

# **TERU TERU**

---

a história de um trabalho autoral

Elizabeth Yukie Eguti com orientação de Daniela Hanns  
Trabalho de Conclusão de Curso | Design FAUUSP, 2017

# **TERU TERU**

---

**the story of an authorial work**

Elizabeth Yukie Eguti with orientation of Daniela Hanns

Design FAUUSP, 2017

# TERU

---

# TERU

---



**A CRIATIVIDADE  
É A MAIOR FORMA  
DE REBELDIA DA  
EXISTÊNCIA**

OSHO



## **AGRADECIMENTOS**

---

À minha mãe, Elza, que sempre esteve ao meu lado nos momentos difíceis, apoiou todas as minhas decisões durante minha jornada, acreditou na minha capacidade, trouxe luz quando via escuridão, desejou o meu melhor e me ouviu durante meus desvaneios de loucura.

Ao meu pai, Roberto, que abriu todas as portas necessárias para meu crescimento, faz de tudo para trazer o melhor para a nossa família e sei que me ama profundamente.

Ao meu irmão, Renato, por quem o amor e a gratidão por simplesmente existir são tão grandes que não é possível descrever em palavras.

À minha orientadora Daniela, que também apoiou todas as minhas decisões, aceitou a natureza do meu projeto e permitiu que a minha criatividade caminhasse livre durante o fim dessa etapa.

Aos meus amigos, que me incentivaram a executar o projeto da forma que eu gostaria, elevaram minha autoestima nos momentos que me senti fraca, ouviram meus choros, me fizeram rir dos meus choros, abriram meus olhos quando os fechei de medo e passaram muito amor e confiança, com atenção especial à: Tuanny, Beatriz, Ana Lídia, Alejandro, Luisa, Gabriela, André, Rafael, Flávio, Ivan, Marina, Mikail, Mateus, Leonardo e Renan, pois este trabalho tem um pouco de vocês.

À professora Clice, que sempre me recebeu com muito carinho quando precisei de ajuda.

À vida, que me deu essa oportunidade perfeita e me trouxe as melhores pessoas para fazer parte dela.

À você, que reservou esse tempo para apreciar o meu trabalho.

# SUMÁRIO

---

<b>1   RESUMO / ABSTRACT</b>	<b>10</b>
<b>2   INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>3   CONTEXTO</b>	<b>15</b>
3.1   SOBRE A IDEIA	16
3.2   SOBRE OS TEXTOS	17
<b>4   PROPOSTA</b>	<b>18</b>
<b>5   REQUISITOS</b>	<b>20</b>
<b>6   DESAFIOS E RESOLUÇÕES</b>	<b>23</b>
<b>7   INSPIRAÇÕES</b>	<b>27</b>
7.1   LOST AND FOUND	28
7.2   BILI COM LIMÃO VERDE NA MÃO	31
7.3   THE WHITE HOUSE – 1600 – AR APP	32
<b>8   PRIMEIRO SEMESTRE</b>	<b>35</b>
8.1   PRIMEIRO TESTE	37
8.1.1   TEXTO ESCOLHIDO	37
8.1.2   EXECUÇÃO	37
8.1.3   REFLEXÕES	37
8.2   SEGUNDO TESTE	38
8.2.1   ESTUDO DE FONTES	38
8.2.2   PÁGINAS INTERNAS	38
8.2.3   REFLEXÕES	38

8.3   TERCEIRO TESTE	40
8.3.1   FORMATO	40
8.3.2   TIPOGRAFIA	40
8.3.3   CORES	40
8.3.4   DUPLAS	42
<b>9   SEGUNDO SEMESTRE</b>	<b>49</b>
9.1   PRIMEIROS PASSOS	50
9.2   DESENVOLVIMENTO	52
9.2.1   PERSONAGENS	52
9.2.1.1   TERU TERU	53
9.2.1.2   O MONSTRO	56
9.2.1.3   TERU TERU (INTERIOR)	58
9.2.2   CENAS	59
9.2.2.1   FRASE 1	60
9.2.2.2   FRASE 2	63
9.2.2.3   FRASE 3	68
<b>10   CONCLUSÃO</b>	<b>74</b>
<b>11   APÊNDICE</b>	<b>77</b>
11.1   HOJE EU CHOREI	78
11.2   OI...OI	79
<b>12   BIBLIOGRAFIA</b>	<b>81</b>
<b>13   CRÉDITO DAS IMAGENS</b>	<b>82</b>

# 01

## RESUMO



Este é um trabalho experimental que revela muito sobre mim; manifesta a minha percepção à respeito dos fatos que me cercam, narra a busca que aspirei por novos aprendizados e exploração de áreas de desenvolvimento (emocional e criativo) pouco estudadas por mim até então.

No final deste volume, apresento o projeto de uma obra multissensorial que tem como objetivo envolver aquele que a vivência, trabalhando suas capacidades empáticas e fazendo-o acompanhar e sentir as mudanças no ritmo e tom dos versos presentes no trabalho. Ele deve ser lido, visto e escutado com ternura.

**Palavras-chave:** design editorial, design e arte, design e emoção, animação, realidade aumentada

## **ABSTRACT**

---

This experimental work reveals a lot about me. It shows my perception over my surroundings and the my search for emotional and creative development – explorations which I have not dived in until this project process began.

At the end of this volume it is presented a multi sensory work that aims to involve the one that experiences it. It calls out to the user's empathy and makes he follows the subtle changes in rhythm and tone of the verses. Above all, the project must be read, seen, and listened with kindness.

**Keywords:** editorial design, design and art, design and emotion, animation, augmented reality

# 02

## INTRODUÇÃO

---

**C**om o passar dos anos no curso, construiu-se em mim, em virtude tanto da forma como executávamos os projetos, quanto das diversas discussões de colegas e conversas de corredor, uma ideia do que deveria ser o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Um dos primeiros projetos a ser feito sozinho e, ao mesmo tempo, o fim de todo o ciclo da graduação, aquilo que representaria tudo o que você, como aluno, aprendeu durante a faculdade – por extensão, a representação do seu valor – e que deveria, portanto, ser algo monumental, perfeito.

O que percebi durante o desenvolvimento deste projeto, entretanto, é que o que mais fazemos é brigar com nossas próprias ideias e pensamentos. Vemos nossos limites, temos que resolver sozinhos nossos problemas, lutamos contra a nossa preguiça, entendemos as dificuldades em não ter um grupo com quem dividir opiniões e notamos que a liberdade projetual às vezes é uma prisão criativa. Aprendemos que ainda temos muito a aprender mesmo estando nos formando, e então podemos, afinal, vir a compreender que o TCC é apenas mais uma etapa na formação como designer; não é algo que precise ser imprescindivelmente perfeito, mas sim, algo que tenha um processo rico e um objeto final que tenha um propósito (seja a função dele algo prático ou sensorial).

Este trabalho não teve como foco o desenvolvimento de uma pesquisa teórica acadêmica, e também não se propôs a solucionar problemas práticos de pessoas, tendo como objetivo a liberdade criativa, expressão emocional e experimentação de diversos meios de representação. O desenvolvimento contou com diversos testes de materiais, aprendizado de novas técnicas e a criação de muitos protótipos. O resultado disso é um trabalho autoral que representa partes da minha personalidade, percepção de mundo e interesses.

Eu sempre gostei das artes visuais, tanto impressas quanto digitais. Então, procurei explorar esses dois mundos. A entrega final são três frases de minha autoria que começam no papel e migram para o meio digital através de uma animação em realidade aumentada. Chamei o conjunto da obra de *Teru Teru* (explicado no *Capítulo 9.2.1*).

Este projeto representa a quebra das amarras que sentia que todos os Trabalhos de Conclusão de Curso estavam fadados a ter. Mostra que o aluno deve ter espaços para experimentação e desenvolvimento criativo, coisas essas que possibilitam o seu crescimento em áreas importantes que são quase suprimidas dentro deste contexto de desenvolvimento de projeto.



# 03

# CONTEXTO

---

### 3.1 | SOBRE A IDEIA

**Q**uando comecei o TCC, meu desejo era trabalhar com empatia. Empatia é a capacidade psicológica de se colocar no lugar do outro e está relacionada à forma que compreendemos o próximo e comunicamos com ele de forma emocionalmente afetiva. De acordo com Marshall Rosenberg ela é:

*“(...) a compreensão respeitosa do que os outros estão vivendo.” (2006, p.136)*

A empatia pode ser confundida com simpatia; esta última, no entanto, é mais uma atitude que preza o bem-estar e o consolo de alguém, enquanto a primeira trabalha com a intimidade e o reconhecimento de emoções. A empatia é uma prática que não deve envolver julgamentos e não busca necessariamente o bem-estar do próximo, mas sim a compreensão do que ele sente e a melhor forma de se comunicar isso.

Ao tentar definir melhor meu escopo de pesquisa, considerando também o que seria pertinente dado a natureza deste projeto – um TCC para o curso de Design –, percebi que o tema não se adequava bem ao que eu estava esperando desenvolver. Além de mexer com características muito específicas de cada indivíduo, ou seja, o valor de um vínculo afetivo ser medido de forma muito distinta em cada pessoa, a empatia já é bastante estudada em muitas metodologias de projeto como forma de adquirir dados do usuário. Percebi, então, que minhas pesquisas resultariam em um trabalho teórico.

Este encaminhamento não era algo que eu desejava, dado que minha intenção era, desde o princípio, trabalhar com o desenvolvimento de algum projeto. Fui lembrada que um dos maiores trunfos do designer era a capacidade de adquirir novos conhecimentos e habilidades, e era exatamente isso que eu buscava no meu último trabalho na faculdade: aprender. Queria testar mais técnicas, experimentar outros processos, descobrir mais sobre design para então cons-

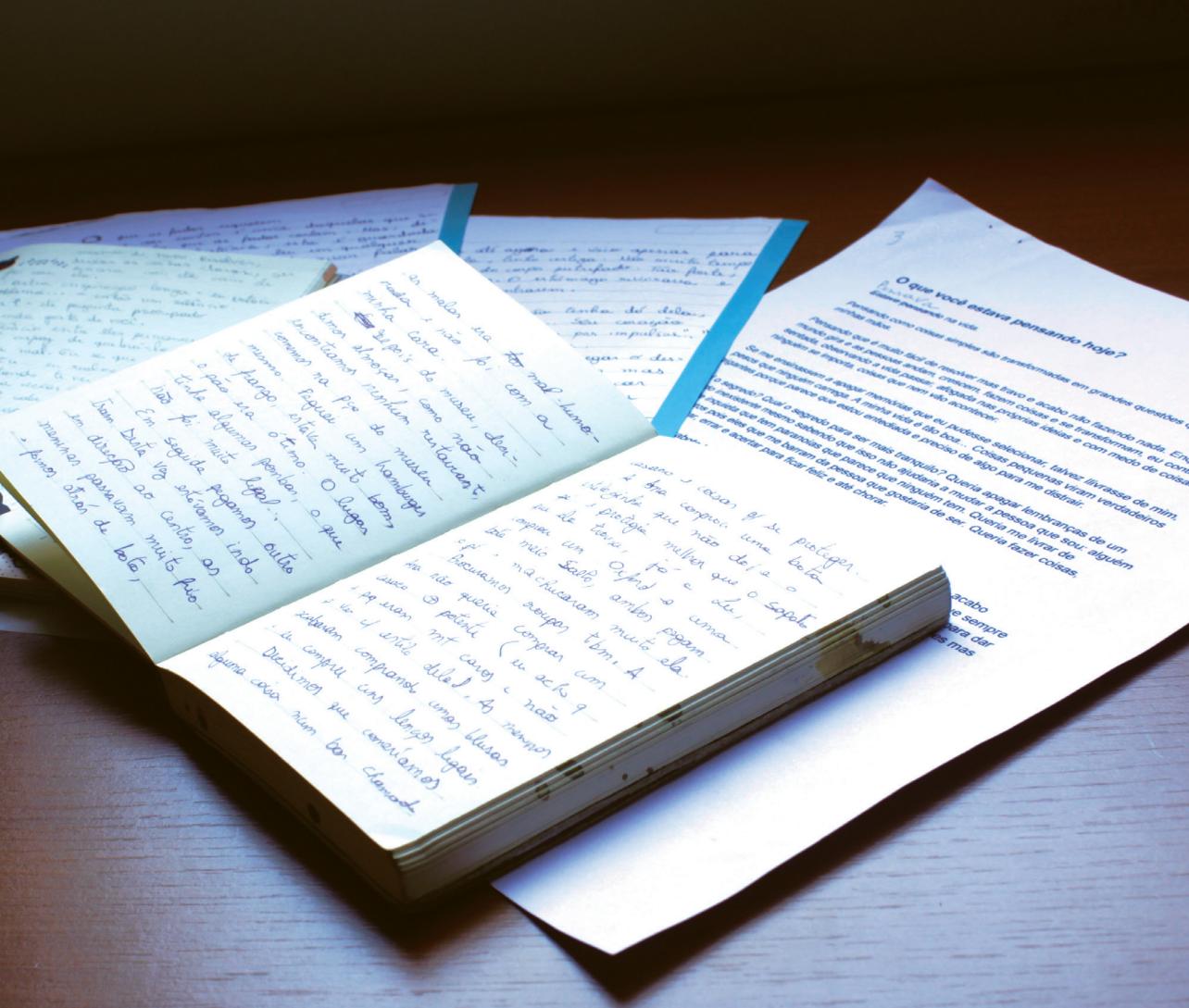


1 | Cadernos e folhas  
contendo textos  
pessoais

truir algum projeto. Ao mesmo tempo, ainda havia aquele desejo de trabalhar com emoção, algo relacionado ao afeto e à vulnerabilidade humana.

Nesse meio tempo buscando um novo tema, aconteceram uma série de problemas pessoais a partir dos quais retomei o meu hábito de escrever. Não me considero escritora, mas escrever sempre foi uma forma de desabafar e liberar pensamentos tóxicos. Era escrevendo que eu me sentia acolhida e podia de alguma forma me compreender para conseguir lidar com as frustrações do dia-a-dia.

Foi então que tive a ideia de trabalhar com os meus textos no TCC. Além de me levar a algum tipo de projeto, eles abordam várias questões emocionais e reflexões sobre a vida que, de certa forma, se associam com a primeira ideia que tive: trabalhar com a forma que as pessoas se conectam e lidam com seus laços afetivos.



Outro ponto que me motivou a abraçar esse tema foi o fato desses textos não haverem uma plataforma. Eles estão espalhados em folhas avulsas, cadernos e arquivos digitais, o que me deixava um pouco frustrada. Sei que não são obras literárias, mas me ajudavam a lidar com questões difíceis da vida e, portanto, tinham muito valor para mim.

### 3.2 | SOBRE OS TEXTOS

O hábito de escrever é algo que vem desde pequena. As histórias e as reflexões que tenho sobre a vida acabavam indo para o papel porque elas começavam a ocupar muito espaço da mente, o que me sobrecarregava. Escrever foi e ainda é um refúgio para enfrentar grandes estresses ou epifanias.

É claro que nunca me senti como uma exímia escritora, afinal, a prática é apenas um *hobby* em momentos muito específicos na minha vida. Contudo, talvez por ser designer, sempre fiquei frustrada por eles ocuparem espaços muito soltos como cadernos, folhas avulsas e até arquivos de Word jogados no computador. A oportunidade do TCC me fez pensar que esta seria a hora de colocar alguns desses trabalhos em uma plataforma mais interessante na qual eu poderia revisitá-los com mais facilidade.

São cerca de 70 textos que abordam sobre o meu ponto de vista em relação à vida e como as pessoas se relacionam. Há também frases sem um tema específico mas são resultados de uma reflexão, profunda ou não, sobre o que estou pensando ou vivendo. Grande parte das obras possui um tom melancólico, fala de frustrações, faz autocriticas e aborda sentimentos íntimos como amor e saudade.

