



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
GRADUAÇÃO EM DESIGN

IGOR FONSÊCA DE ARAÚJO ALMEIDA

EU SOU A CIA DA MATA

Desenvolvimento de projeto piloto de vídeo para divulgação dos
grupos culturais do TBC Cabula

Salvador

2017

IGOR FONSÊCA DE ARAÚJO ALMEIDA

Memorial descritivo do Projeto Experimental de Design apresentado ao Curso de Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Souza

Coorientadora: Profa. Livia Fauze

Salvador

2017

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Maria Giseli e Júlio César, por serem meus maiores incentivadores e terem formado a pessoa que sou hoje. Todas as minhas conquistas também são suas.

Às minhas irmãs, Juliana e Giovanna, pela convivência em todos esses anos e apoio nas minhas decisões.

À Escola de Belas Artes da UFBA, pelo ambiente, conhecimento e por ter me proporcionado laços que levarei para a vida.

Ao meu orientador, professor Paulo Souza, por ter me ajudado a conduzir esse trabalho e compartilhado sua experiência comigo.

À minha co-orientadora, professora Livia Fauaze, por ter aberto meus olhos e me incentivado nos momentos difíceis.

À Francisca de Paula, por todo apoio e contribuições para o desenvolvimento desse trabalho.

Ao Cia da Mata, pela disposição e por ter abraçado a ideia desde o início.

Aos professores da Escola de Belas Artes, por compartilharem seu conhecimento e me fazerem acreditar que escolhi o curso certo.

Aos colegas de turma, por todas as conversas no pátio, caminhadas entre aulas e por terem me ajudado a vivenciar o ambiente universitário.

Aos amigos Charles Ribeiro, José Elias, Lucas Medeiros, Matheus Chastinet e Rafael Malheiros, pelos inúmeros momentos compartilhados.

À Editora Universitária da UFBA, pela compreensão em todas as minhas ausências e mudanças de horário para completar esse projeto.

À todos vocês, sou muito grato!

RESUMO

O projeto *Eu sou a Cia da Mata* busca, através do trabalho colaborativo, criar um projeto piloto de vídeo e um guia de produção audiovisual para auxiliar os grupos culturais beneficiados pelas atividades do projeto Turismo de Base Comunitária do Cabula e entorno. O Cia da Mata foi o grupo parceiro nesse trabalho e através das etapas do *design thinking* - imersão, análise e síntese, ideação e prototipação - procurou-se identificar suas necessidades de divulgação e desenvolver em conjunto um material para ajudá-los na criação de vídeos futuros.

Palavras-chave: Trabalho colaborativo. Design thinking. Audiovisual. Turismo de base comunitária. Turismo. Identidade cultural. Cia da Mata.

ABSTRACT

The project *I am Cia da Mata* aims, through collaborative work, to create a video pilot project and audiovisual production guide that assists the cultural groups part of the project Community Based Tourism of Cabula and their surroundings. The Cia da Mata was the partner group in this work, and using the design thinking steps - inspiration, analysis and synthesis, ideation and implementation - it aimed to identify their divulgation needs and develop together material that will aid in creating future videos.

Keywords: Collaborative work. Design thinking. Audiovisual. Community based tourism. Tourism. Cultural identity. Cia da Mata.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
1.1.	Justificativa	8
1.2.	Objetivos	9
1.3.	Metodologia	9
1.3.1.	<i>Design thinking</i>	10
1.3.2.	<i>Project Model Canvas</i>	12
1.3.3.	Canvas de Proposta de Valor	15
2	PROBLEMATIZAÇÃO	17
2.1.	O Turismo de Base Comunitária no Cabula e entorno	17
2.2.	A Cia da Mata	18
3	CONCEPÇÃO DO PROJETO	19
3.1.	Imersão	19
3.1.1.	Aproximação da companhia Cia da Mata	20
3.1.2.	Canvas de Proposta de Valor	20
3.2.	Análise e síntese	22
3.2.1.	Categorização do Canvas da Proposta de Valor	22
3.3.	Ideação	22
3.3.1.	<i>Brainstorming</i>	23
3.3.2.	Identificação de mídias para veiculação	23
3.3.3.	Desenvolvimento de alternativas de roteiro e conteúdo para manual	26
3.3.4.	Validação	27
3.3.5.	Planejamento e pré-produção	28
3.4.	Prototipação	30

3.4.1.	Requisitos e restrições projetuais	31
3.4.2.	O vídeo	31
3.4.3.	O guia	37
3.4.4.	Pós-produção e exibição	42
3.5.	Ficha técnica dos recursos utilizados para a produção dos vídeos	45
3.6.	Apresentação da proposta.....	45
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS E AÇÕES POSTERIORES	45
5	REFERÊNCIAS	48
6	APÊNDICES	50

1 INTRODUÇÃO

Este Projeto Experimental de Design procura dialogar com as ações do Turismo de Base Comunitária no Cabula (TBC Cabula) e entorno. Nele será tratado a problematização, estruturação e desenvolvimento de um projeto piloto de vídeo e um guia de produção audiovisual para auxiliar na divulgação dos grupos culturais presentes nos bairros contemplados pelo TBC Cabula, utilizando, como objeto de estudo e colaborador no desenvolvimento do projeto, o grupo Cia da Mata.

A elaboração desse projeto e o foco nas ações do Turismo de Base Comunitária buscam colaborar para uma representação de áreas da cidade de Salvador que não recebem o devido cuidado e atenção. Além de contribuir para a autonomia desses grupos culturais, disponibilizando todo o direcionamento necessário para que possam gerar conteúdos futuros em vídeo.

Esse projeto será conduzido ao longo de toda sua trajetória, desde sua concepção até suas ações finais, por meio do trabalho colaborativo entre mim e os integrantes da companhia Cia da Mata. Dessa forma suas demandas e diretrizes surgirão a partir da vivência dos dançarinos.

O registro das primeiras ações que antecederam o Turismo de Base Comunitária, como é conhecido atualmente, vem de áreas rurais na década de 1980 e leva o termo Turismo Rural Comunitário (TRC), como apresenta Maldonado (2009). Porém, já nessa época, apresentava características importantes que ainda seguem sendo sinônimo de Turismo de Base Comunitária, onde os viajantes buscam um contato mais próximo com os hábitos da comunidade que estão visitando.

O TRC responde a um segmento do mercado especializado (nicho) ao dirigir-se a pequenos grupos de viajantes em busca de experiências pessoais originais e enriquecedoras, combinando vivências culturais autênticas, desfrutando de cenários naturais e de uma remuneração adequada do trabalho comunitário. (MALDONADO, 2009, p. 26)

Colocando a comunidade como agente ativo do próprio avanço, o TBC proporciona diversos benefícios, além do financeiro, ao local onde atua, como "autoestima da comunidade, preservação da história e da cultura local, integração social entre

moradores e conscientização política [...]". (VILAS BÔAS; SILVA, 2013, p. 97) É importante pontuar também que suas ações não correspondem à única fonte de renda dos que realizam as atividades do TBC na comunidade, é apenas um complemento na receita da população local.

O projeto utilizará como método para seu desenvolvimento as diretrizes do *design thinking*, que possibilita a criação colaborativa ao longo dos processos de desenvolvimento do projeto, além de outras ferramentas auxiliares como o *Project Model Canvas* e o Canvas de Proposta de Valor.

1.1. Justificativa

O Turismo de Base Comunitária no Cabula e entorno possui atualmente um portal¹ que reúne informações gerais sobre suas comunidades, alimentado de maneira colaborativa, e é carente de conteúdos que contemplem a grande quantidade de grupos culturais presentes nos bairros contemplados pelo TBC.

Tomando como base essa informação, e percebendo a necessidade de material de divulgação para esses grupos, confirmada em entrevista com Francisca de Paula, professora doutora da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), coordenadora do TBC Cabula, o modelo de divulgação em audiovisual proposto nesse projeto procura contribuir como uma ferramenta a ser utilizada pelas pessoas beneficiadas com as ações do Turismo de Base Comunitária na produção de conteúdo para abastecimento do portal e principalmente colaborar para a autonomia dos grupos no que diz respeito à geração de materiais audiovisuais de divulgação.

Outro aspecto que motivou o desenvolvimento do trabalho abordado nesse memorial foi a pouca disponibilização de conteúdo que contemple espaços não turísticos de Salvador de forma mais condizente com a realidade da cidade. A imagem que se passa, de espaços periféricos e/ou que ocupam o subúrbio geralmente é deturpada e acaba criando uma conotação negativa quando se pensa nessas áreas. Além de contribuir para o fortalecimento e valorização de sua imagem.

¹ Disponível em: <<http://tbccabula.com.br>>. Acesso em 6 jun 2017.

Por fim, foi levado também em consideração a aproximação pessoal pelo campo do audiovisual, sendo um caminho através do qual criei interesse ao longo da minha graduação, e também por acreditar ser importante dar um retorno à minha cidade após todas as experiências que a universidade me proporcionou.

1.2. Objetivos

O desenvolvimento desse trabalho será pautado nos objetivos a seguir.

Objetivo geral

Desenvolver um projeto piloto de vídeo para divulgação dos grupos culturais presentes nas comunidades que compõem o Turismo de Base Comunitária do Cabula e entorno, com o intuito de valorizar e fortalecer sua imagem e colaborar com a autonomia em suas ações.

Objetivos específicos

- Criar aproximação com o grupo cultural escolhido para coleta de dados;
- Elaborar um Canvas de Proposta de Valor junto ao grupo;
- Realizar encontros periódicos com o Cia da Mata para discussão de possíveis modelos;
- Gerar alternativas para o formato do vídeo;
- Desenvolver um *teaser* para teste do projeto piloto e apresentação ao grupo;
- Criar uma cartilha digital com indicações de como elaborar um vídeo de divulgação.

1.3. Metodologia

Nessa seção serão abordadas as questões pertinentes ao desenvolvimento do projeto *Eu sou a Cia da Mata* e quais ferramentas foram utilizadas ao longo do processo para que ele fosse desenvolvido.

1.3.1. *Design thinking*

Percebendo o designer como um agente que busca compreender problemas vivenciados na vida das pessoas em diferentes aspectos, como trabalho, lazer e relacionamento, e gerar soluções para eles, Vianna e colaboradores (2012) define o *design thinking* como uma prática que se utiliza de diferentes ângulos e perspectivas para etapas de mapeamento com o intuito de gerar resultados mais assertivos quando se trata da solução de problemas e identificação de dificuldades reais presentes na vida das pessoas.

Partindo do pressuposto de que a abordagem do problema deve ser feita sobre diferentes ângulos, Vianna e colaboradores (2012) acredita que a atuação do designer, para que esse objetivo seja alcançado, deve acontecer em um ambiente colaborativo e multidisciplinar. Devido às diferentes visões que um grupo heterogêneo oferece, tal abordagem aumenta as chances de se construir soluções mais assertivas.

Como ilustrado na Figura 1, o cerne do *design thinking* não possui uma lógica de construção linear. Diferentes projetos podem apresentar fluxos distintos no seu desenvolvimento e possuírem etapas que se repetem ao longo do processo, permeando o projeto desde seu início até sua finalização ou sendo utilizadas apenas em algum momento específico. Essa característica possibilita que o designer esteja aberto a novos *insights* ao longo de todo o processo, sempre sujeito a novas alternativas e experimentando novos caminhos, como aborda Vianna e colaboradores (2012).

oportunidades que emergem do entendimento de suas experiências frente ao tema trabalhado." (Vianna et al., 2012, p. 16) Como nessa fase é possível que seja gerado um volume de informação grande, o momento de Análise e Síntese é reservado para que esse conteúdo seja organizado e facilite a identificação de oportunidades e desafios a serem vencidos.

Como dito anteriormente, o *design thinking* possui uma estrutura de desenvolvimento fluida e não linear, e um dos exemplos é o momento de Análise e Síntese, que pode fazer parte de duas etapas durante o processo - Imersão e Ideação.

É durante a Ideação que ocorre a geração de ideias através de atividades colaborativas utilizando ferramentas que a Análise e Síntese entregará. Utilizando as necessidades humanas e viabilidade para o projeto como critérios, uma ideia é escolhida e prossegue para a etapa de Prototipação, onde será desenvolvida a fim de ser validada e concretizada.

1.3.2. *Project Model Canvas*

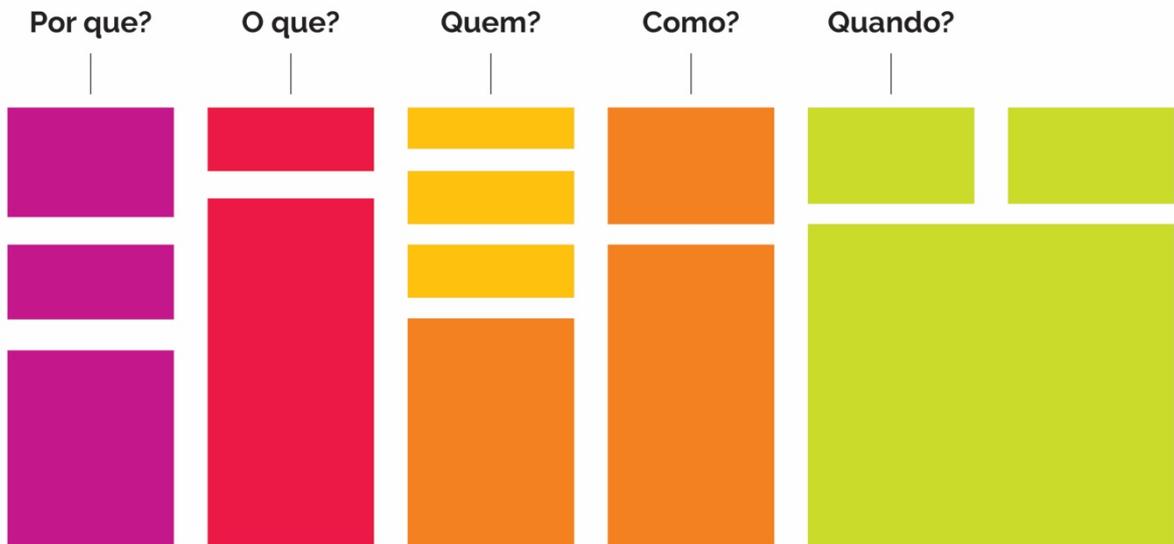
Para auxiliar na organização do projeto ao longo do seu desenvolvimento foi utilizado o *Project Model Canvas*. Ele consiste em uma ferramenta de gerenciamento desenvolvida pelo professor José Finocchio, porém a versão adotada para o produto desse memorial foi adaptada pelo professor Alessandro Faria.

