

Rio Estado Digital - narrativa em *Web design*

Rio Estado Digital –narrative in the Web design

Gamba Jr.; Dr.; PUC-Rio
gambajunior@gmail.com

Garcia, Eliane G.; Ms; PUC-Rio
garciadesign@gmail.com

Carvalho, Miguel S. de; Mr; PUC-Rio
miguelzin@yahoo.com.br

Resumo

O Governo do Estado do Rio de Janeiro implementa desde 2008 o projeto de iluminação (disponibilização de acesso gratuito à rede) e em 2010 lança o portal que servirá de acesso a esse serviço. O presente artigo descreve uma metodologia calcada na experiência narrativa para o desenvolvimento simultâneo da identidade visual do projeto, web design e design de tutorial.

Palavras Chave: internet; gratuita; narrativa e tutorial.

Abstract

The state government of Rio de Janeiro since 2008 implements the ‘Projeto de Iluminação’ (providing the free access to the network) and in the 2010 launched the portal to provide access to this service. This paper describes a methodology based on the narrative experience for the simultaneous development of visual identity design web design and tutorial.

Keywords: internet; second keyword; narrative and tutorial.



1. Introdução

O Governo do estado do Rio de Janeiro implementa desde 2008 o projeto de ‘iluminação’ de diversas áreas do estado (disponibilização de acesso gratuito à internet). Inicialmente na Orla de Copacabana e nas unidades de UPP, hoje o projeto já atinge comunidades como Cidade de Deus, Mangueiras, Pavão Pavãozinho, Jacarezinho, Rocinha entre outras.

O Portal Rio Estado Digital é mais uma etapa da consolidação desse processo, sendo ele a via de acesso gratuito à internet nessas áreas, ele expande as possibilidades desse acesso fornecendo vários serviços para a comunidade, como: cursos profissionalizantes, oficinas semi-presenciais, serviços de *e-gov*, orientações de empreendedorismo, dicas para empregabilidade além de notícias e tutoriais sobre o próprio portal. Inicialmente esses serviços serão disponibilizados apenas para quem acessar a rede disponibilizada pelo Estado, mas em breve, tanto por conta da ampliação das áreas ‘iluminadas’, como pela consolidação dos serviços semi-presenciais oferecidos, ele estará disponível para toda a população.

O IMD (Instituto de Mídia Digital) da PUC-Rio foi responsável pela concepção, e produção desse portal para o seu lançamento em 29 de março de 2010. Com o desafio maior de dar continuidade ao foco principal do projeto – inclusão em relação ao acesso à internet – o portal tem como público-alvo principal a população com menos familiaridade com o uso da rede. Embora a abrangência desse público – todo o Estado do Rio de Janeiro, Classes C e D – impossibilite uma segmentação, a definição do projeto veio mais em função de demandas básicas para a familiarização com a Rede.

O presente Artigo destaca o projeto de Design dentro do desenvolvimento do portal como um todo, porém sempre demonstrando a interdisciplinaridade de sua concepção que teve a equipe de Design integrando todas as etapas incluindo definição de conteúdos, fluxograma e *wireframe* – assim como decisões quanto à navegabilidade, filosofia do produto e adoção de partidos conceituais. Essa metodologia permitiu uma integração mais eficaz e uma contribuição mais clara do campo (Design).

Dando continuidade à sua parceria com o IMD, o LaDeh (Laboratório de Design de histórias) da PUC-Rio, contribui com esse projeto de forma coerente com sua linha de pesquisa. Em um contexto de inúmeras metodologias projetuais para desenvolvimento de sites para a internet, o LaDeh vem se apropriando de instrumentais teóricos e técnicos das áreas do estudo da Narrativa.

Concentramo-nos nas definições encontradas no *Dicionário de Teoria Narrativa* (REIS e LOPES 1989), pensando ser ela, a narrativa, uma dimensão do Discurso comprometida com a ordenação temporal dos fatos e uma apropriação rítmica dos mesmos. Como gênero discursivo, ela impregna o enunciado e a experiência de leitura de uma dimensão ficcional.

Aqui dividimos o conteúdo em dois grupos, o relacionado à programação visual do portal (Identidade do Projeto e Web Design) e um último tópico que descreve o tutorial – embora ambas as etapas tenham caminhado paralelamente e de forma integrada.

2. Programação Visual

A fim de organizar melhor essa apresentação, podemos dividir esse projeto em duas grandes fases: uma primeira que define uma identidade visual – que ainda não havia sido criada para o projeto – e, em um segundo momento, a aplicação dessa identidade visual à criação do portal propriamente dito. O *web design* do portal deu Continuidade à sistematização da programação visual do projeto e desenvolveu as especificidades desse produto.

O Projeto como um todo envolveu alunos de graduação, extensão, mestrado e doutorado garantindo um enfoque de pesquisa e um rigor com o registro de todo o processo. Apesar de algumas etapas dos dois processos (logo do projeto e design do portal) terem sido conduzidas juntas, para fins de sistematização, apresentaremos os dois separados, embora indicando sempre documentos e processos compartilhados – como um primeiro *briefing* comum para ambas as etapas.

Além dos tópicos que abordam a Identidade Visual e o *web design*, um outro item aborda separadamente os tutoriais - os vídeos e as animações desenvolvidas - com o intuito de introduzir as funções básicas do portal para usuários novatos. Apesar de fazerem parte do *Webdesign* do portal, eles foram desenvolvidos com uma metodologia própria que envolveu uma demanda da área narrativa muito maior e particular, gerando etapas e resultados que merecem aqui um destaque.