# 04

# PROPOSTA

---

**TRABALHAR COM TEXTOS  
AUTORAIS QUE TRANSMITAM  
SENSIBILIDADE E EMOÇÃO ATRAVÉS  
DA SUA VISUALIDADE E FORMA.**

# 05

## REQUISITOS

---

O projeto deve:

- *Soar como algo especial;*
- *Trazer alguma emoção;*
- *Trazer uma viagem de sensações;*
- *Usar diferentes técnicas;*
- *Ser algo físico;*
- *Ser algo explorável*

Além disso, é desejável que o projeto:

- *Use diferentes materiais;*
- *Navegue íntegro por outras mídias;*
- *Trabalhe com tipografia*

Uma outra categoria de requisitos surgiu para encaminhamento do projeto, a sessão de sensações:

- *Sensível;*
- *Limpo;*
- *Leve;*
- *Melancólico;*
- *Sóbrio;*
- *Ter ritmo*



**06**

## **DESAFIOS E RESOLUÇÕES**

---

**A**pesar de ter os requisitos guiando o projeto, não imaginei como poderia ser a sua forma final. Por um lado isso foi ruim, pois em alguns momentos não sabia muito bem que decisões tomar para ele continuar evoluindo, mas preciso apontar que foi graças a isso que ele cresceu de maneira fluida.

Outra questão enfrentada foi a vulnerabilidade. Por serem textos muito pessoais, fiquei receosa de acabar me expondo demais e isso gerar algum tipo de julgamento desnecessário. A solução para isso foi algo simples: entender que isso não é um problema. Eu percebi que as pessoas dificilmente se conhecem, não sabem do que são capazes e se subestimam a todo instante, eu inclusive. Se elas não se conhecem, não têm propriedade nenhuma de falar sobre mim e sobre o que eu faço.

Havia também o conflito interno devido ao tema do meu projeto. Quando decidi fazer um trabalho autoral, eu fui a maior crítica. As pessoas que me conhecem o achavam interessante, apoiam a minha decisão e me incentivavam, enquanto a mim cabia o papel de falar sobre a ideia com incerteza. É claro que esse receio não vem do nada, ele tem origens na faculdade que escolhi, nos conceitos que tomei como verdade e no jeito que lidava com a vida.

A faculdade foi um dos pontos que gerou dúvidas sobre o tema escolhido pois nela vivenciei o desenvolvimento de muitos trabalhos com bases extremamente pragmáticas e funcionalistas, o que me fez acreditar que projetos deveriam nascer com um objetivo prático muito claro, um público bem definido e aplicações reais. São, de fato, aspectos projetuais muito importantes, mas vejo agora como um equívoco ter me distanciado de atividades de cunho mais experimental e artístico, cujos objetivos e funções são muito mais subjetivos, tendo, não obstante, relevância tão grande quanto aqueles primeiros.

Essa reflexão fez com que meus próprios conceitos sobre decisões de projeto fossem reconsideradas; a partir dela, concluí que as possibilidades temáticas são, na realidade, muito mais amplas do que, a princípio, reconhecia. O valor

do projeto não se mede apenas pela sua capacidade de aplicação prática, também existem os valores artísticos, emocionais e simbólicos, que devem ser levados em consideração, de acordo com a natureza do trabalho.

Esta obra não teve como ponto de partida um problema a ser resolvido, mas sim situações pessoais de cargas emocional e psicológica fortes, que foram exploradas em suas formas, construções e ritmos, buscando experimentação tanto no campo editorial quanto gráfico, usando e aprendendo ferramentas físicas e digitais a fim de se obter um resultado final que atendesse os requisitos levantados.

No primeiro semestre o progresso do trabalho me levou à produção de um livro, descrito no *Capítulo 8*. O desenvolvimento deste protótipo envolveu habilidades que eu já havia adquirido no decorrer do curso, tendo então como objetivo, aprimorar minhas capacidades, trabalhando com áreas de meu interesse. Este cenário mudou no segundo semestre, quando, já tendo a base dos textos melhor desenvolvida, foi tomada a decisão de experimentar novos meios e formas de comunicação.

Havia em mim uma vontade de fazer com que o meu trabalho navegassem íntegro através de mídias diferentes, ou seja, que a narrativa dos meus textos começasse em uma plataforma e terminasse em outra de forma que seu significado fosse complementado. Um dos primeiros encaminhamentos considerados foi o de fazer um vídeo de animação, mas essa possibilidade foi logo descartada por não agregar na construção de significado do todo. Se, por exemplo, a narrativa começasse no papel e terminasse em um vídeo, seria como se cada parte – o papel e o vídeo – fossem separadas, momentos congelados, e não elementos complementares, em que um ajuda na significação do outro.

O encaminhamento escolhido, por fim, foi trabalhar com realidade aumentada. Essa técnica consiste na captura de uma imagem por algum aparelho eletrônico (e.g. câmera do celular ou do computador) e a partir daí um vídeo, um áudio ou até mesmo um modelo 3D é acionado, podendo ser interativo ou não. Esta pro-





2 | Livro e três chapas produzidas neste projeto

25

posta se mostrou mais adequada, dados os requisitos projetuais, uma vez que a imagem não seria apenas um *frame*, mas sim o início da história que terminaria ao utilizar o aparelho. Isso me soou com maior continuidade que um vídeo animado.

Partindo dessa decisão, apareceria o desafio relacionado às minhas habilidades técnicas. Trabalhar com realidade aumentada é também mexer com programação e, apesar de saber o básico da área, desenvolver o necessário para realizar o projeto não era algo trivial. Além disso, existia a vontade de explorar não só a relação físico-digital, mas também elementos bidimensionais e tridimensionais. Entretanto, meus conhecimentos de modelagem 3D e animação 2D eram também bastante rasos.

Todas estas considerações e tomadas de decisão foram descritas para que se faça claro os obstáculos presentes no desenvolvimento do projeto. Estas dificuldades se revelaram, na realidade, uma motivação. A oportunidade de aprender foi um grande incentivo, apesar de, inegavelmente, a limitação técnica ter reduzido

as possibilidades de execução e, portanto, impactando os resultados.

No meio do processo também notei que sou uma pessoa ansiosa. A vontade de ver tudo funcionando e a pressa para aprender as ferramentas em certos momentos me atrapalharam; já em outros, eles me desesperaram e despertaram a adrenalina necessária para trabalhar. Acredito que esse tipo de ansiedade é normal entre os alunos. Ansiedade para saber se estão fazendo certo, para saber se o que estão fazendo vai ficar com a qualidade que eles esperam, para entregar logo, para se formar, ansiedade para qualquer situação.

Surgiu, em decorrência dessa nova percepção, a noção de que os projetos têm um curso e tempo de execução próprios que não podem ser acelerados sem que o resultado final seja prejudicado. A ansiedade em se realizar as tarefas inibe o processo criativo, o que dificulta o desenvolvimento do trabalho. Em muitos momentos, foram necessárias pausas e reorganizações, tanto do pensamento quanto das tarefas, para lidar com a ansiedade e a pressão.



# 07

## INSPIRAÇÕES

---

**E**ste projeto foi inspirado em obras que vivem em sua própria plataforma, sendo elas dois livros e um trabalho de realidade aumentada. Por achar esses três trabalhos interessantes, fiquei com vontade de integrar todos eles em um projeto único, carregando o que considerava de mais valioso em cada um deles. Existem obras que mesclam livro com realidade aumentada, mas nenhum dos encontrados durante a pesquisa integravam essas plataformas de maneira narrativa.

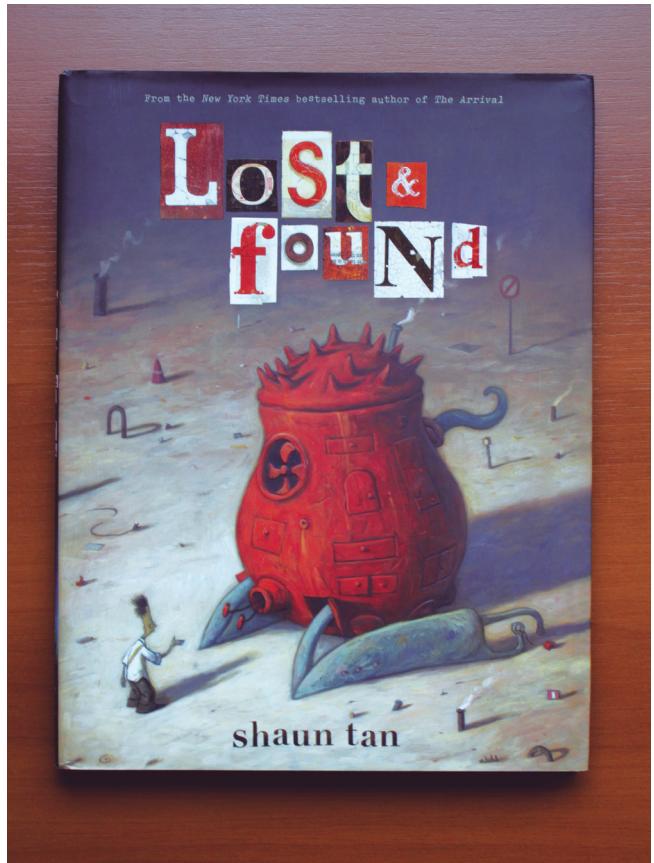
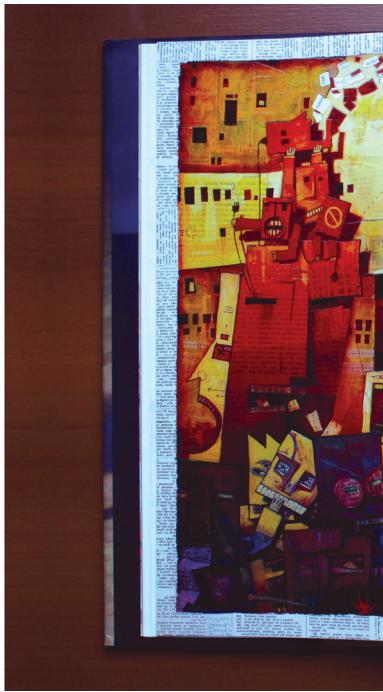
## 7.1 | LOST AND FOUND

**D**esenho pelo australiano Shaun Tan, *Lost and found* (2011) é um livro ilustrado que tem três histórias: *The red tree*, *The lost thing* e *The rabbits*. Nas palavras do autor, essas histórias:

“(...) falam sobre a relação entre pessoas e lugares, especialmente quando essa relação é rompida por uma mudança física, uma desconexão emocional ou então um senso incômodo de identidade.”  
(2011, tradução livre)

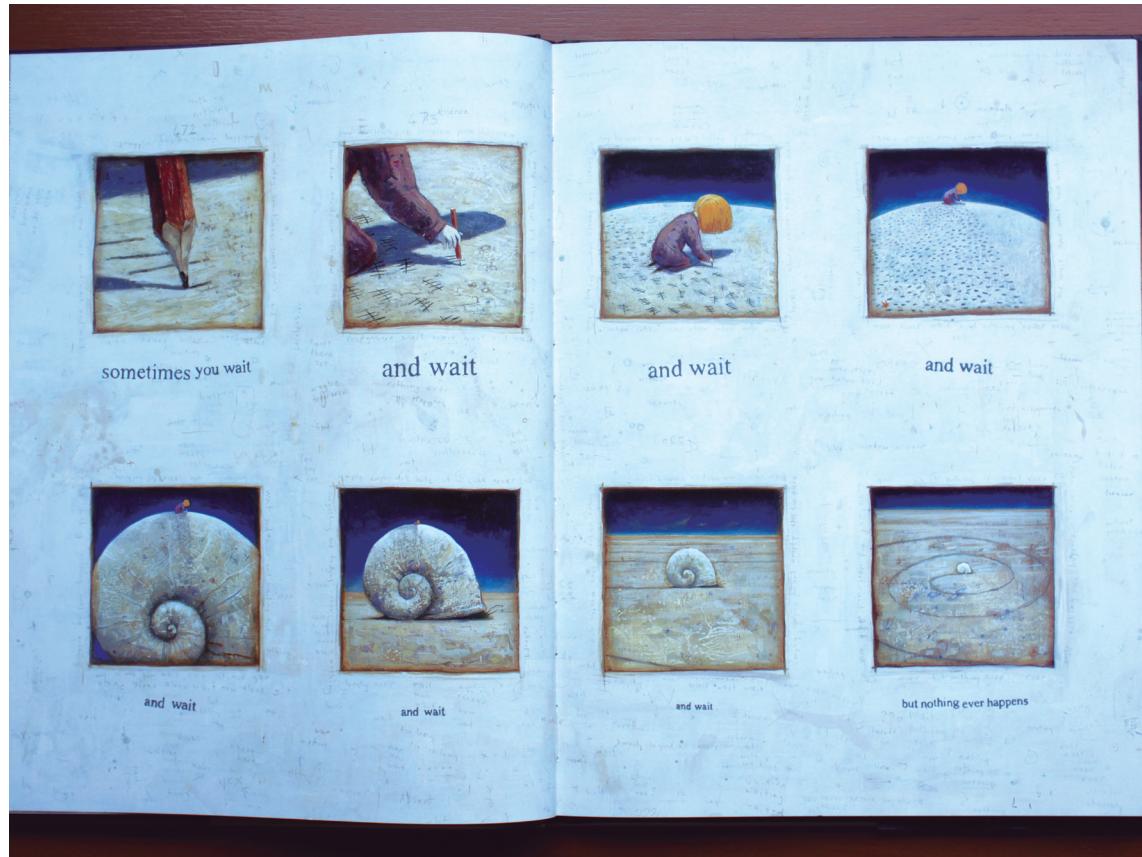
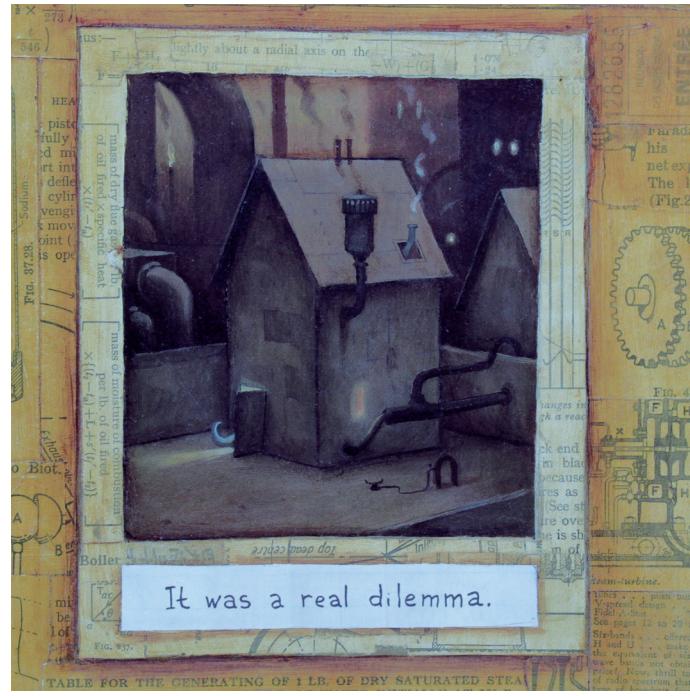
Apesar de ser um livro ilustrado, não foi isso que me inspirou. A sensibilidade do texto e a forma que ela transparece nas imagens é o que eu busquei para o meu projeto. Por ser um livro ilustrado, o texto não é colocado em apenas uma página com apenas um desenho, cada frase tem seu espaço e cada ilustração amplifica o que está sendo lido.