Os tópicos do *Project Model Canvas* (PMC) podem ser agrupados em cinco quadrantes que auxiliam na organização do trabalho, sendo eles:

- Por que: seção reservada às motivações que levaram ao desenvolvimento do projeto. Nela estão presentes os tópicos de justificativa, objetivo e benefícios;
- O que: destinada ao detalhamento do produto que será gerado e seus requisitos projetuais;
- Quem: campo no qual as questões referentes à parcerias e recursos humanos são abordados, como parceiros/stakeholders e equipe;
- Como: onde são levantadas informações relacionadas à aplicação do projeto. Constituído pelos campos de premissas, restrições e entregas;

- Quando: etapa que reúne informações referentes a tempo e orçamento.

Figura 2 - Representação dos quadrantes



Fonte: elaborada pelo autor com base no *Project Model Canvas* (2017).

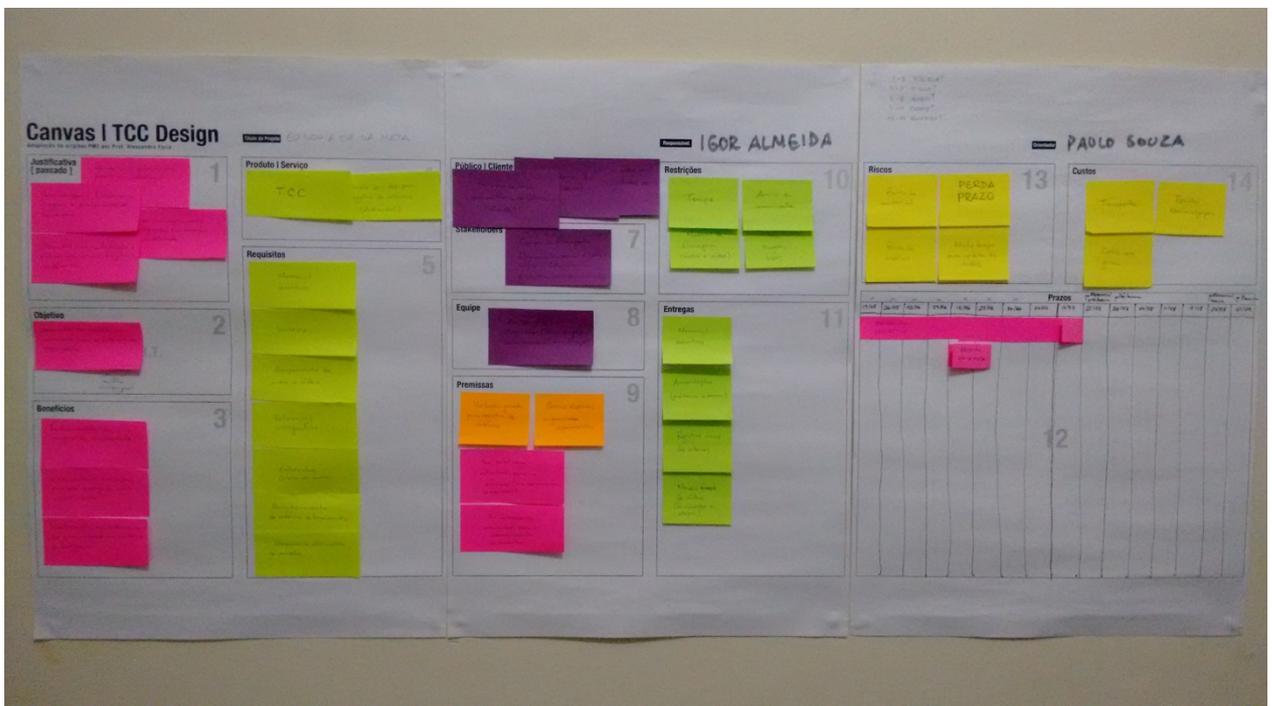
Pensada para ser uma ferramenta através da qual suas informações possam ser atualizadas, remanejadas e substituídas com facilidade, os campos descritos acima resultam em uma folha de papel de dimensão 90 x 45 cm onde todo seu conteúdo é organizado através de *post its*. Dessa forma essa ferramenta permite que se tenha uma perspectiva mais ampla ao decorrer do projeto e colabora na visualização de diversas questões.

Dentro dos cinco grandes campos mencionados, o *Project Model Canvas* possui algumas divisões internas que ajudam na visualização do projeto. Elas são apresentadas como:

1. Justificativa: motivações, problemas identificados sobre o projeto e necessidades não atendidas;
2. Objetivo: meta a ser alcançada ao final do tempo estipulado;
3. Benefícios: descrição do que será alcançado após a implementação do projeto;
4. Produto/Serviço: definição do produto final;
5. Requisitos: apresenta a qualidade que o produto/serviço deve apresentar e

- recursos que ele necessita no seu desenvolvimento;
6. Público/Cliente: espaço reservado para a delimitação do cliente e público alvo;
 7. Stakeholders: campo para ser preenchido com parceiros e apoiadores do projeto;
 8. Equipe: descrição dos componentes que fazem parte do núcleo do projeto;
 9. Premissas: suposições dadas como certas mas que não estão sob o controle do responsável do projeto;
 10. Restrições: todos os tipos de limitação que o projeto possui;
 11. Entregas: espaço a ser preenchido com o que será produzido de concreto ao fim do tempo estabelecido;
 12. Prazos: campo utilizado para auxiliar na visualização do tempo necessário para o desenvolvimento de cada entrega;
 13. Riscos: todos os eventos e acidentes que podem por em risco o andamento do projeto;
 14. Custos: seção destinada às características orçamentárias.

Figura 3 - Canvas preenchido



Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

1.3.3. Canvas de Proposta de Valor

Uma das ferramentas utilizadas para auxiliar na coleta de dados junto com a Cia da Mata, e compreender de maneira mais assertiva aspectos relacionados à realidade enfrentada pelo grupo, foi o Canvas de Proposta de Valor.

Utilizado nesse projeto uma adaptação feita pelo professor doutor Alessandro Faria, docente da Universidade Federal da Bahia (UFBA), o Canvas de Proposta de Valor (*Value Proposition Design*) foi elaborado por Alex Osterwalder, Yves Pigneur, Greg Bernarda e Alan Smith como uma ferramenta que busca mapear, de maneira visual, as reais necessidades do cliente, pensar em alternativas que sirvam para minimizar os problemas apresentados e elaborar ações que tenham uma maior eficácia por serem mais próximas da real necessidade exposta pelo cliente.

Essa ferramenta resulta em um diagrama que pode ser dividido em duas partes, correspondentes às questões de "O que" e "Para quem" do projeto. A primeira parte, à esquerda da página, trata sobre as informações relacionadas ao mapa de valor, e a segunda, do lado direito, se refere a questões pertinentes ao perfil do cliente. Quando o campo esquerdo consegue apresentar soluções que se alinham ao conteúdo do campo direito acontece o que se chama de "encaixe"

Você consegue o encaixe quando os clientes se entusiasmam com sua proposta de valor. Isso ocorre quando você contempla tarefas relevantes, alivia dores agudas e cria ganhos importantes para os clientes. (OSTERWALDER et al., 2014, p. 42)

Dentro das duas partes apresentadas acima, existem ainda divisões internas utilizadas para concentrar diferentes informações. Constituindo o quadro relacionado ao mapa de valor, do lado esquerdo, estão os campos marcados como 1º, 4º e 6º:

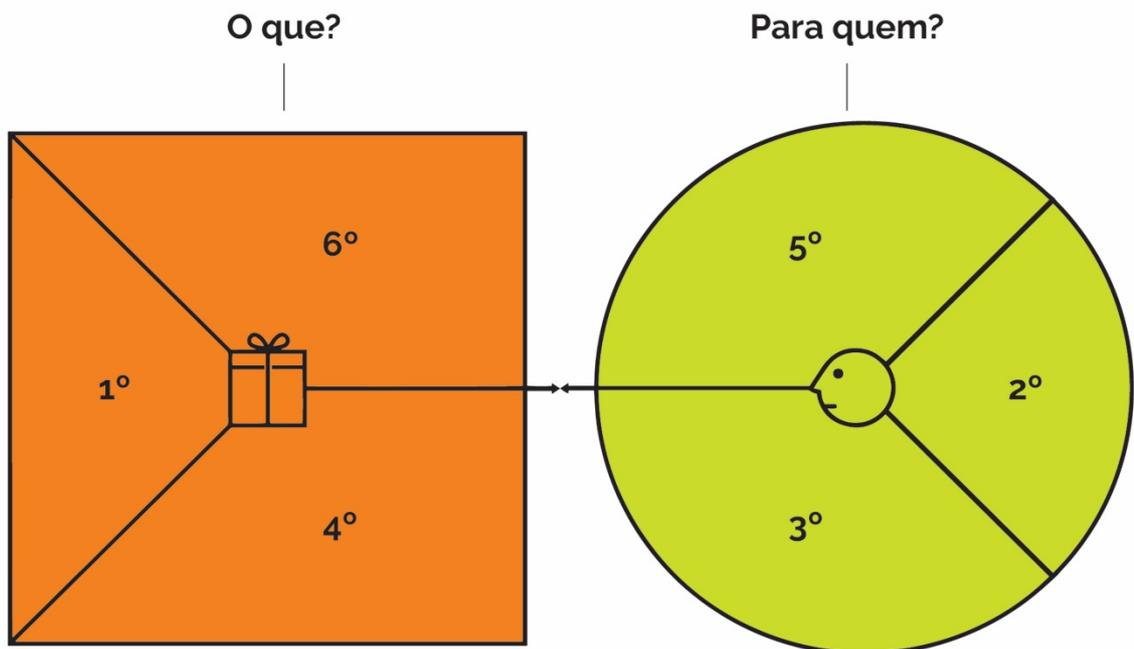
- 1º Produtos & serviços: é a lista de todos os produtos e serviços que estão sendo oferecidos para o cliente;
- 4º Aliviam as dores: está ligado diretamente ao campo de dores, indicadas pelo cliente. Descreve de que forma o que está sendo oferecido alivia, ou até elimina, as questões que irritam o cliente;

- 6º Criadores de ganho: também está ligado a um campo do lado do perfil do cliente, o de "ganhos". Ele é preenchido com informações que dizem respeito a como o produto/serviço pode gerar ganhos, esperados ou não, para o cliente;

Já do lado direito, reservado para o perfil do cliente, estão o 2º, 3º e 5º campo:

- 2º Benefícios e soluções: descreve quais benefícios e soluções são adquiridos com o que é oferecido;
- 3º Dores: são todos os obstáculos que impedem o cliente de realizar seu trabalho de forma satisfatória;
- 5º Ganhos: é reservado para descrever os ganhos adicionais inesperados.

Figura 4 - Representação dos quadrantes



Fonte: elaborada pelo autor com base no Canvas da Proposta de Valor (2017).

2 PROBLEMATIZAÇÃO

O desenvolvimento de um projeto parte de uma problematização que será resultado de uma reflexão do contexto em que ele está inserido. Abordaremos neste capítulo as questões que permeiam esse trabalho.

2.1. O Turismo de Base Comunitária no Cabula e entorno

Com suas primeiras movimentações surgindo em 2006, passando por levantamento de dados entre 2008 e 2010 e culminando na criação de uma equipe para elaboração do projeto, o Turismo de Base Comunitária na região do Cabula e entorno surgiu buscando apresentar roteiros alternativos aos comumente comercializados em Salvador e valorizar a identidade cultural das comunidades do Cabula e dos bairros ao seu redor,

Tendo em vista a diversidade cultural e ambiental existentes nessas comunidades urbanas, entendemos que ações com este fim favorecerão a diversificação da oferta turística de Salvador, e o desenvolvimento social e econômico daquelas localidades, não só por meio do turismo, mas da produção associada, cooperativismo e outras atividades que fortalecem as relações entre as pessoas e as comunidades. Outro aspecto a destacarmos é que o valor histórico-cultural da área em estudo ainda é pouco conhecido e ensinado nas escolas. (SILVA; SÁ, 2012, p. 9)

Beneficiados por essa iniciativa estão, em Salvador, os bairros de Arenoso, Arraial do Retiro, Beiru/Tancredo Neves, Cabula, Engomadeira, Estrada das Barreiras, Mata Escura, Narandiba-Doron, Pernambués, Resgate, Saboeiro, São Gonçalo, Saramandaia e Sussuarana.

As ações de turismo comunitário são realizadas tendo como principal foco a valorização do modo de viver da população local. Dessa forma as possibilidades de abordagem são inúmeras e variam de lugar para lugar, a depender da particularidade de cada um deles. Alguns exemplos de características que formam a identidade cultural de um espaço são histórias orais, manifestações e heranças culturais, culinária, história do bairro, arquitetura, aspectos naturais e tantas outras. É através de atividades como visitas guiadas, possibilidade de hospedagem em moradias do local, refeições, apresentação de manifestações culturais e outras, que

os moradores apresentam a comunidade e colaboram com sua divulgação e fortalecimento.