2.1. Identidade visual

Briefing

O *Briefing* do projeto tentou contemplar informações tanto da identidade visual como do portal. Os itens contemplados nesse *briefing* estão resumidos abaixo:

Perguntas Abertas: Nome do Site / Cliente/ Quem respondeu o questionário / Data e local do preenchimento. / Público-alvo prioritário e secundário / Foco prioritário e secundário (conteúdos) / Resumir em poucas palavras o objetivo principal do site:

Perguntas fechadas: Qual o grau de comprometimento com outras Identidades Visuais (Governos, da secretaria, de outros projetos etc.) - Vínculo a profissionais; Reprodução de layouts de outros sites; Reprodução de layouts de outras mídias; Indicação de tipografia (letras) ou palheta de cores; Veiculação de imagens, fundos ou texturas; Veiculação de logos / Existe algum tema¹ obrigatório? (Pontos turísticos, Paisagem, elementos do brasão etc. - Não; Sim / Qual(is)? / Há temas já cogitados? Não; Sim / Qual(is)? / Entre os temas usualmente inadequados, existe algum que mereça ser destacado a priori? – Não; Sim / Qual(is)? / Por ordem de importância, as intenções quanto a percepção objetiva e subjetiva do usuário – Informação; Educação; Publicidade; Visibilidade; Acessibilidade; Abrangência; Empatia; Entretenimento; Confiança; Serviço; Outro / Existe disponível algum documento que possa ser integrado ao projeto (pesquisa de público-alvo, outros tipos de pesquisa, perfil de cidadãos, estratégias de campanha e de assessoria do governo, estatísticas etc.)? – Não; Sim / Qual(is)? / Há profissionais que possam ser contatados para esse tipo de informação (dados de pesquisa e de filosofia de divulgação)? Não; Sim / Qual(is)?

Como resultado final da análise dessas perguntas, podemos identificar que o projeto apontava razoável autonomia institucional (em relação à aprovação de outros setores e à utilização de algum modelo pré-existente). Pequenos ajustes foram feitos para adaptar a interface às normas do site oficial do Governo, mas foi permitida a sua independência tanto estética quanto de estrutura de navegação– com o veremos a seguir.

Quanto ao conceito, a partir dessa entrevista foram definidas as seguintes palavras chaves que nortearam todo o processo: inclusão, tecnologia, educação, serviços e Governo do Estado do Rio de Janeiro.

Uma vasta pesquisa de similares foi realizada (que não incluiremos nesse artigo) e separou-se também as logos institucionais com as quais o projeto estava diretamente ligada: a assinatura do Governo do Estado do Rio de Janeiro e a bandeira do Estado do Rio de Janeiro (na qual se baseia a assinatura do governo).



Figura 1 : Assinatura do Governo do Estado do Rio de Janeiro e Bandeira do Estado.

Geração de Alternativas

Tendo como foco os conceitos chaves do projeto e as referências supracitadas, começou o processo de pesquisa formal da logo partindo de uma palheta básica de cores que se guiou pelas cores do Governo (Bandeira e assinatura).

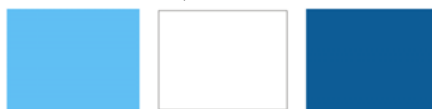


Figura 2: Palheta para estudos

Uma associação que logo emergiu da análise de todos os dados foi os retângulos da nossa bandeira, que em xadrez são os elementos mais evidentes e que permitiam uma associação aos quadrados dos pixels. A idéia de conexão e acesso foi estudada também com o prolongamento desses retângulos como cabos e cruzamentos.



Figura 3: Estudos de formas (retângulos e faixas) associadas aos pixels e conexões

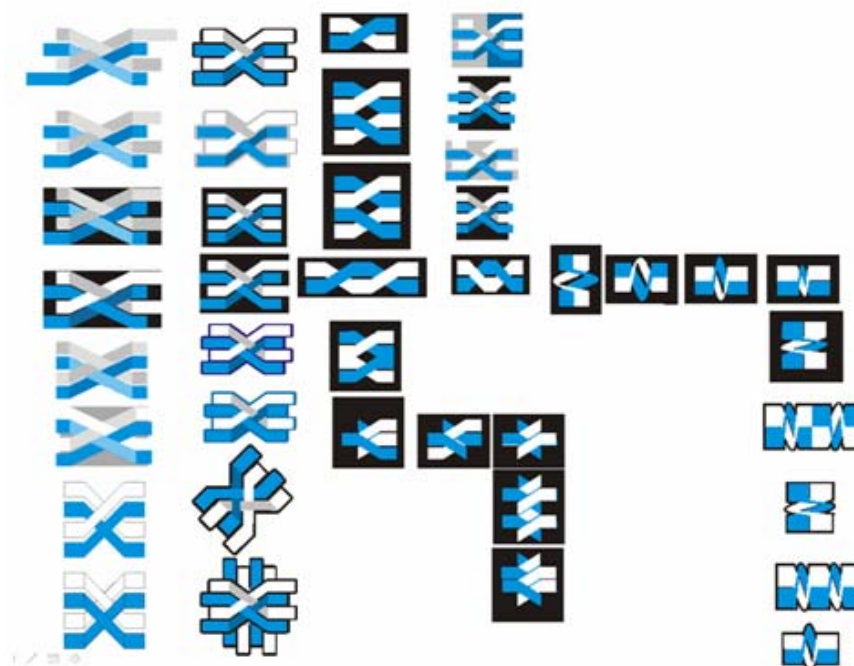


Figura 4: Novos estudos de formas (retângulos e faixas)

O estudo tipográfico foi desenvolvido em paralelo com propostas que partiam de elementos típicos da internet como as barras dos endereços de URL e os ícones conhecidos como *emoticons*.

