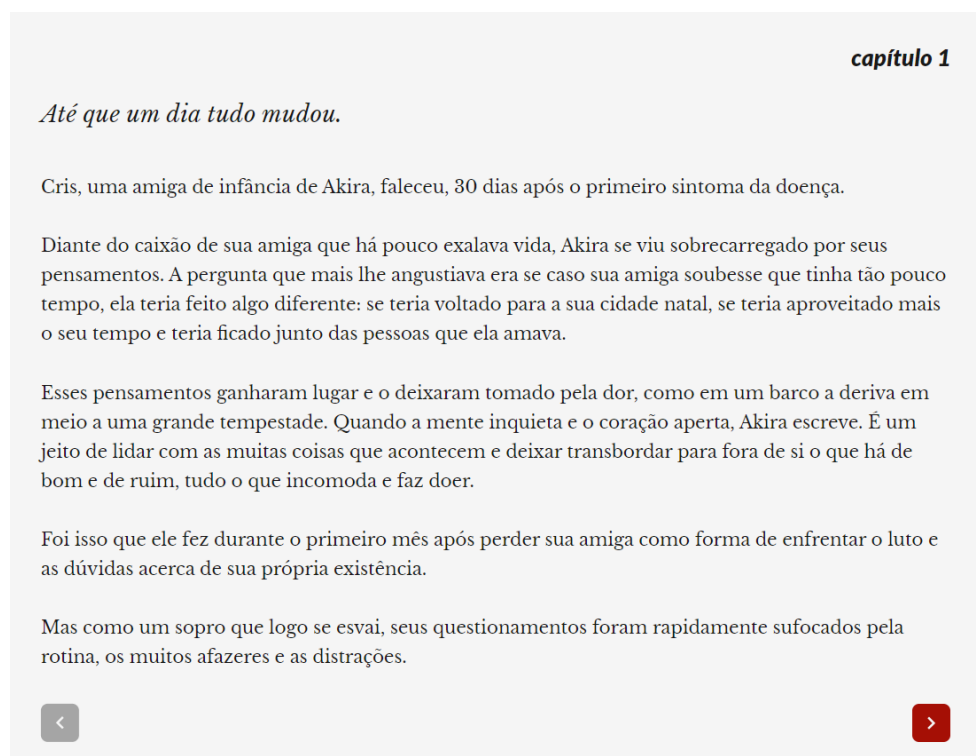
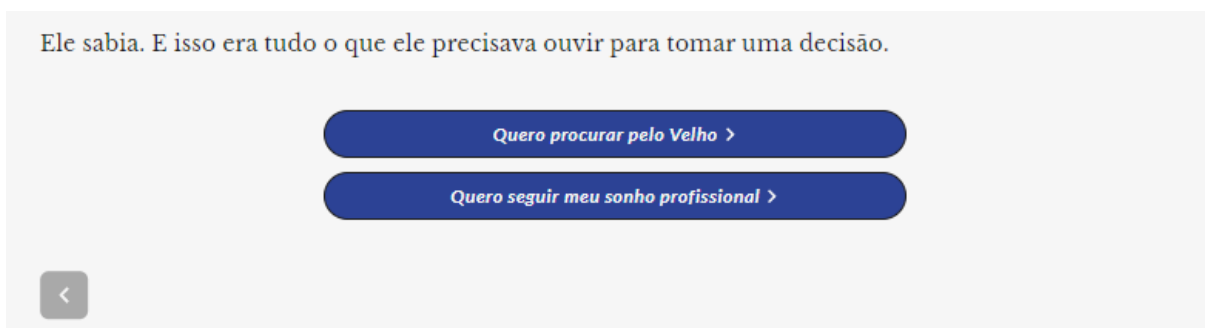
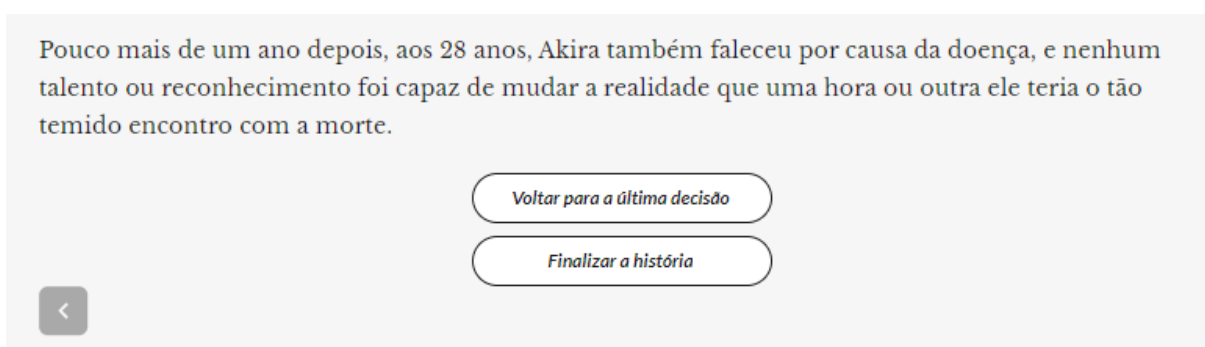


Figura 33 - Botões de decisão



Fonte: Acervo do Autor, 2023

Figura 34 - Botões do final



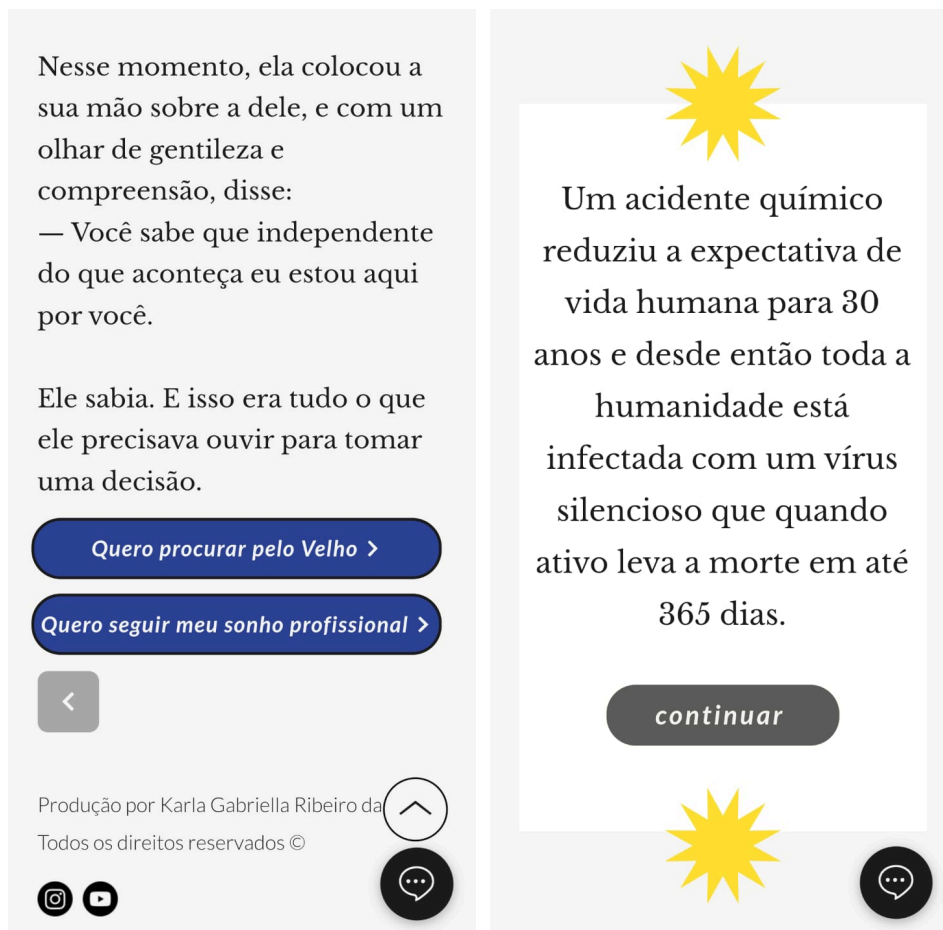
Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Vale ressaltar que todo o conteúdo do *site* mantém a identidade verbal ao utilizar o campo semântico de “sopro” e também o uso de letras minúsculas ao longo das páginas utilizando a norma padrão da língua portuguesa prioritariamente nas páginas da história e do blog ou em nomes próprios. Ademais, busquei construir todos os textos com um olhar conceitual e publicitário, usando estratégias textuais para chamar a atenção, gerar curiosidade e conduzir o usuário em suas ações, como por exemplo o uso do infinitivo nos botões de decisão da história e nos botões de *call to action*.

Além disso, todo o conteúdo do *site* foi adaptado para a versão *mobile*, visto que, como apresentado anteriormente, boa parte dos usuários utiliza o celular para navegar na internet e visitar páginas da *web*. Nesse processo, percebi a necessidade de deixar o texto dos

botões de decisão mais curtos para a informação ficar completamente visível na versão *mobile* (Figura 35) como também a necessidade de adaptar algumas composições para ficarem mais atraentes e funcionais no formato vertical (Figura 36). Assim, além de pensar sua aplicação visual em *desktop* também foi preciso lidar com essa adaptação, pensada tanto na sua interface quanto na experiência do usuário e na navegabilidade da plataforma através de *smartphones*.

Figuras 35 e 36 - Adaptações para a versão *mobile*



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Após executar toda a estrutura do *site*, realizei alguns testes de navegabilidade e experiência do usuário observando a interação de 3 (três) jovens com a plataforma e colhendo *feedbacks* com relação ao *site* e à história contada. Desses jovens, selecionei perfis capazes de

representar diferentes perspectivas e percepções diante do conteúdo e da plataforma, sendo duas meninas: uma de fé cristã, e a outra sem nenhuma convicção religiosa específica, e um menino, estudante de Audiovisual da área de Roteiro.

Esse processo foi muito importante para o resultado final da narrativa transmídia, pois é comum que como criadores estejamos tão imersos no universo da história e no processo criativo que desenvolvemos alguns vícios, e pequenos detalhes podem passar despercebidos, assim ouvir a percepção de outras pessoas contribuiu muito para fazer melhorias e tornar a experiência de Sopro mais simples e agradável.

Ao longo dessa etapa, me mostraram que o conto apresentado no *site* precisava contextualizar melhor sobre o Incidente do Ar e a progressão da doença, deixar mais claro os sentimentos de angústia de Akira diante da morte de sua amiga e também especificar mais a figura do Velho como alguém conhecido por promover esperança. Esses pontos foram tão explorados nas outras mídias que a princípio não percebi essa falta apontada pelas pessoas que estavam tendo o primeiro contato com a narrativa. Além disso, recebi a sugestão de colocar um QR Code na página “sobre” que direcione diretamente à conta do pix que receberá as contribuições daqueles que desejarem fazê-la.

*Figura 37 - Passo a passo em preto*



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Figura 38 - Passo a passo em amarelo



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Outro ponto foi que ao fim da página “a jornada” o passo a passo estava passando despercebido por causa de seu plano de fundo preto (Figura 37), que podia dar a impressão de tarja de final da plataforma se não vista por inteiro pelo usuário. Então, mudei o fundo para amarelo, uma cor mais chamativa, e alterei a cor dos elementos de acordo com a necessidade de contraste (Figura 38), além de também reduzir o espaço entre a sessão finalizada pelo documentário e essa nova seção da página.

Finalmente, o longo processo de construção do *site* envolveu o desenvolvimentos das páginas e seus respectivos conteúdos atentando-se à composição dos textos e das imagens, utilizou estratégias de *storytelling* tanto em sua forma escrita, transmitindo as mensagens de forma simples e clara, quanto em sua estrutura de navegação e co-criou juntamente com pessoas representantes do público-alvo após observá-las e ouvi-las com relação a sua experiência em Sopro. Em todo o processo criativo, trabalhei de forma a reforçar a identidade da marca e posicionar a plataforma como uma ferramenta que compreende a importância de comunicar não só no que diz respeito ao intelecto transmitindo informações, como também à estética e à imaginação.

#### 6.6.4 Documentário

Para finalizar a narrativa transmídia de *Sopro*, pelo menos por enquanto, foi idealizado também um curta documentário de aproximadamente 18 minutos abordando o tema da brevidade da vida com o público-alvo. Como dito anteriormente, o documentário vem como uma mídia que extrapola o universo da história, mas ainda assim apresenta um conteúdo relevante diante do objetivo do projeto de fazer refletir sobre a vida, a morte e o que dá esperança. Para isso, o processo foi dividido em pré-produção, produção e pós-produção.