3 | Imagens do livro Lost and found



4 | Capa do livro Lost and found





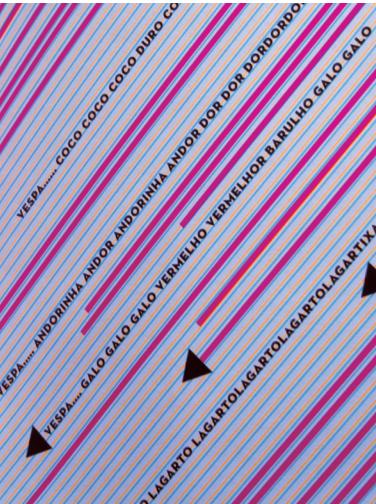




5 | Imagens do livro  
Bili com limão verde  
na mão



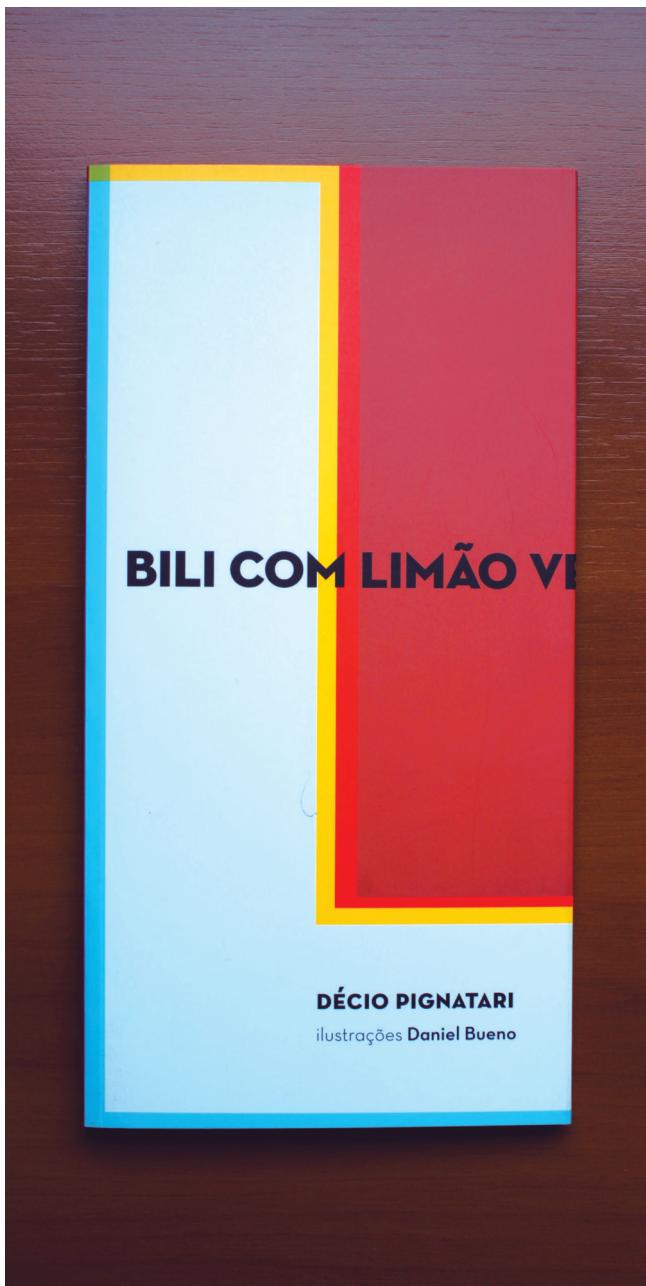
6 | Capa do livro  
Bili com limão verde na mão



## 7.2 | BILI COM LIMÃO VERDE NA MÃO

Este livro foi escrito por Décio Pignatari e as ilustrações foram feitas por Daniel Bueno, publicado pela editora Cosac Naify. Ele se assemelha muito ao resultado do primeiro semestre (*Capítulo 8*). Diferente do livro anterior, Bueno trabalha bastante com linhas e formas geométricas para representar os personagens do livro.

Ele também se destaca pela forma e cores utilizadas. Além disso, o texto de *Bili com limão verde na mão* (2009) não possui um apelo emocional assim como suas soluções gráficas. Entretanto, pela questão das cores e uma escolha mais geométrica das ilustrações, esse livro se torna uma inspiração visual.





7 | Logo do aplicativo

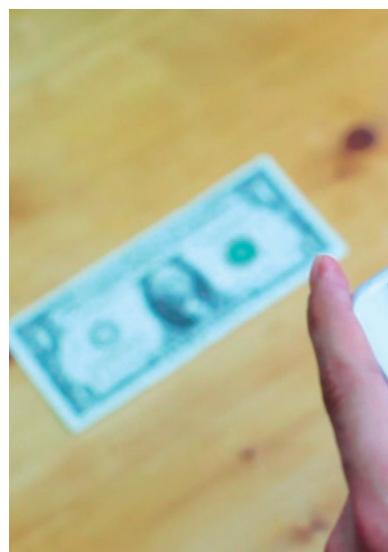


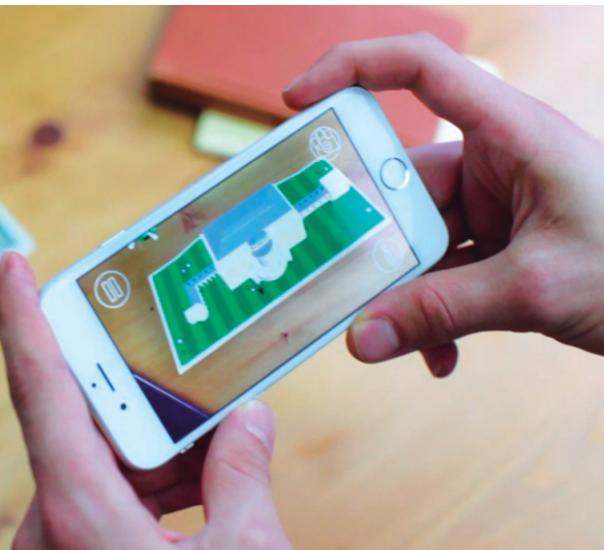
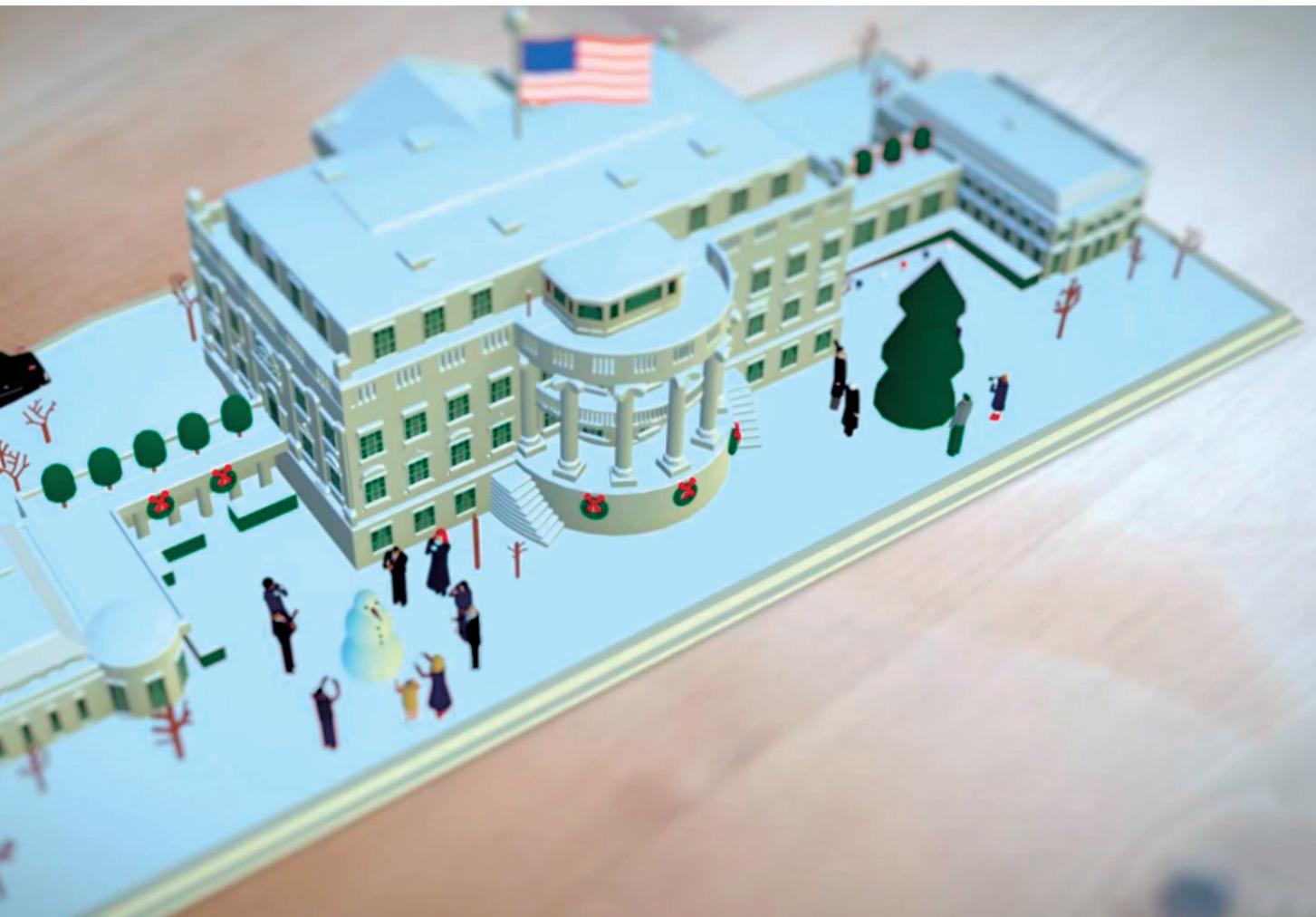
### 7.3 | THE WHITE HOUSE – 1600 – AR APP

**E**ste é um aplicativo desenvolvido pelo estúdio Nexus para jovens americanos aprenderem mais sobre a Casa Branca. Ao apontar a câmera do celular em uma cédula de um dólar, inicia-se uma animação em realidade aumentada que conta a história do que acontece nela. A animação atravessa as quatro estações do ano e tem algumas áreas de interatividade que ativa outras salas com outras animações.

A maioria dos trabalhos de realidade aumentada encontrados nesta pesquisa tinham como foco a interatividade; este, porém, tem como ponto forte a narrativa, de forma que as animações eram mais interessantes e os efeitos visuais possuíam propósito narrativo.

8 | Imagens do aplicativo







# 08

## PRIMEIRO SEMESTRE

---

**C**onforme citado anteriormente, este projeto teve como um de seus objetivos a experimentação e o desenvolvimento criativo. Desde o início, portanto, o esforço maior não foi em pesquisas teóricas e *benchmarking*, mas sim no desenvolvimento de modelos e testes físicos.

O primeiro semestre foi um momento de decisão a respeito do direcionamento do trabalho. A experimentação teve início na área das artes visuais, lidando tanto com artesanato e materiais improvisados, quanto com testes gráficos e de tipografia. Ao final do semestre, o resultado foi um livro impresso, contendo um projeto visual que acompanha o ritmo e o caráter de cada trecho da narrativa do texto escolhido.





## 8.1 | PRIMEIRO TESTE

### 8.1.1 | TEXTO ESCOLHIDO

Para o primeiro teste, foi escolhido um texto curto, cujas frases já estivessem bem delimitadas e separadas, possibilitando trabalhá-las individualmente. O que mais se adequava, dados esses pequenos requisitos, era *Hoje eu chorei* (*Apêndice*), um poema de versos simples. Neste teste, o objetivo foi ser mais livre quanto a forma, pensando em que plataformas ele poderia transbordar além do livro ou uma folha de caderno.

### 8.1.2 | EXECUÇÃO

Como se trata de uma obra que fala de um momento do meu chorar, de tristeza e até uma certa autocrítica, pensei que seria interessante transformá-lo em uma caixa de lenços. O texto foi reescrito à mão com nanquim e cada verso ocupa um lenço. O trabalho entregue foi testado em guardanapos para ter uma noção de como seria “viajar” pelo poema.

Foi escolhido a escrita à mão com pincel e tinta, pois eu acredito que a expressividade realizada pelo corpo é muito maior que aquela computadorizada. O material escolhido foi o guardanapo, pois acreditei que dessa forma teria um controle maior da tinta no papel. Tentei fazer algo que ficasse legível mas que, a partir da forma apresentada, mostrasse algum tipo de emoção.

### 8.1.3 | REFLEXÕES

O resultado final teve aspectos bastante interessantes, tais como: cada um dos versos tinha seu espaço de respeito e cada lenço, inclusive como forma, tinha a sua própria expressividade (uns eram rasgados, outros possuíam texturas diferentes). Foi considerado, no entanto, que os testes também poderiam ter sido feitos diretamente em lenços de papel ao invés de guardanapos; além disso, apesar de mostrar a expressividade desejada, a escrita à mão com pincel apresentava alguns problemas de legibilidade, o que despertou a ideia de usar famílias tipográficas digitais.

Fazendo uma análise mais aprofundada da obra como um todo, concluiu-se que este modo de execução não era o mais interessante. Este era um trabalho totalmente artesanal, com um resultado único mas que seria muito delicado para manusear e, portanto, também difícil de guardar. O produto final deveria ser algo mais prático de se interagir.



## 11 | Folhas impressas com testes de fontes

## **12 | Exemplos de duplas do segundo teste**

## 8.2 | SEGUNDO TESTE

**P**ara o segundo teste, considerou-se que poderia ser uma experiência mais rica trabalhar com um conjunto de textos simultaneamente, e não com apenas um, conforme feito no teste anterior. Então, dos 70 textos escritos, foram selecionados 30, que possuíam conteúdos interessantes de se trabalhar. Estes textos foram divididos em quatro categorias, das quais uma foi escolhida para servir como ponto de partida para o projeto gráfico. Ao fim, acabei optando pelo suporte de um livro pois achei que essa seria a maneira mais prática de visitá-los posteriormente.

### **8.2.1 | ESTUDO DE FONTES**

Como o teste anterior me despertou uma vontade de trabalhar com tipografia, resolvi começar a fazer testes de fontes. A ideia ainda era evocar a sensação de algo pessoal e que, de alguma maneira, transmitisse intimidade.

## 8.2.2 | PÁGINAS INTERNAS

Na página seguinte temos propostas de duplas. A princípio, ainda não havia uma definição do formato do livro, sua configuração ou mesmo da tipografia. No entanto, os testes foram iniciados para perceber como as massas de textos se comportariam no miolo. Como haviam textos do mesmo tema com formatos diferentes (contos, poemas ou apenas frases), essas massas trariam uma visualização diferente quando impresso, o que despertava certa preocupação em relação ao tamanho das fontes, legibilidade e *grid*.

Outra coisa que buscava nesses testes era compreender o fluxo de leitura. A ordem dos textos era um ponto de extrema importância pois traria a sensação de continuidade, ainda que os textos não possuíssem ligação entre si – são histórias e reflexões diferentes, mas que acabam convergindo devido à temática. Havia pensado em como um contexto levaria à outro e que sensações uma história despertava em mim para ler o próximo texto, como algum tipo de preparação emocional.

### 8.2.3 | REFLEXÕES

O teste, no entanto, não foi concluído. A ordem dos textos foi estruturada mas o miolo não foi terminado ou impresso. Isso se deve ao fato de que, durante o processo, percebi que, apesar de ser interessante juntar todos os textos em um único volume, a emoção passada por eles estava neutralizada. Trabalhados individualmente, expressariam-se melhor com uma identidade que se adequaria com a história.

Como podemos perceber, as últimas duplas já apresentam a busca pela expressividade do texto, fazendo testes com tamanho de fontes e elementos gráficos associados.

Como esse processo não teve muitos avanços, foram descartados neste relatório um aprofundamento nos textos selecionados e a estrutura elaborada; contudo, esta etapa é importante de ser descrita – ainda que brevemente –, dado que foi em decorrência das reflexões geradas que muitas decisões foram tomadas, em testes futuros.

Só é preciso  
sentir

UM ABRAÇO

...porque meus sonhos  
ficam repletos de você.  
fugindo de mim

Era uma bela dia. A mobilha rincão com o capim que bateu  
deslumbrava uma impressão de tranquilidade que sur-  
preendia. O sol nascia com um brilho suave e amarelo.  
O céu era liso, sem nuvens, e bem conservado para  
que a silêncio onde Tereza se encantava e percebia a presence  
de alguma, sentido ao todo em sua poltrona.

— Ah, Roque, como você está?

— Nossa, redi meus dias com o segredo nome.

— Como? Sei! Eu sempre chorei pelo segredo nome!

— ... Eu tenho certeza que não.

— Não importa, estamos mais ou menos.

— Como assim?

— Ora Roqueiro, você não lembra? Lá te criei.

— Como?

— Eu criei você na minha imaginação, ôtava.

— Você sabe que os pais não faço nem sentido?

— No mundo das coisas não faz sentido!