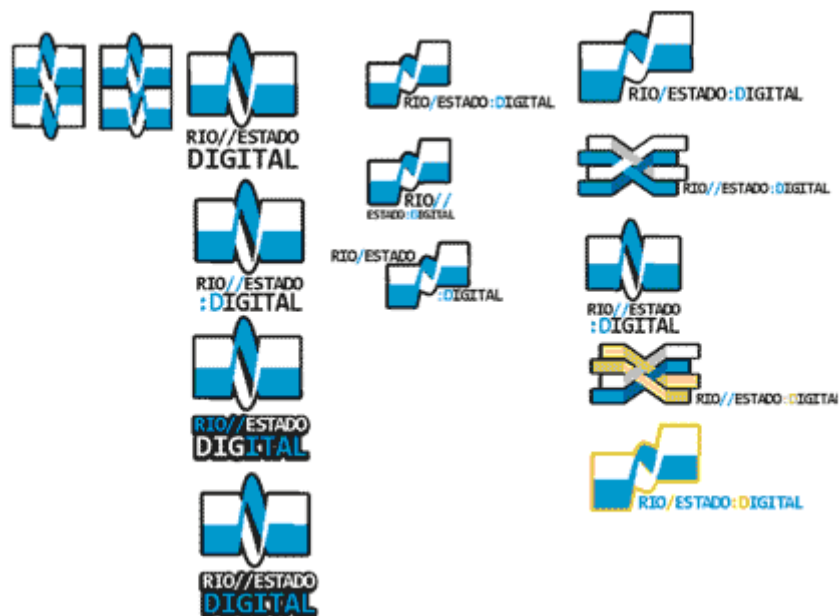


Figura 5: Exemplos de pesquisa tipográfica.

A idéia de inclusão gerou algumas vertentes que representavam as comunidades de favelas. Novos estudos tipográficos foram produzidos, buscando agora uma harmonia com essas novas formas.

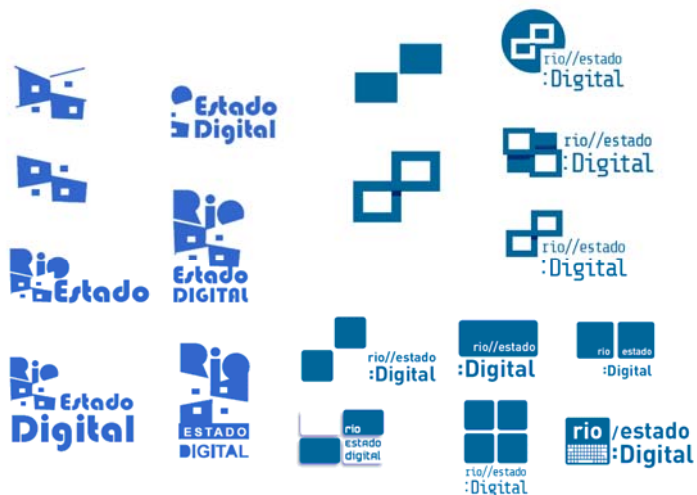


Figura 6: Estudos com foco na comunidade.

Muitos estudos se seguiram a esses, e aqui trazemos um resumo de algumas vertentes.

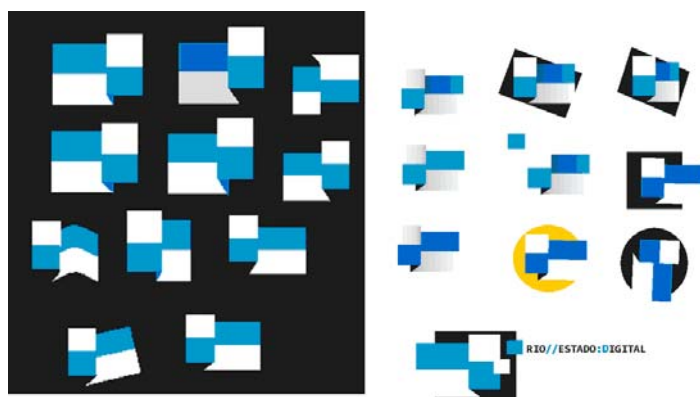


Figura 7: Resumo das diversas vertentes 1

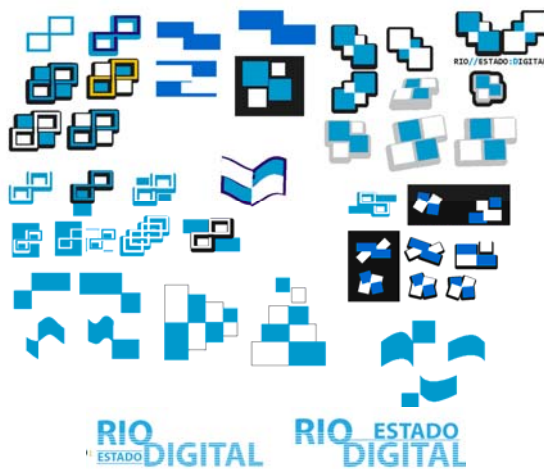


Figura 8: Resumo das diversas vertentes 2

Partido Adotado

Entre as alternativas geradas nos estudos selecionou-se a proposta abaixo que propunha os retângulos da bandeira como teclas distorcidas, insinuando os movimentos de seus usos.



Figura 9 : Partido adotado - teclas e referência a bandeira.

Essa proposta estética foi refinada até chegarmos ao resultado final aprovado e utilizado no projeto – onde foram aplicadas as cores da assinatura nas formas da bandeira.



Figura 10: Logo final

Tendo em vista o seu desdobramento imediato no portal, foi gerado elementos gráficos para navegação como aplicações possíveis do raciocínio gráfico do sistema.



