

Laboratório de Mídias e Linguagens - Proposta transmídia para o Timor Leste

Grupo “Fantoche + Tutorial para colaboração local”

Ana Júlia Caires, Elisa Renault, Júlia Antoniazzi, Leonardo Galesi e Mariana Morato.

Proposta de desenvolvimento:

- **DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS:** Os fantoches serão utilizados para a contação de histórias dentro das escolas e, por isso, devem ser pensados de acordo com as características físicas mais comuns no país, para que ocorra uma identificação das crianças com os personagens. Serão confeccionados sete bonecos que também estarão relacionados ao trabalho dos outros grupos, de forma a manter a narrativa conectada.

Os personagens serão cinco crianças, a água (heroína) e o vilão da sujeira:

- **Helio:** Cabelos curtos, mas não raspados, camiseta amarela, bermuda preta com detalhes em vermelho e branco (cores da bandeira do Timor). Sempre com um sorriso no rosto;
- **Claudina:** Cabelos presos por um “rabo de cavalo”, roupas coloridas, mas não muito estampadas;
- **Fleur:** Cabelos curtos, óculos de grau e roupas coloridas e estampadas;
- **Giovanno:** Cabelos raspados, roupas simples e sem estampas;
- **Yaris:** Cabelos trançados, roupas coloridas e estampadas, que refletem uma criança animada e curiosa;
- **Sr Sujeira:** O personagem terá como cores principais o verde e o marrom. O marrom irá representar o corpo que terá uma forma irregular, com alguns pontos verdes. Um importante destaque são os olhos e boca grandes, deixando-o com aspecto um pouco assustador, para que ele possa assumir seu papel de vilão. Também poderão ser utilizados pequenos objetos que representarão o lixo, como embalagens de balas, refrigerante, entre outros, colados no personagem.
- **Higia:** Inspirada na água, vestirá roupas azuis, com cabelo longos e lisos. Além das roupas, também terá o tom de pele azulado, para ser uma figura de destaque e mostrar a importância da água na construção da narrativa.

HISTÓRIA DO TEATRO EM FANTOCHES;

A Yaris, uma menina sempre muito animada, alegre, que adora se divertir, sai para brincar com seus outros amigos, Helio, Claudina, Fleur e Giovanni. Os cinco meninos da turminha estão brincando de esconde-esconde em uma pracinha perto da escola. Eles começam a brincar e Yaris começa a se sentir zozona, com uma dor muito forte na barriga. Ela começa a suar e sentir frio ao mesmo tempo. Como isso era possível? Ela pensava. Estava enjoada, e não sabia o porquê de todas aquelas reações. Só estava brincando, não tinha feito nada demais.

Em um canto próximo, mas não tão perto, Hígia, a deusa da limpeza e da higiene que protege as pessoas, começou a se sentir estranha, com um aperto no coração. Esse aperto não significava coisa boa. Toda vez que ela tinha essa sensação, era por algo ruim. Ela saiu de onde estava e foi caminhando em direção à praça. Ela reuniu suas forças e apareceu para as crianças, fazendo um alerta

- Olha, crianças, a amiguinha de vocês está doente. Por que vocês acham que isso está acontecendo?

Fleur responde:

- Porque ela tem algum problema internamente e o corpo dela não está reagindo e matando o que está fazendo mal a ela.

Claudina diz:

- Pois é! A gente não gosta de vê-la doente! O que podemos fazer?

Hígia, então, dá seus conselhos:

- Então, pessoal. Ela está doente, porque ela não está cuidando do seu corpo direitinho. Não está sendo higiênica, não está ficando limpa. Vocês lavam as mãos quando chegam em casa ou antes de comer alguma coisa? Ou antes de colocar a mão na boca?

Todos respondem em coro:

- Não..

Hígia diz:

- Então vou explicar uma coisa para vocês! O motivo de Yaris estar doente é o tal do Dr. Sujeta. Ele traz um monte de micróbios para o nosso organismo, muitas vezes, sem a gente perceber. E esses micróbios eles atrapalham nossas defesas interiores, criam probleminhas e nosso corpo não consegue responder direito, ficando doente. O Dr. Sujeta não aparece para a gente, não conseguimos vê-lo. Mas quando a gente fica

doente, ele fica ns perseguindo, porque aí sim ele aparece. Assim, a gente precisa combater o Dr. Sujeira

- E como a gente combate ele? - Perguntou Helio

Higia responde:

- A água é a solução para todas essas doenças. É muito importante lavar as mãos quando chega em casa, ou antes de comer, ou antes de colocar a mão na boca, para que o Dr. Sujeira seja eliminado e não fique preso em nós. Também é essencial lavar os alimentos antes de comer e tomar banho. Só uma boa água com sabão limpa tudo direitinho, elimina os micróbios, deixa cheiroso e pronto para brincar mais! Que tal vocês cuidarem de vocês e da Yaris assim?