ÀS VEZES

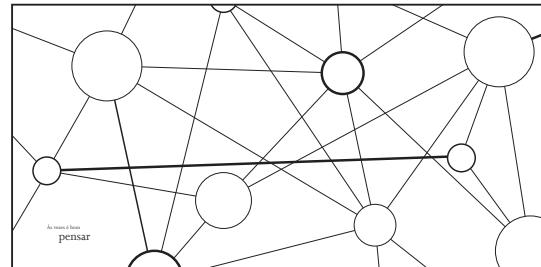
A história que vou contar é uma das quais que só o ator consegue dizer. Quem as faz é de fato um bárbaro, desonesto e egoísta. Ele é um homem que não tem respeito por ninguém, nem sequer por si mesmo. Ele é um homem que não tem respeito nem sequer por aqueles poucos amigos que tem.

Bom, mas onde em que estamos? Entrado para o teatro, cada um com suas cores e cada um com suas personalidades. E como não havia de fada, também não havia de feiticeira. A única que havia era a menina anjo que também era feiticeira, um grande anjo, um anjo que conservava sobre todos os assuntos, cada um deles, a paz e a felicidade.

Desse dia para cá, todos os bairros principais são protegidos, haja在那里 da época para viverem felizes para sempre. Olhem. Olhem.

Nosso mundo também tem uma história. Não importa se é uma vez que fomos, todavia, entre todos, conhecemos a história de fada, a história de feiticeira, a história de anjo. Eles eram os heróis que salvaram o mundo que o povoava, a adoravam, protegiam dia após dia os jogos.

Sai, agora, quem os faz. Os feiticeiros que se apresentam por elos. Que não se apavoram! Eles controlam a fada, a anjinha a princesa, para que seja tudo assim.



As vezes é bom estar sozinha só porque  
não é preciso dar satisfação a ninguém,  
não é preciso **ver** ninguém,  
não é preciso falar com ninguém e

ninguém

## 8.3 | TERCEIRO TESTE

Tendo as reflexões do teste anterior em mente, comecei a fazer estudos com outro texto. Diferente do primeiro, tentei uma abordagem menos artesanal, mas ainda experimental. O texto escolhido se chama *Oi...Oi (Apêndice)* que conta a história, em diálogos, de duas pessoas brigando: uma brava com a outra que, arrependida pelo o que fez, tenta justificar suas atitudes. O texto não apresenta nenhuma inovação quanto à história, mas ele foi escolhido devido aos altos e baixos emocionais (explosões de raiva e silêncios de tristeza). Esses contrastes seriam interessantes de serem trabalhados graficamente por serem bastante expressivos.

Outra característica do texto é que, desde o momento em que foi escrito, não tinha personagens bem definidos: não se fala sobre gênero, características físicas, tampouco o contexto da briga. A história é um recorte isolado, um momento de algo maior.

Foram, então, realizados experimentos visuais, tentando expressar de maneira gráfica o que cada personagem estava sentindo durante a conversa.

### 8.3.1 | FORMATO

Para possibilitar a produção de protótipos, um requisito forte para este teste era de que fosse possível produzi-los em impressoras domésticas. Optou-se por um formato quadrado, de dimensões reduzidas, resultando em um livro com 12cm de altura e largura.

### 8.3.2 | TIPOGRAFIA

As tipografias também foram escolhidas por impulso. No início dos testes ainda não sabia como o texto iria se compor-

tar. Não sabia se seriam frases soltas ou massas de textos com grafismos de apoio, a única coisa que eu tinha certeza era de que um personagem seria uma fonte e o outro, algo diferente pois queria evitar o uso do travessão, queria que eles falassem por si só. As fontes escolhidas estão associadas ao teste anterior e não passaram por uma nova fase de reflexão.

As escolhidas foram as fontes: serifada *Joanna Mt Std* e a sem serifa *Neutra*.

### 8.3.3 | CORES

Inicialmente, havia escolhido as cores vermelho e azul como símbolos da raiva e da tristeza, pois são os principais sentimentos expressados pelos personagens durante a história. Entretanto, durante o processo, fui utilizando as cores de forma livre, perdendo esse sentido inicialmente tão determinante.

Isso aconteceu porque, em certas composições, queria explorar outras maneiras de utilizar a cor, sobrepondo-as, por exemplo. Senti que, se me prendesse a esses conceitos, não poderia testar tudo que tinha vontade e eu queria ser livre em meus testes.

A variação de tons é para conseguir executar algumas composições específicas.

Já os cinzas foram pensados para um outro propósito. O cinza claro foi utilizado em grande parte com a fonte serifada. Sendo mais leve, queria que passasse a ideia de fraqueza, fragilidade e delicadeza, algo que poderia ser facilmente apagado.

Já o outro, mais escuro, é para a fonte sem a serifa, a que está mais nervosa e intolerante, portanto, algo mais forte, que pesa na página. Não foi optado pelo preto, pois queria testar a possibilidade de sobreposição dessa cor em algumas composições.

**VERMELHO 1**

C 20  
M 100  
Y 100  
K 30

**VERMELHO 2**

C 0  
M 100  
Y 80  
K 10

**AZUL 1**

C 90  
M 80  
Y 40  
K 0

**AZUL 2**

C 70  
M 50  
Y 20  
K 10

**AZUL 3**

C 36  
M 20  
Y 10  
K 0

**CINZA**

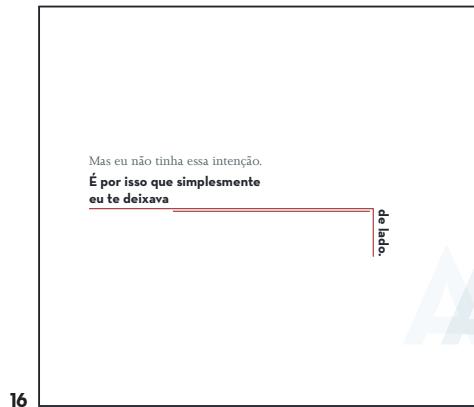
C 60  
M 40  
Y 30  
K 25

**GRAFITE**

C 70  
M 60  
Y 50  
K 70



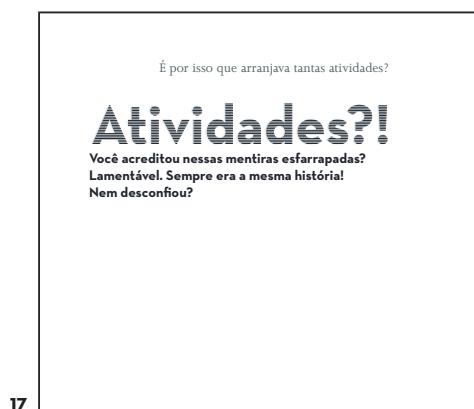
13



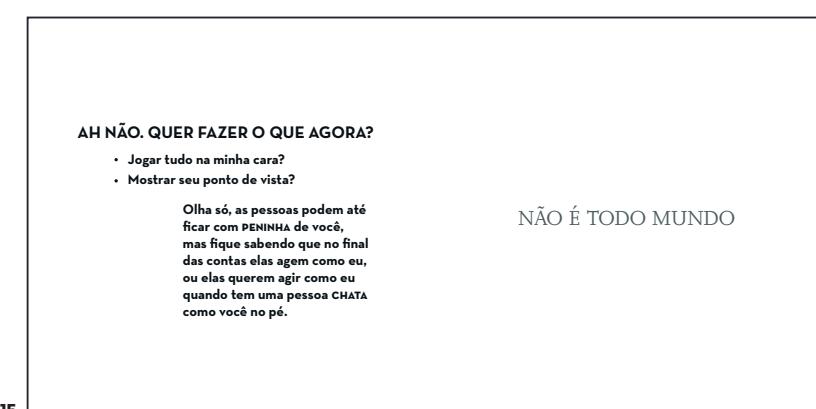
16



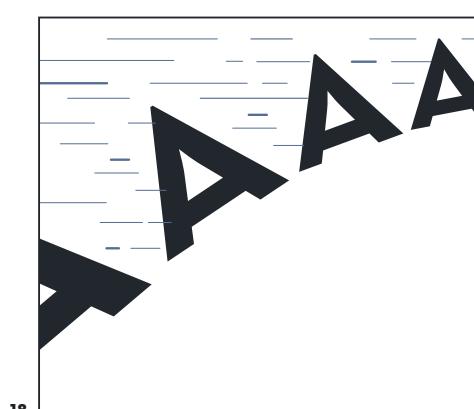
14



17



15



18

**13 a 15 | Primeiros estudos das duplas**

**16 e 17 | Fase intermediária das páginas**

**18 a 22 | Imagens das duplas finalizadas**

**23 | Imagens do livro**

### **8.3.4 | DUPLAS**

O processo de fazer as duplas foi bastante empírico. Lia e relia várias vezes o texto tentando entender, em cada momento, o que os personagens estavam sentindo e como isso se expressaria no papel. As páginas não nasceram conforme a ordem da história e as falas foram divididas enquanto testava os elementos gráficos. Tudo foi criado baseado na sensação que tinha nos instantes que lia e imaginava o que os personagens estavam sentindo.

Nas primeiras duplas, grande parte dos testes foram em relação à escala. Nos momentos de explosão de raiva, a fonte

Achei... muito injusto  
o que você fez. Tudo bem,  
eu magoei você e entendo  
sua raiva, mas... por que não  
falou nada? Tá... tá doendo  
ouviu? Como você queria que  
eu adivinhasse? Suas ações  
podiam ser claras para você,  
mas havia uma vinda sobre  
mim chamada amor.

19



É que você era tão... gentil...

## EDUCAÇÃO

e

## GENTILEZA

são, DE LONGE, a mesma coisa.

20

É por isso que arranja tantas atividades?

# Atividades?

43

# AHHH NÃO

### QUER FAZER O QUE AGORA?

- 1 Jogar tudo na minha cara?
- 2 Mostrar seu ponto de vista?

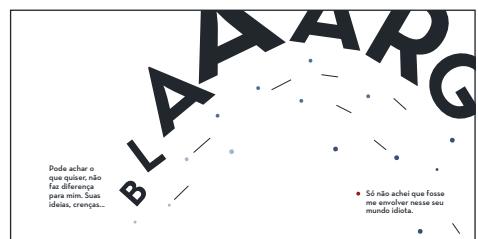
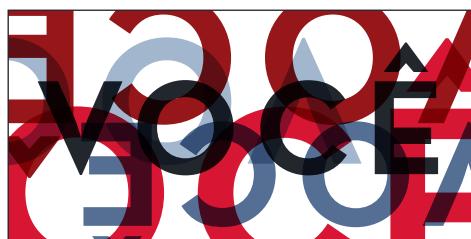
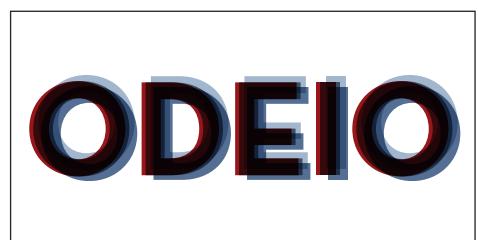
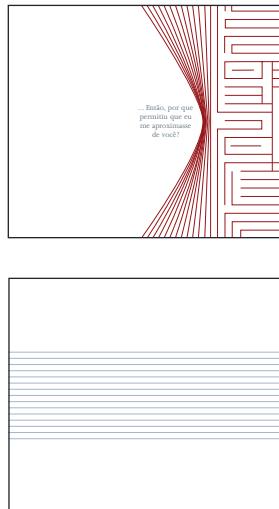
Olha só: as pessoas podem até ficar com PENINHA de você, mas fique sabendo que, no final das contas, elas agem como eu, ou querem agir como eu, quando tem uma pessoa CHATA como você no pé.

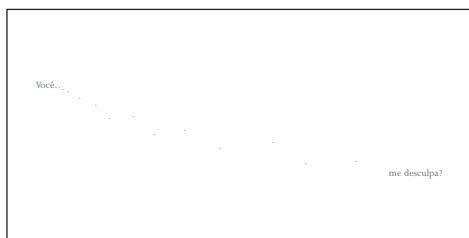
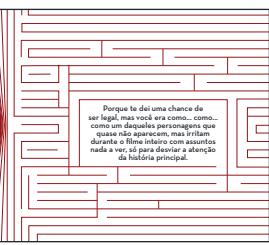
21

# NÃO É TODO MUNDO

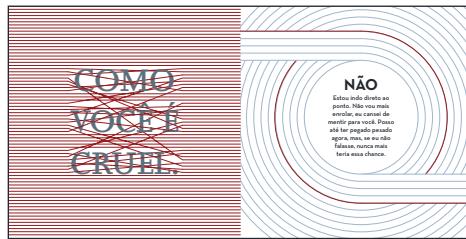
aumentava e ocupava mais espaço da página, já os momentos de tristeza, ela encolhia.

À medida que os testes foram avançando, fui explorando cada vez mais as possibilidades gráficas. O texto foi ocupando mais espaço e permitiu que o livro crescesse o quanto ele queria crescer. O título também foi sofrendo alterações, inicialmente ele se chamava *O que eu queria falar*. Como não gostava da sonoridade acabei mudando para *Oi...Oi*, pois, logo na capa, já apresento os dois personagens e introduzo a conversa.

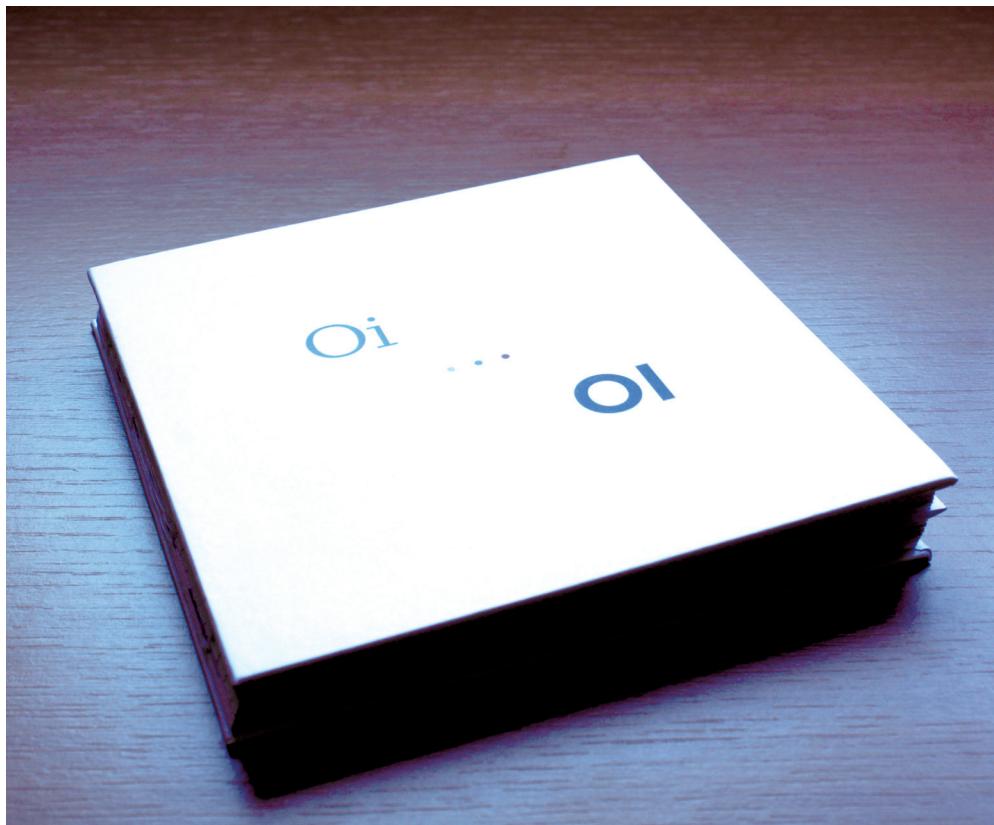




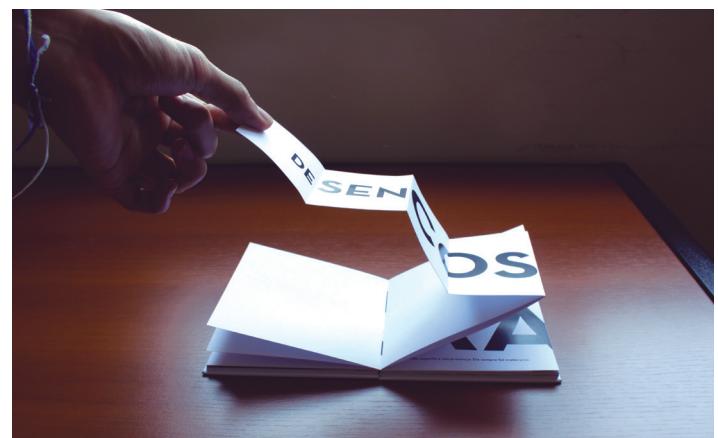
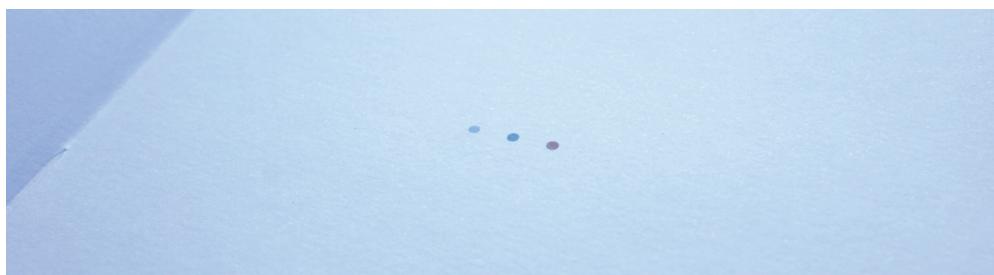
45



23



46





Então me deixa ter a  
última palavra. Da próxima vez,  
dê mais valor para quem está à sua  
volta e tente entender o porquê  
uma pessoa agir assim, de forma  
estranha e até meio irritante.  
Não pense que...