Figura 11 : Elementos gráficos para aplicação no portal

2.2.Web Desgin

Briefing

Além dos dados recolhidos na etapa anterior, um outro documento foi gerado para tentar monitorar com mais precisão a construção do portal. A equipe de design estruturou uma categorização que facilitasse para o cliente a compreensão de aspectos técnico/conceituais muito específicos da área. Assim, uma categorização baseada em elementos da narratologia, listou sites segundo suas linguagens e potencialidades narrativas. Essa categorização também foi apresentada ao cliente como forma de nortear o desenvolvimento. Como o documento ficou extenso e com muitas imagens, listamos aqui as categorias geradas e um exemplo de demonstração da categoria:

Categorias: Ilustrações e cenários mais lúdicos (conteúdos dentro desse contexto) / Ilustrações e imagens mais simplificadas (grafismos) /Imagens ilustrativas e imagens/ícones (que levam aos conteúdos) / Grafismo como elemento principal de interface (imagem apenas como ilustração do grafismo) / Imagens de pano de fundo - independente dos conteúdos / Diagramação de conteúdo de forma mais tradicional (textos, fundos, imagens botões e ícones) / Tela como cenário que simula um ambiente para a navegação. / *Home* sintética como um *teaser* dos conteúdos / Simulação de outras mídias.

Exemplos de Ilustração para a categoria (Tela como cenário que simula um ambiente para a navegação):

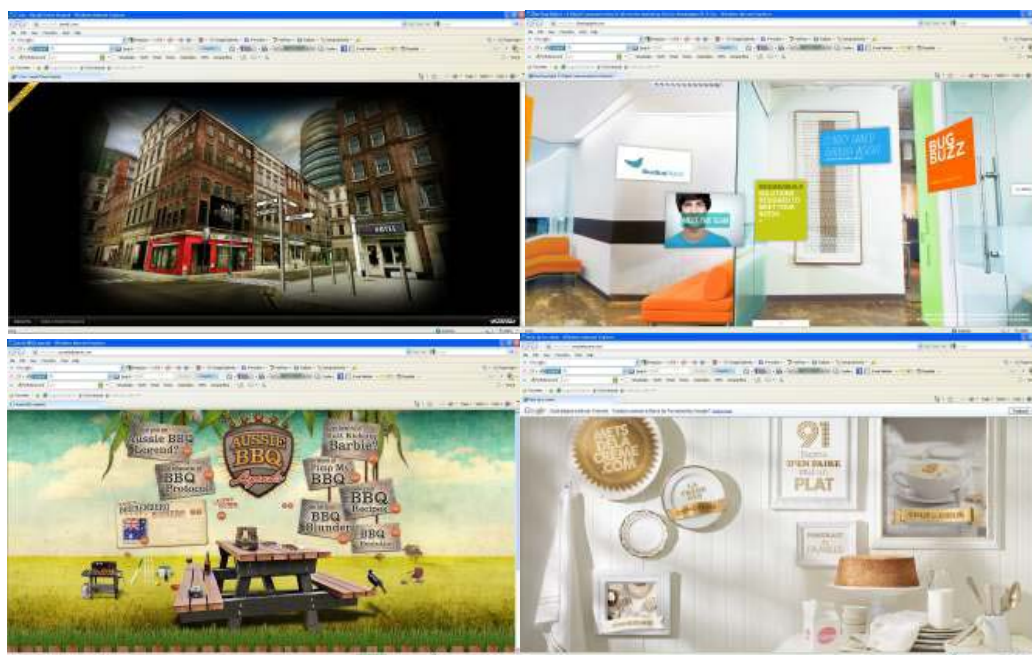


Figura 12 : Exemplos para ilustrar uma categoria

Novamente se confirmou a autonomia estética do projeto e reforçaram-se algumas questões relativas ao portal:

- sua prioridade para pessoas das classes D e E além de indivíduos sem familiarização com a internet (como idosos);
- a percepção do portal como um serviço com possibilidades plurais;

Esses dois aspectos colocaram em destaque na organização do portal a sua capacidade de sintetizar (volume e diversidade de conteúdos) e mediar (falta de familiaridade do público com o suporte e conteúdos).

Geração de Alternativas

Baseado nos conceitos destacados na amostragem da pesquisa, após vários estudos foi desenvolvido um protótipo que, utilizando a estrutura de faixas/canais pretendia adaptar essas opções ao projeto. Um primeiro layout dava conta apenas de utilizar as cores institucionais em uma escala de semitons.



Figura 13: Estudo de cores para Interface.

Definida essa estrutura da *Home* – e de sua lógica de funcionamento – , agregou-se à idéia das faixas uma função semântica para o projeto. Como é comum representar a cidade do Rio de Janeiro pelo seu relevo, optando sempre pelo Pão de açúcar ou o Corcovado – ao falar do estado teríamos que tomar cuidado com essa associação redutora, pois geraria uma metonímia com implicações incômodas, como pensar que o Estado se limita à sua capital.

O brasão do estado rompe com esse reducionismo ao representar como relevo símbolo o ‘Dedo de Deus’ acidente geográfico da cidade de Teresópolis. Essa representação no brasão do estado, na bandeira e na assinatura do Governo estimulou a equipe a pensar as faixas como uma cadeia montanhosa que trouxesse outros relevos do estado.



Figura 14: Ilustração do Dedo de Deus.

Partido adotado

O uso do relevo foi então o partido adotado. Buscando uma maior representatividade de outras áreas, minimizando a idéia de privilégio concedida usualmente a capital e se tornando, portanto, mas simpática a toda população que seria atingida pelo projeto.

Esse partido, além de dar um potencial de identificação maior à interface, traz para esse layout mais uma contribuição da área de estudos da narrativa, ao entender esse suporte antes de tudo como um suporte de leitura – para além de suas funções mais objetivas. Assim, a dimensão poética associada à função narrativa será uma preocupação permanente do desenvolvimento do portal e de sua humanização.