No caso particular dos bairros contemplados pelo TBC Cabula, diversos atrativos já foram apresentados como potenciais a serem oferecidos aos visitantes que se interessarem por esse tipo de turismo, como os apresentados:

[...] terreiros de candomblé e de umbanda; grupos de capoeira angola; bandas de pagode, hip hop, reggae; blocos de carnaval; ternos de reis; ligas esportivas; memoriais; museus; represas, fontes, rios, hortos, parques, matas, bosques, organizações da sociedade civil; artesãos e cooperativas diversas que podem oferecer seus produtos e serviços aos visitantes e para hotéis, restaurantes e espaços de eventos localizados em bairros turísticos de Salvador. (SILVA; SÁ, 2012, p. 21)

2.2. A Cia da Mata

Tendo sido criada em 2014, a Cia da Mata surgiu como um grupo para participação em concursos e competições culturais. O objetivo inicial não era que se estabelecesse uma companhia de dança, mas apenas formar um coletivo que pudesse se juntar para pleitear premiações. Porém, devido ao fato de estarem usufruindo de um espaço cedido para os ensaios do grupo, foi criado seu primeiro espetáculo *A beleza negra e seus atributos*, em contrapartida à disponibilização do teatro onde ensaiavam.

Surpreendidos por uma grande aceitação da comunidade da Mata Escura com essa apresentação, e terminando por responder a uma lacuna existente no bairro, enxergou-se na construção de um grupo de dança afro a possibilidade de valorizar e fortalecer a imagem e os costumes daquela localidade, bem como promover o conhecimento, aprendizado e educação através da dança. Além de ser uma forma de respeitar a ancestralidade do bairro e as ligações com a cultura africana presentes ali.

Hoje a Cia da Mata completa três anos de criação e atua como um grupo de dança afro formado em sua maioria por moradores do bairro da Mata Escura. Após seu

primeiro espetáculo, que deu origem à formação que a companhia carrega atualmente, ainda vieram outros como *Xirê*, *Da mata que viemos* e *Amarelo Ouro Mi Maió*. O mais recente, ainda em fase de construção, é o *Odùn Ità*, que reunirá coreografias importantes para o grupo e que contam sua trajetória até o momento onde ele se encontra atualmente.

3 CONCEPÇÃO DO PROJETO

Essa etapa é reservada para tratar das questões referentes ao desenvolvimento do projeto, desde as pesquisas iniciais e levantamento de dados, até a geração e validação de alternativas, além de aspectos relacionados ao *design thinking* como Imersão, Ideação e Prototipação.

3.1. Imersão

Como primeiro passo desse trabalho, a etapa de imersão foi realizada no ambiente do Turismo de Base Comunitária, ainda desconhecido, para que seus propósitos fossem entendidos e pudessem ser melhor abordados ao longo do processo. Essa etapa serviu também para a investigação e delimitação do problema, além de gerar informações importantes que contribuíram para a validação do projeto.

Por não haver um conhecimento mais aprofundado sobre o conceito de turismo comunitário, e não conhecer o projeto desenvolvido no Cabula e nas comunidades em seu entorno, essa etapa foi iniciada através de uma entrevista com a Prof^a Francisca de Paula, coordenadora e uma das idealizadoras do TBC Cabula, para entender melhor seu funcionamento e mapear de maneira mais assertiva os problemas encontrados ao decorrer do tempo.

Foi dessa maneira, através desse encontro, que a ideia inicial de criar uma representação em vídeo dos roteiros elaborados pelos moradores para visita das comunidades foi descartada, tendo em vista sua inconstância e o fato de que essas mesmas rotas não estão bem estabelecidas por não serem fonte principal de renda dos guias e outras pessoas envolvidas nesse trabalho.

Por outro lado, foi detectada a necessidade de divulgação dos grupos culturais que fazem parte das comunidades assistidas pelo programa de Turismo de Base Comunitária do Cabula e entorno. Percebeu-se as poucas ações feitas para apresentação dos grupos para a comunidade externa e a importância que esse tipo de visibilidade possui para iniciativas como essa.

3.1.1. Aproximação da companhia Cia da Mata

Foi através da coordenadora do TBC Cabula que se deu meu primeiro contato com a companhia de dança. As conversas foram iniciadas virtualmente com o coreógrafo e fundador do grupo, Cleverton Santos, para que um resumo do projeto fosse apresentado e se pudesse obter uma resposta positiva daquele que seria meu colaborador ao longo do processo.

Após o retorno esperado, o primeiro encontro presencial foi marcado durante um dos ensaios regulares realizados pela Cia da Mata. Nesse momento conheci outros integrantes do grupo, bem como oficializei o contato que já vinha sendo realizado de maneira virtual e conhecer, ainda que superficialmente, mais sobre a rotina e o local onde a Companhia atua. Foi também durante essa visita que a ideia do projeto foi apresentada de maneira mais sólida para os integrantes. Esse diálogo buscava estabelecer uma relação de proximidade com o grupo e perceber o funcionamento e organização adotados.

Os integrantes responderam de forma positiva, concordaram com o caráter colaborativo que a proposta possui e se puseram à disposição para contribuir quando necessário. Assim, foi definido um dia fixo, em um dos ensaios, para que encontros futuros pudessem ser realizados, facilitando a reunião das pessoas aproveitando o momento onde todas já estariam reunidas. Dessa forma que as reuniões foram sendo executadas e o conteúdo necessário foi sendo coletado.

3.1.2. Canvas de Proposta de Valor

Com o intuito de mapear de maneira mais assertiva as necessidades e dificuldades vivenciadas pelo Cia da Mata, o Canvas da Proposta de Valor foi preenchido junto

com o grupo. Por ter escolhido utilizar essa ferramenta após um dos ensaios que a companhia realizou, a quantidade de respostas foi bem abrangente devido à presença de boa parte dos integrantes que compõem o grupo atualmente.

Para que sua aplicação não ficasse monótona ou levasse um tempo maior do que o esperado, foi determinado para o preenchimento de cada seção do canvas o tempo de três minutos, totalizando 18 minutos para realizar a tarefa. Isso fez com que a concentração durante essa atividade não se perdesse e colaborou para a otimização do tempo. Após o término da tarefa o conteúdo gerado foi organizado e agrupado por tipos de informação, conforme é apresentado no item 3.2.1 deste memorial.

Aproveitando também o momento no qual boa parte do grupo estava reunido, optei por preencher junto com eles também o quadrante do canvas que trata sobre as questões reservadas ao mapa de valor, porém, ao invés de preenchê-las pensando no produto que seria entregue, ele foi preenchido com informações relacionadas à Cia da Mata e à atividade que eles desenvolvem dentro da comunidade. O resultado dessa experiência foi interessante pois permitiu que se visualizasse melhor as ações que o grupo assume para driblar as dificuldades e dores enfrentadas.

Figura 5 - Canvas da Proposta de Valor preenchido com o grupo



Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

3.2. Análise e síntese

Após a etapa inicial de Imersão e levantamento de dados, esse momento destinado à análise e síntese do conteúdo reunido serviu para organizar as informações coletadas até então e foi importante, pois, o volume de conteúdo liberado na etapa de Imersão foi muito denso.

3.2.1. Categorização do Canvas da Proposta de Valor

Depois de preencher todo o canvas da Proposta de Valor com os integrantes da Cia da Mata, as informações resultantes dessa dinâmica foram agrupadas e organizadas por áreas em comum. Isso facilitou a identificação do conteúdo produzido e a visualização de grupos específicos, como mostra a Figura 6.

Figura 6 - Categorização do canvas de Proposta de Valor



Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

3.3. Ideação

Tendo em mãos os dados coletados na etapa anterior, parti para a fase de Imersão, onde os encontros com os integrantes do grupo passaram a ser direcionados para a construção colaborativa de ideias que buscassem solucionar o problema de divulgação apontado por eles e gerasse um modelo do que um material para auxiliar

a produção de conteúdo audiovisual deveria apresentar.

As ações nessa fase começaram a identificar em quais meios o vídeo e o manual iriam transitar, moldar sua estrutura, validar os pontos levantados e apontar quais seriam os esforços necessários para viabilizar sua criação.

3.3.1. *Brainstorming*

A primeira atividade dessa etapa foi um *Brainstorming* realizado com alguns dançarinos do grupo. Como Vianna e outros (2012, p. 101) apresenta

[...] é uma técnica para estimular a geração de um grande número de ideias em um curto espaço de tempo. Geralmente realizado em grupo, é um processo criativo conduzido por um moderador, responsável por deixar os participantes à vontade e estimular a criatividade sem deixar que o grupo perca o foco.

Ele serviu para auxiliar na percepção que se tem do meio no qual os dançarinos estão inseridos, buscando contribuir para a imagem que seria passada através do vídeo desenvolvido com a companhia.

Figura 7 - Palavras utilizadas no processo de *Brainstorming*



Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

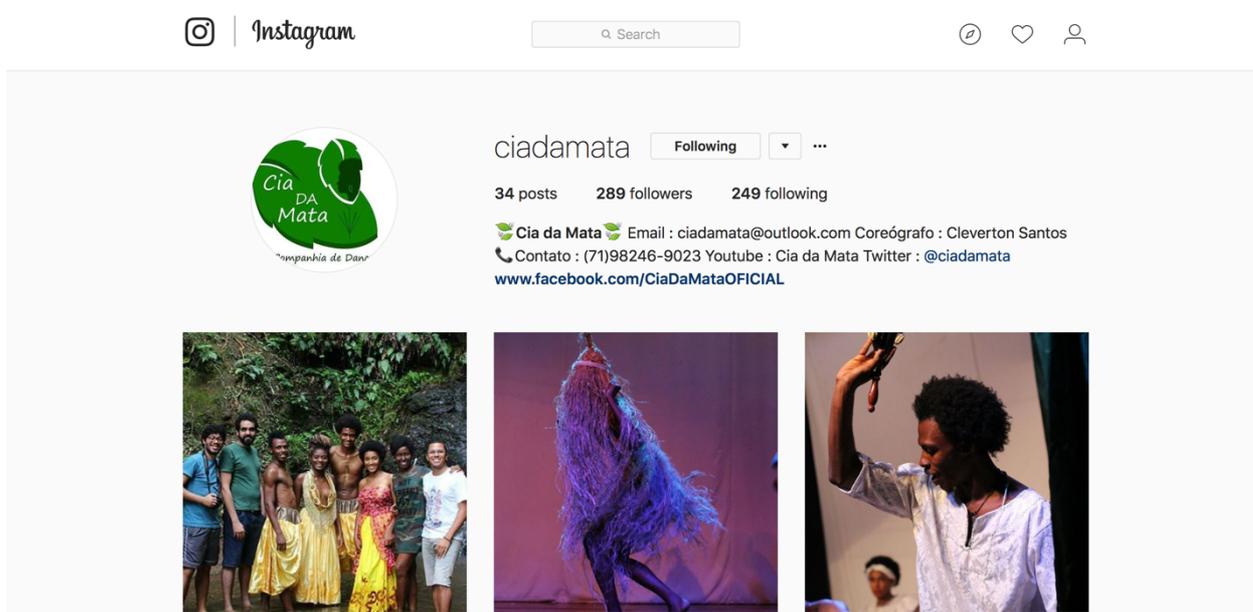
3.3.2. Identificação de mídias para veiculação

A identificação dos canais onde os produtos estarão disponíveis (vídeo e manual) é importante para saber quais serão suas particularidades e como as características de cada plataforma podem ser exploradas. A Cia da Mata já possui alguns canais de contato com o público e existe uma pessoa dentro da companhia responsável pela atualização desse conteúdo e administração das páginas, o que facilita o trabalho de divulgação das atividades realizadas por eles.

Esse tipo de contato tem uma grande importância para iniciativas como as da Cia da

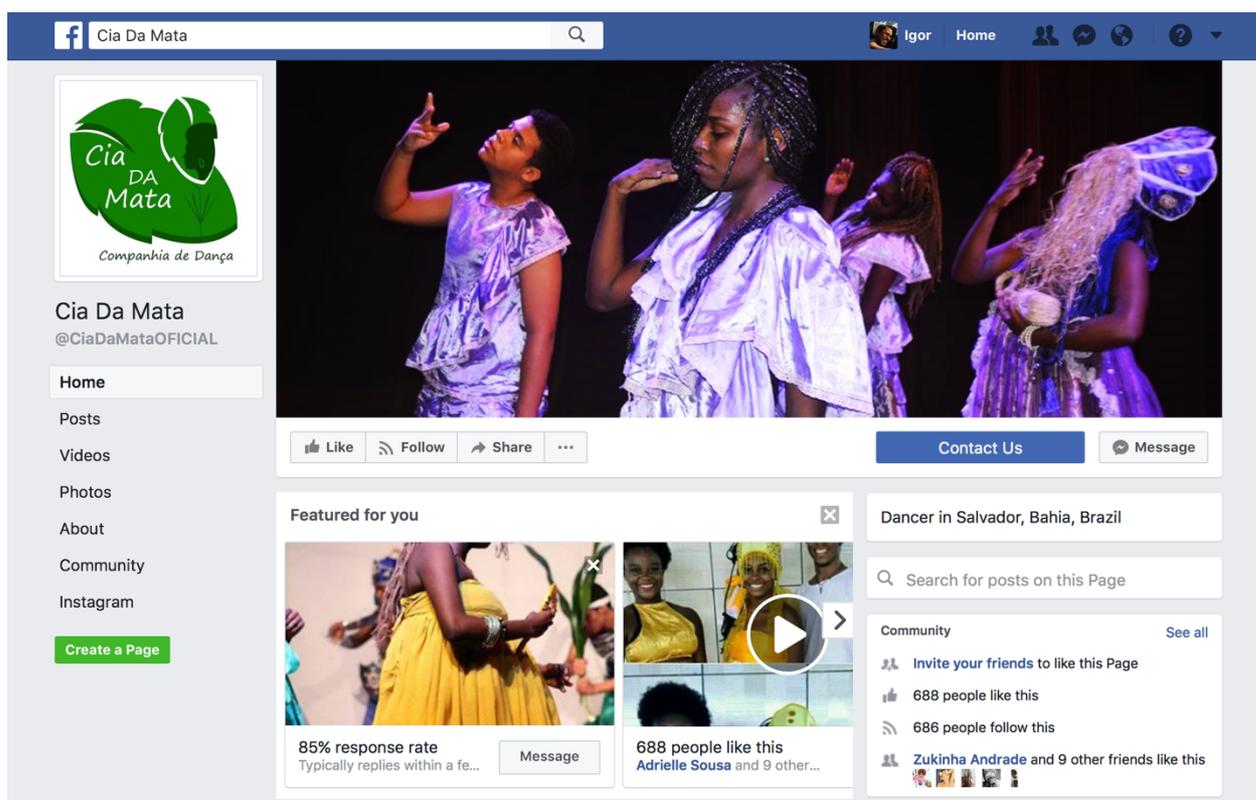
Mata porque é o acesso mais fácil que o público de fora tem para conhecer o trabalho que a companhia exerce dentro da Mata Escura. Isso pôde ser percebido em um dos encontros, quando alguns dançarinos foram convidados a participar de um evento no Centro de Estudos e Ação Social (CEAS) e após a apresentação de algumas coreografias foram questionados por várias pessoas se eles possuíam canal no Youtube ou em alguma outra plataforma onde eles pudessem assistir outras apresentações de dança.