Todos responderam em coro:

- Sim!!!
- Nós vamos lavar as mãos todos os dias, tomar banho direitinho, lavar os alimentos e tomar conta para que o Dr. Sujeira não apareça mais. Em relação à Yaris, vamos cuidar dela para que ela melhore logo. E vamos ensinar todas essas coisas que você nos ensinou para ela, Higia! Muito obrigada!

As crianças foram para casa, e começaram a levar os hábitos de higiene passados por Higia para o dia a dia. Sempre lavavam as mãos, falaram com seus pais para lavar os alimentos antes de cozinhar e de comer, passaram a tomar banho direitinho, limpando o corpo todo. E, o mais importante, cuidaram de Yaris: deram muita água para ela, garantiram que ela estava tomando banho, lavando as mãos, comendo direitinho e com alimentos limpos. Depois de uma semana, Yaris já estava boa para brincar, e as outras crianças se sentiam bem mais dispostas e felizes para se encontrar se divertir.

Depois de uns dias, encontraram Higia novamente. Higia perguntou:

- Está tudo bem, crianças? Estão seguindo minhas dicas?

Claudine respondeu:

- Sim, Higia! Muito obrigada! Estamos mais dispostos e todos sem doença!! Yaris está de volta!
- Que bom! Fico muito feliz! Continuem levando esses hábitos para todos que vocês conhecem, para que mais crianças fiquem dispostas e adoçam menos! - Disse Higia
- Pode deixar!!! - Respondeu Helio.

A partir disso, as crianças continuam brincando, sempre atentas à importância da água para eliminar o Dr. Sujeira e, assim, não ficarem doentes. A sujeira está presente nas nossas vidas sem a gente perceber na grande parte das vezes. O que é importante a gente fazer é aproveitar da água e preservar a limpeza e a higiene.

- REFERÊNCIAS:



- HISTÓRIA PRINCIPAL USADA PELOS FANTOCHES:

- MATERIAL: Tecidos diversos, TNT, feltro para enchimento, fios de lã para os cabelos, isopor para formar a cabeça, olhos de plástico;

- **ORÇAMENTO:** Para confeccionar 20 kits, estimamos um pequeno orçamento dos materiais:
 - 30 metros de TNT (média de R\$3,00 o metro);
 - 30 metros de feltro bege (mais próximo do tom de pele dos personagens) (média de R\$5,00 o metro);
 - 20 metros de feltro de cores variadas
 - 30 metros de tecido colorido (procurar estampas parecidas com os exemplos, um de cada estampa) (média de R\$10,00 o metro) para a confecção da roupa das crianças;
 - Olhos de plástico: 2 pacotes com 100 (média de R\$15,00 cada)
 - Novelos de lã: 10 (média de R\$15,00 cada)
 - Linha: R\$20,00
 - Espuma para enchimento; ?
 - 100 bolas de isopor médias (R\$15,00 pacote com 30):
 - Impressão do tutorial: forma de cartilha, média de (R\$5,00 por cartilha). 30

Total: (90+ 150+ 100+ 300+ 30 + 150+ 20+ 60+ 150) = R\$1050,00

- **TUTORIAL:** Criar um vídeo no YouTube, exemplificando a história central na forma de tutorial; isso será usado pelos timorenses para entendimento de como a performance e a narrativa central devem acontecer. Ao mesmo tempo que existirá um roteiro com a base e um vídeo de tutorial para ser seguido, o pessoal responsável pela performance no Timor Leste deve se sentir livre para improvisar — o importante é que eles entendam a narrativa base e criem a partir dela, para que, assim, haja uma conexão com o restante das ações. O vídeo também será uma espécie de bônus onde poderemos incluir a confecção do cenário com caixas de papelão, por exemplo;
- **PROTÓTIPO:** Segue abaixo uma ideia de como os bonecos podem ser confeccionados:



Cronograma de desenvolvimento:

- 31/05 - *Discussão em sala do trabalho em desenvolvimento (proposta detalhada de cada produto):* A partir do feedback desta proposta inicial, discutiremos em sala a respeito dos trabalhos em desenvolvimento, tirando dúvidas e dando sugestões para que possamos detalhar a proposta de nosso produto e prosseguir com o projeto;
- 07/06 - *Versão preliminar do produto;*
- 14/05 - *Versão aprimorada do produto final;*
- 21/06 - *Seminário de Apresentação dos trabalhos finais + Relatório final:* Neste dia, apresentaremos o resultado de todo o projeto, contando com a participação de toda a turma em todas as apresentações, visto que este é um trabalho realizado de maneira colaborativa;
- 28/06 - *Postagem da versão final no site LabCon:* A versão final entregue consistirá no trabalho final revisado a partir das considerações feitas em sala, pela professora e pela turma, no seminário do dia 21/06.