Conduziu-se então uma pesquisa dos relevos mais representativos do estado como um todo e desenvolveu-se uma ilustração em silhueta para cada um dos acidentes a serem registrados. No site, ao passar o cursor pelos relevos um *pop-up* revela o nome do acidente geográfico.

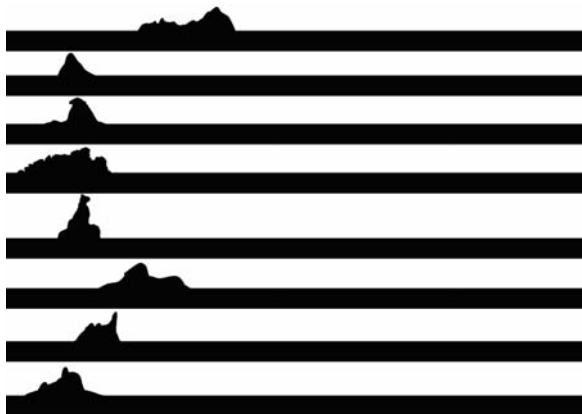


Figura 15: Estudo de acidentes geográficos do Estado

Desenvolvimento

Essa nova abordagem levou a uma resignificação do uso da cor, que agora, além de trazer as cores institucionais teria outra função narrativa: ajudar na ilustração desse estado/relevo. Assume-se uma intenção ilustrativa, figurativa – e, portanto, narrativa. Assim, várias fotos aéreas e de *skylines* ofereceram a escolha do alvorecer e de uma palheta típica utilizada nas aquarelas para o retrato do amanhecer que envolve um *degradé dos tons de amarelo ao azul*. A opção por essas cores, levou a vários estudos de palhetas possíveis.

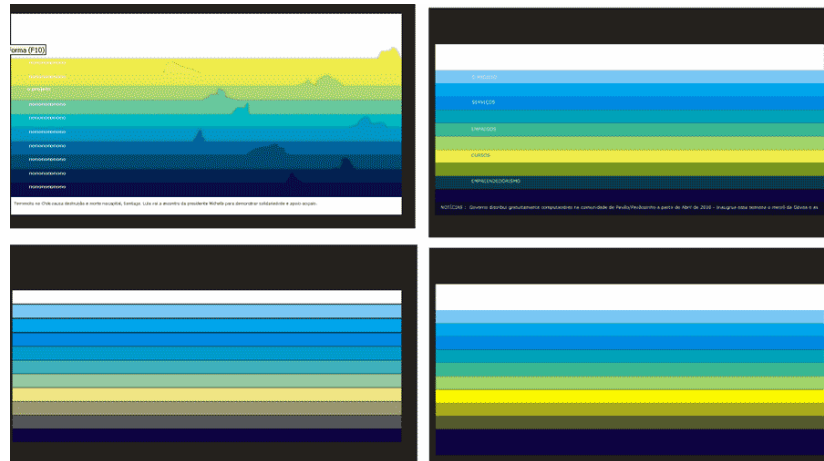


Figura 16: Alternativas de palhetas de cores.

O resultado final acabou por contemplar tanto a perspectiva figurativa (ilustração de um *skyline* que remeta – ainda que de forma estilizada – a uma vista real) como a associação com as cores das logos correlatas. Além do azul, essa palheta representava também os tons de verde (transições entre o azul e amarelo) e ocre (amarelos) que existem no brasão, mesmo que em uma escala menor (se comparada com o azul e branco).

Foi realizada a diagramação baseado nos conteúdos definidos no fluxograma inicial e seguindo as diversas adaptações durante o projeto. Essas adaptações incluem a aplicação do rodapé e cabeçalho do portal do Governo de Estado, assim como as logos das instituições parceiras (FAPERJ, FAETEC e CECIERJ).

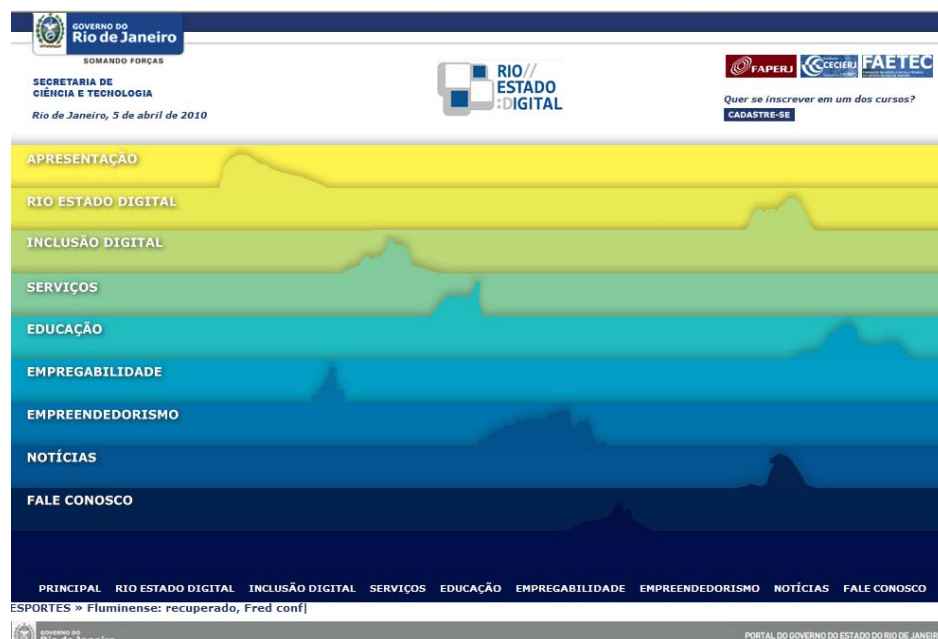


Figura 17 : Interface escolhida

Quanto à funcionalidade, o uso das faixas como aba serviu para não expor um excesso de informação – como as *homes* usuais – permitindo um acesso mais facilitado e sintético. No entanto, para não ter apenas o título dos setores, o que acarretaria em uma necessidade de visitar as páginas para se checar seus conteúdos, as faixas passam a funcionar como abas móveis de um fichário. Utilizamos uma metáfora comum em interfaces digitais, a menção ao ambiente material – especialmente a noção de fichas e arquivos – que nesse caso tinha uma justificativa adicional por conta do tipo de público. Assim, ao passar o cursor sobre a aba, ela se movimenta como uma ficha em um ficheiro, as demais se afastam de forma a expor um resumo de seu conteúdo e, em alguns casos, um link para uma explicação detalhada no formato de tutorial (vídeo/animação).