Figura 8 - Perfil da Cia da Mata no Instagram



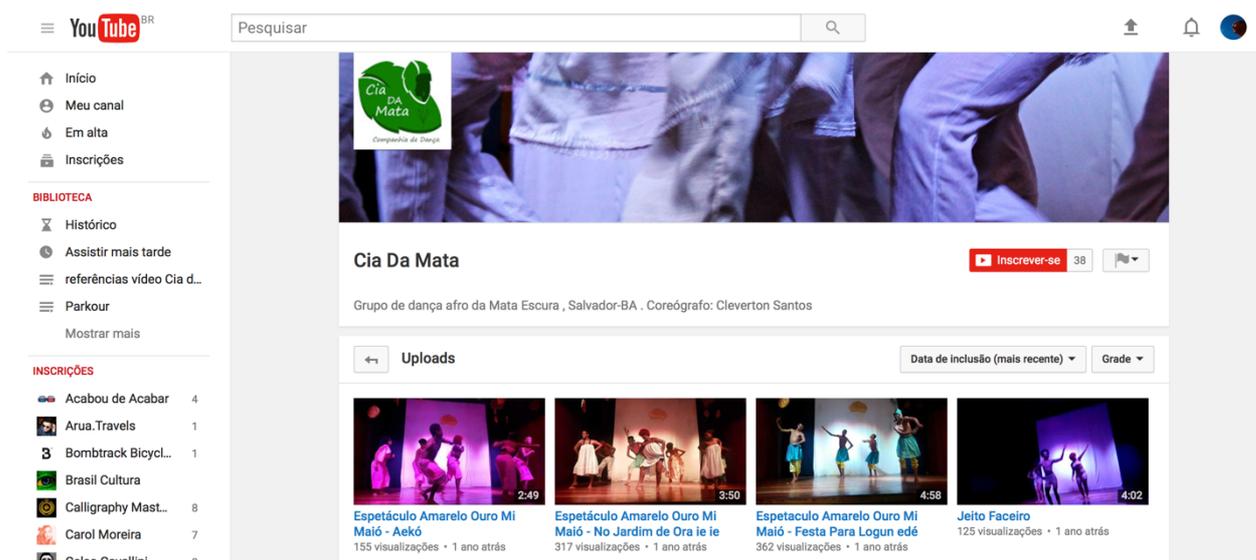
Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 9 - Perfil da Cia da Mata no Facebook



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 10 - Perfil da Cia da Mata no Youtube



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Devido ao fato de um dos objetivos desse trabalho também ser atingir outros grupos que fazem parte das ações do Turismo de Base Comunitário do Cabula e entorno, e como está sendo desenvolvido com a colaboração do TBC Cabula, os materiais

criados serão disponibilizados em uma aba do site que será reservada para informações referentes aos grupos culturais dos bairros atendidos pelo projeto. Dessa forma outras pessoas poderão usufruir do manual e ter condições de produzir, de maneira independente, conteúdo em vídeo para divulgar suas ações.

Figura 11 - Portal do Turismo de Base Comunitária do Cabula e entorno²



Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

3.3.3. Desenvolvimento de alternativas de roteiro e conteúdo para manual

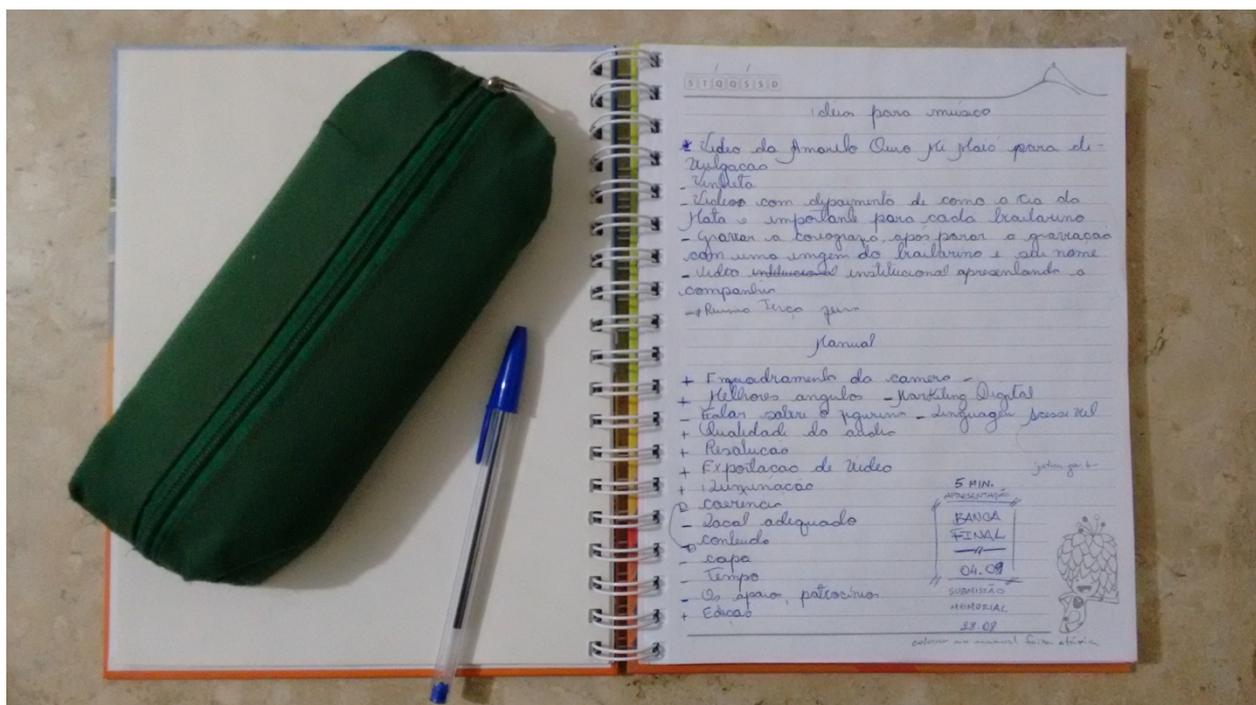
Após o levantamento de todos os dados, um encontro com a Cia da Mata foi realizado para que o grupo listasse as alternativas de roteiro que eles pensaram para o vídeo. Nesse processo, o conteúdo gerado no Canvas da Proposta de Valor foi revisitado e esse encontro rendeu cinco propostas diferentes que atendiam às necessidades apresentadas por eles. Elas envolviam desde propostas relacionadas ao histórico da companhia, ou seja, informações sobre surgimento e organização, até outras que seriam usadas na abertura das apresentações do grupo.

No mesmo encontro onde as opções de roteiro foram reunidas, o conteúdo que será

² Ver em: <<http://tbccabula.com.br>>.

abordado no manual, desenvolvido para orientar a produção de vídeo dos grupos, também foi discutido. Como possivelmente outros grupos culturais, dos quais não tenho conhecimento, poderão utilizar o manual, a Cia da Mata listou itens de conteúdo indispensáveis para o cumprimento da finalidade proposta.

Figura 12 - Ideias para roteiro e conteúdo do manual geradas após reunião com a Cia da Mata



Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

De forma geral, aspectos técnicos como enquadramento, movimento de câmera, edição e ângulos de filmagem foram os principais pontos expostos pelos integrantes, porém foi muito interessante perceber também que entre eles existe a consciência sobre a importância da forma como um produto com a função do manual deve ser apresentado. Um dos pontos destacados pelo grupo foi a linguagem que será utilizada, tendo atenção em como as informações serão passadas e cuidado para não deixá-lo monótono.

3.3.4. Validação

Com as cinco ideias iniciais para o vídeo listadas, o próximo passo foi escolher uma delas, tendo como foco principal desenvolver um roteiro que tivesse relevância para o grupo, e começar a criar uma perspectiva do que seria necessário em sua

execução (etapas de planejamento e pré-produção). Além de apresentar aos outros dançarinos da companhia o conteúdo referente ao manual, coletado no encontro anterior.

Partindo desse pressuposto, e em um segundo encontro com os integrantes da Cia da Mata, outras pessoas que não participaram da etapa de criação de ideias para o roteiro puderam ler o que já tinha sido listado e adicionar outras abordagens. A partir de então todos votaram em qual roteiro seria desenvolvido e foi unanimidade a escolha da ideia que beneficia a próxima apresentação que a companhia fará, *Amarelo Ouro Mi Maió*. Nesse mesmo encontro sua narrativa foi criada.

3.3.5. Planejamento e pré-produção

Tendo passado pela etapa inicial de concepção do vídeo e do manual, e já apresentando uma narrativa definida e o conteúdo que será entregue no guia digital, iniciou-se o trabalho de planejamento e pré-produção. Essa etapa compreende o levantamento de dados de tudo que será necessário para a realização do vídeo, como também todos os esforços a serem feitos para que esses itens sejam concluídos.

Para o planejamento do vídeo final, essa etapa foi dividida nas seguintes fases:

- Local de gravação: para definir que tipo de locação seria utilizada e o que seria necessário para gravar no local escolhido;
- Figurino e acessórios: englobando quais seriam as roupas que os dançarinos usariam e que acessórios deveriam aparecer no vídeo, assim como o que já teria disponível e o que precisaria ser providenciado;
- Trilha sonora: escolhendo como seria o fundo musical a ser aplicado;
- Maquiagem: definindo como e por quem seria feita;
- Transporte: para organizar como seria o deslocamento até o local de gravação.

Com essa organização alguns itens foram designados a mim e outros à Cia da Mata a fim de distribuir melhor o trabalho devido ao curto tempo. Ao grupo foi estabelecido

escolher o local da gravação, recolher as peças necessárias para o figurino do vídeo e produzir a trilha sonora que seria usada. Fiquei responsável por lidar com os processos de reserva do espaço da locação, contratar uma pessoa para maquiar os dançarinos e providenciar o deslocamento para o local.

O fato do grupo já possuir alguns dos itens facilitou a pré-produção, especialmente no que diz respeito ao figurino e acessórios, onde foi necessário apenas a confecção de um colar. Dentre as fases descritas acima, a que demandou maior esforço foi a trilha sonora, pois o grupo optou por utilizar um áudio produzido por eles próprios.

Figura 13 - Colar confeccionado para utilização no vídeo



Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

Figura 14 - Demais itens comprados na etapa de pré-produção



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Quanto ao guia, o conteúdo gerado a partir dos encontros com os dançarinos da Cia da Mata foi separado em seis grupos para serem abordados no material: Tipos de câmera, Resolução de vídeo, Enquadramento, Movimentos de câmera, Estética do som e Edição. Essas são as áreas que irão compor o sumário junto com Apresentação e Introdução.

Além disso separou-se também as fontes de onde o conteúdo textual do guia seria retirado e adaptado, e as escolhidas foram os livros Manual de produção de televisão, de Herbert Zettl (2015), e A linguagem cinematográfica, de Marcel Martin (2005). Os dois foram importantes por apresentarem linguagens distintas, sendo um mais didático e outro mais conceitual.

3.4. Prototipação

Essa etapa é destinada ao desenvolvimento do vídeo para a Cia da Mata e do manual de auxílio na criação de conteúdo audiovisual, assim como seus aspectos visuais. Como Vianna e colaboradores (2012) apresentam, é o momento de

tangibilização de uma ideia, onde se passa do abstrato ao concreto com o auxílio das informações reunidas nas etapas anteriores.

3.4.1. Requisitos e restrições projetuais

Esta seção é responsável por abordar as questões relacionadas às limitações que o projeto possui e quais materiais são necessários para que ele possa ser desenvolvido. Ela é importante para expor as dificuldades encontradas ao longo do seu processo e apresentar os itens que o possibilitarão ser levado a diante, por se tratar de um projeto que busca atender futuros grupos que não serão assistidos pelo suporte que o Cia da Mata está recebendo durante esse período.