A pré-produção foi o período de organização da ideia e de tudo o que seria necessário no processo de produção. Inicialmente, foi definida a premissa do documentário: observar as diferentes perspectivas de jovens diversos sobre a brevidade da vida por meio de entrevistas. Com base no referencial teórico abordado anteriormente, escolhi 3 (três) perguntas que permitiram compreender um pouco mais dessas perspectivas:

1. Você tem medo da morte?
2. O que você faria se soubesse que só vai viver até os 30 anos?
3. O que te dá esperança?

Essas perguntas também estão alinhadas com a narrativa, visto que no universo criado, o medo da morte é uma constante, a duração da vida é incerta e há uma crise generalizada de esperança diante da doença e a iminência da morte. Sendo assim, os entrevistados se aproximaram do contexto da história ao serem colocados diante de questionamentos que o próprio Akira enfrenta e representam o conflito motivador de toda a narrativa.

A princípio, a ideia era publicar as entrevistas em 3 (três) partes no próprio *Instagram*, deixando que cada vídeo compilasse as respostas de uma pergunta. Entretanto, após realizar as entrevistas e ouvir tantos pontos de vistas diferentes e interessantes, decidi que editá-los como um único produto seria mais proveitoso, tanto pela identificação com as respostas dos personagens apresentados quanto também para explorar outra mídia, veiculando o produto no *Youtube* e criando mais um ponto de contato com a narrativa de *Sopro*.

Todavia, eu sabia que desenvolver o produto audiovisual como um curta-metragem exigiria mais tempo, esforço e qualidade, mas ainda assim, decidi que valia a pena abraçar

esse desafio. Diante disso, entrei em contato com alguns amigos, estudantes e egressos da Faculdade de Comunicação com quem já tive a honra de trabalhar em outros projetos, que compuseram a equipe do documentário para me auxiliar tanto na gravação do material como também na pós-produção:

Ana Carolina do Carmo, responsável pela pós-produção do som de todo o documentário, atuando na montagem, equalização e mixagem de som. Além disso, ela participou do processo de lançamento do produto ao fazer a edição dos *reels* do *Instagram* unindo as imagens captadas durante as entrevistas com as animações que eu tinha feito.

B. Pinheiro de Souza Varela, responsável pela animação informativa sobre o tema da morte ao longo da história.

Ester Macedo na Produção, responsável pelo desenvolvimento do Termo de Autorização de Imagem e Voz, na organização dos participantes entre as entrevistas e na captação de novos entrevistados.

Pedro Boaventura na Captação de Som, responsável pela captação de som direto na gravação das minhas falas que compunham o roteiro e conectam as entrevistas ao tema de forma mais direta. Posteriormente, ele também participou dos momentos finais do lançamento do produto testando a plataforma e dando *feedbacks* preciosos sobre a narrativa.

Victor Santos na Captação de Som, responsável pela captação de som direto nas entrevistas e sua respectiva monitoração.

Com a ideia na cabeça e a equipe montada, reservei por uma tarde o Estúdio A da Faculdade de Comunicação e os equipamentos necessários com o apoio do Núcleo Técnico de Audiovisual da FAC. Dada a confirmação de disponibilidade do estúdio, dos equipamentos e da equipe do set, comecei o processo de prospecção de pessoas que poderiam participar no dia e hora marcados. Para isso, enviei mensagens em grupos do *whatsapp* com alunos da UnB dos quais faço parte, principalmente da comunidade da FAC e no grupo Núcleo de Vida Cristã, um dos grupos cristãos da Universidade de Brasília do qual participo desde minha entrada na universidade, e também publiquei um *story* no meu *Instagram* pessoal e assim, consegui a princípio 12 pessoas para participar.



Dessa forma, organizei a agenda da tarde com uma entrevista a cada 15 minutos, pois mesmo a entrevista contendo apenas três perguntas que poderiam ser respondidas em menos de 10 minutos, era necessário reservar tempo para colocar a lapela dos entrevistados e também lidar com possíveis atrasos e imprevistos. Além disso, também pedi para que os entrevistados chegassem 5 (cinco) minutos antes do horário marcado para assinar o Termo de Autorização de Imagem e Voz, disponível no Apêndice E, e assim, caso a entrevista anterior já tivesse finalizado poderíamos adiantar o cronograma.

Entretanto, imprevistos aconteceram e nem todos que confirmaram conseguiram participar, mas nós também estávamos preparados para isso. No dia anterior, combinei com a Ester que caso algo assim acontecesse e um horário ficasse vago, ela ficaria responsável por captar pessoas enquanto eu estivesse fazendo a entrevista anterior. E foi assim que fizemos. Assim, apesar de 4 (quatro) pessoas terem desmarcado, conseguimos preencher os horários vagos e também utilizar a última hora de reserva do estúdio com outras pessoas, totalizando em 18 jovens entrevistados. Um outro cuidado que tive também foi de pedir aos participantes que utilizassem uma blusa que estivesse dentro da paleta de cor do projeto, e para minha surpresa, boa parte dos entrevistados captados de última hora também estavam utilizando as cores amarelo, vermelho, azul ou preto.

Dentre essas pessoas, conseguimos perfis diversos, de diferentes idades, contextos sociais e religiosos, entre outras coisas que dizem respeito às vivências e experiências de cada um, o que contribui para cumprir com o objetivo de propor diferentes perspectivas a partir de seus relatos. Apesar de todos serem estudantes ou egressos da Universidade de Brasília, esse fato não interfere na diversidade de resposta visto que as questões vão de encontro a um contexto influenciado por muito mais que a formação escolar.

Em set eu estava responsável pela direção das entrevistas e também pela fotografia, e pessoalmente, ouvir cada um dos entrevistados foi uma experiência muito legal. Além da contribuição com a narrativa transmídia, ouvi-los me ajudou a compreender melhor como trabalhar o tema da brevidade da vida com o público-alvo do projeto, além de reconhecer que algumas de suas angústias e anseios estavam de acordo com o desenvolvimento do personagem do Akira, o que demonstrou sua densidade humana e também a possibilidade de identificação do público com a história. Um exemplo disso é que quando realizei a gravação, as frases do *Instagram* já tinham sido desenvolvidas, e ao comparar os relatos dos

personagens reais com os desabafos do personagem fictício é possível perceber o alinhamento de suas perspectivas.

Depois de realizar as entrevistas e chegar à conclusão que seria melhor desenvolver um único vídeo que reunisse todos os relatos, escrevi o roteiro da narração que comporia o documentário e relacionaria as entrevistas com o tema da narrativa de forma mais específica, conforme apresentado no Apêndice F. Assim, realizei uma pesquisa por meio de artigos sobre a relação da humanidade com a morte ao longo da história<sup>50</sup>, a morte como tema filosófico<sup>51</sup> e também como o tema era expressado na arte visual<sup>52</sup> e na literatura por meio de exemplos de textos escritos por escritores brasileiros.

Dessa forma, apesar do documentário ser identificado majoritariamente com o modo participativo, caracterizado pela interação entre a equipe e os atores sociais e a revelação do diálogo entre o cineasta e o tema, ele também contém características semelhantes ao modo expositivo, ao expor questões históricas e argumentativas sobre a relação humana com a morte e também propor reflexões diretas ao espectador (NICHOLLS, 2005). Assim, após escrever esse primeiro roteiro, mais uma vez reservei o Estúdio e os equipamentos para gravar a minha participação. Nesse ponto também tive um cuidado com a Direção de Arte de forma que a cor da minha blusa correspondesse à cor de cada vinheta com as perguntas, começando com a blusa preta e finalizando com a branca.

Seguindo para a pós-produção, separei os materiais de cada entrevistado e fiz a decupagem com os pontos principais de suas falas para ficar mais fácil de editá-los e tomar decisões de montagem que contribuíssem para que o roteiro final apresentasse maior coesão entre as partes (Figura 39) e depois disso, fiz um primeiro corte unindo os vídeos das entrevistas com os vídeos reflexivos que narrei. Entretanto, após compartilhar esse corte com o orientador do presente trabalho, percebemos a necessidade de reduzir o vídeo que contava com aproximadamente 22 minutos de duração. Assim tive que lidar com o desafio de selecionar quais relatos permaneceriam e quais seriam cortados de forma que as diferentes

---

<sup>50</sup> ESCOLA, Brasil. "Estudo Teórico da Morte"; *Brasil Escola*. Disponível em:

<<https://brasilecola.uol.com.br/psicologia/estudo-teorico-morte.htm>>. Acesso em 02 de outubro de 2023.

<sup>51</sup> PORTO, Maria Veralúcia Pessoa; JUNIOR, José Alves Paiva. A MORTE E O NADA, O NADA E A MORTE: UMA REFLEXÃO SOBRE A FINITUDE HUMANA EM EPICURO E SARTRE. In: III Colóquio Internacional Estética e Existência - João Pessoa, Paraíba. Brasil, 2018. Disponível em: <<https://www.doity.com.br/anais/esteticaeexistencia/trabalho/75916>>. Acesso em: 13/10/2023.

<sup>52</sup> Oliveira, L. (2019). ARQUÉTIPOS DA MORTE: Uma Breve Análise Visual. *Revista Estética E Semiótica*, 8 (2), 77–88.

perspectivas fossem evidenciadas sem, entretanto, tornar a experiência do espectador enfadonha por causa da repetição e do tempo decorrido.

*Figura 39 - Exemplo de decupagem da entrevista*

▼ Ana Luiza Gonçalves de Lima, 21 anos

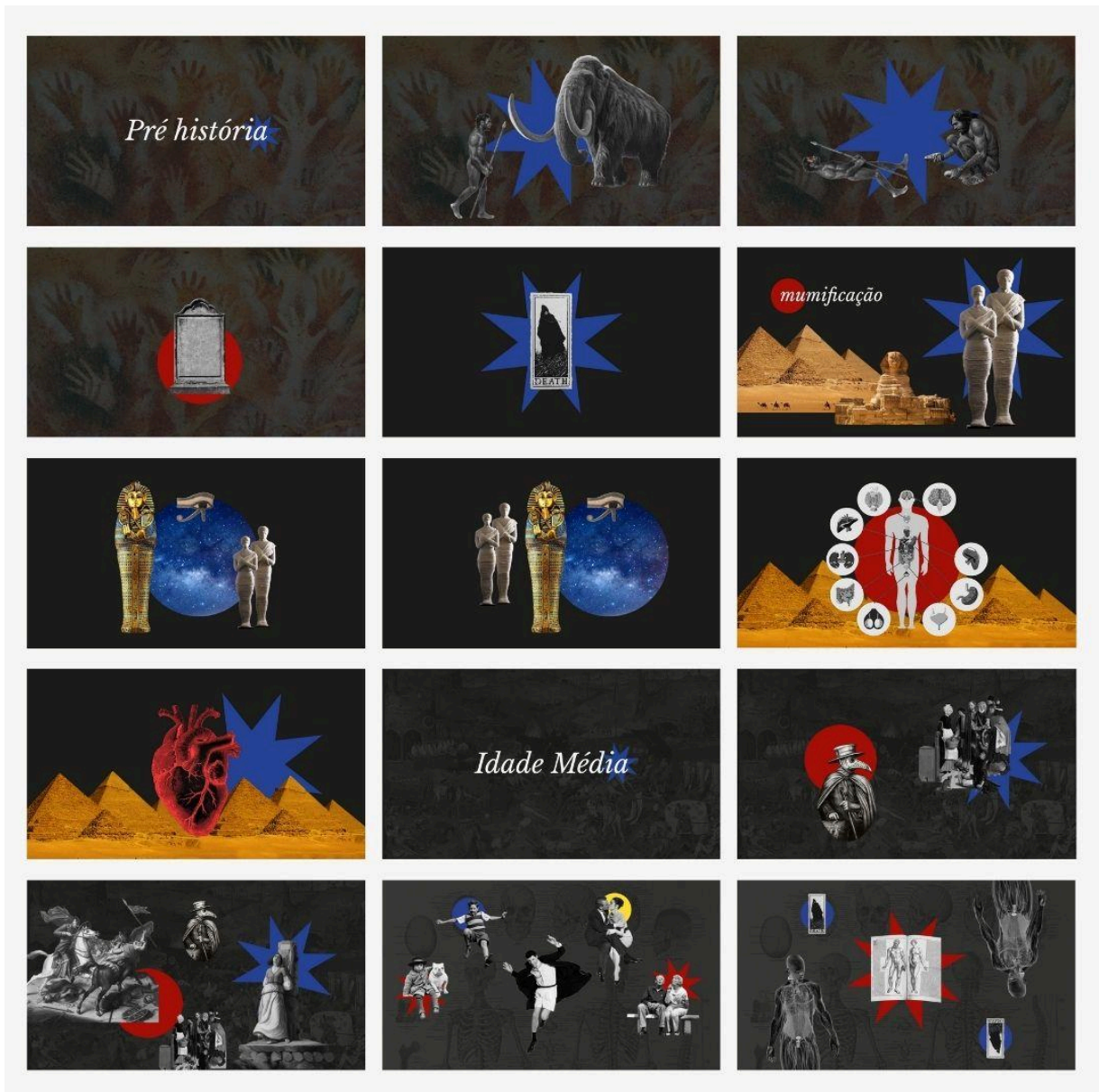
▼ Respostas (10:17)

|       |  |
|-------|--|
| 10:23 | Não tem medo da morte e sim esperança                      |
| 10:40 | Certeza de algo além                                       |
| 10:46 | Crê que nada é em vão a morte é natural                    |
| 10:55 | É cristã e crer no pós morte                               |
| 11:14 | Continuaria vivendo como vive hoje                         |
| 11:20 | Não gosta da ideia de tentar manipular o que vai acontecer |
| 11:35 | Glorificar a Deus e saber que existe algo além             |
| 11:48 | Tem propósito e isso vai ser cobrado                       |
| 11:59 | Influenciar pessoas, alguém vai lembrar de mim             |

Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Enquanto isso, também desenvolvi cada uma das colagens da primeira parte argumentativa do roteiro que seriam animadas por B. Pinheiro. Nelas, busquei imagens capazes de ilustrar a narração e também aproveitei da repetição de elementos geométricos e imagéticos para reforçar a construção da identidade visual que se repetiu no *site*, por exemplo. Então, desenvolvi *storyboards* de cada parte da animação (Figura 40) para tornar o trabalho de animação mais simples e compartilhei os projetos do Photoshop com as colagens e o *storyboard*, a narração do roteiro realizada no Laboratório de Áudio da Faculdade de Comunicação e também referências visuais para nortear o estilo de animação de texto e dos elementos.

Figura 40 - Storyboard da animação inicial



Fonte: Acervo do Autor, 2023.

Assim, ainda com a animação em produção, utilizei a narração juntamente com as imagens do *storyboard* como referência de tempo e fiz a segunda versão do documentário, excluindo alguns relatos e reordenando algumas falas de forma a tornar a montagem mais dinâmica, resultando em aproximadamente 18 minutos, além de também aproximar as respostas semelhantes e opostas como forma de ressaltar as diferenças de perspectivas. Então, compartilhei o novo material com a editora de som Ana Carolina para que ela pudesse

equalizar, editar e mixar as faixas de som das entrevistas, da narração e da música selecionada.

Inicialmente, entrei em contato com um amigo para que ele fizesse o trabalho de composição da música da trilha sonora e compartilhei como referência a música “Canção de Sorrir”, uma composição do artista Samuel Palmeira juntamente com o Coletivo Candiero, coletivo nordestino de música brasileira pautada em princípios cristãos, que me auxiliou no processo de encontrar o tom melancólico, reflexivo e esperançoso que eu queria trazer ao documentário. Então, meu amigo Bernardo Castro compôs um arranjo de cordas e utilizou uma base musical livre de direitos autorais para desenvolver uma música que se assemelhasse ao que lhe tinha sido apresentado.

Porém, nesse período pude me aproximar do compositor da música apresentada como referência e, ao fazer a solicitação para utilizá-la, Samuel Palmeira respondeu muito prontamente ao meu pedido autorizando o uso de sua composição no documentário. Então, por meio de inteligência artificial<sup>53</sup> foi possível extrair de sua música original a base instrumental para utilizá-la em uma versão *playback* no documentário e compartilhar o arquivo com a editora de som. Por conseguinte, aproveitei o excelente trabalho realizado pelo meu amigo Bernardo nos vídeos de divulgação do documentário através do *reels* do *Instagram*.

Depois de receber novamente o vídeo com o som editado e também os arquivos da animação inicial, pude então finalizar o documentário, acrescentando mais algumas animações de texto, como a tarja com o nome e a idade dos entrevistados e também o texto das citações feitas ao longo do vídeo, montar os créditos finais e então exportar o arquivo e programar seu lançamento no *Youtube* seguindo o cronograma apresentado anteriormente (Quadro 3).

Além de todo esse processo de roteirização, produção, direção e finalização, gostaria de evidenciar algumas escolhas visuais e detalhes estéticos, tanto da Fotografia como da Direção de Arte. Primeiramente, na Fotografia, uma convenção das entrevistas de documentário com o enquadramento no ângulo  $\frac{3}{4}$  (Figura 41) e também o uso da iluminação de 3 (três) pontos como forma de destacar os personagens do fundo do Estúdio (Figura 42).

---

<sup>53</sup> Disponível em: [www.vocalremover.org](http://www.vocalremover.org)

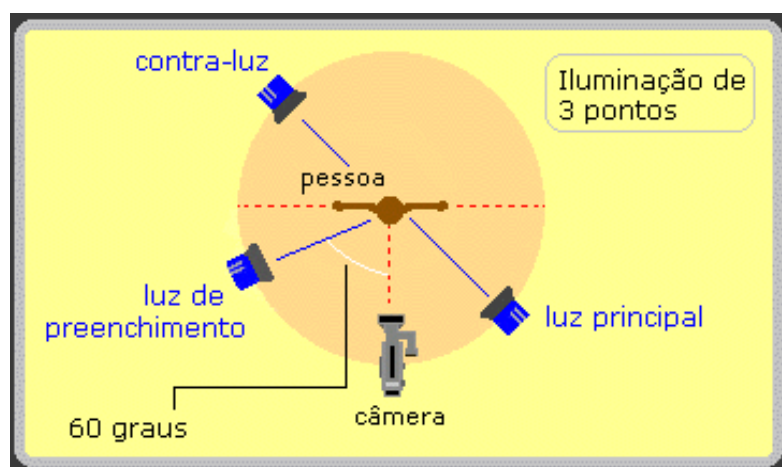
Além disso, após fazer a gravação com o primeiro entrevistado Pedro Henrique, percebi que seria melhor fazê-la em planos mais abertos, pois assim possibilitaria a execução de diferentes enquadramentos na pós-produção, e também permitiria uma composição melhor na vertical, visto que inicialmente o vídeo iria exclusivamente para o *Instagram*. Dessa maneira, os diferentes enquadramentos também possibilitam que a edição tenha mais dinamismo, por trabalhar com a variação de planos (Figura 43).

*Figura 41 - Ângulo  $\frac{3}{4}$  e plano próximo*



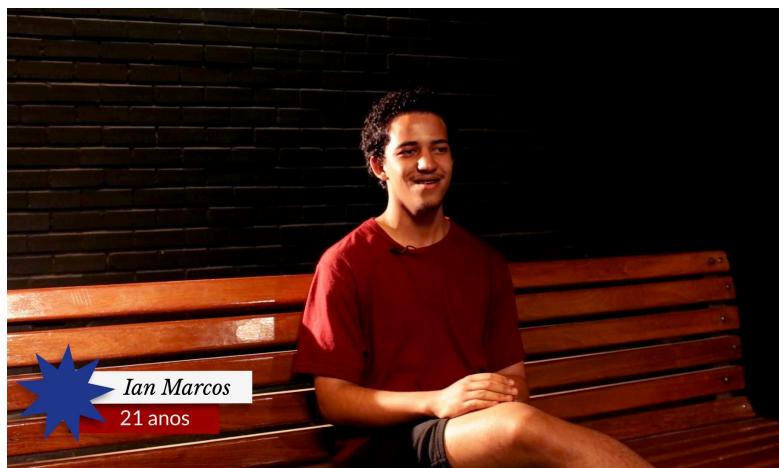
Fonte: sopro.doc, 2023.

*Figura 42 - Iluminação de 3 pontos*



Fonte: FazendoVideo, 2018.

Figura 43 - Ângulo  $\frac{3}{4}$  e plano americano



Fonte: sopro.doc, 2023.

Já na Direção de Arte, mais do que o figurino alinhado com a paleta de cores, também desenvolvi uma unidade visual e conceitual nas animações. Além dos elementos que se repetem em todo o projeto, também busquei tornar o conceito do sopro mais visual em efeitos que remetem à fumaça, à neblina e ao vento. Por fim, desenvolvi uma logo animada para o projeto de forma a assinar todos os produtos audiovisuais, reforçando através da animação os conceitos da dispersão, do movimento e da brevidade.

Sendo assim, fica claro que desde a pré-produção até a pós-produção o documentário teve em seu desenvolvimento forte relação com o tema e com o objetivo do presente projeto, demonstrando diferentes perspectivas de jovens sobre a brevidade da vida. Ademais, apesar de não ter a estrutura de uma narrativa dramática compondo o universo fictício da história apresentada, ele leva em consideração a estrutura de 3 (três) atos do *storytelling*: apresentação, desenvolvimento e conclusão, de forma que as entrevistas estruturadas em torno das perguntas sejam compostas de início, meio e fim.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Histórias sempre estiveram presentes na vida da humanidade, entretanto, com a convergência das mídias tradicionais e digitais é possível observar um aumento do número de mensagens e conteúdos compartilhados nos mais diferentes meios e contextos. Assim, pelo excesso de mensagens com as quais temos contato, faz-se necessário buscar estratégias de comunicação que permitam que uma mensagem se destaque dentre as outras.

Esse é um desafio presente também na comunidade cristã com a propagação do evangelho, ainda mais, junto ao público jovem. Dessa forma, o presente trabalho buscou uma forma de tornar o processo de evangelismo algo mais atrativo e interativo para os jovens que recebem essa mensagem. Por isso, foi desenvolvida uma plataforma que utiliza o *storytelling* como ferramenta de comunicação para aproximar a mensagem do evangelho do público, ao criar uma história fictícia que explora o tema da brevidade da vida e após sua leitura possibilita o surgimento de conversas profundas sobre fé e a crença na ressurreição de Jesus.

Assim, a narrativa transmídia foi escolhida como estratégia central na construção da plataforma de comunicação ao contar a história criada através de diferentes mídias: um conto, um episódio de *podcast*, um perfil no *Instagram*, um documentário e um blog que juntos compuseram a experiência transmídia. Em todas as mídias foram produzidos conteúdos que compõem o universo ficcional da narrativa ou perpassam o tema central de maneira que aumente o envolvimento do público ao imergi-lo na história e também possibilite sua navegação através dos conteúdos de forma livre e descentralizada. Desta maneira, é possível concluir que Sopro cumpre com o objetivo de ser uma história fictícia que serve como ponte para auxiliar a comunidade cristã em suas abordagens de evangelismo, tornando-as mais interativas e participativas.

Nesse processo, um dos principais desafios foi lidar com a quantidade de produtos a serem executados num curto espaço de tempo e conciliar o conteúdo de cada mídia de forma coerente e agregadora à narrativa final. Durante todo o processo, eu tinha de forma muito clara o objetivo final e qual o impacto que eu gostaria que a história tivesse, entretanto, desenvolver o conto e criar os conflitos que moveriam a narrativa foi algo bem fora da minha zona de conforto. Como dito anteriormente, eu gosto muito de escrever, entretanto, nunca



tinha escrito uma história nesse contexto ficcional. Até então eu tinha realizado alguns roteiros para disciplinas da faculdade, mas sempre tratando de assuntos muito rotineiros e situações cotidianas, nunca tendo desenvolvido um universo narrativo com regras diferentes daquilo que compreendemos como realidade. Foi um verdadeiro desafio criativo.

Além disso, precisei lidar também com o fator tempo não só no desenvolvimento do projeto, mas também na sua usabilidade. A princípio, o meu desejo era que a plataforma fosse utilizada de forma presencial, iniciando conversas ocasionais com pessoas encontradas nos mais diferentes contextos e lugares. Porém, por conta da duração do início ao término do conto isso só será possível se ambas as pessoas tiverem bastante tempo disponível, visto que nos testes realizados na fase final, cheguei ao tempo médio de 25 minutos, sendo que esse tempo diz respeito somente à leitura do conto e à exploração dos seus diferentes finais, sem levar em conta o tempo demandado para ler os posts do *Instagram*, ouvir o *podcast* e assistir o documentário. Se levarmos em conta todas as mídias, é possível gastar em torno de uma hora para experienciar todo o conteúdo de Sopro.