Figura 18 : Simulação da abertura de uma aba com a retração parcial das demais.

Esse formato permite além da metáfora material, uma mediação. Os conteúdos são pré-apresentados em uma linguagem acessível e resumidos, funcionando como um intermédio entre o título do setor e o conteúdo propriamente dito.

O texto da aba convida o usuário a clicar para acessar o conteúdo, aumentando a relação explicativa da interface com o usuário.

Para dentro dos setores foram elaborados *templates* que utilizam os elementos gráficos apresentados no item 'identidade visual' e que permitissem uma aplicação em conteúdos muito diversificados, com plataformas complexas e diferenciadas (*Moodle, Publique, HTML*). Esses *templates* eram compartilhados entre as diversas equipes com os arquivos necessários e manuais como ilustrados abaixo.

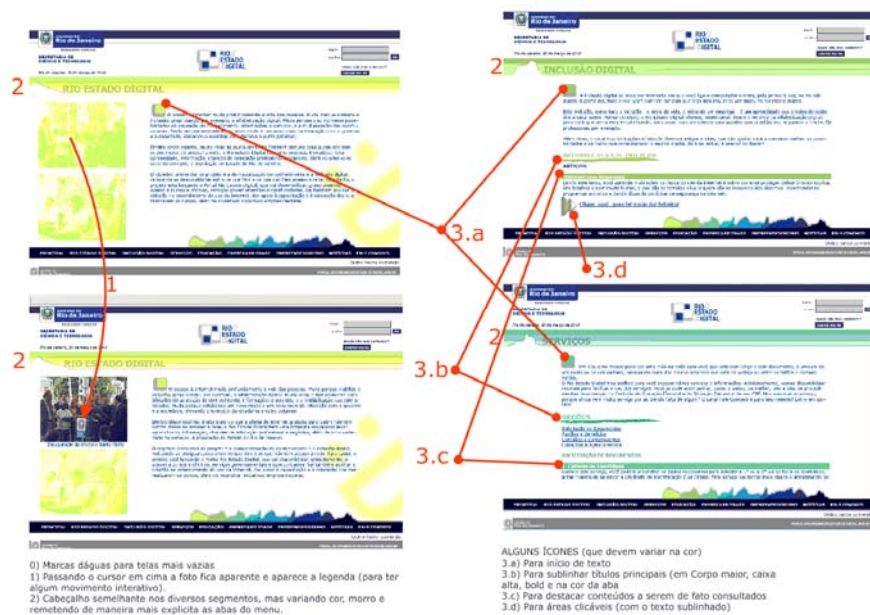


Figura 19: Manuais dos *Templates* para as páginas internas

Seguindo esses *templates*, as diagramações internas puderam ser feitas obedecendo à identidade visual do projeto como um todo, apesar das diferenças de conteúdos (cursos à distância, notícias, serviços de *e-gov* etc.).



Figura 20 : Telas secundárias

3. Tutoriais

Com objetivo de aumentar o acesso à rede, além do acesso à tecnologia em si e da definição de uma interface amigável ao perfil de público não familiarizado com o suporte, estava programado para o lançamento do portal o desenvolvimento de conteúdos tutoriais em diferentes níveis:

- Explicações sobre o Projeto;
- Auxílio para o uso do portal e de seus serviços;
- Tutoriais para o uso dos serviços de *e-gov*;
- Cursos técnicos e de formação geral à distância (Faetec e Cecierj);

Os cursos técnicos e de formação foram disponibilizados dentro das abas com seus instrumentos próprios de ensino à distância. Já os três primeiros tutoriais, receberam um

tratamento diferenciado e totalmente integrado à filosofia do portal. Com uma metodologia centrada na área dos estudos da narrativa, esses tutoriais foram organizados para serem veiculados através de uma personagem.

De início pensou-se em usar personagens animados – recurso utilizado mais usualmente em tutoriais. No entanto, voltamos à descrição do público-alvo e avaliamos que seria melhor voltar às analogias com mídias mais familiares, nos valendo das linguagens mais acessíveis ao público prioritário.

Como avaliação final, fica a constatação mais importante para a concepção dos tutoriais: independente da idade ou classe social, esse indivíduo não familiarizado com a rede geralmente tem uma referência calcada em uma mídia de massa, e invariavelmente a televisão.

Como historicamente o acesso a novas mídias geralmente se vale da experiência com suportes anteriores já difundidos e muito embora a navegação na WEB já tenha desenvolvido recursos próprios de comunicação, os veículos audiovisuais lineares (televisão e cinema) foram usados como referência para esse público – uma espécie de linguagem de apoio, um recurso de transição.

Ao se pensar nesse público, também ficou claro que não tinham como consumo mais significativo a linguagem da animação, mas sim a linguagem do *live action* – o que representou uma adoção dessa linguagem (mesmo que associada a recursos de animação). Além disso, o uso do vídeo foi possibilitado também por um contexto tecnológico onde já são possíveis soluções para a veiculação desse tipo de arquivo em banda larga.