Ah  
**vou embora.**

Até sempre à sua proximidade. Ela sempre foi irreverente.

47





# 09

## SEGUNDO SEMESTRE

---

O resultado do primeiro semestre foi uma obra editorial experimental, que teve um processo de desenvolvimento bastante rico, porém o produto final ainda não atendia tudo o que era desejado para o projeto de conclusão de curso. Ainda havia o desafio de explorar novas mídias e trabalhar com novas ferramentas.

Como mencionado anteriormente, a limitação técnica era uma barreira na execução de testes para o projeto. Foram consultados fóruns e vídeos tutoriais para maior embasamento e referências sobre processos e técnicas das ferramentas escolhidas. Muitas decisões durante o desenvolvimento foram tomadas de acordo com a viabilidade e conhecimento necessário para produção, contrastando com as atividades do primeiro semestre, que foram extremamente motivadas pela experimentação.

## 9.1 | PRIMEIROS PASSOS

Antes de pensar em qualquer solução para o projeto, fiz um pequeno plano com o intuito de me organizar nesta nova etapa. As tarefas que precediam o desenvolvimento do projeto final eram:

- *Pesquisar sobre realidade aumentada;*
- *Pesquisar, aprender e testar os programas necessários;*
- *Compreender os limites técnicos em relação à animação*

O primeiro passo, conforme dito, foi buscar informações sobre realidade aumentada, o que seria necessário aprender em termos de programação e como se daria a implementação das funcionalidades. Após intensa pesquisa, concluiu-se que o *game engine*<sup>1</sup> *Unity*, em combinação com a biblioteca *Vuforia*, conseguiriam oferecer o resultado esperado. O *Unity* é uma ferramenta extensamente utilizada para o desenvolvimento de jogos digitais. Ele tem uma interface fácil e uma comunidade colaborativa, o que facilitou muito durante o processo.

O *Vuforia* é uma biblioteca de realidade aumentada que tem integração com o *Unity*. Uma biblioteca possui funções utilitárias que auxiliam no desenvolvimento de programas e aplicações. Outra vantagem do *Vuforia* é que ele possui boa documentação e suporte; dessa forma, a implementação das funcionalidades foi relativamente simples, dadas as facilidades oferecidas pela biblioteca.

Os diversos tutoriais na internet e a comunidade colaborativa me explicaram e auxiliaram durante a implementação de realidade aumentada. Apesar de ter feito uma pesquisa trabalhosa até encontrar essas ferramentas, em menos de um mês consegui resultados satisfatórios. O maior problema foi em relação à animação.

Uma vez que meu desejo era fazer uma animação tridimensional, era necessária a definição do programa em que seriam

---

<sup>1</sup>. *Game engine*, ou motor de jogo, é a parte que integra código e modelagem 3D, permitindo que o desenvolvedor crie diversas interfaces e jogos diferentes utilizando a mesma ferramenta (CLUA et BITTENCOURT, p.25)

feitos os modelos e como seriam animados. Como não havia a certeza se seria possível a realização dela da forma idealizada devido à falta de conhecimento técnico e à limitação de tempo, o plano alternativo era desenvolver uma animação bidimensional.

A primeira tentativa foi através do próprio *Unity*. Por ser um programa voltado para desenvolvedores de jogos, grande parte dos tutoriais ensinam a criar o movimento a partir de funções, que recebem coordenadas como parâmetros, ou seja, o movimento é criado a partir de códigos e algoritmos. Além disso, a maioria dos tutoriais encontrados sobre animação eram voltados a funções de ação em jogos, como botões de andar, correr e atacar. A interatividade enriqueceria o meu projeto, mas o tempo restante para finalizá-lo e a quantidade de ferramentas a serem aprendidas inibiram a inclusão dessa proposta neste momento do projeto.

As pesquisas foram retomadas a fim de encontrar formas de se importar animações desenvolvidas em outros programas. Foram encontrados duas alternativas que tinham boa integração com o *Unity*: *Cinema 4D* e o *3D Max*. Além de terem uma base para modelagem 3D, eles são utilizados atualmente para fazer efeitos visuais e animações.

Apesar de ter noções de modelagem 3D, haviam funcionalidades tanto diferentes quanto novas nessas ferramentas, principalmente em relação à criação de animações. Para ajudar na decisão a respeito de qual dos dois programas seria escolhido, foram buscados vídeo tutoriais de ambos e os processos foram comparados. Ao fim, o escolhido foi o *Cinema 4D* por haver maior afinidade com a interface e ter tutoriais mais completos.

Enquanto realizava esses tutoriais, eu tentava importar os testes dentro do *Unity* para entender se os arquivos dos dois programas que me propus a usar realmente seriam compatíveis. Dessa forma, eu encontrei complicações, tais como a forma de exportar arquivos, algumas funcionalidades para animação do *Cinema 4D* que não funcionavam no *Unity*, entre outros. Até entender as limitações dos programas e a melhor forma de fazer as animações, foram cerca de dois meses. Tendo feito estas pesquisas, definições e testes, foi possível prosseguir com o desenvolvimento conceitual do projeto.

## 9.2 | DESENVOLVIMENTO

**A** ideia inicial era desenvolver um projeto que usasse um dos meus textos mais extensos, contudo, por ser mais simples de se construir uma narrativa, foram escolhidas frases avulsas para compor a obra. Devido ao tempo até o fim do semestre e as limitações já explicadas, tive o receio de deixar o trabalho inacabado.

Foram, então, escolhidas três frases que falam sobre minhas impressões de vida. Cada uma delas possui um significado único, as narrativas se iniciam no impresso e são finalizadas em animações em realidade aumentada. Como havia um interesse de contar a narrativa de uma maneira diferente do semestre anterior, criei uma personagem chamada *Teru Teru* (do japonês “brilha, brilha”) que vive essas cenas e também carrega o nome deste projeto.

Além disso, é importante lembrar que as preocupações de transmitir sensibilidade e emoção foram mantidas, portanto, imaginei um cenário que fosse capaz de cativar quem estivesse interessado em interagir com o meu projeto.

As animações podem ser vistas através dos vídeos ou do programa que pode ser baixado em um dispositivo *android* e apontado para as versões finais do impresso, incluídos no CD.

### 9.2.1 | PERSONAGENS

A criação de personagens para esta perspectiva de projeto parecia-me a forma mais interessante de dar vida à história. A expressividade e os movimentos simbolizam com clareza os sentimentos, tendo mais possibilidade de sensibilizar quem entra em contato com a obra uma vez que, dessa maneira, os personagens se aproximam das características humanas de expressividade.

52



### 9.2.1.1 | TERU TERU

*Teru Teru* é a personagem principal, a qual foi pensada tendo uma forma simples, tanto para modelar quanto para animar. Pela sua forma, queria que ela transmitisse carisma e certa melancolia. Foi então que me lembrei da cantiga de roda japonesa chamada *Teru-teru-bozu* (do japonês “brilha, brilha monge”, tradução livre).

*Teru-teru-bozu* são bonecos artesanais de pano ou de papel que servem como amuleto para trazer um tempo bom e prevenir da chuva. Há muito tempo atrás, esses amuletos eram presos na janela pelos fazendeiros como prece para ajudar em suas plantações, hoje as crianças japonesas penduram em suas casas para não chover em dias de excursão escolar ou piquenique.

A música que me inspirou e a tradução livre da letra:

てるてるぼうず、てるぼうず

*Teru-teru-bozu, teru bozu*

明日天気にしておくれ

*Faça amanhã um dia ensolarado*

いつかの夢の空のように

*Como o céu de um sonho que tive*

晴れたら金の鈴あげよ

*Se estiver sol eu te darei um sino dourado*

てるてるぼうず、てるぼうず

*Teru-teru-bozu, teru bozu*

明日天気にしておくれ

*Faça amanhã um dia ensolarado*

私の願いを聞いたなら

*Se meu sonho se tornar realidade*

甘いお酒をたんと飲ましょ

*Nós beberemos muitos sakes doces*

てるてるぼうず、てるぼうず

*Teru-teru-bozu, teru bozu*

明日天気にしておくれ

*Faça amanhã um dia ensolarado*

それでも曇って泣いてたら

*Mas se chover você estará chorando*

そなたの首をちょんと切るぞ

*Então eu cortarei a sua cabeça com a tesoura*



25 | Imagem ilustrativa de um Teru-teru-bozu

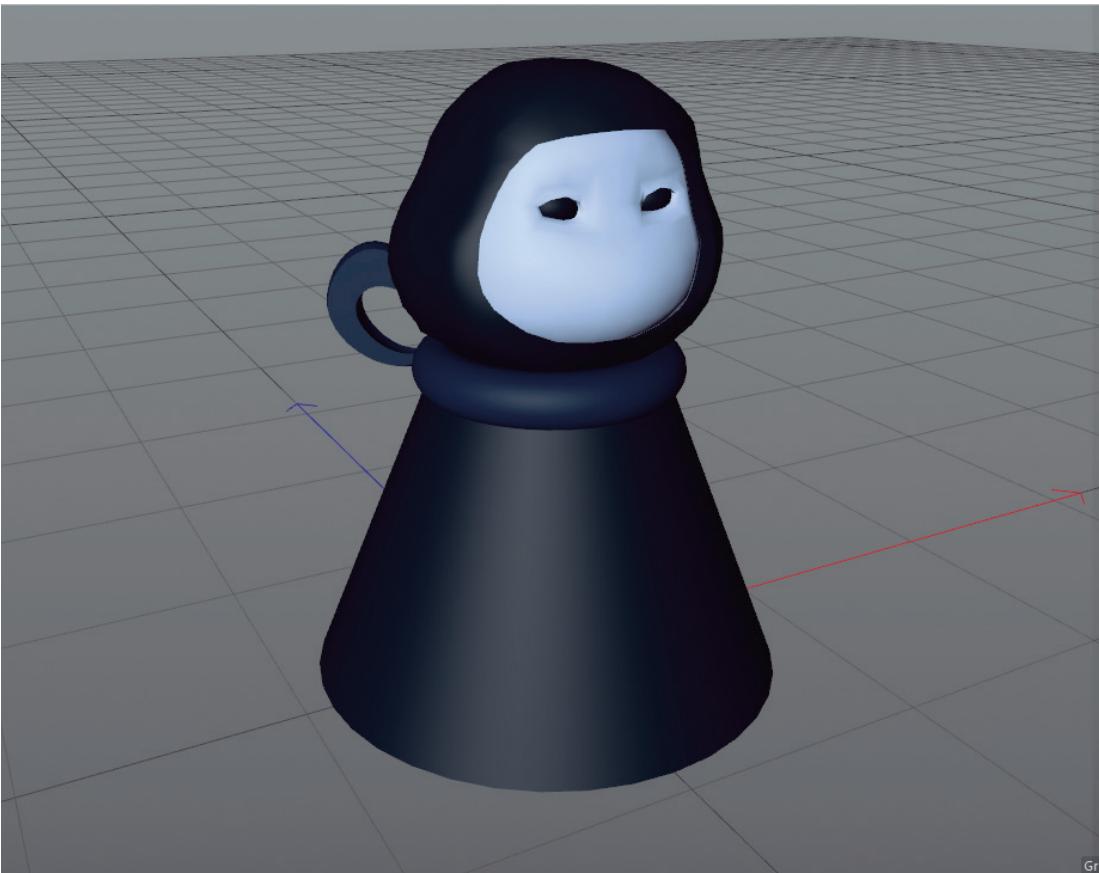
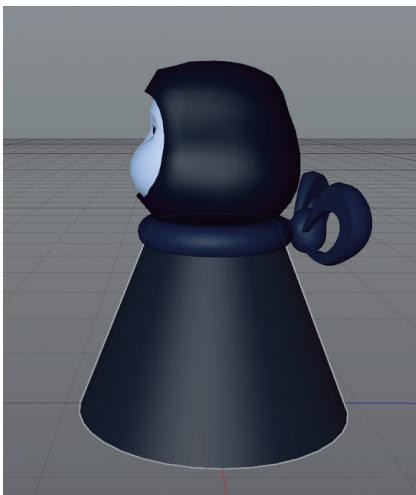


26 | Esboços da personagem Teru Teru

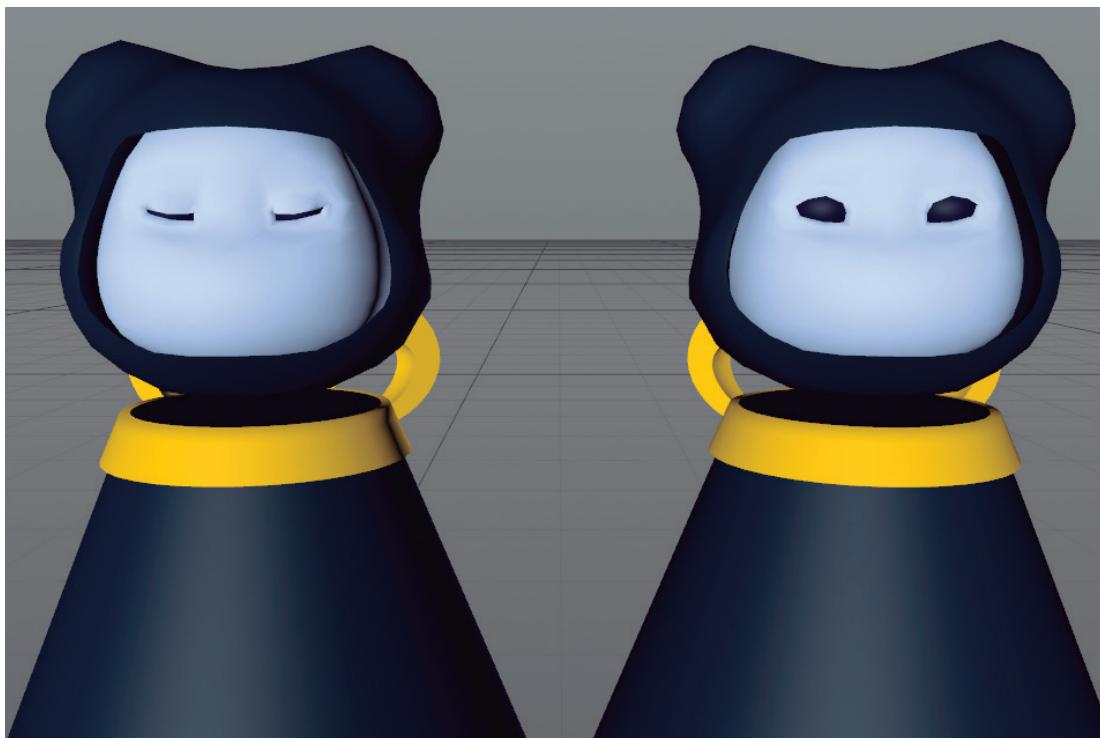
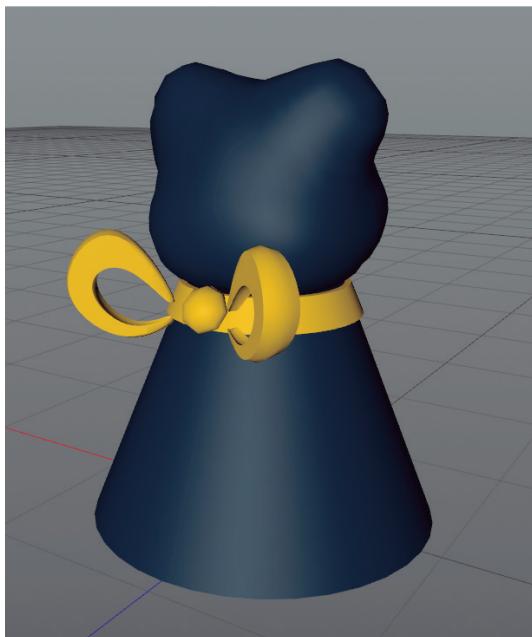
**27 | Primeiro modelo tridimensional da Teru Teru**

O intuito da máscara é dar um contraste do rosto com o resto do corpo. Além disso, para mim, a ideia da personagem estar usando a manta escura com uma máscara branca transmite sua melancolia. Imagino que, ao utilizar a máscara, ela esconde quem é, mostrando apenas uma face perfeita que lembra cerâmica.