Porém, também compreendo que ainda que não seja uma abordagem de evangelismo convencional, em que duas pessoas conversam presencialmente, a presença digital permite que o *site* seja compartilhado, que a pessoa navegue à vontade por quanto tempo quiser, podendo dedicar tempo para fazer tudo de uma vez ou fracionar a experiência de ir conhecendo aos poucos os desdobramentos da história. Ainda assim, depois de entrar em contato com os conteúdos será possível que ambos conversem sobre a experiência e o tema, fazendo assim com que o diálogo sobre fé aconteça de forma mais descontraída e livre de pressões de tempo ou resultado imediato.

Depois do lançamento da plataforma, quero observar quais serão os impactos desse produto e quão funcional ele será à medida que for utilizado como ferramenta evangelística por outras pessoas. Para perceber isso de forma mais mensurável, preparei um formulário de *feedback*, que pode ser conferido no Apêndice G, que deixarei disponível no *site* e compartilharei com os amigos que tiverem contato com a plataforma. O meu desejo é que Sopro seja útil para a comunidade cristã e que jovens possam se interessar mais pelo conhecimento da Bíblia e sua boa notícia através dessa narrativa que, ainda que não seja pensada para o mercado gospel, pode contribuir para compreender melhor aspectos centrais da fé cristã.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABIAHY, Ana. Pesquisa comprova redução de 96,44% nas mortes por covid-19 devido à vacina. **ifpb.edu.br**, 2022. Disponível em: <<https://www.ifpb.edu.br/materias/pesquisa-comprova-reducao-de-96-44-nas-mortes-por-covid-19-devido-a-vacina>>. Acesso em 15 de novembro de 2023.

ADOBE BRASIL. Design minimalista: tudo o que você precisa saber para construir o seu. **Adobe Brasil**, 2022. Disponível em: <<https://blog.adobe.com/br/publish/2022/05/26/design-minimalista-tudo-o-que-voce-precisa-saber-para-construir-o-seu>>. Acesso em 16 de novembro de 2023

AZEVEDO, Reinaldo. O IBGE e a religião: Cristãos são 86,8% do Brasil; católicos caem para 64,6%; evangélicos já são 22,2%. **Veja**, 2012. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/coluna/reinaldo/o-ibge-e-a-religiao-cristaos-sao-86-8-do-brasil-catolicos-caem-para-64-6-evangelicos-ja-sao-22-2/>>. Acesso: 03 de janeiro de 2023.

BÍBLIA. Português. Bíblia de Estudo de Genebra. Tradução de João Ferreira de Almeida. Edição Revista e Ampliada: 2. ed. Barueri, SP: Sociedade Bíblica do Brasil; São Paulo: Cultura Cristã, 2009.

BÍBLIA. Português. Sua Bíblia. Nova Versão Internacional. 1. ed. Rio de Janeiro: Thomas Nelson Brasil, 2017.

BLACK MIRROR: Bandersnatch. Direção: David Slade. Estados Unidos: Netflix inc, 2018.

CALEBEDESIGN. Como ter uma marca de sucesso em meio a tantas propagandas. **calebedesign.com**, 2021. Disponível em: <<https://www.calebedesign.com.br/como-ter-uma-marca-de-sucesso-em-meio-a-tantas-propagandas/#:~:text=De%20acordo%20com%20um%20estudo,4.000%20e%2010.000%20an%C3%B4ncios%20diariamente>>. Acesso: 03 de janeiro de 2023.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces**. 1. ed. São Paulo: Pensamento, 2007.

CLEMENTE, Thalita Fernandes. **Bíblia: adaptar é preciso**. Cadernos do Círculo Fluminense de Estudos filológicos e linguísticos. Rio de Janeiro - UERJ, v. XVII, n. 6, p. 227-243, 2013.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 1. ed. São Paulo: Summus Editorial, 2018.

COHN, Gabriel. O meio é a mensagem: análise de McLuhan. In: **Comunicação e Indústria Cultural**. São Paulo, TA-Queiroz, 1987. Pág. 363-371.

COSPER, Mike. **As Histórias que Contamos: como filmes e séries ecoam e anseiam pela verdade**. 1. ed. São Paulo: Pilgrim Books, 2019.

DATAREPORTAL. DIGITAL 2023: GLOBAL OVERVIEW REPORT. **DATAREPORTAL**, 2023. Disponível em: <[https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report?utm\\_campaign=Digital\\_2023&utm\\_content=Article\\_Hyperlink&utm\\_medium=Article&utm\\_source=DataReportal](https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report?utm_campaign=Digital_2023&utm_content=Article_Hyperlink&utm_medium=Article&utm_source=DataReportal)>. Acesso: 10 de outubro de 2023.

FIRMINO, Jonathan; FARIA, Alicia. O que é streaming? Saiba o que significa e quais plataformas existem. TECHTUDO, 2023. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/guia/2023/09/o-que-e-streaming-saiba-o-que-significa-e-quais-plataformas-existem-streaming.ghtml>>. Acesso: 10 de janeiro de 2024.

G1. 50% dos brasileiros são católicos, 31%, evangélicos e 10% não têm religião, diz Datafolha. **G1**, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/noticia/2020/01/13/50percent-dos-brasileiros-sao-catolicos-31percent-evangelicos-e-10percent-nao-tem-religiao-diz-datafolha.ghtml>>. Acesso: 03 de janeiro de 2023.

NETO, Emílio Garófalo. **Isto é filtro solar**: Eclesiastes e a vida debaixo do sol. Brasília: Editora Monergismo, 2020.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores**: Como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

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

LEWIS, C.S. **Cristianismo Puro e Simples**. 1. ed. Rio de Janeiro: Thomas Nelson Brasil, 2017

LUPTON, Ellen. **O design como Storytelling**. 1. ed. São Paulo: Olhares, 2022.

MARANHÃO, J. L.deS.[1985]. **O que é morte**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1998. (Coleção primeiros passos, n. 150)

MILLER, Donald. **StoryBrand**: Crie mensagens claras e atraia a atenção dos clientes para a sua marca. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

MUNIZ, Eloá. **Publicidade e Propaganda**: origens históricas. Caderno Universitário, Nº148, Canoas: Ed. ULBRA, 2004.

O PREÇO do Amanhã. Direção: Andrew Niccol. Estados Unidos: Regency Enterprises; New Regency Productions; Strike Entertainment, 2011.

OPAS. Excesso de mortalidade associado à pandemia de COVID-19 foi de 14,9 milhões em 2020 em 2021. **paho.org.br**, 2022. Disponível em: <<https://www.paho.org/pt/noticias/5-5-2022-excesso-mortalidade-associado-pandemia-covid-19-foi-149-milhoes-em-2020-e-2021>>. Acesso em 15 de novembro de 2023.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papyrus, 2005.

PADRON, Rodrigo. O meio é a mensagem, porque também é conteúdo. **Meio&Mensagem**, 2017. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/opiniaio/o-meio-e-a-mensagem-porque-tambem-e-cont-eudo>>. Acesso: 09 de outubro de 2023.

PRICE, Lissa. **Starters**. Ribeirão Preto: Novo Conceito Editora, 2012.

RIGNEY, Joe. **As coisas da terra**. 1. ed. Brasília: Monergismo, 2017.

RUSHDIE, Salman. **Joseph Anton**: A Memoir. New York: Random House, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SOARES, Mariana. OMS: 15 países no mundo ainda não registaram casos de covid. **agenciabrasil.etc.com.br**, 2021. Disponível em: <<https://agenciabrasil.etc.com.br/internacional/noticia/2021-01/oms-15-paises-no-mundo-ainda-nao-registraram-casos-de-covid-19#:~:text=A%20maioria%20dos%20pa%C3%ADses%20tem,fronteira%20%C3%BAnica%20com%20o%20oceano>>. Acesso em 15 de novembro de 2023.

SMITH, James. **Você é aquilo que ama**: o poder espiritual do hábito. 1. ed. São Paulo: Vida Nova, 2017.

STOTT, John. **Pacto de Lausanne**. Lausanne, 1974. Disponível em: <<https://lausanne.org/pt-br/recursos-multimedia-pt-br/covenant/pacto-de-lausanne>>. Acesso: 13 de setembro de 2023

STUMPF, Ida. Pesquisa Bibliográfica. In: DUARTE, J. e BARROS, A. (Orgs). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

Subgêneros da Ficção Científica. **bpp.gob.br**, [s. d]. Disponível em: <<https://www.bpp.pr.gov.br/Candido/Pagina/Capa-Subgeneros-da-Ficcao-Cientifica>>. Acesso em: 02 de dezembro de 2023.

THOMPSON, Derek. **Hit makers**: como nascem as tendências. 1. ed. [S. l.]: HarperCollins, 2018.

TRUelist. Netflix statistics. **truelist.co**, 2021. Disponível em: <<https://truelist.co/blog/netflix-statistics/>>. Acesso: 03 de janeiro de 2023.

VARGAS, Herom; SOUZA, Luciano. **A colagem como processo criativo**: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais. In: Revista Comunicação Midiática, v.6, n.3, set./dez. UNESP, 2011.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: estrutura mítica para escritores. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

WILSON, Nathan D. **Morrer de tanto viver**. 1. ed. Brasília: Editora Monergismo, 2018.

WILSON, Nathan D. **Notas da Xícara Maluca**: Maravilhe-se de olhos bem abertos no mundo falado por Deus. 1. ed. Brasília: Editora Monergismo, 2017.

XAVIER, Adilson. **Storytelling**: histórias que deixam marcas. 1. ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.

## APÊNDICES

## APÊNDICE A - 30 PUBLICAÇÕES DO INSTAGRAM (ORDEM NUMÉRICA)

|  |   |   |
|--|---|---|
| frases que são um sopro<br>assim mesmo como a vida é<br><br><i>sopro</i>       | é difícil escrever<br>para além de si<br>e fazer sentir<br><br><i>sopro</i> | cabe muita vida<br>em poucas palavras<br><br><i>sopro</i>               |
| me perdi de mim<br>e não sei onde procurar<br><br><i>sopro</i>                 | hoje não consigo colocar<br>a dor em palavras<br><br><i>sopro</i>           | a vida sempre vai ser<br>uma obra inacabada<br><br><i>sopro</i>         |
| de que adianta saber que vai<br>chegar e não saber quando?<br><br><i>sopro</i> | quem sabe dizer<br>o que é a vida?<br><br><i>sopro</i>                      | que tipo de pessoas somos?<br>o tipo das que morrem<br><br><i>sopro</i> |

insatisfação dói  
e a dor incomoda.  
muito

*sopra*

saudade não sei de que

*sopra*

não faz sentido viver  
pelo fim de semana

*sopra*

não adianta tentar fugir  
uma hora ela também  
te encontra

*sopra*

se eu fingir que  
não me importo  
vira verdade?