Feita a escolha técnica, começou o estudo da personagem que iria protagonizar os conteúdos. Pensou-se em vários personagens com diferentes perfis, mas ao final, uma experiência prévia da equipe com comunidades carentes, remeteu a uma personagem que nas comunidades realiza a ponte entre conteúdos mais complexos e a população em geral, que dialoga diretamente com crianças e jovens, mas que também possui relações com os mais velhos e está no imaginário social como alguém confiável, acessível e empático : a professora. Através de estudos de personagem foi formulado um perfil dessa personagem e feito um processo de seleção de atrizes que pudessem interpretar o papel nos vídeos. Foi escolhida a atriz Thalita Carauto.

A personagem foi denominada de Linete por conta da associação do nome com a sonoridade ‘net’ ligada à rede. Visagismo e figurino foram estudados para compor a personagem em sintonia com o universo retratado – de forma abrangente – e, ao mesmo tempo, em diálogo com a Identidade Visual e o Web Design do portal.

Definida a linguagem do vídeo, a animação conduziu-se em paralelo como suporte ao roteiro dando indicações visuais de uso e localização das informações descritas no vídeo. Essa opção permitiu que o vídeo (arquivo mais pesado) ocupasse uma área menor, mas que tivesse o usuário uma noção de imagem em movimento em tela cheia.

O trabalho da atriz teve direção cênica, ensaios de interpretação e laboratório de construção ficcional, usando como desafio a criação de um universo narrativo.

Para adaptar essa linguagem ao suporte da internet, os vídeos mais longos foram produzidos de forma a poderem ser consumidos por capítulos, adicionando ao conteúdo linear uma opção de consulta interativa (como nos menus de DVD) – assim diferentes níveis de conhecimento poderiam ser contemplados gerando também diferentes tipos de consumo (com mais ou menos interatividade).

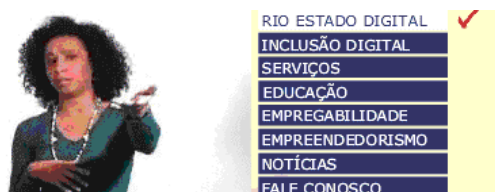


Figura 21 : Imagem da atriz Thalita Carauto caracterizada como Linete e um exemplo de botões para consulta interativa do conteúdo do tutorial.

A equipe de comunicação e a coordenação do projeto definiram junto ao cliente os conteúdos que deveriam ser abordados nesses tutoriais e já organizaram um primeiro texto já em formato passível de ser adaptado à linguagem da personagem. Em seguida, esse conteúdo bruto foi transformado pela equipe dedicada aos estudos narrativos em roteiro, com inserção de rubricas do gestual, *gags* cômicas e comentários mais factuais (aproximando do cotidiano). O roteiro foi desenvolvido como para uma gravação de peças ficcionais – visando a criação de uma personagem, memorização e intenções dramáticas.

A seguir colocaremos parte do que definimos como ‘*storyboard*’ da animação, com indicações que acompanharam a fala da personagem Linete. Isso se fez necessário, pois no campo da animação o profissional que define as cenas, a partir do roteiro, nem sempre é o mesmo que irá executá-la. Assim, o *storyboard* torna-se uma ferramenta indispensável para a comunicação. O *storyboard* aqui então assume a tarefa, além de planejar os eventos narrativos, de comunicar a esse profissional os principais quadros da animação.

Tutorial de Abertura

A primeira animação, tinha o intuito de apresentar o Projeto ao usuário que acessa o portal pela primeira vez. Logo depois haverá um tutorial voltado para a descrição do site - ambos os tutoriais tem praticamente o mesmo formado, uma espécie de camada semi-transparente sobre o site, onde serão destacados os elementos apresentados, de acordo com o vídeo.

Inicia-se, portanto, com a apresentação do projeto do qual o portal faz parte, que é levar internet gratuita a diversas comunidades e regiões do Estado do Rio de Janeiro. Pode-se ver a seguir a diagramação do vídeo dentro da página com a camada de transparência sobre a *home*.

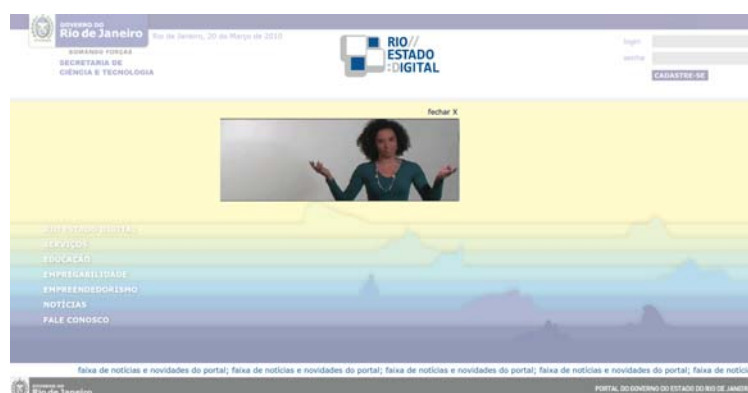


Figura 22 : Camada com destaque para a Marca do portal Rio Estado Digital e a área de vídeo.

O mapa do Estado do Rio de Janeiro é apresentado em uma animação com halos concêntricos, ilustrando o momento do vídeo onde a personagem comenta que o projeto tem âmbito estadual.



Figura 23: Mapa do estado do Rio de Janeiro, ilustrando o âmbito do projeto

Em seguida destaca-se o menu do portal, onde o usuário poderá encontrar todas as informações e serviços oferecidos pelo mesmo.