Entretanto, com a finalização do primeiro modelo, havia similaridade com a forma de uma mulher usando uma burca; com isso, para não haver confusões de intenção e sentido, alterei o desenho, colocando orelhas, o que lhe atribuiu mais personalidade e simpatia. Também incluí uma faixa amarela para minimizar a dramaticidade que a monocromia dava.



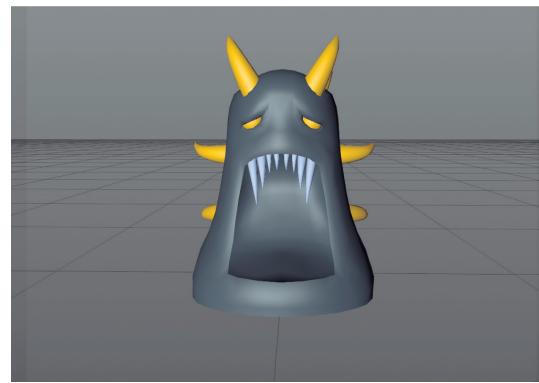
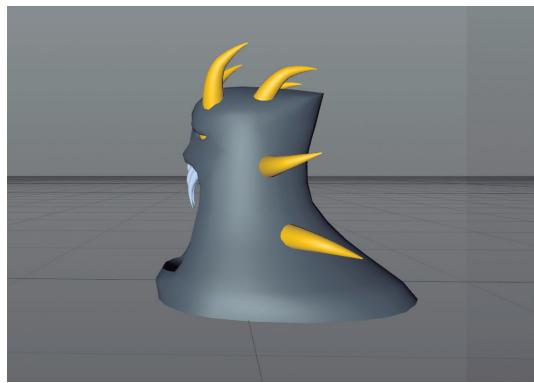
**28** | Modelo  
tridimensional  
final da Teru Teru



### 9.2.1.2 | O MONSTRO

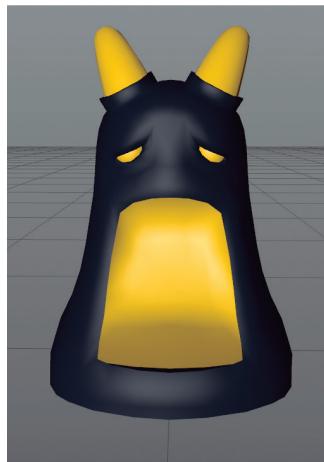
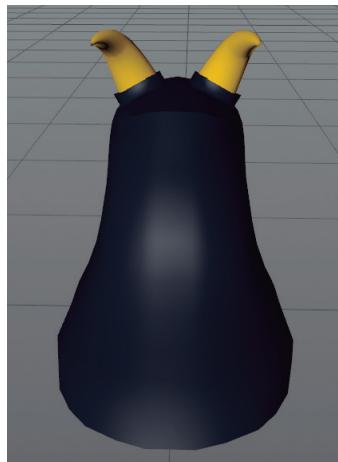
O monstro não tem nome. Talvez algumas pessoas o chamem de mente, outras de consciência pesada ou, até mesmo, de culpa. Ele é o que temos de ruim dentro de nós. Ele não machuca quem está à nossa volta, apenas nos corrói por dentro. O monstro não é mau. Ele é triste, carente e só faz o que faz porque precisa de amor.





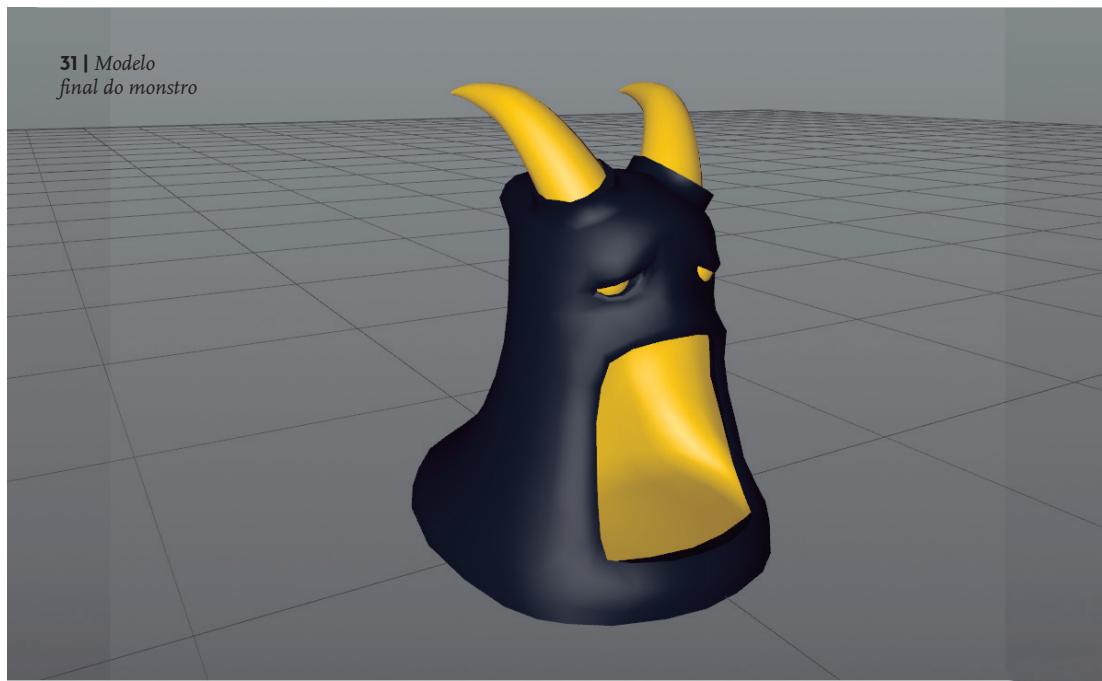
30 | Primeiro modelo do monstro

A opção com mais chifres e dentes foi retirada pois o monstro não deveria passar muita agressividade. O resultado final pode ser visto a seguir:



57

31 | Modelo final do monstro

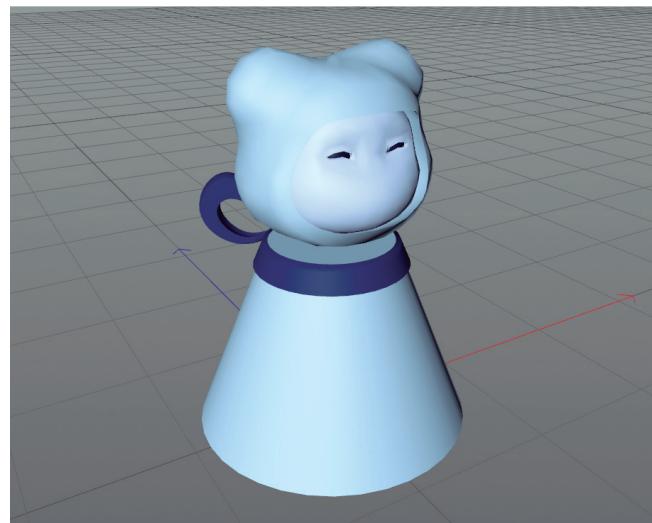
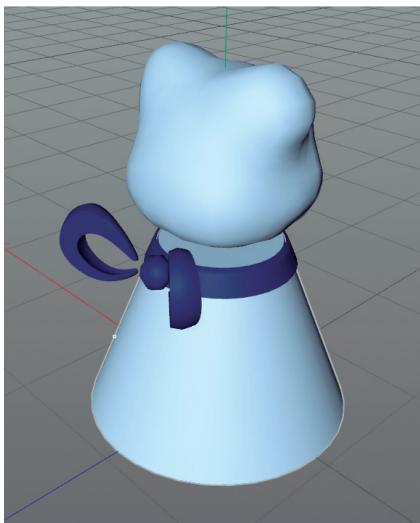




### 9.2.1.3 | TERU TERU (INTERIOR)

Temos em nós um amor muito grande. Em algumas pessoas esse amor já foi despertado e por isso são muito felizes. Infelizmente, em outras, ele é reprimido, esquecido, ignorado ou até encarado como algo impossível. O amor em nós emite luz, ele é limpo e traz somente felicidade. Quando o reencontramos só temos o que celebrar.

32 | Modelo alternativo da Teru Teru



33 | Cena em que acontece o encontro



### 9.2.2 | CENAS

**A**s características comuns entre as cenas configuram uma identidade. Primeiro, o formato impresso que inicia a narrativa foi denominado como **chapa**. Cada uma delas é uma experimentação visual com o início de uma das frases. Elas estão escritas na fonte *Pier Sans*, que é pesada e geométrica, de forma a facilitar o reconhecimento das imagens pelo programa. Ao invés de complementar as frases com uma solução tipográfica, cada uma das animações possui um áudio que ambienta a cena.

Nota-se que, diferente do semestre anterior, as soluções gráficas do impresso são cheias de elementos, isso acontece pois as imagens reconhecidas pela câmera precisam de um detalhamento maior para ativar as animações relacionadas.

Quanto às cores, busquei tons mais escuros relacionando com a profundidade do tema – um tom melancólico que tem certo mistério mas aos poucos descobre-se seu brilho e texturas.

Já as animações, além das cores estarem alinhadas com as **chapas**, o chão é coberto por fumaça (o que pode ser interpretado também como nuvem). Uma vez que muitos elementos aparecem e desaparecem do chão, achei que a fumaça seria uma opção mais interessante visualmente que um plano reto. Além disso, as animações acontecem em *loop*, então, quando aponta a câmera para a **chapa**, é possível que o usuário comece a assistir a cena no meio da animação.

### 9.2.2.1 | FRASE 1

*“Você consegue ouvir? Esta é a orquestra da paz.”*

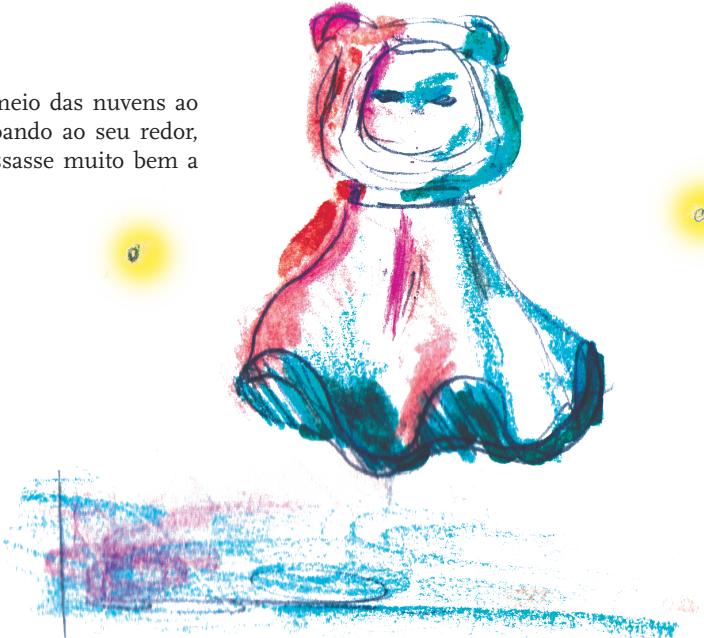
Às vezes, quando estou sozinha, a mente vem me perturbar. Ela, para mim, é como se fosse algo fora do seu próprio ser, é alguém falante, inquieto e de personalidade própria. Sente as dores do mundo e as implanta dentro de nós como se fossem nossas, sendo que, muitas vezes, nada temos a ver com elas. A todo instante a mente conversa, distrai e coloca você ou no passado ou no futuro, mas nunca te mantém no presente. Ela gosta muito de atenção, então, cria preocupações, situações fantasiosas, nos lembra de perdas, faz com que nos sintamos culpados...

Eu poderia relatar tudo que me parece ser a mente, mas não é para isso que este volume existe e nem tenho a capacidade para isso. Contudo, a mente para mim às vezes é de extremo incômodo e, quando algo incomoda, tudo que queremos fazer é nos livrar daquilo. A minha busca acontece através do silenciamento da mente. Quando mente é silenciada, é como se a minha realidade se tornasse muito mais clara, os problemas se resolvessem de forma muito simples, é como se eu ouvisse a paz.

Antes de executar qualquer ideia, fiz um *brainstorming* de como poderia simbolizar o silêncio mental. O resultado disso foi a seguinte lista:

- *Vaga-lumes voando;*
- *Floresta;*
- *Pôr do sol;*
- *Água;*
- *Copo de café;*
- *Fumaça;*
- *Fogueira;*
- *Solidão*

Como resultado, coloquei *Teru Teru* no meio das nuvens ao som de animais noturnos e vaga-lumes voando ao seu redor, acreditei que esse estado meditativo expressasse muito bem a paz interior e o silêncio da mente.