*sopra*

a incerteza machuca  
mais do que qualquer  
resposta ruim

*sopra*

tem gente que é fôlego

*sopra*

é bom sentir que  
você fez a diferença  
na vida de alguém,  
ainda que pequena

*sopra*

o que tiver pra fazer  
faça com vida

*sopra*

ter só o que se tem  
deveria ser o bastante,  
mas acho que não é

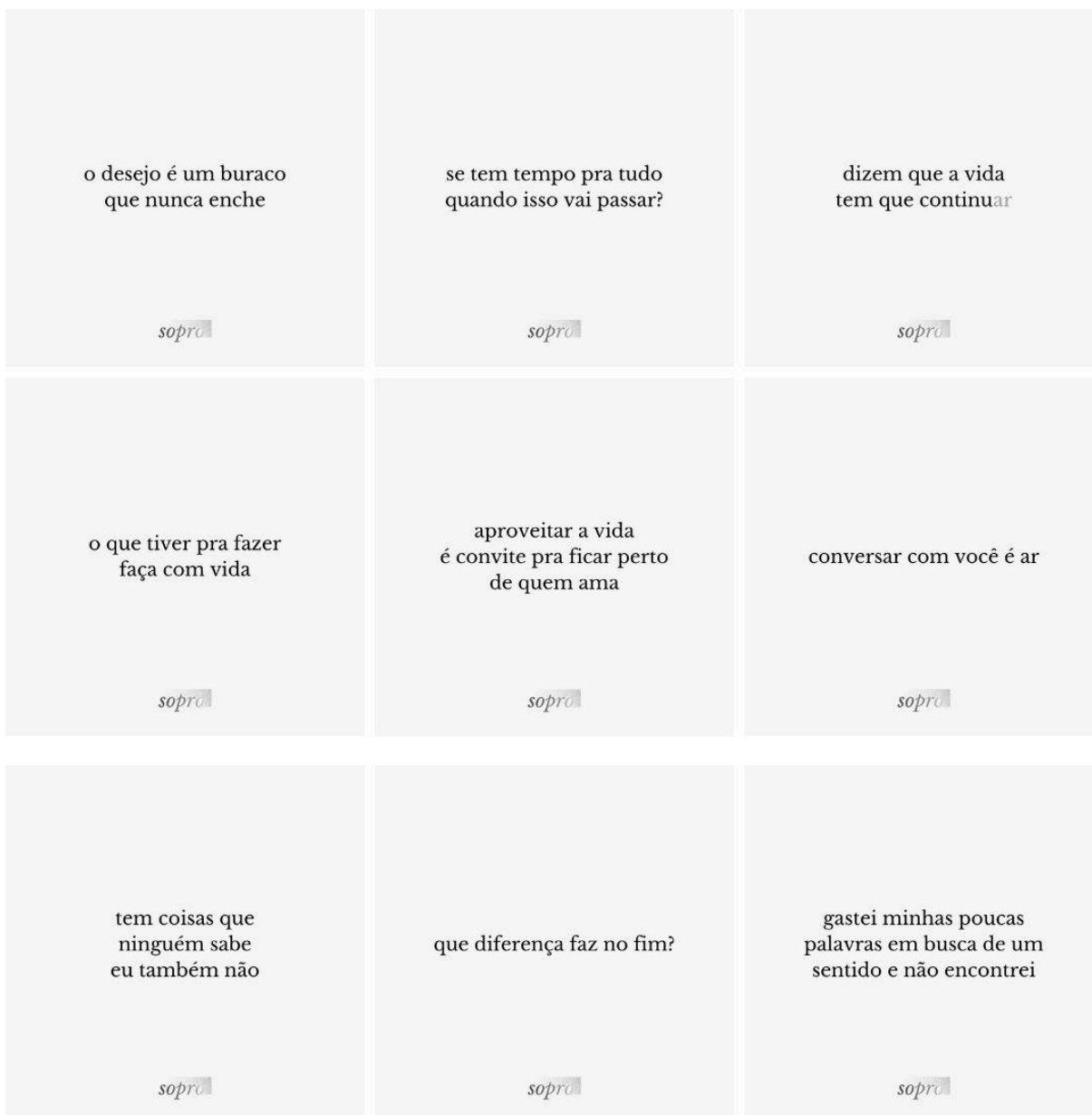
*sopra*

hoje eu sorri

*sopra*

nós precisamos do tempo  
mas às vezes ele é um tirano

*sopra*



## APÊNDICE B - ROTEIRO DO PODCAST

Um louco, um mentiroso ou um sábio? No episódio de hoje você vai conhecer um pouco mais da história do homem que ficou conhecido como O Velho...

O que dizem sobre ele? Como vive? Do que se alimenta?

Tudo começou após o Incidente do Ar. O fatídico dia que mudou completamente a vida da humanidade. Sabemos que vocês assim como nós já estão cansados de ouvir sobre o Incidente, já que durante muito tempo não se ouvia falar em outra coisa: laboratórios farmacêuticos explodiram ao redor do mundo espalhando um vírus altamente contagioso que causa doenças respiratórias, coberturas jornalísticas apontavam o crescimento do número de infectados em todos os continentes, até que por fim foi alcançada a marca de 100% de

infectados. Todas as pessoas vivas estavam infectadas pelo vírus: idosos, adultos, crianças e bebês. Não há um sequer que esteja livre deste mal, pelo menos até onde sabemos.

Muitos morreram de forma repentina após a manifestação dos primeiros sintomas, e a partir de pesquisas e estudos no monitoramento da doença chegou-se a conclusão: quando ativo, o vírus mata o seu hospedeiro em até 365 dias. Para os que nasceram após o Incidente a expectativa de vida é de 30 anos, e aqueles que já estavam vivos durante o ocorrido tem os 30 anos considerados a partir do Marco dos 100%.

Diante de um cenário desolador como esse, sem previsão de remédios, vacinas ou paliativos para impedirem a ativação do vírus nos organismos, surge então a lenda d'O Velho. Para alguns ele é um louco que acredita que tem poderes sobrenaturais de revelação acerca da vida e da morte. Para outros, um mentiroso que se aproveita de pessoas fragilizadas para ganhar dinheiro, ou, ainda, não passa de uma alucinação coletiva de pessoas desesperadas diante da morte.

Apesar do pseudônimo, O Velho de velho não tem nada. A idade estimada é que ele tenha entre 40 e 50 anos, e faz parte da geração de adultos que viu o Incidente do Ar acontecer. Mas então o que o tornaria diferente dos outros?

Desde o ocorrido, pessoas em diferentes lugares do mundo afirmam terem tido um encontro com ele, e em todos os casos, a iniciativa não parte delas, e sim dele. De alguma forma, o Velho faz um contato e convida a pessoa para uma conversa que pode determinar se elas serão ou não agraciadas com uma revelação sobre o tempo de suas vidas. Se a resposta for positiva, ele então faz um convite para que o escolhido permaneça com ele durante um mês, se for negativa ele se despede e não é mais visto no mesmo lugar. Mas para aqueles que entram nessa jornada misteriosa um pedido é feito: que não contem para ninguém o dia determinado pelo Velho. Segundo os relatos, durante esse mês de isolamento, os escolhidos convivem com o Velho compartilhando uma rotina que mescla períodos de ensinamentos, exercícios físicos, práticas artísticas e refeições compartilhadas. A dieta dentro da casa do Velho é bem equilibrada, mas também permite que os momentos de lazer sejam regados a vinho e extravagâncias.

Depois desse período os escolhidos retornam à sua vida comum, mas parecem não ser mais os mesmos. Entretanto, participar dessa experiência misteriosa requer um alto nível de sigilo e por isso sabemos muito pouco sobre a verdade por trás desses acontecimentos.

Algumas testemunhas também afirmam que amigos e familiares que disseram ter um encontro com o Velho não mais voltaram de sua jornada. O que teria acontecido com elas? O Velho as mantém em cativeiro? A doença se manifestou e elas morreram por causas naturais? Ninguém sabe dizer. A única certeza é que elas se encontraram com ele.

E assim acontece: uma oportunidade por pessoa, uma pessoa por lugar, um mistério para todos.

No próximo episódio da temporada Lendas do Incidente do Ar, você ouvirá mais sobre a história dos laboratórios farmacêuticos e o ambiente tóxico com mutações perigosas das criaturas que viviam ali perto. O que teria causado a explosão? Um ataque cibernético de um Governo Mundial? Uma operação de limpeza etária dos Bancos Internacionais? Seres extraterrestres?



Fique ligado nos próximos episódios de "Ar de mistérios".

## **APÊNDICE C - PRIMEIRA VERSÃO DO CONTO**

### *Prólogo*

Jovens sempre tiveram esse jeito de achar que se tiverem talento e determinação a vida vai lhes oferecer tudo o que desejam. O que seria a vida se não o palco para que vivam seus momentos de glória e diante da platéia sejam aplaudidos de pé por seu desempenho, feitos e conquistas? Era assim que Akira pensava, mas ele também sabia que essa peça poderia acabar antes mesmo dele completar 30 anos. Não que esse infortúnio fosse exclusivo para ele como um golpe pessoal do universo. Não, era assim para todos os que nasceram desde o Incidente do Ar.

A verdade é que até hoje ninguém consegue explicar exatamente o que aconteceu, mas a explosão de uma Rede de Laboratório Farmacêuticos ao redor do mundo espalhou um vírus que contaminou todas as pessoas vivas causando sérias doenças respiratórias a partir de sua contaminação. E não somente isso, mas por ser altamente transmissível geracionalmente, o vírus segue infectando todos os que nascem desde o Incidente do Ar, reduzindo a expectativa de vida da população mundial para 30 anos.

E assim eles vivem seus dias, sem saber ao certo como o vírus irá se manifestar ou quando isso irá acontecer. Porém, a partir do momento em que os primeiros sintomas são sentidos, o hospedeiro tem no máximo 365 dias de vida pela frente.

### *Mundo Comum*

Akira não era especial e assim como todos os outros ele estava infectado, mas até então vivia sua vida normalmente, fazendo tudo o que um jovem de 26 anos poderia fazer. Já tinha se formado e atualmente trabalha como redator em uma grande empresa, onde deseja se tornar Diretor de Comunicação. Ele também gosta de aproveitar o seu tempo livre em casa, no cinema ou em festas. Muitas festas. E os dias passavam assim: trabalhar muito para ganhar mais dinheiro e reconhecimento enquanto espera o fim de semana chegar para então beber e curtir junto com seus amigos ou comer em um restaurante caro com sua mãe.

### *Chamado à aventura*

Mas em um fim de semana tudo mudou. Cris, uma amiga de infância de Akira, faleceu, 30 dias após o primeiro sintoma da doença. Diante do caixão de sua amiga que há pouco exalava vida, Akira se viu sobrecarregado com tantos pensamentos. Qual o sentido de querer mais da vida se eu nem sei quanta vida tem pela frente? Será possível saber quanto tempo eu ainda tenho até a doença se manifestar?

Quando a mente inquieta e o coração aperta, Akira escreve. É um jeito de lidar com as muitas coisas que acontecem e deixar transbordar para fora de si o que há de bom e de ruim, tudo o que incomoda e faz doer.

Foi isso que ele fez durante o primeiro mês após perder sua amiga como forma de enfrentar o luto e as dúvidas acerca de sua própria existência.

Mas como um sopro que logo se esvai, seus questionamentos foram rapidamente sufocados pela rotina, os muitos afazeres e as distrações.

### *Mentor*

Um dia no trabalho, ele estava conversando com seus colegas sobre lugares que gostariam de visitar nas próximas férias:

— Geralmente eu vou pra praia, acho que tá na hora de fazer algo diferente. Acampar talvez — disse Manu.

— Já pensou em visitar a Chapada? Lá tem várias coisas para fazer, trilha, cachoeira... parece que até O Velho já foi visto por lá. — comentou Duda.

— Imagina que loucura, você tá tranquilo assistindo o pôr do sol e O Velho aparece e te convida para ter “a conversa”. — respondeu Manu.

A partir desse momento Akira não conseguiu mais prestar muita atenção, perdido nos seus próprios pensamentos sobre O Velho. Se tem alguém que poderia ajudá-lo a descobrir seu tempo de vida esse alguém é O Velho.

Quando chegou em casa depois do trabalho, a primeira coisa que ele fez foi pesquisar mais sobre O Velho. Claro que ele já tinha ouvido algumas histórias, mas até aquele momento nunca tinha parado pra pensar se elas eram verdade ou não, mesmo porque quando o Incidente do Ar aconteceu ele era só uma criança pequena e não é como se tivesse lembranças claras daquele ano.

Rolou páginas e páginas em busca de mais informações e nada. Até que encontrou meio escondido um episódio de um podcast aleatório e apertou o play.

Foram pouco mais de 6 minutos de especulações sobre a identidade do Velho e boatos sobre o que acontece com as pessoas que o encontram. Nada muito preciso, mas já era mais do que ele sabia antes.

Durante o jantar, aproveitou a conversa com a mãe para tentar descobrir mais alguma coisa:

— Hoje lá no trabalho, o pessoal lembrou daquele cara... O Velho. Você já ouviu algo sobre ele?

— Todo mundo já ouviu algo sobre ele, filho. Por que a pergunta?

— Quando comentaram hoje mais cedo eu me peguei pensando que sabia muito pouco. Até tentei fazer uma pesquisa, mas não encontrei muita coisa. O que você sabe? Você lembra como esse cara apareceu?

— Ah... eu só sei o que dizem por aí, você sabe... sobre ele conseguir prever o dia da morte das pessoas. Não sei... Eu já vivi bastante, já passei por muito desde que tudo aconteceu, pra mim não faz muito sentido ir atrás desse tipo de coisa... se eu fosse jovem que nem você...

— Pois é... tenho pensado mais sobre isso desde que a Cris faleceu. Fico me perguntando se ela teria feito algo diferente se soubesse... se eu posso fazer algo diferente.

Nesse momento, ela colocou a sua mão sobre a dele, e com um olhar de gentileza e compreensão, disse:

— Você sabe que independente do que aconteça eu estou aqui por você.

Ele sabia. E isso era tudo o que ele precisava ouvir para tomar uma decisão.

*Travessia do Primeiro Limiar*

No outro dia, Akira entrou na sala do seu chefe determinado a tirar suas férias na semana seguinte e de alguma forma encontrar O Velho, mas as coisas não eram tão fáceis assim.