Sabendo que o modelo criado poderá ser utilizado por pessoas que não têm um conhecimento aprofundado em edição e captação de vídeo, e podem não dispor de equipamentos específicos de gravação como câmeras DSLR e microfones externos, ele foi pensado para que sua execução pudesse ser realizada com recursos que são mais comumente encontrados. Desse modo, a utilização de registros feitos com aparelhos celulares é uma das opções e facilita na preparação e divulgação do material, visto que uma das plataformas utilizadas para exibição do conteúdo são as redes sociais que o grupo possui - como Facebook e Instagram. Essa opção se tornou viável pelo fato de que é cada vez mais fácil encontrar aparelhos móveis que gravem vídeos em alta qualidade.

Outro aspecto importante a ser exposto é a escolha de softwares livres para a edição dos vídeos, visto que seria incoerente exigir que os grupos tivessem que adquirir licença para os programas de edição. A opção por esses tipos de software está diretamente ligada ao fator de autonomia que o projeto pretende oferecer. Desta forma, qualquer pessoa que tenha um computador, ou notebook, e acesso à internet, poderá finalizar os produtos audiovisuais gerados por ela.

3.4.2. O vídeo

A Cia da Mata conta, no momento, com cerca de 15 dançarinos, e inicialmente uma grande parte dos integrantes estariam presentes no dia da filmagem. Por esse

motivo o ideal seria que tudo referente à gravação pudesse ser finalizado em um final de semana, devido ao fato de que eles abdicariam do ensaio que fazem no sábado, e ter que utilizar outro dia de ensaio do grupo seria muito prejudicial, além do projeto enfrentar um cronograma com prazos curtos.

Dessa forma, os dias 12 e 13 de agosto de 2017 (sábado e domingo) foram reservados de início para a produção das imagens, porém devido à disponibilidade do local escolhido como locação, apenas o sábado pôde ser utilizado, já que o local não abre aos domingos.

No dia 12, todas as pessoas que participaram do processo de filmagem, incluindo dançarinos, equipe técnica e apoio, se reuniram na Mata Escura para então se encaminhar ao Parque São Bartolomeu, em Pirajá. Foi nesse momento que se teve o primeiro imprevisto e apenas duas, das cinco dançarinas, puderam ir para a gravação.

Chegando ao Parque iniciou-se logo a primeira tarefa, maquiar as meninas, já que seria um processo demorado e teria que ser feito antes de partirmos para a cachoeira na qual as cenas seriam gravadas. Enquanto isso, eu e o coreógrafo da Cia da Mata passamos a ajustar o roteiro do vídeo para adequá-lo à quantidade de pessoas que tínhamos naquele momento.

Figura 15 - Maquiando as dançarinas



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 16 - Maquiando as dançarinas



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 17 - Maquiagem pronta



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Após os ajustes necessários para manter a narrativa que o grupo tinha decidido para o vídeo, começou-se então a analisar os figurinos que tínhamos ao nosso dispor e escolher qual deles seriam utilizados. O fato de que menos dançarinas apareceriam nas filmagens colaborou para que os figurinos escolhidos pudessem ser mais complexos, já que os acessórios e vestimentas que seriam utilizados nas meninas que não puderam ir, contribuíram para compor o traje das meninas presentes.

Figura 18 - Organizando os figurinos



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 19 - Figurinos selecionados



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Com os figurinos definidos e as dançarinas maquiadas, seguimos com um guia para o local onde seriam feitas as imagens, localizado no interior do parque.

Foram utilizadas duas câmeras para a gravação do vídeo e estavam presentes duas pessoas, além dos integrantes da Cia da Mata que não aparecem no vídeo, para auxiliar a gravação.

Figura 20 - Detalhe do processo de gravação de uma das cenas com duas câmeras



Fonte: Matheus Chastinet (2017).

Figura 21 - Registro do processo de filmagem



Fonte: Matheus Chastinet (2017).

Essa etapa do processo durou cerca de três horas e conseguiu registrar todas as cenas que seriam necessárias naquele local, fazendo com que não fosse necessário retornar ao parque em outra ocasião para novos registros. Dessa forma, ficou faltando gravar apenas o áudio para a trilha sonora e a cena que seria feita no Teatro Artesão da Paz, na Associação das Comunidades Paroquiais de Mata Escura e Calabetão (ACOPAMEC), já que o Teatro só estaria disponível no dia 16 de agosto. Essas últimas atividades ocuparam mais dois dias até serem concluídas totalmente.

Figura 22 - Filmagem no Teatro Artesão da Paz



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

3.4.3. O guia

A partir dos itens enumerados pelos dançarinos da Cia da Mata, iniciou-se o processo de elaboração do guia de produção de vídeo. E para o seu desenvolvimento, foi levado em consideração um ponto importante abordado em um dos encontros com os integrantes do grupo, a linguagem a ser adotada para

transmitir as informações.

O objetivo principal deste material é contribuir para que aqueles que não possuem conhecimento sobre aspectos relacionados ao vídeo, a partir do uso do guia, possam gerar materiais que ajudem em sua divulgação. Por isso ele deve apresentar o conteúdo de modo que não o torne monótono nem técnico demais ao ponto de causar desinteresse. Como referência utilizei o Miniguia de produção de vídeos de curtíssima metragem da Claro³ para auxiliar na construção do formato do guia.

Figura 23 - Capa do guia



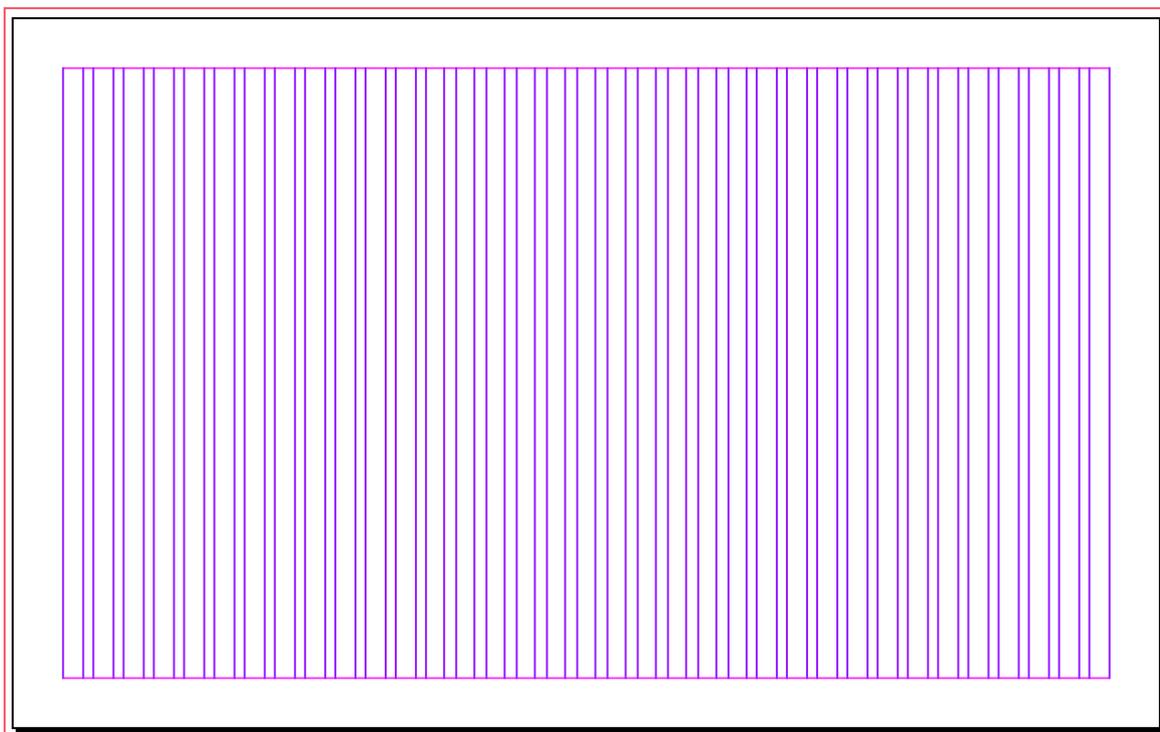
Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

Tendo isso em mente, e após algumas conversas com os dançarinos, optou-se pela mesclagem entre texto e iconografia, para tornar o conteúdo mais agradável e convidativo aos usuários e leitores. Desse modo ao longo do guia é possível encontrar representações gráficas que ajudam na compreensão da informação e dão um caráter mais lúdico ao texto.

³ Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/wp-content/uploads/2010/02/Miniguia.pdf>>.

O material será veiculado apenas em meio digital e possui 1280 x 800 pixels de dimensão, adaptado à maior parte dos monitores atuais. Quanto à sua diagramação interna, foi decidido trabalhar a mancha gráfica (grid) dividida em colunas, dessa forma seria mais fácil adequar o conteúdo e mesmo assim preservar uma unidade, já que cada página teria elementos gráficos diferentes. As páginas foram divididas em 35 colunas com 12 pixels de espaçamento entre elas.

Figura 24 - Detalhe do grid elaborado para as páginas



Fonte: elaborado pelo autor, 2017.

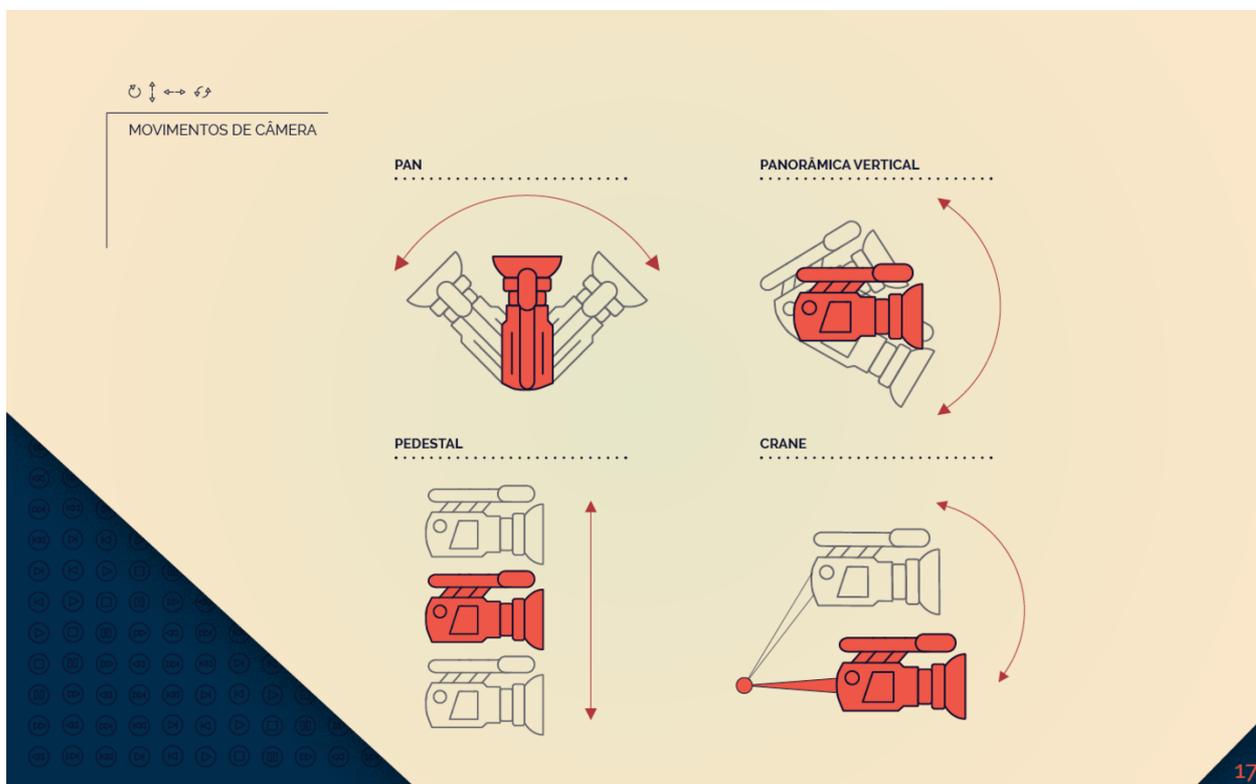
Além dos grafismos desenvolvidos para ilustrar as seis seções que fazem parte da estrutura pensada: tipos de câmera, resolução de vídeo, enquadramento, movimentos de câmera, estética do som e edição (Figura 25), outros também foram criados para ilustrar os temas abordados ao longo do guia (Figura 26).

Figura 25 - Ícones criados para as seções do guia



Fonte: elaborado pelo autor, 2017.

Figura 26 - Grafismos criados para ilustrar o texto



Fonte: elaborado pelo autor, 2017.

Devido aos diferentes níveis de hierarquia que o texto poderia apresentar, dei preferência à utilização de apenas uma tipografia no projeto gráfico, desde que possuísse uma família grande o suficiente para abranger as possíveis diferenciações de hierarquia que o conteúdo apresentasse. Levando em consideração essa restrição projetual, a fonte *Raleway* foi escolhida. Ela é uma tipografia de licença livre⁴ e possui 18 estilos, uma abrangência satisfatória para o propósito do projeto.