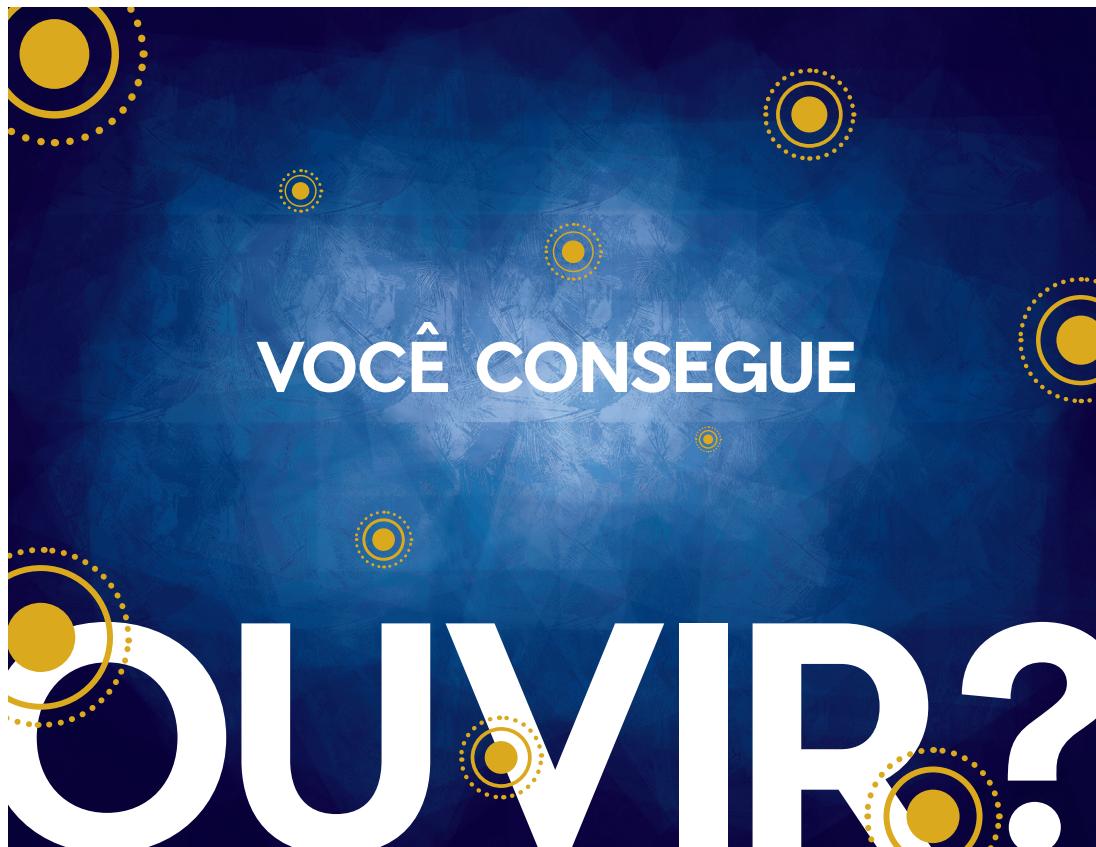


34 | Esboço da cena 1

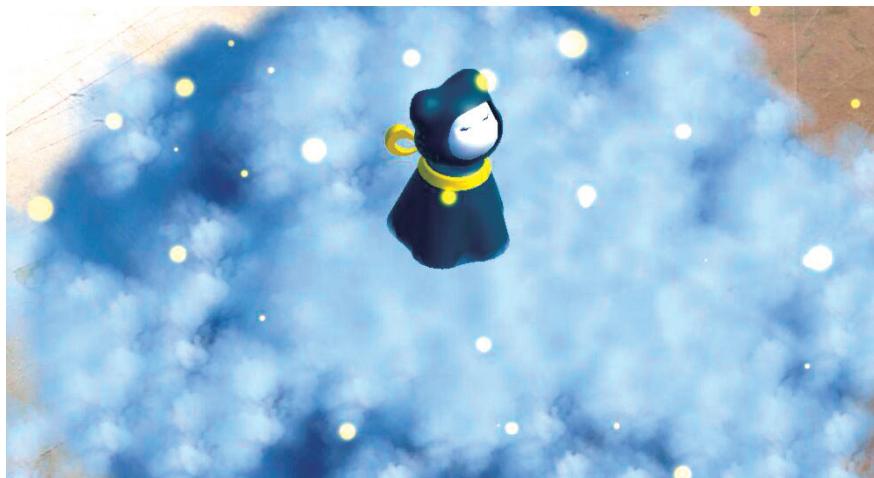
As imagens a seguir mostram a evolução das chapas:



Solução final:



A seguir, alguns momentos da animação:



### 9.2.2.2 | FRASE 2

*“Eu me vejo assim. Nem parece que dá para ir mais fundo.”*

Esta é a frase que sofreu o maior número de alterações. Inicialmente ela era:

*“Diariamente estou numa luta constante comigo mesma. É preciso ser forte, é preciso se policiar e é preciso se amar. No primeiro deslize...” (e então uma animação complementaria o significado).*

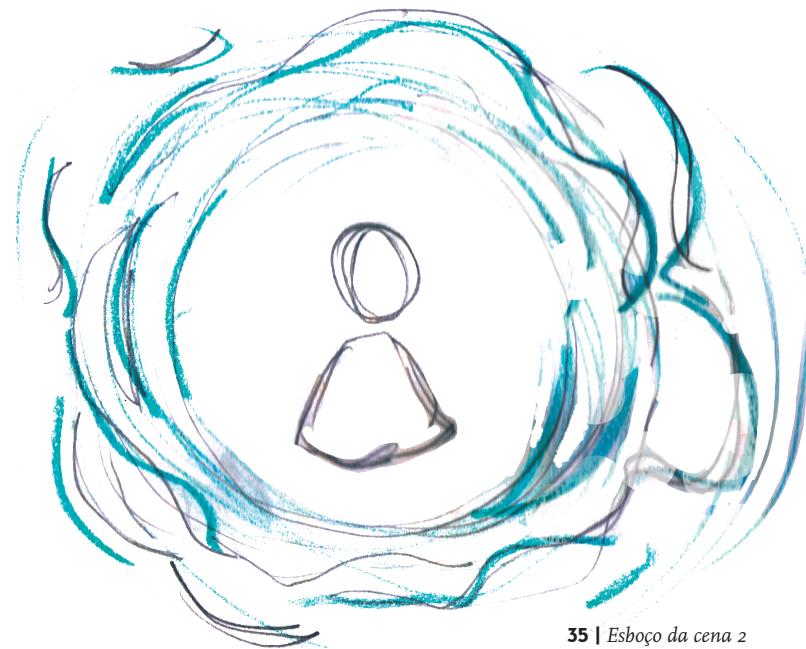
E antes do último ajuste, ela havia se tornado:

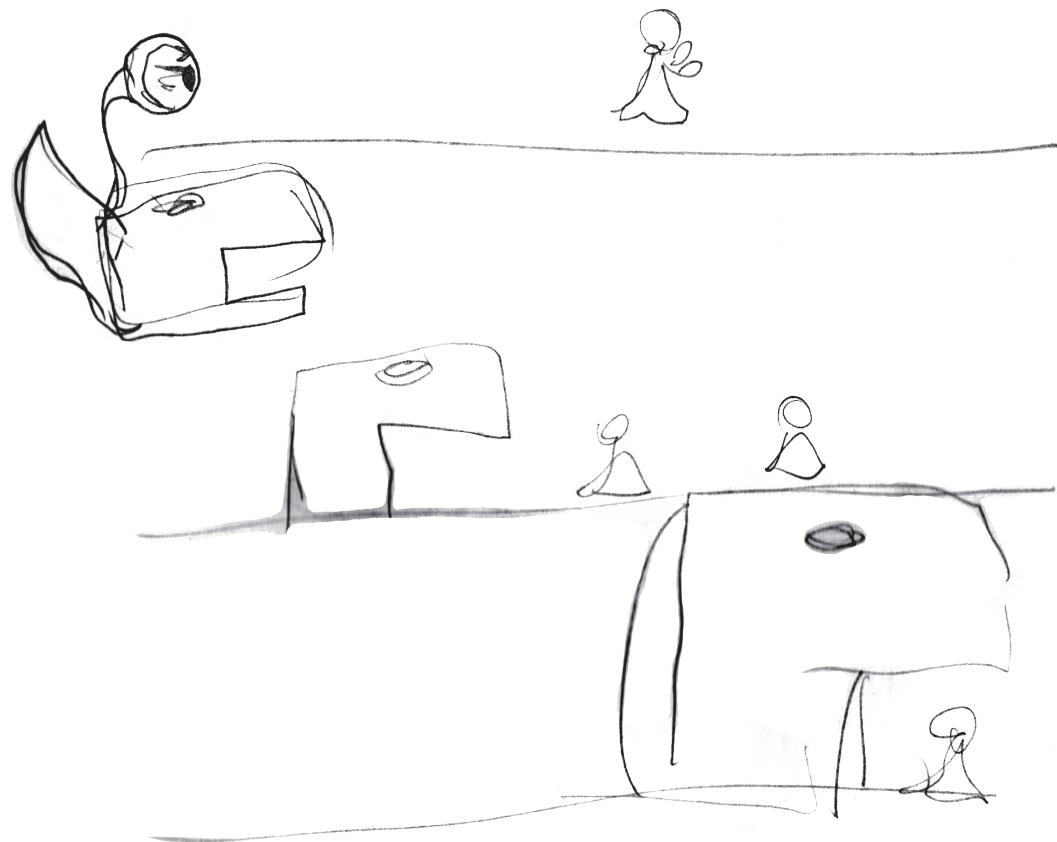
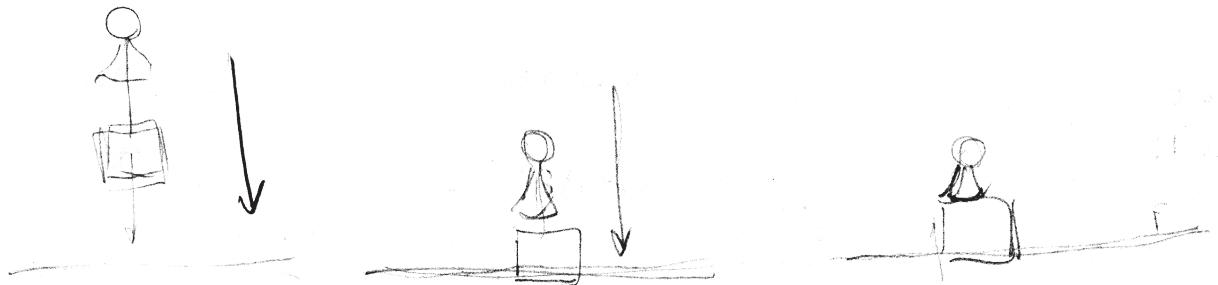
*“Eu me vejo assim. Se eu não sou forte, se eu paro de lutar ou de me amar...” (e então uma animação complementaria o significado).*

Como a *Frase 1*, esta também fala do meu relacionamento com a mente, entretanto, neste caso, ela fala da briga que tenho com ela ao invés da busca da paz. É impossível acordar todos os dias com o astral elevado e são nesses dias que a mente ganha e consegue nos consumir. Ela vai nos colocando para baixo, pouco a pouco cada vez mais fundo e, quando achamos que finalmente encontramos o fundo, ela nos surpreende mostrando uma dimensão que nem sabíamos que era possível dentro de nós. Geralmente, quando isso acontece, falamos que ficamos loucos.

Mais ou menos nessa ideia, também criei um *brainstorming* para definir elementos que refletissem esse sentimento:

- *Pesado;*
- *Escuro;*
- *Vazio;*
- *Solidão;*
- *Empurrado para baixo;*
- *Peso no peito;*
- *Dor;*
- *Afundando;*
- *Triste;*
- *Sufoco;*
- *Denso;*
- *Frio*



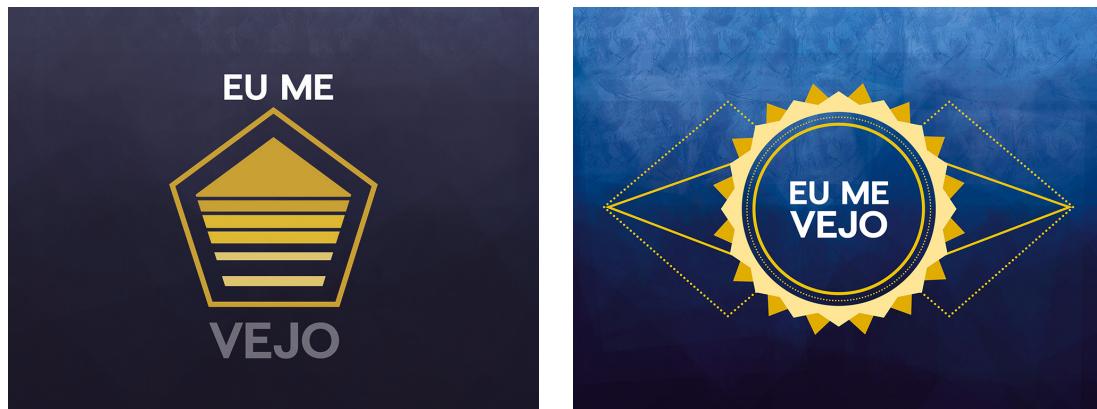


64

**36 | Estudos de continuidade de cena**

Como solução dessa ideia, a cena começa com *Teru Teru* afundando, sendo puxada por uma pedra. Na sequência, o monstro aparece em suas costas e a engole, levando-a para um lugar mais fundo. O áudio inclui, além do complemento da frase, o som de fundo de mar, pois senti que essa cena com um monstro vindo pelas costas e a pedra afundando lembra muito os mistérios das profundezas.

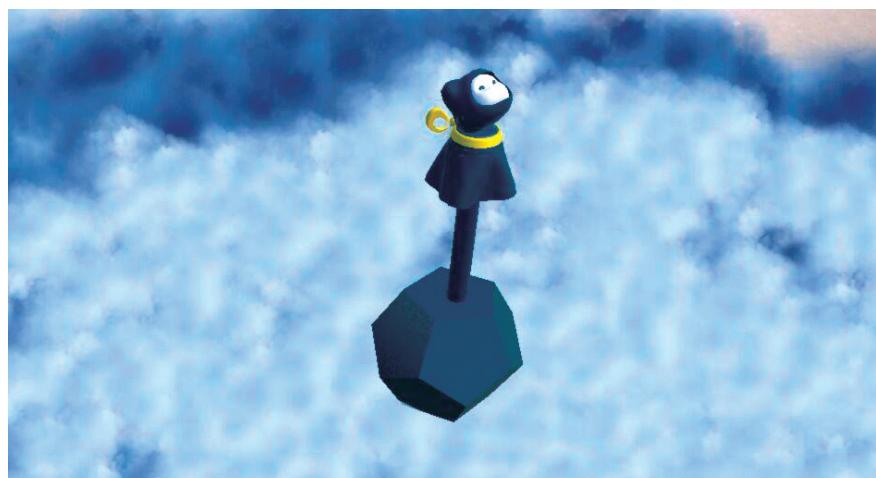
Para as **chapas** impressas, inicialmente, a ideia era mostrar como se fosse a sombra da pedra que está afundando e puxando *Teru Teru* para baixo. Entretanto, a imagem exigia mais detalhes para o programa de realidade aumentada funcionar, então busquei algo cuja forma se assemelhasse à um olho humano. O estudo pode ser visto a seguir:



Solução final:



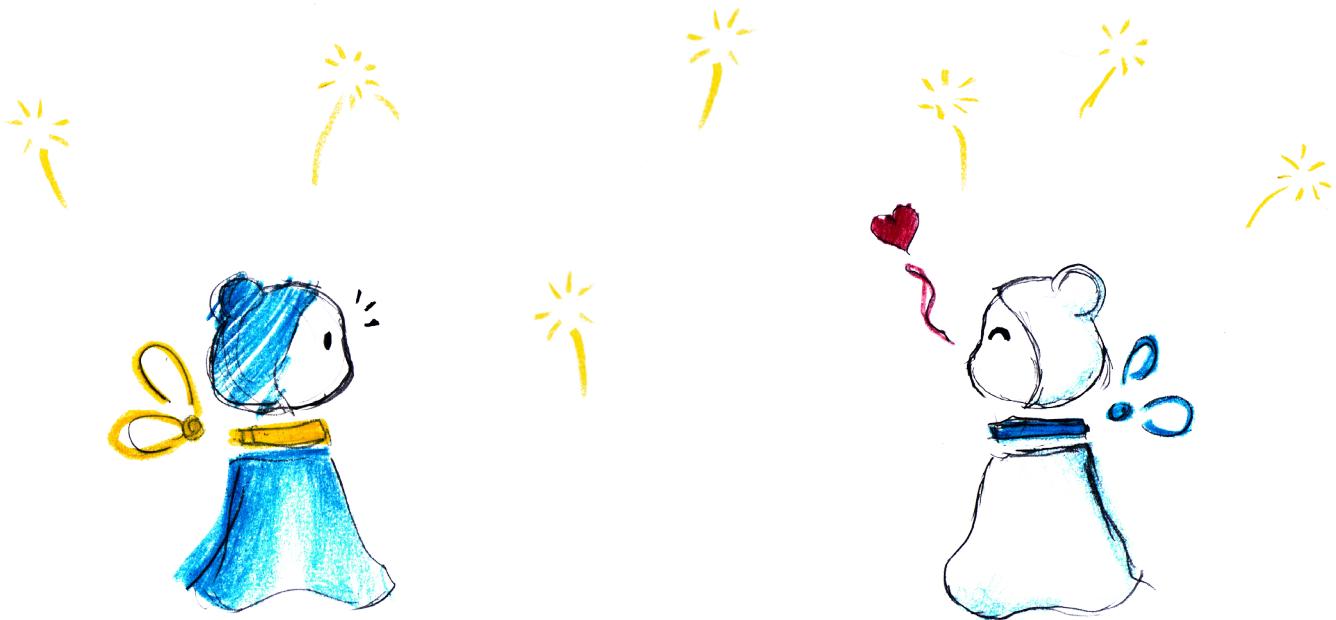
Alguns detalhes da animação:



66







37 | Esboço da cena 3

### 9.2.2.3 | FRASE 3

68

*"Amor-próprio é a cura para a solidão, é valorizar o seu bem-estar, é celebrar a sua existência, é aprender a se perdoar e é, acima de tudo, se respeitar."*

A última frase da coleção tem um astral elevado. Os conceitos anteriores falam sobre a paz e a recaída emocional, nesta eu falo sobre harmonia. Amor-próprio é algo que eu descobri no meio deste semestre. Antes eu achava que me amava mas estava enganada e hoje estou mais perto de realmente sentí-lo.