— Não tem como tirar férias agora, Akira. Estamos no meio do atendimento de uma conta. — disse o chefe.

— Eu preciso muito desse tempo. — Akira respondeu.

— Assim que finalizarmos com esse cliente você pode tirar uma semana, mas agora não dá. Sinto muito. — reafirmou o chefe.

— Então eu me demito! — Akira respondeu.

Diante disso, seu chefe tentou convencê-lo de que isso não era necessário, pois em pouco tempo as coisas se resolveriam. Mas Akira estava decidido a usar o tempo que tinha para buscar uma resposta para o medo que tanto o incomodava. E foi isso que ele fez.

Assim que voltou para casa, reuniu todas as páginas, comunidades, fóruns e redes sociais que encontrou com informações sobre O Velho e tentou mapear os lugares nos quais ele já tinha sido visto, porém sem sucesso. Não tinha informações suficientes para isso. Então, ele decidiu tentar algo: em todas as redes sociais e fóruns que encontrou deixou um recado para O Velho.

“Sr. Velho, se você estiver lendo isso, me encontre às 18h na Porta dos Ventos na véspera de Ano Novo. Estarei te esperando com uma blusa amarela e um vinho na mão (ouvi dizer que você gosta). Você é minha única esperança.”

Por mais difícil que fosse largar o emprego e deixar sua mãe sozinha por algum tempo, ficar parado esperando a morte chegar não era uma opção.

Depois disso, começou a se preparar para a viagem que ocorreria em duas semanas, comprou a passagem de ida para encontrar O Velho no local combinado e reservou um lugar para ficar. No dia da viagem, sua mãe o deixou na estação de trem e ele partiu em busca de respostas.

Dia 31, às 18h ele estava na Porta dos Ventos exatamente como havia dito. Os minutos foram passando. As horas foram passando. Esperou, esperou e nada. O relógio marcava 21h47 e Akira já não aguentava mais. O que ele pensava? Que O Velho iria simplesmente ler sua mensagem e se encontrar com sabe se lá quem?

Às 22h ele desistiu, abriu a garrafa de vinho ali mesmo, sentou no chão e começou a beber. De repente, percebeu um movimento vindo das árvores ao seu redor, e quando a silhueta ganhou forma, Akira ficou sem ar. Era O Velho.

— Você veio mesmo — Akira disse.

— Fiquei curioso pra saber quem era o jovem corajoso por trás daquela mensagem — O Velho respondeu.

— Então... Você está pronto para vir comigo? — Ele continuou.

— Você não tem que me fazer “a pergunta” antes? — Akira respondeu.

— Eu já tenho o que preciso, e digamos que alguns protocolos já foram quebrados — O Velho disse com um leve sorriso estampado no rosto.

— Preciso falar com minha mãe antes. Ela pode ficar preocupada.

O Velho balançou a cabeça positivamente e disse antes de Akira se distanciar:

— Esse será o seu último contato com ela até o fim da nossa jornada.

Akira saiu e fez a ligação. Na conversa ela desejou que ele encontrasse aquilo que tanto procura e para que aproveitasse essa oportunidade de conhecer mais sobre O Velho.

Assim que a ligação terminou, eles partiram rumo à estação de trem para a viagem que os levaria até a casa do Velho. Sem malas ou objetos pessoais a única coisa que Akira sabia era que essa viagem poderia mudar a sua vida.

Ao embarcar no trem, Akira não sabia muito bem o que fazer ou o que dizer, e ao perceber o desconcerto do jovem, O Velho iniciou uma conversa:

— Então... o que te levou a publicar aquela mensagem?

— Há pouco tempo eu perdi uma amiga pra doença e desde então não consegui seguir em frente sabendo que a morte estava logo ali. As coisas perderam o sentido.

— E você acredita que saber o seu tempo de vida vai te ajudar a trazer sentido para os dias que restam?

— Espero que sim.

Eles continuaram conversando por mais um tempo e depois de conhecer um pouco mais sobre a vida de Akira, achou melhor que seguissem a viagem em silêncio.

Ao chegar no destino final, um motorista os esperava na estação de trem. Eles seguiram para a casa do Velho em um carro preto com janelas opacas que não permitiam enxergar o que estava lá fora e nem o caminho que faziam, até que o carro parou e eles desceram em um casarão no meio de uma floresta.

Rapidamente Akira chegou à conclusão que alguém como O Velho não parecia precisar tirar dinheiro dos outros para manter a sua condição, já que aparentemente ele era rico o bastante.

### *Provas, Aliados e Inimigos*

O jovem observou que além dos serviçais da casa também havia outras pessoas lá com quem ele teria contato com o passar dos dias. Nesse ponto os rumores que ele ouviu estavam certos. Em sua rotina, eles dedicavam parte da semana em conversas e aconselhamentos com O Velho, faziam todas as refeições juntos e tinham algum tempo livre para desfrutar das áreas de lazer da casa, sendo que não era permitido sair da área da propriedade e nem manter contato com pessoas de fora. As conversas giravam em torno da busca de sentido na nova realidade pós Incidente do Ar, o enfrentamento do medo da morte, os planos para o futuro e a importância de valorizar cada dia, cada momento e cada pessoa.

À medida que os dias passavam, algumas pessoas cumpriam seu tempo de imersão e partiam com O Velho que sempre voltava com novas pessoas para integrarem o grupo de doze

escolhidos. E foi num desses retornos que Tomás, um jovem de 26 anos assim como Akira, apareceu. Quando ele chegou, Akira tinha completado uma semana na casa do Velho.

Nos primeiros dias, Tomás observou bastante todas as coisas e não era muito de conversar com os outros escolhidos, mas aos poucos foi se soltando entre eles. Eles nunca conversaram, mas Akira percebia que durante os intervalos de lazer geralmente estavam nos mesmos espaços. Até que uma semana após sua chegada Tomás rompeu o silêncio com uma pergunta:

— O que te trouxe até aqui?

— Não viemos todos pelo mesmo motivo? — Akira perguntou confuso.

— Eu não... — Tomás respondeu.

— Então você não está aqui pra saber o dia da sua morte? — Akira perguntou.

— Não. Eu quero saber qual é a verdade. — Tomás respondeu em voz baixa e saiu assim que percebeu que outro escolhido havia entrado na sala em que estavam.

Essa resposta deixou os pensamentos de Akira acelerados: Como assim saber a verdade? Será que Tomás sabia algo que ele não sabia?

No dia seguinte da conversa, Akira decidiu observá-lo, e percebeu que Tomás se ausentou sem ser visto por algum tempo, e quando apareceu, interagiu com os escolhidos como se estivesse ali o tempo todo. E isso se repetiu no outro dia, e também no próximo.

Foi quando Akira o seguiu.

Tomás circulou pelos cômodos da casa e chegando perto da escada abriu uma porta que estava camuflada em meio ao painel de madeira e as plantas. A porta ficou aberta por mais tempo que o necessário, e assim ele percebeu que Tomás sabia que ele estava lá. Akira então passou por ela e adentrou o cômodo escuro e desconhecido.

Tomás ligou a luz e começou a vasculhar a sala que se parecia com uma biblioteca enquanto Akira o observava.

— Você vai ficar aí parado me olhando ou vai ajudar? — Tomás perguntou.

— Eu não sei o que você quer encontrar. — Akira respondeu.

— Um livro. — Tomás disse e começou a tossir.

Akira permaneceu em silêncio, como quem esperava mais explicações, já que eles estavam em uma biblioteca.

— Não é qualquer livro. — Tomás continuou — É o livro. Aquele que O Velho sempre carrega quando vai se despedir de alguém que está deixando a casa. Esse tempo todo aqui e você nunca percebeu?

— Na verdade não. Mas lembro de um livro que ele carregava junto dele no trem quando nos encontramos — Akira respondeu.

— Exatamente. É desse livro que eu preciso.

— Mas por quê? — Akira perguntou.

— Pra provar que O Velho é só mais um velho solitário que inventou essa palhaçada para não ficar sozinho à custa da vida das pessoas que acreditam nele.

— Você é doido. — Akira disse.

— Eu não. Mas O Velho é. — Tomás respondeu.

Akira continuou observando sem ajudá-lo, e Tomás achou melhor que eles retornassem antes que alguém percebesse a ausência deles durante os minutos que se passaram.

Apesar de não se envolver diretamente no projeto de Tomás, quando conversavam ele sempre compartilhava sobre suas tentativas, fracassos e avanços. Por mais estranho que fosse, Tomás era um bom amigo e ajudava Akira a lidar com a saudade de casa.

### *Aproximação da Caverna*

Quando faltavam apenas 3 dias para que Akira completasse sua imersão, e enfim tivesse revelado o dia da sua morte, algo aconteceu. Tomás não foi visto por ninguém durante o dia inteiro.

Na reunião do jantar, todos estavam preocupados por sua ausência, e antes de começarem a refeição O Velho pediu a atenção de todos para fazer um anúncio:

— Queridos amigos, eu sei que vocês perceberam que o Tomás não esteve entre nós o dia todo. Quando nós nos encontramos a primeira vez para ter a conversa, ele me informou que há pouco tempo tinha começado a sentir os sintomas da doença, e que seu último desejo era me conhecer, e também passar pela experiência conosco aqui na casa. Diante de um pedido de ajuda desesperado, eu aceitei trazê-lo para cá, ainda que isso pudesse significar que ele teria os seus últimos dias entre nós. E infelizmente, foi isso que aconteceu.

Diante dessa declaração, alguns começaram a chorar e outros diziam coisas incompreensíveis entre suspiros. O Velho continuou a falar:

— Nós não queríamos que essa tragédia arruinasse tudo o que foi construído para cada um de vocês durante esses dias, por isso, achei melhor que vocês não o vissem depois da crise respiratória que se abateu sobre ele durante essa madrugada e culminou de forma tão repentina na sua morte. Amanhã, logo após o café da manhã nós faremos uma reunião solene em sua memória e reconhecimento dos seus 26 anos de vida, e vocês terão o resto do dia para lidar com essa notícia e colocar em prática tudo o que nós temos aprendido juntos sobre o enfrentamento da morte.

Akira mais do que ninguém estava desolado, por isso não conseguiu participar da refeição junto com os outros e decidiu ir para o seu quarto mais cedo. Sozinho ele repassou em sua mente a conversa que teve com Tomás no dia anterior, e como ele tinha chegado à conclusão de que o livro era na verdade um diário repleto de anotações pessoais do Velho, e também informações sobre cada um dos escolhidos, inclusive a data determinada para cada um.

Também se lembrou da vez que eles estavam na biblioteca secreta, e Tomás começou a tossir. Ele até podia estar doente, mas era muito estranho que durante todos esses dias Akira não tivesse percebido uma piora nas tosses, ou algum outro sintoma que pudesse indicar o agravamento da sua situação.

Pensando mais sobre tudo o que havia acontecido desde o seu primeiro contato com Tomás e sua morte repentina, ele decidiu continuar a investigação do seu amigo já que todas as coisas apontavam para um culpado: O Velho.

### *Provação*

Na manhã seguinte aconteceu a reunião solene, e depois dela O Velho chamou Akira para conversar e saber como o jovem estava se sentindo com tudo o que aconteceu. Depois, ele trouxe à tona o verdadeiro motivo de estarem ali:

— Akira, como você sabe todos nós estamos com nossos dias contados, e comigo não é diferente. Eu sei que não tenho muito tempo, e gostaria de preparar alguém para seguir os meus passos e dar continuidade a minha missão de promover esperança.

O jovem ouvia atentamente as palavras do Velho.

— Eu também sei que você é um jovem ambicioso que almeja lugares altos, e diferentemente de todos os escolhidos, você deu o primeiro passo e demonstrou muita coragem vindo atrás de mim mesmo sem me conhecer. Agora que faltam poucos dias para que você volte para casa eu gostaria de te fazer um convite.

Enquanto O Velho falava os pensamentos de Akira formavam uma nuvem de fumaça em sua cabeça, entendendo onde aquela conversa chegaria.

— O que você acha de ser o próximo “Velho” e ser uma fonte de esperança para as pessoas?

Akira expirou e antes de conseguir falar qualquer coisa, O Velho continuou:

— Não quero que você me responda agora. Use esses dois dias que restam aqui para pensar e então me dê a resposta antes de nós partirmos.

Akira concordou com a cabeça, e respondeu:

— Esperança... certo, vou pensar.