BÍBLIA TRANSMÍDIA

OBS.: Por conta da coesão e unidade dos trabalhos da sala, a Bíblia Transmídia foi modificada em conjunto por todos os alunos e adaptada para todas as propostas.

01 INTRODUÇÃO

Este tópico trata de apresentar o universo que conduz o projeto multiplataforma. É uma proposta centrada na história, que apresentará o arco narrativo de forma simples e direta. O foco deverá estar na descrição de uma experiência envolvente. O objetivo é descrever sem detalhar o centro da narrativa e apontar possíveis plataformas, a serem aprofundadas adiante.

1.1 Tema central (uma ou duas linhas)

Narrativa com apelo infantil, para conscientizar a população timorense quanto aos hábitos de higiene, saúde e prevenção de doenças por meio de atitudes cotidianas.

1.2 História de fundo e contexto (cerca de uma página)

O Timor Leste, país situado na porção oriental da ilha de Timor, no Sudeste Asiático, é um dos países mais jovens do mundo - sua independência do Império Português foi declarada apenas em 1975. A descolonização tardia e a posterior ocupação e anexação à Indonésia - que só acabou em 2002 - abalaram severamente a infraestrutura do país, com reflexos visíveis na economia (cerca de 38% da população vive abaixo da linha da pobreza internacional), na educação (50% da população é analfabeta) e na saúde pública, principalmente.

A população timorense, composta por grupos étnicos diversos, é de pouco mais de 1.260.000 habitantes e concentra-se na área próxima à capital, Díli. O país possui duas línguas oficiais, o tétum e o português, e professa predominantemente o catolicismo romano. Devido à já citada precariedade estrutural, cerca de 66% das famílias têm acesso à fontes de água potável e 90% utilizam madeira como combustível para cozinhar os alimentos.

A partir do resultado da pesquisa feita, podemos perceber que o índice da mortalidade infantil no Timor Leste é alto, estando em terceiro lugar no mundo, segundo a UNICEF. Quase dezenove mil crianças com menos de cinco anos morrem diariamente. As doenças

mais propensas a serem contraídas são a cólera, dengue e sarampo. As principais causas da mortalidade são a diarreia, com 380 casos em 2011 e a malária, com aproximadamente 200 mil casos confirmados, e cerca de 20 a 60 mortes por ano.

Levando em consideração a infraestrutura do país, com famílias que precisam buscar água em tubos públicos, poços e nascentes, é plausível alinhar uma possível ligação a transmissão de algumas dessas doenças, como a cólera e a diarreia. Devido a ingestão de água e alimentos contaminados e a falta de um bom saneamento.

1.3 Sinopse (uma a duas páginas)

A narrativa, bastante lúdica, apresenta o Timor-Leste como um país jovem que está adoecendo. A partir disso, tanto a natureza, quanto as águas estão poluídas - fato que é atribuído ao vilão, que será desenvolvido mais à frente.

Esse contexto dificulta que as crianças da região brinquem, o que é o gatilho inicial para desenvolvimento da narrativa como um todo. Toda a situação, portanto, é baseada nos hábitos de higiene pré-existentes no país, que vêm possibilitando a contaminação por diversas doenças atualmente.

Nesse caso, a situação negativa inicial é crescente e quase invisível, dificultando a detecção do que acontece até que afete o cenário principal dos personagens. É um reflexo grande da realidade, já que a falta de saneamento básico (e a poluição em geral) passam a afetar a população depois que as condições já se encontram bastante precárias, dificultando o diagnóstico e solução.

1.3.1. Arco narrativo principal

No Planeta Terra existe um lugarzinho chamado Timor Leste, com apenas 15 anos de vida, que está adoecendo. A mãe natureza está doente, cheia de lixo, a água está suja, tudo isso por um vilão chamado Sr. Sujeira. Ele adquire formas invisíveis, vai entrando nas casas e na vida das pessoas sem que elas percebam. Mas quando você está doente, ele aparece e fica te acompanhando, te impedindo de brincar, de sair de casa, de fazer suas atividades do dia a dia.