Figura 27 - Família tipográfica *Raleway*



Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

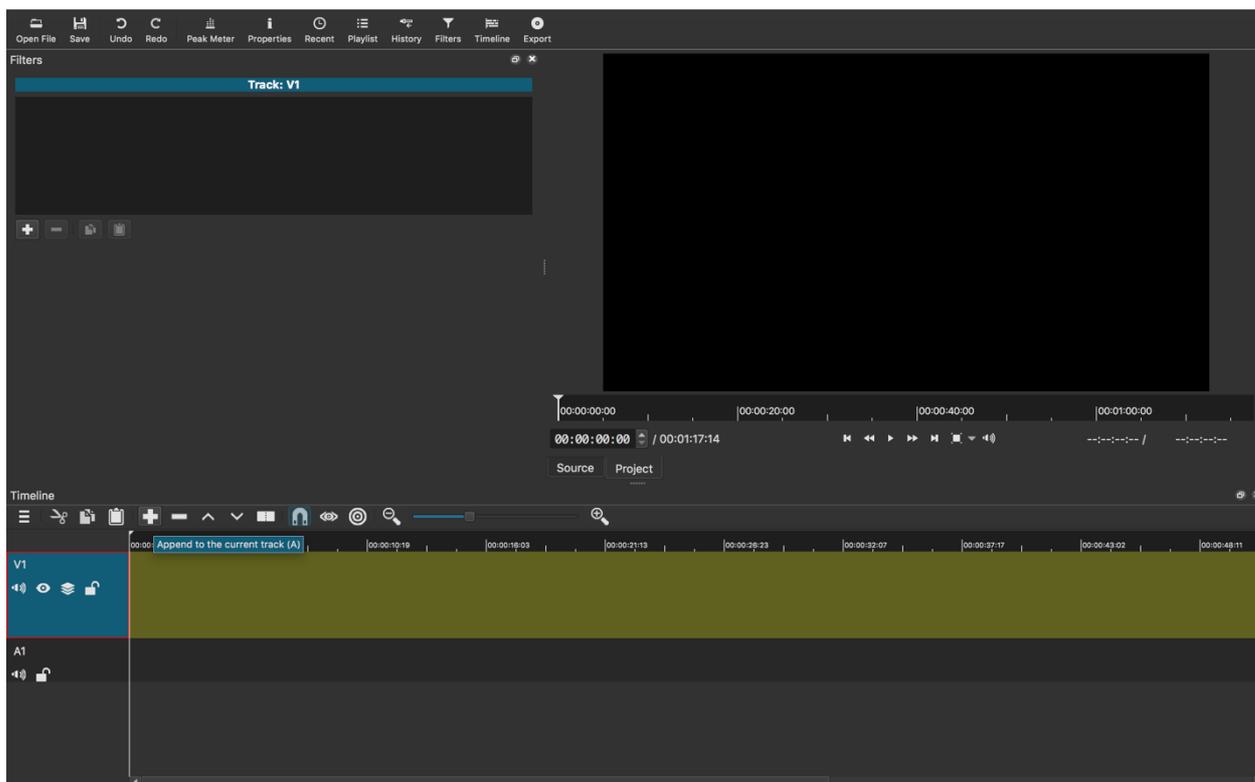
⁴ Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Raleway>>.

3.4.4. Pós-produção e exibição

Houveram restrições no que diz respeito à escolha do *software* de edição que seria utilizado, já que seria necessário um programa gratuito e que apresentasse uma interface simples e de fácil assimilação.

Uma triagem inicial selecionou três *softwares* (Kdenlive, Lightworks e Shotcut). Um deles se destacou pela simplicidade de sua interface e foi o programa escolhido para ser utilizado no processo de edição. Apesar de não possuir versão em português suas outras funcionalidades foram julgadas mais importantes para sua escolha do que esse aspecto. O Shotcut apresentou todas as ferramentas que o projeto exigiu e se mostrou uma boa alternativa para os interessados que estão começando a editar vídeo.

Figura 28 - Interface do programa Shotcut

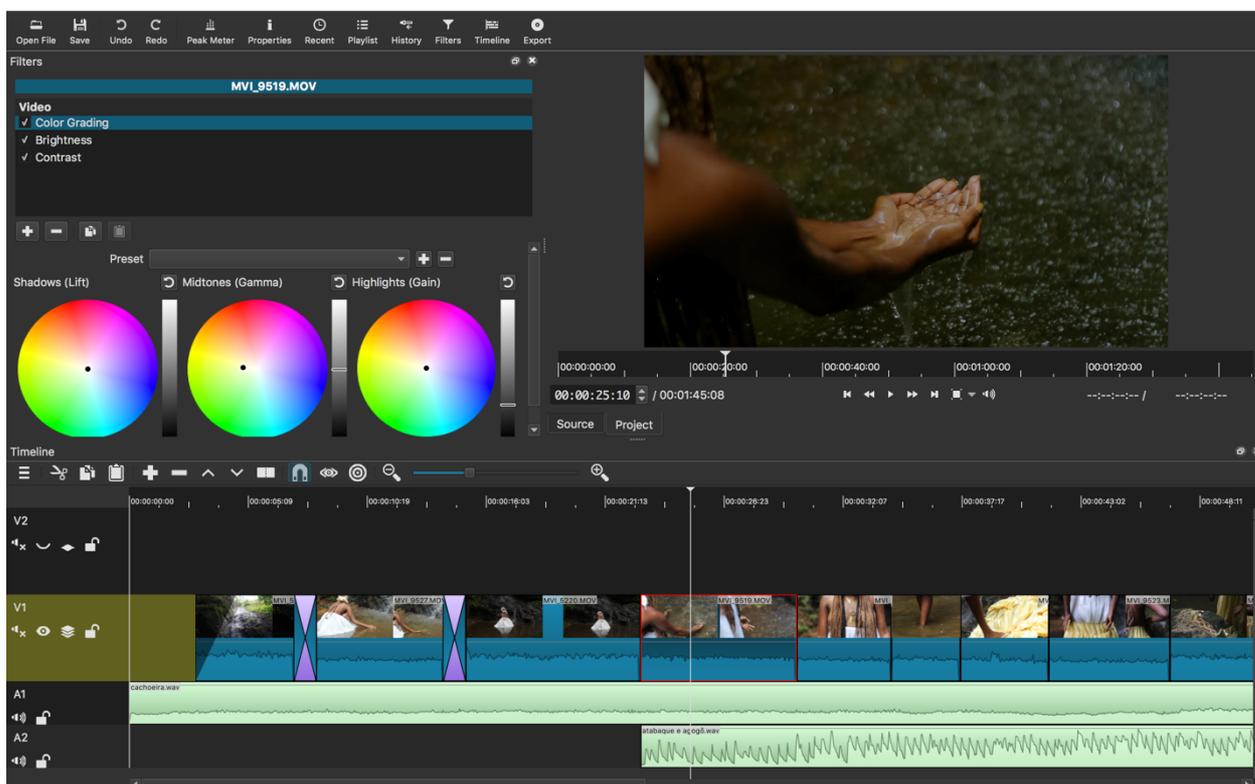


Fonte: elaborada pelo autor, 2017.

Parti então para a etapa de decupagem dos registros, onde todas as filmagens foram listadas para serem selecionadas posteriormente no processo de edição.

Após esse levantamento, os trechos escolhidos passaram por um tratamento de imagem dentro do Shotcut onde ajustes como *color grading*,⁵ brilho e contraste foram feitos para deixá-los homogêneos.

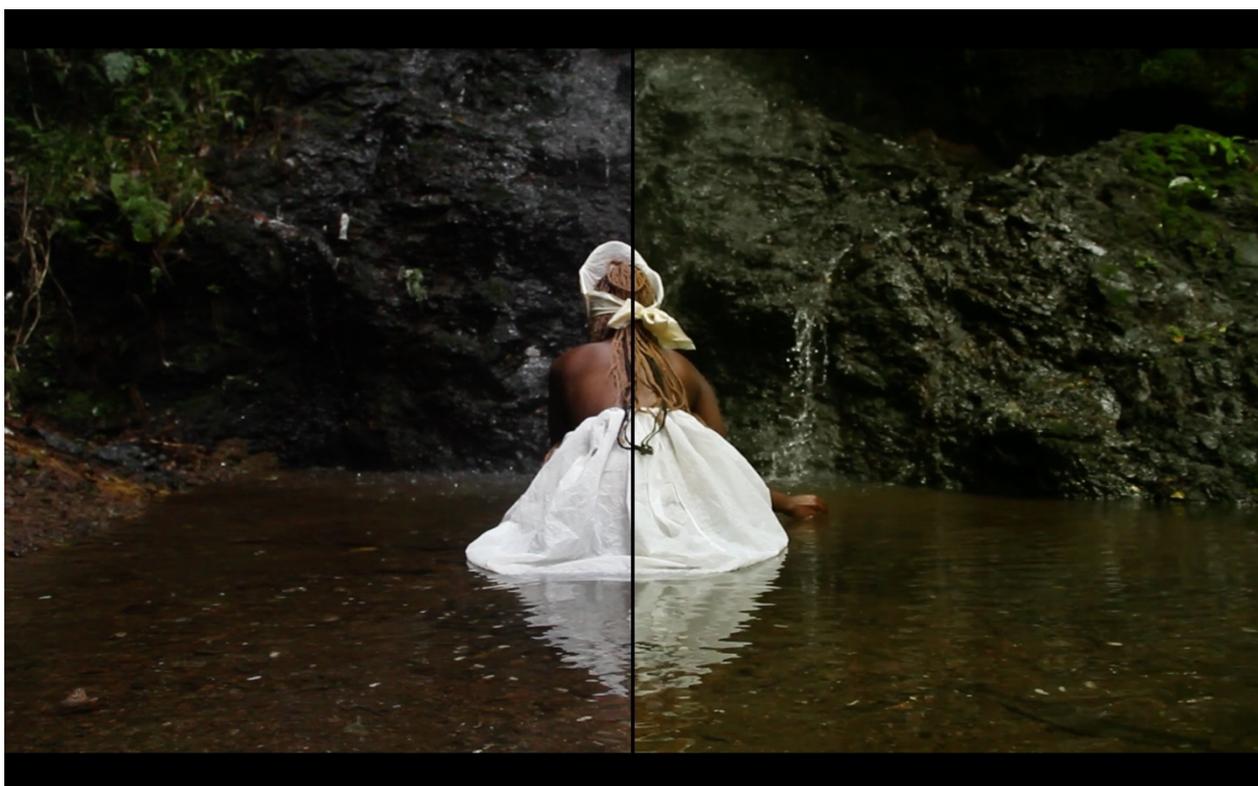
Figura 29 - Detalhe das ferramentas de ajustes do Shotcut



Fonte: elaborado pelo autor, 2017.

⁵ Processo criativo onde as cores são utilizadas para ajudar na narrativa e dar identidade ao vídeo.

Figura 30 - Contraste entre a filmagem crua e após edição



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Após esses processos, iniciou-se de fato a edição do vídeo. Ele foi construído na íntegra através de ferramentas simples de edição como cortes secos e *fades*⁶ pois deveria ser coerente ao conteúdo que o guia oferece, e utilizou a biblioteca de áudio do Youtube,⁷ que disponibiliza uma lista de músicas e efeitos sonoros livres de direitos autorais, para auxiliar na composição do som ambiente.

Esse processo resultou em um vídeo com dois minutos e seis segundos de duração que será utilizado na divulgação de uma das apresentações da Cia da Mata e ficará também hospedado, junto com o guia, em uma área reservada aos grupos culturais dentro do portal do Turismo de Base Comunitária do Cabula e entorno.

⁶ Técnica de transição onde o vídeo aparece ou desaparece de maneira gradativa.

⁷ Disponível em: < <https://www.youtube.com/audiolibrary/music>>.

3.5. Ficha técnica dos recursos utilizados para a produção dos vídeos

Para fins de produção, abaixo estão listados os equipamentos, recursos e *softwares* utilizados durante o desenvolvimento do projeto:

- Câmera Canon EOS Rebel T3i;
- Duas lentes 50mm e duas EFS 18-135mm;
- Câmera Canon EOS 1200D;
- Shotcut: *software* utilizado para a edição do vídeo;
- Easy voice recorder: aplicativo utilizado para a captação de áudio;
- Biblioteca de áudio do Youtube: utilizada para efeitos sonoros.

3.6. Apresentação da proposta

Pelo fato desse projeto lidar com arquivos digitais, e o local de hospedagem principal ainda não estar disponível para receber esse material, as entregas resultantes do trabalho ficarão disponibilizadas temporariamente nos links indicados na nota de rodapé até que o portal do TBC Cabula possa abrigá-los. Ambos os materiais, o vídeo⁸ e o guia,⁹ ficarão disponíveis para todos que tiverem interesse em usufruir de seu conteúdo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS E AÇÕES POSTERIORES

Esse projeto teve como objetivo inicial colaborar com as ações do Turismo de Base Comunitária do Cabula e entorno fazendo um registro em vídeo dos roteiros existentes nas comunidades do TBC para apresentá-las aos turistas interessados. Para isso ele utilizou as diretrizes do *design thinking* bem como o *Project Model Canvas* e o Canvas de Proposta de Valor para sua organização e criação.

⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Gxjb3lwV2og&feature=youtu.be>>.

⁹ Disponível em: <https://drive.google.com/open?id=0B4ffaEGDy2_6RIV2dl95RmFvTG8>.

No decorrer do processo, percebendo outra necessidade dentro do TBC, comprovada em reunião com sua coordenadora, o foco do trabalho passou a ser a criação de um projeto piloto de vídeo e um material gráfico para auxiliar a geração de conteúdo audiovisual dos grupos culturais presentes nas comunidades assistidas pelo TBC Cabula. E seguiu sendo esse até sua conclusão.

A primeira etapa do projeto foi dedicada à imersão no referencial bibliográfico levantado para familiarização com as atividades de turismo comunitário e também para os contatos iniciais com o grupo cultural com o qual trabalhei, o Cia da Mata. Esse momento foi de extrema importância pois o nível de aproximação que seria gerado a partir desse estágio determinaria a facilidade que eu teria em conseguir feedbacks e outras respostas dos dançarinos da companhia, além de facilitar o desenvolvimento do projeto, visto que sua estrutura básica consistiu em um trabalho conjunto entre mim e o Cia da Mata.

Foi nela também onde houve o preenchimento do Canvas da Proposta de Valor, com o intuito de entender melhor a realidade vivenciada pelos dançarinos e as formas que eles encontraram para contornar as adversidades. Essa atividade foi seguida pela fase de Análise e síntese onde foi feita a categorização do Canvas, aplicado anteriormente, para organizar o volume de conteúdo gerado durante seu preenchimento.