Figura 24: Menu do portal em destaque

Com intenção de ilustrar a quantidade de informação contida no portal e dos serviços oferecidos, algumas telas do site aparecem diante da *home*, vindas das abas do menu. Como neste momento a necessidade é de apresentar o ambiente como um todo, a camada que velava parcialmente a *home* é retirada e o usuário pode ter uma visão ampla e completa de sua identidade visual.

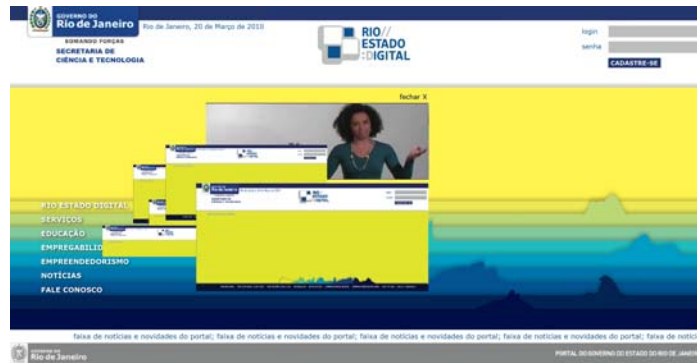


Figura 25: Retirada da camada e apresentação das telas para ilustrar os conteúdos presentes no portal

Assim que se finaliza a animação de apresentação, revela-se o portal por inteiro e o expõe à utilização por parte dos usuários. Mas durante todo o processo o usuário pode interromper esse tutorial/abertura clicando no botão ‘fechar’ sobre o vídeo. O usuário também pode re-acessar o vídeo a partir da aba ‘Apresentação’.

Tutorial do PORTAL

A segunda animação teve por objetivo apresentar com mais detalhes os serviços e informações oferecidos pelo portal. Funcionando como um passo a passo, a animação mostra como o conteúdo no portal é organizado.

Novamente a animação vai apresentar-se como uma camada sobre o portal, onde as informações citadas pela personagem Linete serão destacadas. Para facilitar a navegação pelas informações, o vídeo foi dividido em ‘capítulos’, e ao lado direito do vídeo projetou-se um menu para acesso direto ao item de interesse específico. Sendo assim, a animação poderá ser de forma linear, caso não haja interrupção por parte do usuário, ou uma navegação mais interativa, se o usuário clicar nesse menu. Vale destacar ainda que todas essas possibilidades de navegação são explicadas durante a própria animação.



Figura 26: Destaque para o menu a direita do vídeo.

A primeira parte do vídeo vai demonstrar como o portal foi desenvolvido, de maneira que o usuário possa ter uma visão clara e ampla de todo o ambiente, e ao mesmo tempo saber o que encontrará dentro de cada aba oferecida.

Em seguida, inicia-se a apresentação de cada aba e seu respectivo conteúdo. Ao lado, a sinalização no menu demonstra ao usuário o trecho do vídeo o qual está sendo reproduzido.

Assim, vale lembrar, o usuário pode escolher se avança para o trecho seguinte, se retorna para o trecho anterior ou ainda se procura outro trecho assistindo à animação de acordo com seu interesse.



Figura 27: Destaque para as abas e para uma aba específica

Tutorial de Serviços

Nesse último tutorial, o vídeo é consumido dentro da tela secundária, e tendo intencionalmente uma área menor de animação (apenas no limite da área de vídeo). Esse formato funcionou como um formato intermediário entre os anteriores (com animação em tela cheia) e o descrito adiante (utilizando apenas arquivos PDFs).

Aqui vemos alguns *frames* desse vídeo, que também trazem dicas bastante básicas de navegação, como o uso da barra de rolagem, simulada por uma animação onde a atriz interage com o objeto. Ou a indicação dos diversos ícones e botões presentes na tela e que tem funções diferenciadas nesse canal (Serviço).



Figura 28: Indicação de funções básicas

Aspectos complexos do uso do computador, como o consumo de informações em dois softwares diferentes são ilustrados nesse vídeo por serem úteis ao conteúdo do canal. O canal tem links para sites de *e-gov*, mas tem também tutoriais em PDF para o uso desses sites. O ideal é acompanhar as telas do site com o tutorial em PDF simultaneamente – por isso a importância dessas instruções aqui.

Novamente animações em computação gráficas foram associadas à interpretação da atriz na captura. A associação foi planejada de forma a gerar uma simulação material (arrastar) para a função que será exercida digitalmente.



Figura 29: Simulação de consulta simultânea de duas telas (animação inserida em pós edição sobre o vídeo).

Além dos tutoriais em vídeo e animação, foram gerados tutoriais em formato PDF, ou seja texto e imagem estáticos. No entanto, ainda se mantém nesse material o nexu com a personagem e sua função narrativa no portal, utilizando para tanto a linguagem dos quadrinhos (imagens com texto em balões) permitindo a idéia de personagem e conteúdo híbrido nesse tipo de veículo. Esse outro formato de tutorial permite uma capilarização maior do conteúdo em um formato mais ágil quanto à produção e disponibilização.



Figura 30: Tutoriais em PDF utilizando também a personagem

4. Considerações finais

Disponibilizado no ar no dia 29/03/2010 – como programado – o portal já repercute e pode ser aferido o seu potencial pelo grande número de acessos às páginas internas de cursos e serviços. E embora a validação pelo uso apenas comece a ser documentada, a principal contribuição desse projeto, nesse momento, foi para o âmbito da metodologia, consolidando o vínculo de áreas do estudo da narrativa para o design de sites na *internet*. Teatro, vídeo, animação, quadrinhos se unem em uma proposta híbrida onde as linguagens plurais não são obstáculos, mas sim potencialidades e são harmonizadas pelo referencial comum da Narratologia.

Bibliografia

REIS, Carlos e LOPES, Ana C. M. **Dicionário de Teoria da Narrativa**. São Paulo, Ed. Ática, 1989.