Eu entendo amor-próprio como um estado em que você não se coloca para baixo, você pode ver seus limites mas isso não te diminui. Você consegue se aceitar verdadeiramente e compreender que está em um processo de aprendizado. Sentir o amor-próprio é, aos poucos, conseguir lidar melhor consigo mesmo, o que é muito importante visto que este é o relacionamento mais longo da vida.

Alguns entendem o amor-próprio como arrogância mas eu acho que essa última na realidade é o medo disfarçado (medo de se sentir desvalorizado, de encontrarem seus defeitos e expô-los). Entretanto, quando se ama, você se valoriza como é e não precisa que outros afirmem isso. Não

é preciso provar nada e não há receio de julgamento, pois você não sente vergonha de quem é.

Eu passei muitos anos da vida receosa de ficar sozinha no mundo. A solidão me amedrontava, não lidava muito bem com ela, mas fazendo esse projeto completamente sozinha, percebi que sempre estou acompanhada. Eu estava conversando, resolvendo os problemas e divertindo comigo mesma enquanto trabalhava. É por isso que eu encaro amor-próprio como a cura para a solidão, o reencontro consigo.

Sobre o respeito e o bem-estar, acredito que são temas que estão próximos. Quando você se respeita, automaticamente já está cuidando do seu bem-estar. O cuidar de si, neste caso, não diz respeito à vaidade, mas algo relacionado à saúde, tanto mental quanto física; é permitir que entre em você apenas o que lhe faz bem. Dessa forma, você também consegue criar limites para si mesmo e para as pessoas com quem se relaciona. Isso gera uma convivência de respeito.

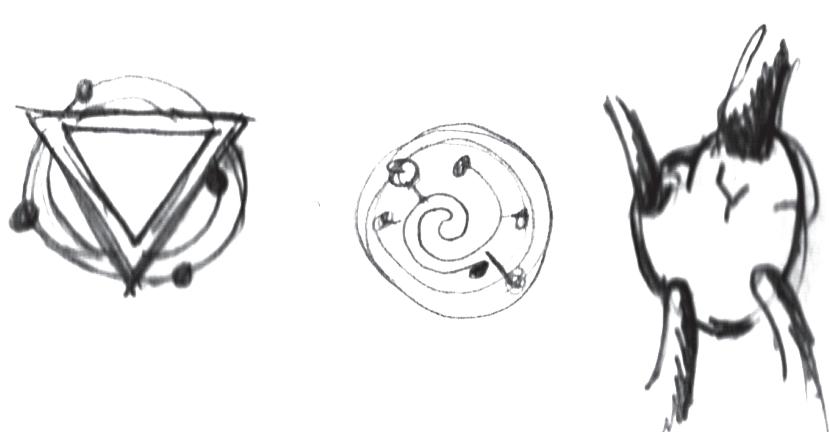
Essas dissertações foram feitas tendo como finalidade explicar o processo criativo da terceira frase, uma vez que foram estas as ideias que geraram reflexão e construíram o meu conceito.



69

38 | Estudos de  
continuidade de cena

39 | Estudos de  
imagem para chapa



A solução animada da cena é composta por uma dança. Uma vez que a ideia envolvia o fato de não estar sozinho, imaginei *Teru Teru* dançando consigo mesma.

Para a **chapa** impressa, imaginei uma espécie de flor atraiendo energia para o seu centro. Os estudos podem ser vistos a seguir:



Solução final:



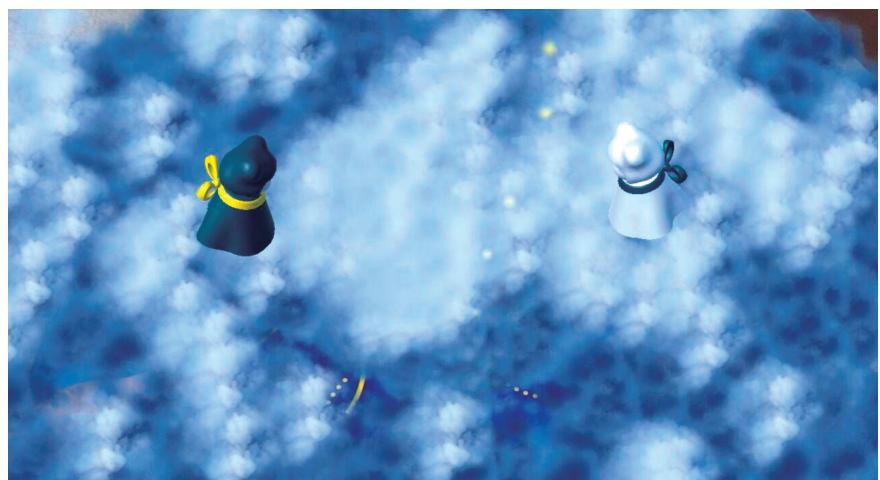
A seguir, alguns momentos da animação:



71







# 10

# CONCLUSÃO

---

**A**credito que a obra possua sua própria totalidade. Ela poderia ser incrementada com mais frases e animações complexas, entretanto eu me esforcei ao máximo e aprendi tudo que estava ao meu alcance dentro do tempo proposto. Sinto também que alcancei meu objetivo, uma vez que este é um projeto que mexe com os sentimentos e é capaz de envolver quem entra em contato com ele através da visibilidade e forma.

Além disso, saio deste trabalho madura e orgulhosa de mim. Eu não sou escritora mas escrevi um livro, não sei programar e fiz um projeto com realidade aumentada. Isso só mostra como o design é amplo e minhas capacidades são infinitas. Também acredito que não seja algo particular à mim, qualquer aluno que se proponha a ir atrás e faça tudo com vontade conseguirá realizar o que quiser.

Concluo com leveza e a sabedoria de que as coisas têm seu tempo. *Teru Teru* nasceu sem que tivesse que fazer muito esforço. Aos poucos foi crescendo, tomando forma e, quando chegou a hora, ela própria se finalizou. Tudo que cuidamos com amor só terá amor para dar e posso dizer que amo profundamente este projeto, por isso que tudo nele há um toque de carinho.

Por fim, saio com a sensação de que este volume pode servir para outros alunos como uma reflexão de que às vezes buscamos uma verdade absoluta que não existe ou escolhemos uma postura de projeto acreditando que é assim que ela deveria ser. É mais uma questão do que seu projeto é de fato (como você percebe e o que anseia fazer) e não o que se espera dele.



# APÊNDICE

---

## **HOJE EU CHOREI**

Chorei porque falei aquilo.

Chorei porque riram de mim.

Chorei porque era algo que me envergonhou muito.

Chorei porque não fiz por maldade.

Chorei porque não pensei antes de falar.

Chorei porque todos devem me achar estranha.

Chorei porque sou estranha.

Chorei porque sempre acabo fazendo essas coisas que me incomodam muito, mas sou incapaz de explicar que não é bem assim o que estava pensando.

Chorei porque quis me matar.

Chorei porque é um motivo muito besta para querer me matar.

Chorei porque eu me odeio.

Chorei porque tentei tantas vezes me amar e ainda assim me odeio.

Chorei porque essa não foi a primeira vez que choro por causa de uma situação como essa.

Chorei porque pensei em me isolar de todos.

Chorei porque é impossível se isolar.

Chorei porque não queria ter chorado.

Chorei porque eu...

Chorei por quê?

## Oi... Oi

— Você... Me desculpa?

— É claro que não.

— Mas... Mas, eu não fiz por mal.

— Viu o que fez? Ouviu o que falou? Você feriu o meu orgulho e me humilhou!

— É que eu te amo tan...

— Eu odeio você.

— Ah...

— Se toca. O que você fez não se faz com quem se ama! Se faz com quem se odeia e despreza, assim como eu estou fazendo com você.

— Eu só pensei que...

— Eu não ligo para o que você pensa.

— ...

— Pode achar o que quiser, não faz diferença pra mim. Suas ideias, crenças... Blaaargh. Só não achei que fosse me envolver nesse seu mundo idiota.

— Mas, se você não quer me desculpar... O que a gente vai fazer?

— O que a gente vai fazer?! O que você vai fazer?! E a resposta, se você ainda tem dúvida, é simples: de-sen-cos-ta. Não suporto a sua presença. Ela sempre foi irrelevante.

— Eu não sabia que pensava assim.

— Você não sabe de nada. Me amar... Há há há. Até parece! Não percebeu que eu queria distância? Não notou que eu queria que você calasse a boca? Nem se tocou que eu queria te excluir da minha vida?! Eu sempre te ignorei!

— Achei que... Estivesse pensando em outras coisas.

— Sim! Em como me livrar de você

— É por isso que arranjava tantas atividades?

— Atividades?! Você acreditou nessas mentiras esfarrapadas? Lamentável. Era sempre a mesma história! Nem desconfiou?

— É que você era tão... gentil...

— Educação e gentileza não são a mesma coisa.

— ... Então, por que permitiu que eu me aproximasse de você?

— Porque te dei uma chance de ser legal, mas você era como... Como... Como um daqueles personagens que quase não aparecem, mas irritam durante o filme inteiro com assuntos nada a ver, só para desviar a atenção da história principal.

— Eu irritava tanto assim?

— No começo, não. Mas daí, você abriu a boca e começou a me encher o saco. Falava coisas aleatórias, sem conexão com a conversa. Os seus assuntos não tinham cultura ou informação. Muito chato

— Mas eu não tinha essa intenção.

— É por isso que, simplesmente, eu te deixava de lado.

— Achei... Muito injusto o que você fez. Tudo bem, eu magoei você e entendo sua raiva, mas... Por que não falou nada? Tá... Tá doendo, ouviu? Como você queria que eu adivinhasse? Suas ações podiam ser claras para você, mas havia uma vena sobre mim chamada amor.

— Amor... O que eu fiz pra você se apaixonar por mim? Fiz quase tudo para te manter longe!

— Eu te achava tão legal; era diferente... Eu não sei.

— Você não sabe?! Até seus sentimentos são vazios agora? Nem tem um motivo pra você me amar! Seu mundo é mesmo idiota.

— O meu mundo não é idiota. É você que joga pessoas como eu pra baixo.

— Aaaaahhhh não. Quer fazer o que agora? Jogar tudo na minha cara? Mostrar seu ponto de vista? Olha só: as pessoas podem até ficar com peninha de você, mas fique sabendo que, no final das contas, elas agem como eu. Ou elas querem agir como eu quando tem uma pessoa chata como você no pé.

— Não é todo mundo.

— Olha, por um momento, elas pensam como eu. Elas são educadas como eu. Elas dão uma chance como eu. Elas conversam normalmente como eu. Mas por dentro... Se me amava tanto, deveria ter percebido que não queria nada com você.

— Como você é cruel.

— Não. Estou indo direto ao ponto. Não vou mais enrolar, eu cansei de mentir pra você. Posso até ter pegado pesado agora, mas, se eu não falasse, nunca mais teria essa chance.

— Mas eu era irritante porque queria sua atenção. Queria que olhasse pra mim, eu queria você pra mim.

— Nossa, tenho medo de pensar em como seria você e eu juntos. Que nojo.

— Chega. Eu já entendi...

— Ótimo! Então, vamos terminar logo com esse papo, já deu voltas demais no mesmo assunto.

— Então me deixa ter a última palavra. Da próxima vez, dê mais valor pra quem está à sua volta e tente entender o porquê uma pessoa age assim, de forma estranha e até meio irritante. Não pense que...

— Ah, vou embora.

## BIBLIOGRAFIA

---

CLUA, W.; BITTENCOURT, J. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação.** ICAD – IGames/VisionLab Departamento de Informática – PUC Rio; Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). 49p.

NEXUS. **The White House – 1600 – AR App.** Disponível em: <http://nexusstudios.com/work/1600-ar-app>. Acesso em 2 jun. 2017

OSHO. **Criatividade: liberando sua capacidade de invenção.** Tradução de Milton Chaves de Almeida. São Paulo, São Paulo: Editora Pensamento-Cultrix, 1999. 203p.

PIGNATARI, Décio. **Bili com limão verde na mão.** São Paulo: Cosac Naify, 2009. 8op.

ROSENBERG, Marshall. **Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais.** São Paulo: Ágora, 2006. 285p.

TAN, Shaun. **Lost and found.** Singapura: Arthur A. Levine Books, 2011.

WIKIPEDIA. **Teru teru bozu.** Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Teru\\_teru\\_bozu](https://pt.wikipedia.org/wiki/Teru_teru_bozu). Acesso em 2 jun. 2017

## CRÉDITO DAS IMAGENS

---

- 1 | Cadernos e folhas contendo textos pessoais.** Foto: produzida pela autora
- 2 | Livro e as três chapas produzidas neste projeto.** Foto: produzida pela autora
- 3 | Imagens do livro Lost and found.** Foto: produzida pela autora
- 4 | Capa do livro Lost and found.** Foto: produzida pela autora
- 5 | Imagens do livro Bili com limão verde na mão.** Foto: produzida pela autora
- 6 | Capa do livro Bili com limão verde na mão.** Foto: produzida pela autora
- 7 | Logo do aplicativo.** Crédito imagem: <http://nexusstudios.com/work/1600-ar-app>
- 8 | Imagens do aplicativo.** Crédito imagem: <http://nexusstudios.com/work/1600-ar-app>
- 9 | Uso do aplicativo.** Crédito imagem: <http://nexusstudios.com/work/1600-ar-app>
- 10 | Imagens do primeiro teste.** Foto: produzida pela autora
- 11 | Folhas impressas com testes de fontes.** Foto: produzida pela autora
- 12 | Exemplos de duplas do segundo teste.** Foto: produzida pela autora
- 13 a 15 | Primeiros estudos das duplas.** Fotos: produzidas pela autora
- 16 e 17 | Fase intermediária das páginas.** Fotos: produzidas pela autora
- 18 a 22 | Imagens das duplas finalizadas.** Fotos: produzidas pela autora
- 23 | Imagens do livro.** Foto: produzida pela autora
- 24 | Personagens deste trabalho.** Foto: produzida pela autora
- 25 | Imagem ilustrativa de um Teru-teru-bozu.** Crédito imagem: <https://snacksies.com/products/teru-teru-bozu-amigurumi-crochet-toy>
- 26 | Esboços da personagem Teru Teru.** Foto: produzida pela autora
- 27 | Primeiro modelo tridimensional da Teru Teru.** Foto: produzida pela autora
- 28 | Modelo tridimensional final da Teru Teru.** Foto: produzida pela autora
- 29 | Esboços do monstro.** Foto: produzida pela autora
- 30 | Primeiro modelo do monstro.** Foto: produzida pela autora
- 31 | Modelo final do monstro.** Foto: produzida pela autora
- 32 | Modelo alternativo da Teru Teru.** Foto: produzida pela autora
- 33 | Cena em que acontece o encontro.** Foto: produzida pela autora
- 34 | Esboço da cena 1.** Foto: produzida pela autora
- 35 | Esboço da cena 2.** Foto: produzida pela autora
- 36 | Estudos de continuidade de cena.** Foto: produzida pela autora
- 37 | Esboço da cena 3.** Foto: produzida pela autora
- 38 | Estudos de continuidade de cena.** Foto: produzida pela autora
- 39 | Estudos de imagem para chapa.** Foto: produzida pela autora

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação  
Serviço Técnico de Biblioteca  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

EE32t      Eguti, Elizabeth Yukie  
                Teru Teru - a história de um trabalho autoral /  
                Elizabeth Yukie Eguti ; orientadora Daniela Hanns.  
                - São Paulo, 2017.  
                84p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em  
Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da  
Universidade de São Paulo.

1. Design e Arte. 2. Design Editorial. 3. Design  
Subjetivo. 4. Design Emoção. 5. Animação. 6. Realidade  
Aumentada. I. Hanns, Daniela, orient. II. Título.

**PROJETO** | *Elizabeth Eguti*  
**MIOLI** | *couché fosco 150 g/m<sup>2</sup>*  
**FONTES** | *Scala e Pier Sans*