Nas etapas seguintes o vídeo e o guia de produção de vídeo foram sendo idealizados passo a passo a cada encontro realizado com os integrantes do Cia da Mata para apresentarem conteúdos e abordagens que fossem condizentes com as necessidades possuídas por eles. Dessa forma acredito que os produtos finais apresentados atingiram satisfatoriamente o esperado.

Porém ainda existem atividades a serem feitas posteriormente que não foram possíveis agora devido ao curto tempo para desenvolvimento do projeto, como a realização de uma oficina de edição de vídeo com os grupos culturais e a inserção de novos conteúdos no guia.

Finalizo essa etapa com a sensação de que consegui realizar um trabalho coerente

com a minha trajetória acadêmica, e o desejo de que ele seja uma ferramenta útil aos grupos interessados na criação de produtos audiovisuais e possa ajudar os estudantes da Escola de Belas Artes da UFBA interessados na área de audiovisual e trabalhos colaborativos.

5 REFERÊNCIAS

ALVES, Katiane. Turismo de base comunitária: fundamento histórico e abordagens conceituais. In: SILVA, Francisca de Paula Santos da. (Org.). *Turismo de base comunitária e cooperativismo: articulando pesquisa, ensino e extensão no Cabula e entorno*. Salvador: EDUNEB, 2013.

BERTINO, Lorena. *Com apoio da Fapesb, projeto de Turismo de Base Comunitária oferece novas experiências para visitantes*. 2014. Disponível em: <<http://www.fapesb.ba.gov.br/com-apoio-da-fapesb-projeto-de-turismo-de-base-comunitaria-oferece-novas-experiencias-para-visitantes/>>. Acesso em: 23 mai. 2017.

BROWN, Tim. *Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Tradução: Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. (Org.). *Métodos de pesquisa*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MALDONADO, Carlos. O turismo rural comunitário na América Latina: gênese, características e políticas. In: BARTHOLO, Roberto; SAN SOLO, Davis Gruber; BURSZTYN, Ivan. (Org.). *Turismo de Base Comunitária: diversidade de olhares e experiências brasileiras*. Rio de Janeiro: Letra e Imagem, 2009.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução: Lauro António, Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalva, 2005.

MURCH, Walter. *Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre*. Tradução: Juliana Lins. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

OSTERWALDER, Alex et al. *Value Proposition Design*. Tradução: Bruno Alexander. São Paulo: HSM do Brasil, 2014.

PAULA, Francisca de. Francisca de Paula. Entrevistador: Lucas Macedo Nascimento. *Ciência & Cultura*, Agência de notícias em C&T, Salvador, 16 abr. 2013. Disponível em: <<http://www.cienciaecultura.ufba.br/agenciadenoticias/noticias/a-proposta-social-do-turismo-de-base-comunitaria-no-cabula/>>. Acesso em: 23 mai. 2017.

REIS, Ana Carla Fonseca. *Cidades criativas: análise de um conceito em formação e da pertinência de sua aplicação à cidade de São Paulo*. 2011. Tese (Doutorado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2011.

SAMPAIO, João Nunes. *Narrativa e visualização - Estratégias para a eficácia na*

prática do design colaborativo. 2016. Tese (Doutorado em Design) - Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2016.

SEBRAE. *Estudo de inteligência de mercado audiovisual*. Brasília: Sebrae, 2015.

Disponível em:

<[http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/30ec0866a085430efaef28fb30ec4f93/\\$File/5825.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/30ec0866a085430efaef28fb30ec4f93/$File/5825.pdf)>. Acesso em: 13 fev. 2017.

SILVA, Francisca de Paula Santos da; SÁ, Natalia Silva Coimbra de. (Org.). *Cartilha (in)formativa sobre Turismo de Base Comunitária "O ABC do TBC"*. Salvador: Eduneb, 2012. Disponível em: <<http://tbccabula.com.br/quem-somos/nossas-producoes/cartilha-abc-do-tbc>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

SILVA, Francisca de Paula Santos da. (Org.). *Turismo de base comunitária e cooperativismo: articulando pesquisa, ensino e extensão no Cabula e entorno*. Salvador: Eduneb, 2013.

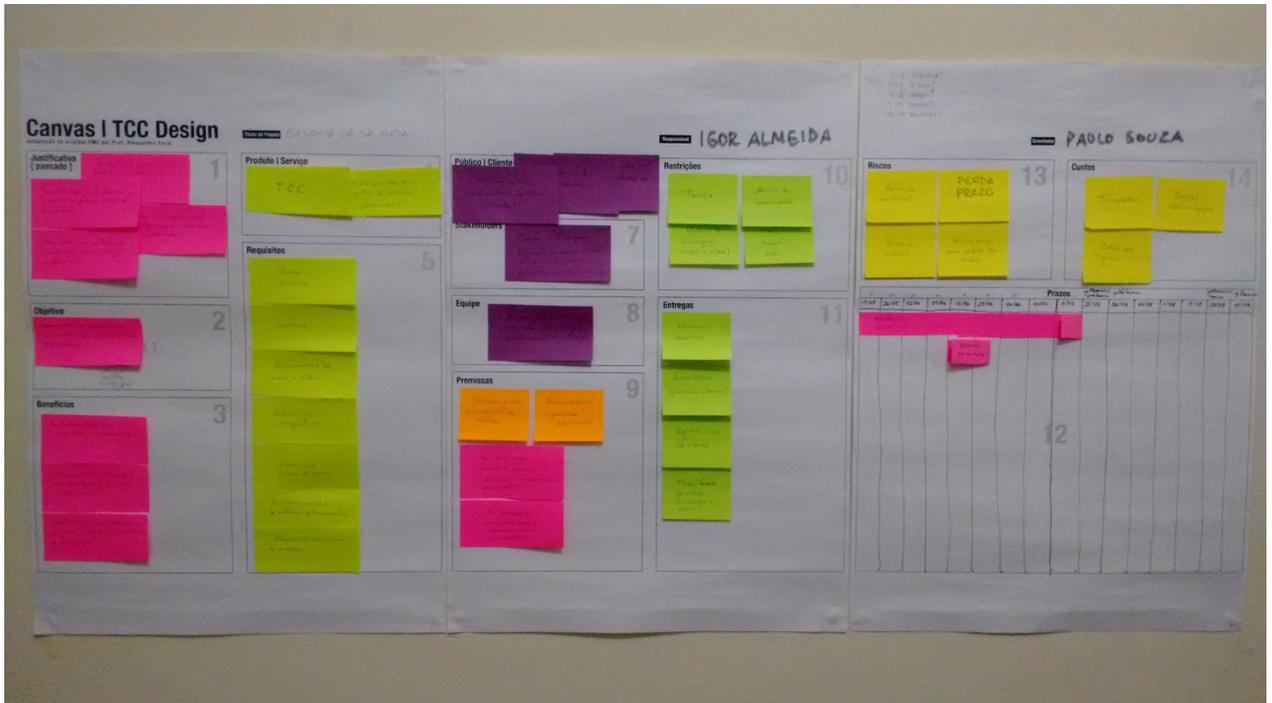
VIANNA, Maurício. et al. *Design Thinking: inovação em negócios*. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. Disponível em: <<http://www.livrodesignthinking.com.br>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

VILAS BÔAS, Caio Henrique da Silva; SILVA, Francisca de Paula Santos da. Metodologia participativa aplicada ao Turismo de Base Comunitária: uma análise do Processo de inventariação da oferta e da demanda turística do Cabula e entorno, Salvador - Bahia, Brasil. In: SILVA, Francisca de Paula Santos da. (Org.). *Turismo de base comunitária e cooperativismo: articulando pesquisa, ensino e extensão no Cabula e entorno*. Salvador: EDUNEB, 2013.

ZETTL, Herbert. *Manual de produção de televisão*. Tradução: All Tasks. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

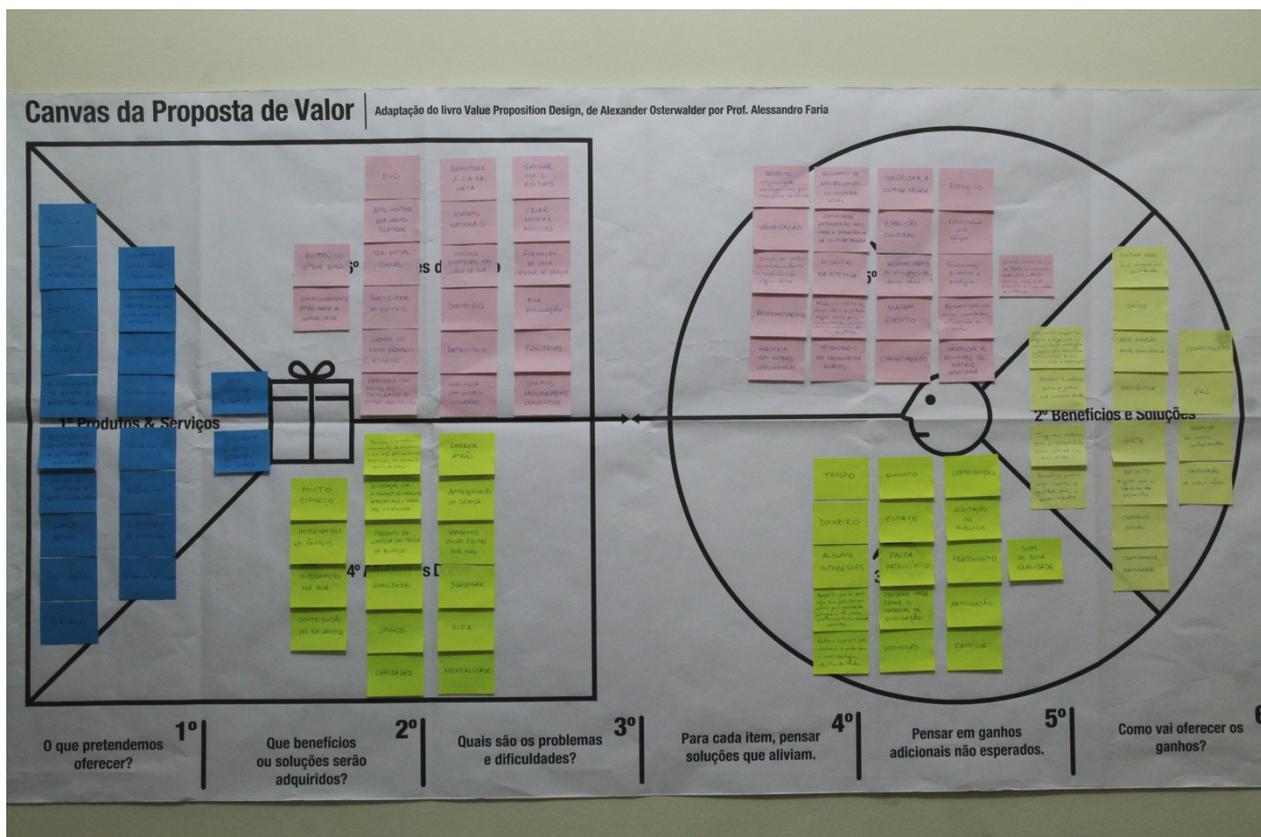
6 APÊNDICES

Figura 1 - Project Model Canvas



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 2 - Canvas de Proposta de Valor



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 3 - Detalhe de frame inicial do vídeo



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Gxjb3lwV2og&feature=youtu.be>

Figura 4 - Detalhe de frame de desenvolvimento do vídeo



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Gxjb3lwV2og&feature=youtu.be>

Figura 5 - Detalhe de frame final do vídeo



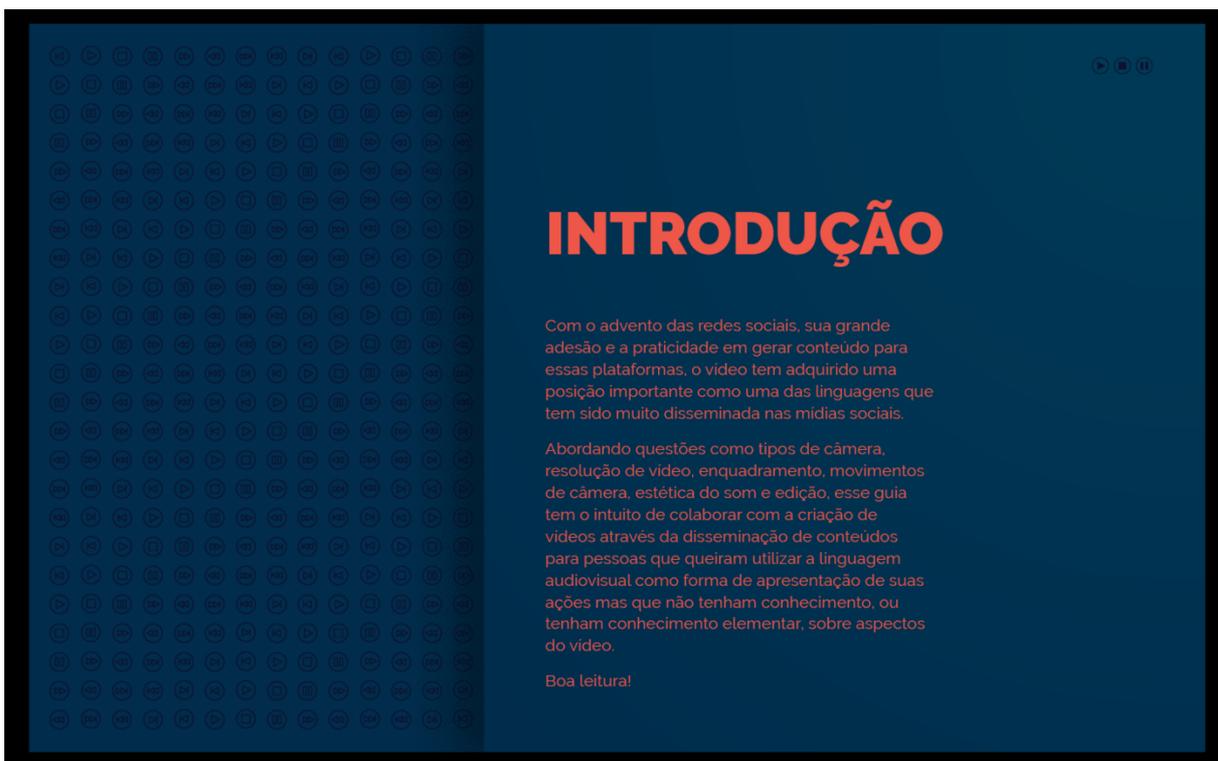
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Gxjb3lwV2og&feature=youtu.be>