Depois disso, os dois voltaram para a sala onde os escolhidos estavam e Akira usou os dois dias para pensar no que ia fazer.

### *Recompensa*

Chegado o último dia do jovem na casa, O Velho o leva para a biblioteca secreta para ouvir qual a decisão de Akira.

Final “Ou você aceita ou você morre”

Akira descobre que O Velho matou Tomás e que ele realmente acredita que está fazendo o melhor dando uma falsa esperança para as pessoas. Eles discutem, Akira recusa o convite e O Velho revela “o dia da sua morte já chegou” e mata o menino. Pouco tempo depois, O Velho morre pela doença.

Final “Ninguém vai morrer sozinho, todo mundo vai morrer”

O Velho mostra uma gravação do momento da morte de Tomás, provando que ele morreu por causa da doença e assim recupera a confiança de Akira. Entretanto, ao obter acesso ao caderno do Velho, Akira encontra o nome da sua amiga Cris e percebe

que a suposta data da sua morte ainda não havia chegado. Ele decide então aceitar o convite do Velho e depois que ele morre, Akira acaba com seu legado e volta para casa.

Final “As pessoas acreditam em mim porque elas precisam”

Akira descobre que O Velho matou Tomás e que é assim que ele controla o dia de morte dos escolhidos. Eles discutem e O Velho não o impede de ir embora por entender que o seu mito é muito maior do que a tentativa de Akira de convencer as pessoas que ele é uma farsa. Akira volta pra casa e algum tempo depois fica sabendo da morte do Velho que deixou o seu legado para um dos escolhidos. Akira morre aos 28 anos por causa da doença.

## APÊNDICE D - TEXTOS DO BLOG

### 1. Uma história sobre correr atrás do vento.

Vaidade de vaidade, é tudo vaidade.

Correr atrás do sonho profissional? Vaidade.

Arriscar tudo para ir atrás do Velho? Vaidade.

Ficar parado esperando a morte chegar? Vaidade.

Como explicar a vaidade? É como correr atrás do vento. Você corre, corre e... nada. É como o vapor que logo se dissipa. Não vai conseguir alcançá-lo. Não vai conseguir tocá-lo. É só frustração. Não faz sentido.

Às vezes a vida pode se parecer um pouco com isso, ainda mais quando somos colocados diante da inevitabilidade da morte. Foi o que aconteceu com Akira: independente da decisão que ele (ou nesse caso, você) tomava, o fim era o mesmo.

Todos os planos, os prazeres, as conquistas... que diferença fazem no fim?

Uma hora a morte também nos encontra. E esse encontro é mesmo assombroso.

Talvez porque nós não tenhamos sido feitos para isso.

A Bíblia mostra que quando Deus criou a humanidade, começando lá em Adão e Eva, o plano era viver pra sempre junto com Ele e desfrutando de tudo o que Ele criou, exceto do fruto da árvore do bem e do mal. Porém, Adão e Eva desobedeceram a ordem de Deus e comeram o fruto. E assim como o vírus da história que infectou toda a humanidade, o pecado entrou no mundo, infectando todos desde então.

Com o pecado veio a morte, entretanto isso não foi capaz de mudar o desejo do coração do homem pela eternidade. Salomão fala sobre isso:



“Ele [Deus] fez tudo apropriado ao seu tempo. Também pôs no coração do homem o anseio pela eternidade; mesmo assim ele não consegue compreender inteiramente o que Deus fez.” (Eclesiastes 3.11)

Se essa história terminasse aqui, estaríamos fadados a correr atrás do vento. Ansiar pela eternidade e não encontrá-la. A morte seria a única certeza.

Mas Deus oferece a cura para esse vírus mortal que chamamos de pecado.

Jesus Cristo, o próprio Deus que se fez homem, mesmo sem estar infectado, se oferece como sacrifício em nosso lugar, para morrer a morte que nós merecíamos por causa do nosso pecado contra Deus. E por um breve momento, a morte pareceu ter vencido. Até mesmo Deus morreu em suas mãos.

Entretanto, depois de 3 dias morto, Jesus ressuscitou e se mostrou vitorioso sobre a morte. E assim se tornou a cura para o nosso mal. Ele nos oferece o antídoto que foi pago pelo seu próprio sangue e desfaz o poder desse vírus terrível que nos mantinha cativos do medo da morte.

E então, o que precisamos fazer para ser curados? Simplesmente crer.

Crer que Jesus é o próprio Deus encarnado que morreu em nosso lugar para nos oferecer o perdão dos pecados, para que assim nós possamos estar novamente na presença de Deus para sempre.

Ele é aquele que venceu a morte.

Ele é a resposta para o desejo de eternidade em nosso coração.

Ele é aquele que mostra que a vida é bem mais que correr atrás do vento.

Para saber mais confira na Bíblia:

(Livro da Bíblia: capítulo nº. versículo nº )

Gênesis: 1.26-28; 2.7,16-17; 3.1-8

João: 1.12-14; 3.16-18; 14.6; 19.28-30; 20.10-18

Romanos: 3.21-26

1 Coríntios: 15.54-57

—

*Como usar a história de Sopro para começar conversas sobre a Bíblia?*

Esse artigo explora a frustração que pode ser gerada diante da morte. Sendo assim, o texto mostra que ainda que tentemos trazer significado para a vida com as coisas da

terra (planos, conquistas e prazeres) elas não são capazes de preencher o desejo de eternidade que existe no coração do homem e aponta para a solução diante dessa frustração: a vida eterna alcançada e oferecida por Jesus.

1. Pergunte como a pessoa se sentiu ao perceber que independente das decisões que ela tomasse o fim da história era o mesmo (a morte);
2. Pergunte sobre qual ela acha que pode ser a origem desse sentimento;
3. Pergunte sobre qual ela acha que pode ser uma possível solução para esse sentimento;
4. Ouça com atenção cada uma das respostas e então compartilhe sobre as reflexões feitas acima, demonstrando como esse sentimento pode apontar para um anseio maior do coração humano, que somente Deus pode saciar, e apresentando como o próprio Deus ofereceu uma solução para o problema do pecado e da morte através do sacrifício de Jesus.

## **2. O que O Velho tem a ver com Jesus?**

Um louco, um mentiroso ou um sábio?

Existiam vários rumores sobre O Velho: um louco que acredita que tem poderes sobrenaturais de revelação acerca da vida e da morte, um mentiroso que se aproveita de pessoas fragilizadas para ganhar dinheiro, ou, ainda, uma alucinação coletiva de pessoas desesperadas diante da morte.

Depois de ler a história, quem você diria que O Velho é?

Jesus fez essa mesma pergunta.

Primeiro, sobre a opinião dos que o conhecem de longe:

Quem eles dizem que eu sou?

Alguns diziam que ele era a reencarnação de João Batista, Elias e até mesmo um dos profetas.

Depois, sobre a opinião dos que o conhecem de perto:

Quem vocês dizem que eu sou?

E então Pedro, um de seus discípulos responde: Tu és o Cristo, o Filho do Deus vivo.

Com essa declaração Pedro está dizendo que Jesus é o Messias prometido por Deus desde os tempos antigos. Aquele que viria libertar o povo, derrotar seus inimigos e estabelecer o reino de Deus para sempre.

E você, quem você diz que Jesus é?

Um profeta? Um ser iluminado? Um homem bom? Um grande exemplo?

O teólogo C.S Lewis, escritor do livro Cristianismo Puro e Simples, questiona como é possível que as pessoas reconheçam em Jesus um grande mestre da moral, um homem bom ou um exemplo a ser seguido sem reconhecerem, assim como Pedro fez, que ele é o próprio Deus, visto que segundo os relatos bíblicos, o próprio Jesus faz essa declaração acerca de si mesmo ao arrogar para si a prerrogativa de perdoar pecados que cabe somente a Deus.

Diante dessa alegação tão enfática acerca de sua natureza, Lewis argumenta que existem três opções: Jesus era um louco que acreditava ser mesmo Deus ainda que não fosse, Jesus era um mentiroso e enganava as pessoas dizendo ser algo que ele sabia que não era, ou Jesus era de fato o Filho de Deus.

Um homem bom enganaria as pessoas dando a elas uma falsa esperança sobre o perdão de pecados ou a esperança de uma vida eterna? Um louco seria capaz de falar tão sabiamente e até mesmo ser reconhecido pelos seus acusadores como um mestre?

É daí que vem a pergunta: um louco, um mentiroso ou um sábio?

A história mostra que no caso do Velho, ainda que ele tente enganar pessoas (e até a si mesmo) com uma “promessa de esperança”, ele não passa de uma farsa. Akira ficou pouco mais de um mês com ele (dependendo das escolhas que você fez) e percebeu.

E Jesus... Sabendo o que você sabe sobre ele, quem você diz que ele é?

*(pausa dramática para reflexão)*

Pedro ficou três anos com Jesus e afirmou: Tu és o Cristo, o Filho do Deus vivo.

Eu não sei o que você diz, mas se Jesus for quem a Bíblia diz que ele é, então ele é o próprio Deus encarnado que tem poder para perdoar pecados.

Eu não sei o que você diz, mas se Jesus for quem a Bíblia diz que ele é, então ele veio para derrotar a inimiga morte e oferecer vida eterna aos que nele creem.

Eu não sei o que você diz, mas se Jesus for quem a Bíblia diz que ele é, então precisamos levar a sério suas palavras sobre o Reino que virá.

Para saber mais confira na Bíblia:

(Livro da Bíblia: capítulo nº. versículo nº )

João: 1.29, 32-34

Marcos: 2:1-11

Mateus: 4.12-17, 16.13-27

Lucas: 4.17-21

—

*Como usar a história de Sopro para começar conversas sobre a Bíblia?*

Esse artigo explora a natureza de quem Jesus é e o contraponto fictício de quem O Velho é. Ambos ofereciam uma esperança para aqueles que estavam a sua volta, mas por meio de suas atitudes e das testemunhas à sua volta compreendemos um pouco mais sobre quem eles realmente são e da sua capacidade de cumprir ou não com a promessa que fazem.

1. Pergunte a opinião da pessoa sobre o personagem do Velho. Ele é um louco, um mentiroso ou um sábio?
2. Pergunte a opinião da pessoa sobre Jesus. Quem é Jesus pra você?
3. Ouça com atenção cada uma das respostas e então compartilhe sobre as reflexões feitas acima, explorando o argumento de C.S Lewis e também a força do testemunho dos discípulos de Jesus, tanto sobre quem Ele é quanto sobre a realidade da ressurreição. Se Cristo ressuscitou assim como ele disse que faria, então ele também tem poder para cumprir com as promessas que Ele fez.

### **3. Respostas bíblicas para perguntas difíceis.**

Pensar sobre a brevidade da vida não é uma tarefa simples, eu sei. Mas é exatamente isso que a gente veio fazer aqui.

Se você assistiu o documentário (eu espero que você tenha assistido) sabe que aqueles jovens tiveram que responder 3 perguntas:

1. Você tem medo da morte?
2. O que você faria se soubesse que só vai viver até os 30 anos?
3. O que te dá esperança?

Pare e pense um pouco sobre essas perguntas.

Você pode procurar a resposta para elas em vários lugares: na ciência, na cultura, nas ideologias, nas outras pessoas, em si mesmo...

Por que não na Bíblia?

É verdade que a Bíblia não fala de todos os assuntos existentes ou responde literalmente todas as dúvidas. Nela você não vai encontrar a receita de um bolo ou a fórmula de bhaskara, por exemplo. Essas coisas a gente encontra no Google. Entretanto, a Bíblia é o livro que serve como manual de fé e conduta para aqueles que

nela creem e está repleta de conselhos e princípios que podem ajudar a responder as perguntas mais diversas, inclusive essas.

Então o que a Bíblia diz sobre esses assuntos?

### 1. A morte:

As Escrituras relatam que a morte não fazia parte do plano de Deus para a humanidade. Nós fomos criados para ser seres eternos, que tem um começo, mas não um fim. Entretanto, quando o homem desobedeceu a Deus e pecou contra Ele, a morte veio como uma consequência do pecado. Entendendo que Deus é o autor da vida e o pecado nos separa dele, consequentemente ao sermos separados de Deus a morte se torna uma realidade.

Mas a história não acabou aí. Deus com sua misericórdia e bondade ofereceu uma solução para que nós pudéssemos voltar para perto dele. Ele entregou seu Filho como sacrifício em nosso lugar e assim, todos aqueles que creem em Jesus recebem a vida eterna e podem experimentar novamente a presença de Deus. Dessa forma, a morte que antes era símbolo de separação é ressignificada, tornando-se parte do caminho de volta para o Pai, que é aberto por Jesus Cristo.