Nesse lugarzinho, há uma cidadezinha chamada Díli, em que vivem 5 amigos: Helio, Claudina, Giovanni, Fleur, Yaris, essas duas sendo irmãs. Eles são muito animados, adoram

brincar, mas não estão conseguindo com tanta sujeira espalhada. Eles percebem que a cidade está ficando doente, que as plantas estão morrendo e começam a investigar porquê.

Assim, surge a água, que aparece como uma criança, para alertar sobre o perigo da sujeira. A Hígia (deusa grega da saúde, limpeza e sanidade), tem uma missão para essa turma, que é desvendar o mistério para combater o Sr. Sujeira e curar a cidade.

1.4 Pontos de inserção

De acordo com o que foi discutido, o projeto entrará em vigor ao final do ano de 2017 ou no início do ano de 2018, a depender do desenrolar das atividades na UFMG, na UNI-BH e, principalmente, do governo do Timor Leste.

1.5 Scripts

Na proposta acima.

1.6 Cenários centrados no usuário (cerca de um parágrafo por usuário)

Os usuários da campanha transmídia feita para o Timor Leste são as crianças estudantes de Díli, capital do país, que possuem celulares mas que, ao mesmo tempo, têm dificuldades de acesso à internet. São envolvidas com a cultura e os costumes locais, a prática de esportes e atividades físicas e seu envolvimento com plataformas de leitura se dá, majoritariamente, na escola.

A campanha pensada pelos grupos tem um tom bem lúdico, o que facilita o engajamento das crianças determinadas como nosso público. Além disso, a relevância do assunto, já que a higiene é uma questão que está em alta, pode trazer motivação na hora da participação ativa, pois o aprendizado obtido com essa campanha pode mudar a vida da população. Fazer com que eles enxerguem isso no começo pode trazer ainda mais participação.

1.7 Quais os seus objetivos?

Os objetivos da campanha são, simultaneamente: construir uma narrativa comunitária que gere reconhecimento na população e seja capaz de unir em torno de uma identidade local;

chamar atenção para questões sociais; e, finalmente, conduzir a ações reais - prática de hábitos de higiene -, que incidam sobre a cultura local.

02 ESPECIFICAÇÕES FUNCIONAIS

Este tópico trata sobre como o serviço vai funcionar. São as especificações funcionais com descrições detalhadas da experiência do usuário e dos elementos de interface, com a construção de uma estrutura mais consistente para desenvolvimento do projeto. Em geral, é escrito pela equipe de conteúdo e técnica, constituindo-se no roteiro-base da campanha.

2.1 Multiplataformas

- gibis;
- jogos de tabuleiro (trilha, memória, imagem e palavra);
- vídeo (cinco pílulas - uma para cada hábito de higiene);
- teatro - material reciclado para variação local
- fantoches + tutorial

2.2 Canais utilizados (1/2 ou uma página, pode ser em tabela)

Em suma, para a nossa proposta, a campanha será feita em espaços físicos, principalmente dada a falta de conexão com a internet do público pretendido pela campanha no Timor Leste, ou seja, as crianças.

2.3 Jornada do usuário

Distribuição física por meio de convites da escola, do governo, dos postos de saúde, etc. As crianças terão um processo menos ativo nesse cenário, sendo levadas às ações da campanha pretendida.

2.3 Eventos principais

Em construção.

2.4 Linha do tempo

Em construção.

2.3 Regras de engajamento

Por se tratar de uma campanha educativa voltada para o público infantil, o engajamento e a participação serão incentivados livremente, sem regras, restrições ou compromissos, apostando no caráter lúdico e cumulativo da construção coletiva. Parte-se, também, do pressuposto - baseado em relatos de líderes comunitários - de que o público infantil é potencialmente engajador da população adulta, que não figura como público imediato da campanha, mas que se entende como profícua e potencialmente engajável a longo prazo.

03 ESPECIFICAÇÕES DE DESIGN

Descritos na proposta acima, com referências.

04 MODELO DE NEGÓCIO

A. Qual o seu modelo de proposta?

A proposta segue um modelo de campanha social, com caráter educativo a respeito de uma questão de interesse público.

B. Qual o seu modelo de negócio?

A viabilização do negócio se dará através da parceria entre diferentes instituições. No Brasil, o planejamento da campanha ficará a cargo dos alunos de graduação da Universidade Federal de Minas Gerais e da UNI-BH. No Timor Leste, o acompanhamento da criação será responsabilidade de estudantes da Universidade Nacional do Timor Leste e a implementação da campanha se valerá de recursos e infraestrutura do governo do país.