Figura 6 - Capa do Guia de produção de vídeo



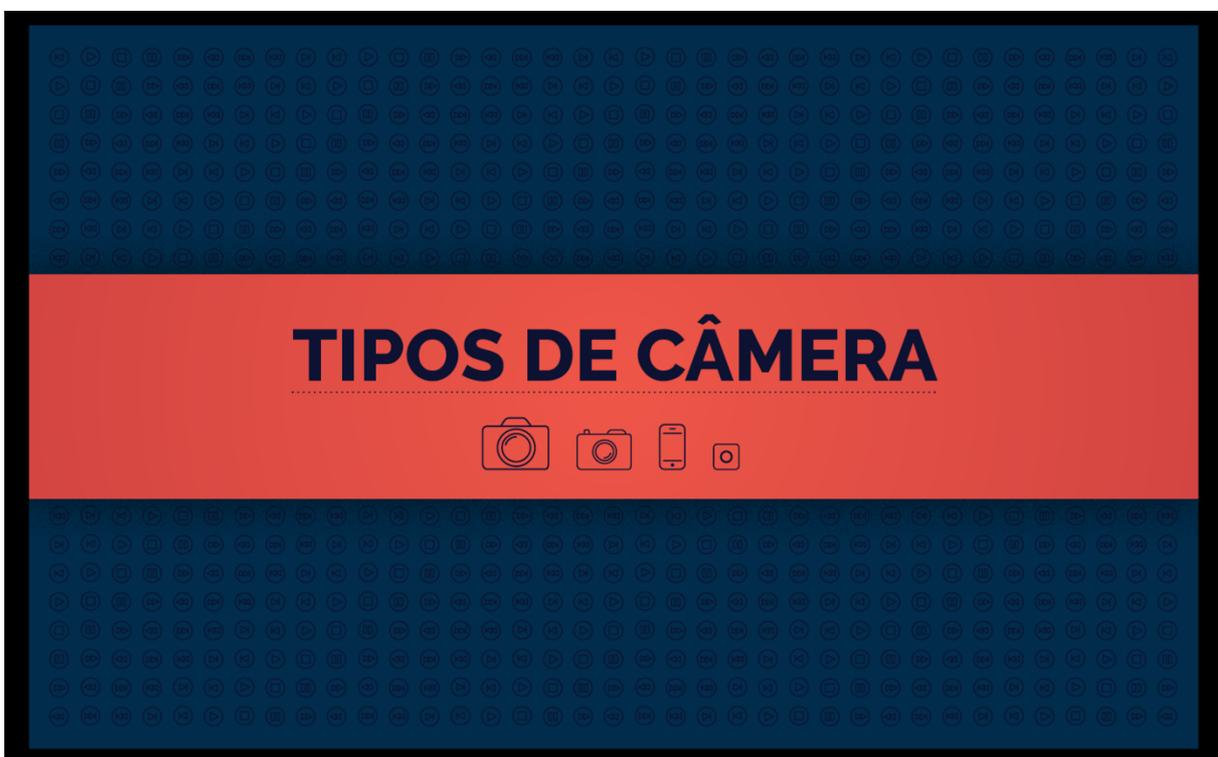
Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 7 - Diagramação das páginas iniciais do guia



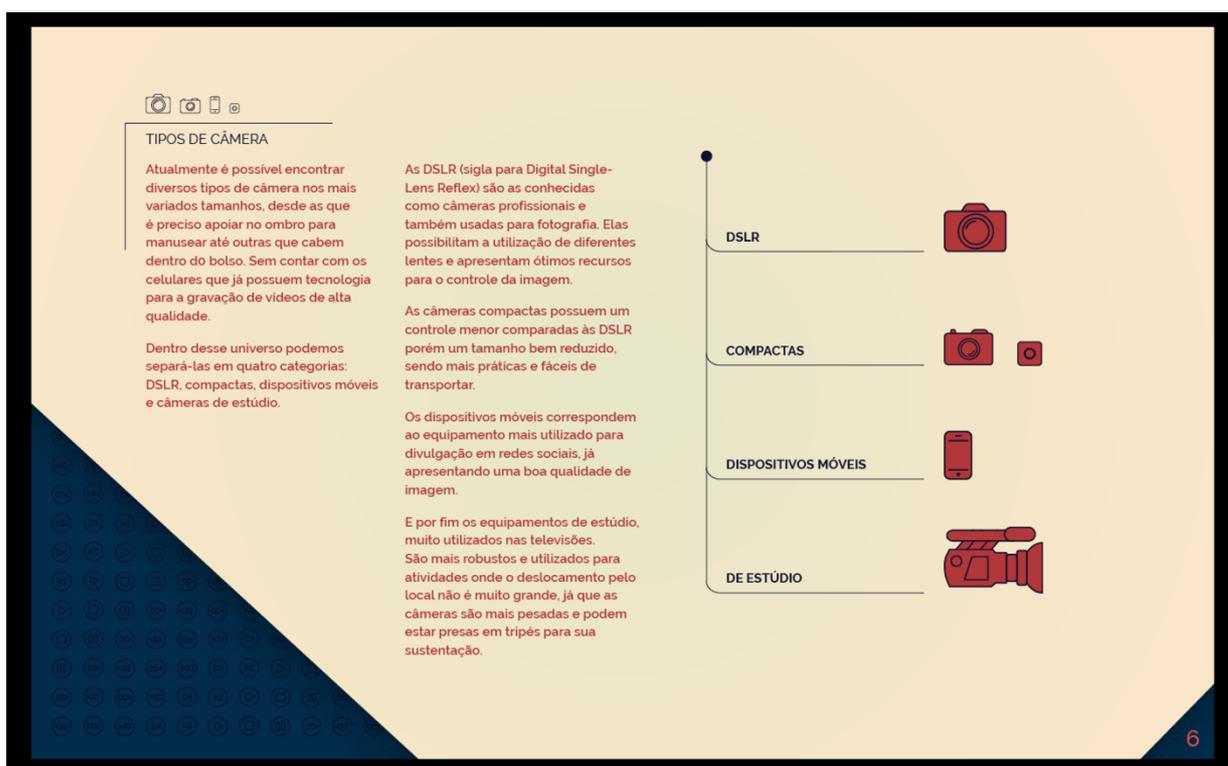
Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 8 - Exemplo de separatriz do guia



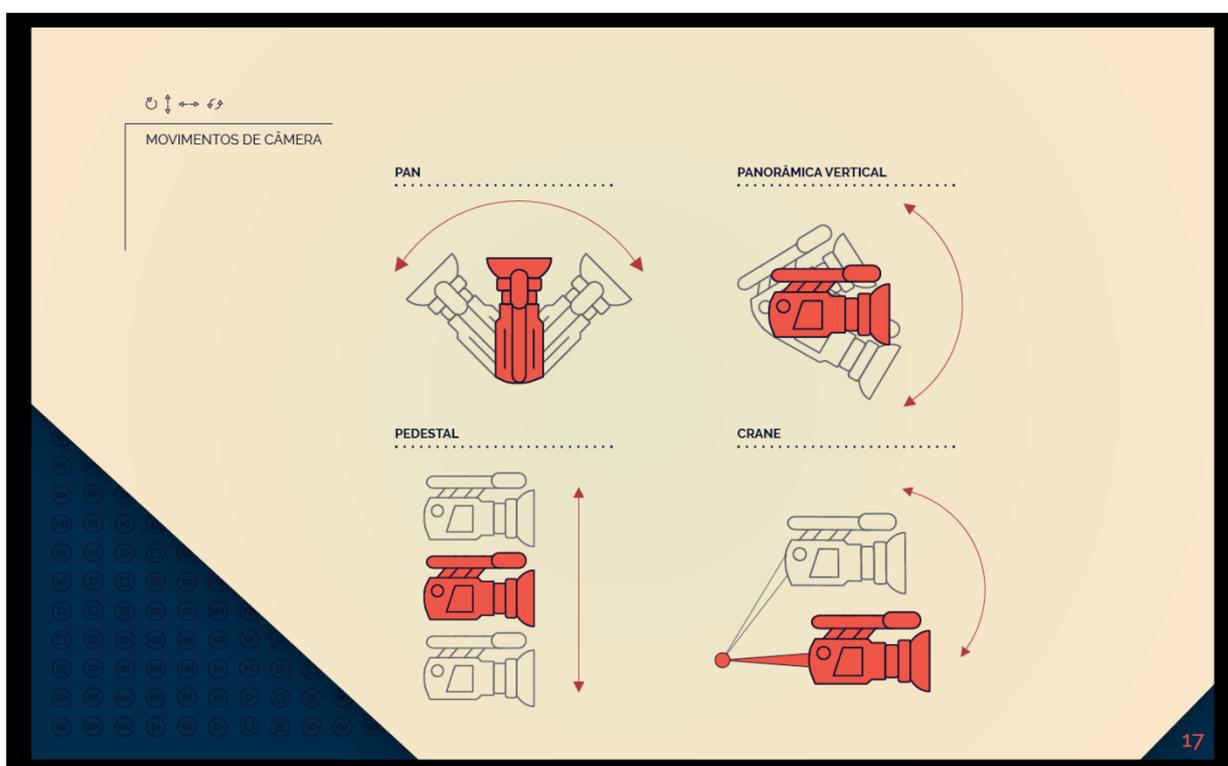
Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 9 - Detalhe da diagramação interna do guia



Fonte: elaborada pelo autor (2017)

Figura 10 - Detalhe dos grafismos criados para o guia



Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 11 - Termo de autorização de uso de imagem da dançarina Beatriz Santos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Pelo presente instrumento, eu, abaixo identificado, de próprio punho ou, em caso de menoridade, através de meu responsável legal, residente à rua abaixo informada, autorizo graciosamente à Igor Fonseca de Araújo Almeida, inscrito sob o CPF 048.727.235.89, estabelecido na Rua Professor Clovis Veiga, n. 149 ap 203 Edifício Água Branca, Costa Azul – CEP 41760-140 - Salvador - BA a utilizar, sem limite de data ou qualquer bônus a mim, minha imagem e voz para efeito de utilização em fotos, vídeos, assim como outros fins, a ser veiculado ou ainda destinada à inclusão em outros projetos educativos, organizados e/ou licenciados por Igor Fonseca de Araújo Almeida, sem limitação de tempo ou de número de exibições.

Esta autorização inclui quaisquer produções que façam uso da minha imagem, da forma que melhor lhe aprouver, notadamente para toda e qualquer forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD ("compact disc"), CD ROM, CD-I ("compact-disc" interativo), "home video", DAT ("digital audio tape"), DVD ("digital video disc"), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como disseminá-lo via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, no Brasil ou no exterior, através de qualquer processo de transporte de sinal ou suporte material existente, ainda que não disponível em território nacional, sendo certo que o material ora cedido destina-se à produção de obras organizadas e de titularidade exclusiva de Igor Fonseca de Araújo Almeida, conforme exposto neste documento.

Salvador, 19 de Agosto de 2017

Nome completo do responsável: Beatriz Santos Pereira

Endereço: Rua Diniz da Mata Rocha no 337 E

CPF do responsável: 077 562 155 24

Identidade do responsável: 13 500 787 94

Beatriz Santos
Assinatura do responsável:

Fonte: elaborada pelo autor (2017).

Figura 12 - Termo de autorização de uso de imagem da dançarina Roberta Mariana

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Pelo presente instrumento, eu, abaixo identificado, de próprio punho ou, em caso de menoridade, através de meu responsável legal, residente à rua abaixo informada, autorizo graciosamente à Igor Fonseca de Araújo Almeida, inscrito sob o CPF 048.727.235.89, estabelecido na Rua Professor Clovis Veiga, n. 149 ap 203 Edifício Água Branca, Costa Azul – CEP 41760-140 - Salvador - BA a utilizar, sem limite de data ou qualquer bônus a mim, minha imagem e voz para efeito de utilização em fotos, vídeos, assim como outros fins, a ser veiculado ou ainda destinada à inclusão em outros projetos educativos, organizados e/ou licenciados por Igor Fonseca de Araújo Almeida, sem limitação de tempo ou de número de exibições.

Esta autorização inclui quaisquer produções que façam uso da minha imagem, da forma que melhor lhe aprouver, notadamente para toda e qualquer forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD ("compact disc"), CD ROM, CD-I ("compact-disc" interativo), "home video", DAT ("digital audio tape"), DVD ("digital video disc"), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como disseminá-lo via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, no Brasil ou no exterior, através de qualquer processo de transporte de sinal ou suporte material existente, ainda que não disponível em território nacional, sendo certo que o material ora cedido destina-se à produção de obras organizadas e de titularidade exclusiva de Igor Fonseca de Araújo Almeida, conforme expresso neste documento.

Salvador 19 de agosto de 2014

Nome completo do responsável: Roberta M. Monteiro

Endereço: RUA SÃO MATEUS Nº 6 ACOPIAEC

CPF do responsável: 082 726 965 40

Identidade do responsável: 1407466097

Roberta M. Monteiro
Assinatura do responsável:

Fonte: elaborada pelo autor (2017).