A Bíblia também diz que o verdadeiro amor lança fora todo o medo. Assim, podemos ficar seguros na certeza de que o grande amor de Deus está sobre nós e por isso não precisamos mais ter medo da morte ou da condenação.

### 2. A vida:

Salomão no livro de Eclesiastes dá alguns conselhos: coma e beba, faça festa, trabalhe, desfrute das boas coisas que você conquistar, desfrute das pessoas que estão perto de você, busque sabedoria. Viva a vida!

Aproveite esse presente da melhor forma que puder. E lembre-se, nós prestaremos conta diante de Deus por tudo o que fizemos. Por isso, o sábio aconselha ao final do livro: Tema a Deus e obedeça os seus mandamentos, porque isso é o essencial.

Mas que mandamentos são esses? Jesus os resumiu em duas coisas: Amar a Deus sobre todas as coisas (ele tem que ser o número 1 do seu coração) e amar ao próximo como ele nos amou (de forma sacrificial).

Amar a Deus é sinônimo de obediência, e amar o próximo é sinônimo de serviço.

Entregue-se para Deus e entregue-se pelos outros.

E apesar de não limitar a nossa vida em 30 anos, a Bíblia deixa claro que nossos dias são passageiros e que a morte é uma realidade que enfrentaremos, por isso, precisamos administrar bem o tempo que temos aqui, sabendo que a forma que nós vivemos os nossos dias é que definem nossos dias na eternidade.

### 3. O motivo da nossa esperança:

Essa resposta poderia ser resumida em uma única palavra. Ou melhor, em uma única pessoa. Jesus. Ele é a razão da nossa esperança.

Jesus ressuscitou e está preparando um lugar para o seu povo junto do Pai. Ele prometeu que voltaria para nos buscar e nos levaria para um lugar onde não há mais morte, nem choro, nem dor. Assim, sabemos que por mais que a morte, a tristeza e a dor sejam parte dessa vida, tudo isso passará. Toda lágrima será enxugada, toda ferida será curada e toda morte aniquilada.

Essa esperança ilumina também os nossos dias aqui, ao lembrar que nosso Deus está vivo e está no controle de todas as coisas. Por isso, podemos descansar na certeza de que ainda que as coisas sejam imprevisíveis para nós, nunca são para o Senhor e que tudo o que ele faz resulta em bondade para nós.

Porque Cristo vive é que podemos crer no amanhã.

*Para saber mais confira na Bíblia:  
(Livro da Bíblia: capítulo n°. versículo n°)*

*Eclesiastes: 12.13-14*

*João: 14.1-3*

*Romanos: 8.28-29*

*1 João: 2.3,25; 3.23-24; 4.7-12, 18*

*Apocalipse: 21.1-4*

—

*Como usar a história de Sopro para começar conversas sobre a Bíblia?*

Esse artigo explora as perguntas centrais sobre o tema brevidade da vida. Essa é uma forma de ouvir a perspectiva do outro e também apresentar as boas novas de Cristo.

1. Faça as 3 perguntas para a pessoa ou escolha uma delas para iniciar a conversa;
2. Ouça com atenção cada uma das respostas e então compartilhe sobre as reflexões feitas acima, apresentando a perspectiva bíblica sobre os assuntos da vida, da morte e da esperança. Se possível use melhor o tempo falando sobre a esperança que

vem da ressurreição de Jesus e como isso enche a vida cotidiana de propósito e significado.

## APÊNDICE E - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM E VOZ

### AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, \_\_\_\_\_, RG \_\_\_\_\_, CPF \_\_\_\_\_, residente e domiciliado(a) a \_\_\_\_\_ na cidade de \_\_\_\_\_ no estado de \_\_\_\_\_, e tenho por telefone de contato ( ) \_\_\_\_\_, autorizo \_\_\_\_\_, situada em Brasília, DF, portadora do CPF nº \_\_\_\_\_, a utilizar minha imagem e voz no projeto " \_\_\_\_\_ ", de livre e espontânea vontade, para fins de exibição e distribuição da obra em questão para fins comerciais ou não, e nos mais variados meios que se fizerem necessários.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de 2023

\_\_\_\_\_  
Assinatura

Nome Completo:

CPF:

## APÊNDICE F - ROTEIRO DO DOCUMENTÁRIO

| ÁUDIO  | IMAGEM  | CENÁRIO/ELEMENTOS  |
|--|---|--|
| Falar que a vida é um sopro significa que ela é breve. E tudo o que é breve acaba. Logo, a vida acaba. Conclusão simples de se chegar, mas difícil de encarar. A vida tem um fim. A morte com certeza virá. E tá aí um assunto complicado de falar.                                    | Karla falando   | Estúdio A  |
| Morte.<br>Uma palavra, 2 sílabas, 5 letras.<br>Significado:<br>interrupção definitiva da vida de um organismo.   | Colagem animada com a definição da palavra morte  | Definição de morte, "personagem" morte e estátua depressiva                                      |
| Interrupção definitiva...<br>Será?   | Interrupção definitiva é destacado do resto do texto borrado  | -  |
| Desde a pré história o homem já se preocupava com seus mortos, enterrando e reunindo os corpos.  | Homem "enfrenta" mamute e morre. Amigo do homem aparece e depois surge sua tumba.   | Homem "das cavernas" e lápides (sem cruz)  |
| A morte sempre foi atrelada a ritos. Por exemplo, no Egito antigo era feita a mumificação, um ritual religioso de preservação do cadáver   | Carta da morte aparece, e depois dá lugar as múmias e o cenário do egito.   | Pirâmides, múmia   |
| para garantir o reconhecimento do seu espírito e assegurar sua passagem para a outra vida.   | As múmias diante do portal são analisadas pelo olho de órus e quando identificadas, passam para o outro lado do portal            | Sarcófago e Portal   |
| Nesse processo, todos os órgãos internos eram retirados, exceto o coração, por acreditarem que esse era o centro do ser e da inteligência.   | Os órgão aparecem no seu círculo um por vez. Tudo some e dá lugar ao coração que "bate" ou pulsa, sei lá                          | Corpo humano de livro didático, coração  |
| Na Idade Média, diante de uma crise social causada pela peste, a fome, as cruzadas e a inquisição, a morte passou a viver lado a lado com o homem.   | Aparece a peste e a fome junto com as formas. Então elas diminuem e aparece as cruzadas e a inquisição.                           | Máscara peste bubônica, pessoas subnutridas, cruzadas, inquisição (tudo na estética idade média) |
| E se antes ela era percebida como um fenômeno natural que faz parte da vida, com os avanços científicos e tecnológicos ela passou a ser fortemente combatida.  | As fases da vida aparecem separadamente. Depois aparece a outra arte (essa eu não pensei em nada de movimentação especificamente) | Ciclo da vida (nenê, criança, jovem, adulto) e caveira   |
| Na sociedade moderna, morrer se tornou um símbolo de fracasso e impotência, o que mais queremos dela é a distância.  | Karla falando   |  |
| Para o homem que recusa encarar sua finitude a morte é sempre um acidente, sempre um assombro.   | Karla falando   |  |
| <b>Você tem medo da morte?</b>   | Colagem com a pergunta  |  |
| Entrevistas: Vinicius, Karolina, <b>Laura</b> , Pedro Poty, Estefany, Lucas Miguel, Elizabeth, Dani, Maria Suzi, Pedro, Marie  | Entrevistas   | Estúdio A  |
| O homem é o único ser que tem consciência de sua própria morte. Apesar da consciência, temos a tendência de ignorar assuntos difíceis e buscar distrações para tampar os buracos da nossa vida e do nosso coração. Mas no fim, fingir que o buraco não existe não vai tirar ele de lá. | Karla falando   | Estúdio A  |
| Eu até peço desculpa pela indelicadeza de te fazer pensar sobre a morte. Mas isso pode ser de muito proveito. Precisamos encarar esse buraco.  | Karla falando   | Estúdio A  |
| Os antigos diziam: "se essa vida é tudo o que temos, comamos e bebamos que amanhã morreremos". Carpe diem, aproveite o dia.  | Karla falando   | Estúdio A  |
| Um poeta uma vez disse: "O próprio viver é morrer, porque não temos um dia a mais na nossa vida que não tenhamos, nisso, um dia a menos nela."   | Karla falando   | Estúdio A  |
| O que temos para fazer, o que temos para ser, nós temos aqui e agora. Se porventura existe algo depois da morte, é essa vida que nos conduz até lá.  | Karla falando   | Estúdio A  |



|  |  |                                |
|--|--|--------------------------------|
| Como disse um escritor:<br>" A morte é um equalizador da vida. Todo mundo morre. E bem, quase tudo na vida podemos tentar fazer de novo e melhor [...] Mas a vida é só essa e não temos outra chance. Há decisões que temos que tomar hoje e não dá para esperar a morte." | Karla falando  | Estúdio A                      |
| <b>O que você faria se soubesse que só vai viver até os 30 anos?</b>   | Colagem com a pergunta                               |                                |
| Entrevistas: Elizabeth, Ayoola, Ian, Laura, Suzi, Fernanda, Pedro Poty, Dani, Lucas Leite, Karolina, Vinicius, Pedro, Ana  | Entrevistas  | Estúdio A                      |
| 30, 58, 22, 84, 96 anos.<br>Não sabemos ao certo até quando viveremos, mas esse é o tempo que temos. E ele começa hoje.<br>Saber que existe um fim nos ajuda a pôr a vida em perspectiva.<br>No fim, para encarar a dureza e a beleza da vida nós precisamos de uma coisa. | Karla falando  | Estúdio A                      |
| Esperança<br>Uma palavra, quatro sílabas, nove letras<br>Significado:<br>sentimento de quem vê como possível a realização daquilo que deseja;<br>confiança em coisa boa; fé.<br>expectativa, espera, aguardo.  | Colagem animada com a definição da palavra esperança | Definição de esperança, flores |
| Esperança é algo que move, é razão de continuar, é motivo pra acreditar.<br>Esperança é o que te faz levantar da cama todos os dias.<br>Uma palavra, quatro sílabas, nove letras.  | Karla falando  | Estúdio A                      |
| <b>O que te dá esperança?</b>  | Colagem com a pergunta                               |                                |
| Entrevistas: Karolina, Estefany, Fernanda, Lucas Miguel e Leite, Evelin, Ian, Ana, Marie, Ayoola, Vinicius, Laura, Pedro Poty  | Entrevistas  | Estúdio A                      |
| Pense sobre a vida.<br>Pense sobre a morte.<br>Tenha um encontro com a esperança.  | Karla falando  | Estúdio A                      |
| Sopro: uma história sobre a brevidade da vida.   | Logo animada   | -                              |
| Nenhum humano foi ferido durante as gravações.<br>Não nos responsabilizamos por eventuais crises existenciais, mas lembre-se: Enquanto há vida, há esperança   | Texto escrito no fundo preto                         | -                              |

## APÊNDICE G - FORMULÁRIO DE FEEDBACK

04/12/2023, 01:34

Feedback sobre Sopro

### Feedback sobre Sopro

Olá, humano :)

O **website sopro** é parte do meu projeto de conclusão de curso em Publicidade e Propaganda na UnB, por isso, o seu feedback é muito importante para que eu saiba como foi a sua experiência e como eu posso melhorar.

São só 5 perguntas (e uma bônus rs), é rapidinho!

p.s: o formulário é anônimo, então que a sinceridade e o respeito sejam os guias na sua resposta.

\* Indica uma pergunta obrigatória

#### 1. Com quais mídias você teve contato? \*

Marque todas que se aplicam.

- Conto (história de Akira)
- Instagram (desabafos de Akira)
- Podcast (A Lenda do Velho)
- Documentário (Sopro.doc)
- Blog (artigos sobre fé)

## 2. Quais páginas do site você acessou? \*

*Marque todas que se aplicam.*

- A história
- A jornada
- Sobre
- O blog

## 3. Você leu ou compartilhou os textos sobre fé que estão presentes no blog? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Sim
- Não
- Não entrei no blog

04/12/2023, 01:34

Feedback sobre Sopro

## 4. Em uma escala de 0 a 10, como você avalia a história? \*

*Marcar apenas uma oval.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pés:            Excelente

## 5. Em uma escala de 0 a 10, quanto você indicaria a experiência em "Sopro" a amigos e familiares? \*

*Marcar apenas uma oval.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Não            Indicaria totalmente

## 6. Deixe aqui seu elogio, dúvida ou feedback construtivo!

---



---



---



---