

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

BEATRIZ CAMARGO ORTEGA
LETÍCIA NOGUEIRA RABELO

ESCAPE THE EXPRESS
Objetos Gráficos Para Narrativas Imersivas em Ambientes Participativos

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Beatriz Camargo Ortega, Letícia Nogueira Rabelo.

Título do trabalho: ESCAPE THE EXPRESS: Objetos Gráficos Para Narrativas Imersivas em Ambientes Participativos

2. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento [] SIM [] NÃO¹

Independente da concordância com a disponibilização eletrônica, é imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.

Beatriz Camargo Ortega

Letícia Nogueira Rabelo

Assinatura/do(a)(s) autor(a)(es)(as)

Ciente e de acordo:

[Assinatura]

Assinatura do(a) orientador(a)

Goiânia, 26 de Maio de 2021

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**BEATRIZ CAMARGO ORTEGA
LETÍCIA NOGUEIRA RABELO**

ESCAPE THE EXPRESS

Objetos Gráficos Para Narrativas Imersivas em Ambientes Participativos

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA 2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Ortega, Beatriz Camargo

ESCAPE THE EXPRESS [manuscrito] : Objetos Gráficos Para Narrativas Imersivas em Ambientes Participativos / Beatriz Camargo Ortega, Leticia Nogueira Rabelo. - 2021.

119 f.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2021.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui fotografias, tabelas.

1. Direção de arte. 2. Objetos gráficos. 3. Experiências imersivas em ambientes participativos. I. Rabelo, Leticia Nogueira. II. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. III. Título.

CDU 745/749

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

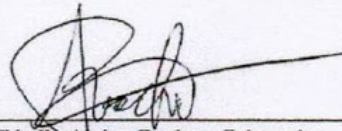
**BEATRIZ CAMARGO ORTEGA
LETÍCIA NOGUEIRA RABELO**

ESCAPE THE EXPRESS

Objetos Gráficos Para Narrativas Imersivas em Ambientes Participativos

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

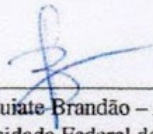
Defendido e aprovado publicamente em 26 de Maio de 2021, pelos seguintes membros da banca:



Cláudio Aleixo Rocha – Orientador
Universidade Federal de Goiás



Flávio Gomes de Oliveira – Avaliador
Universidade Federal de Goiás



Simone Buiate Brandão – Avaliador
Universidade Federal de Goiás

GOIÂNIA 2021

RESUMO

O trabalho do designer gráfico na concepção de uma produção narrativa visual é fundamental para garantir autenticidade à história, possibilitando ao público uma experiência imersiva e participativa, no caso de ambientes participativos, como sets de filmagens, instalações artísticas e jogos. Por isso, neste trabalho, exploramos a importância dos designers gráficos na criação de narrativas imersivas nesses ambientes, através do desenvolvimento projetual e físico de objetos gráficos para um jogo *escape room* baseado na história do livro *Assassinato no Expresso do Oriente*, de Agatha Christie. Como resultado deste trabalho, obtivemos uma metodologia que conta com a análise e adaptação de narrativas para jogos do tipo *escape room*, pesquisa, experimentação e finalização, pautados no contexto histórico e espacial da narrativa escolhida, e obtivemos o jogo final, que conta com uma narrativa própria, regras, dinâmicas e as peças do jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Direção de arte. Objetos gráficos. Experiências imersivas em ambientes participativos.

ABSTRACT

The work of the graphic designer in the design of a visual narrative production is essential to guarantee authenticity to the story, allowing the audience an immersive and participatory experience, in the case of participative environments, such as sets of films, artistic installations and games. Therefore, in this work, we explore the importance of graphic designers in the creation of immersive narratives on those environments, through the projectual and physical development of graphic props for an escape room game based on the story of the book *Murder on the Orient Express*, by Agatha Christie. As a result of this work, we obtained a methodology that relies on the analysis and adaptation of narratives for escape room games, research, experimentation and finalization, based on the historical and spatial context of the chosen narrative, and the final game, containing its own narrative, rules, dynamics and the game pieces.

KEYWORDS: Production Design. Graphic Props. Immersive experience in participative environments.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1. Tema	11
1.2. Contextualização	11
1.2.1. O livro	11
1.2.2. Escape room	12
1.3. Objetivos	13
1.3.1. Geral	13
1.3.2. Específicos	13
1.4. Justificativa	14
2. REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1. O designer na direção de arte e os objetos gráficos	15
2.2. Experiência em ambientes imersivos e participativos	17
2.3. Designer na adaptação de narrativas	19
2.4. O design gráfico no início do século XX	21
3. METODOLOGIA	23
3.1. Metodologia adaptada	24
3.1.1. Primeira etapa - Análise da Narrativa	24
3.1.2. Segunda etapa - Pesquisa	26
3.1.3. Terceira etapa - Experimentação	27
3.1.4. Quarta etapa - Finalização e Apresentação	28
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	28
4.1. Análise da narrativa	28
4.1.1. Estrutura da narrativa original	28
4.1.2. Estrutura da narrativa adaptada	29
4.1.3. Modelo do jogo	29
4.2. Pesquisa	30
4.2.1. Pesquisa de similares - Expresso do Oriente na mídia e em jogos escape room	30
4.2.2. Pesquisa de jogabilidade e enigmas	32
4.2.3. Pesquisa de similares - Contexto histórico	34
4.2.4. Pesquisa por objeto	35
4.2.4.1. Identidade Visual	35
4.2.4.2. Fotografias	37
4.2.4.3. Jornais	38
4.2.4.4. Revistas	39
4.2.4.5. Cartas	40

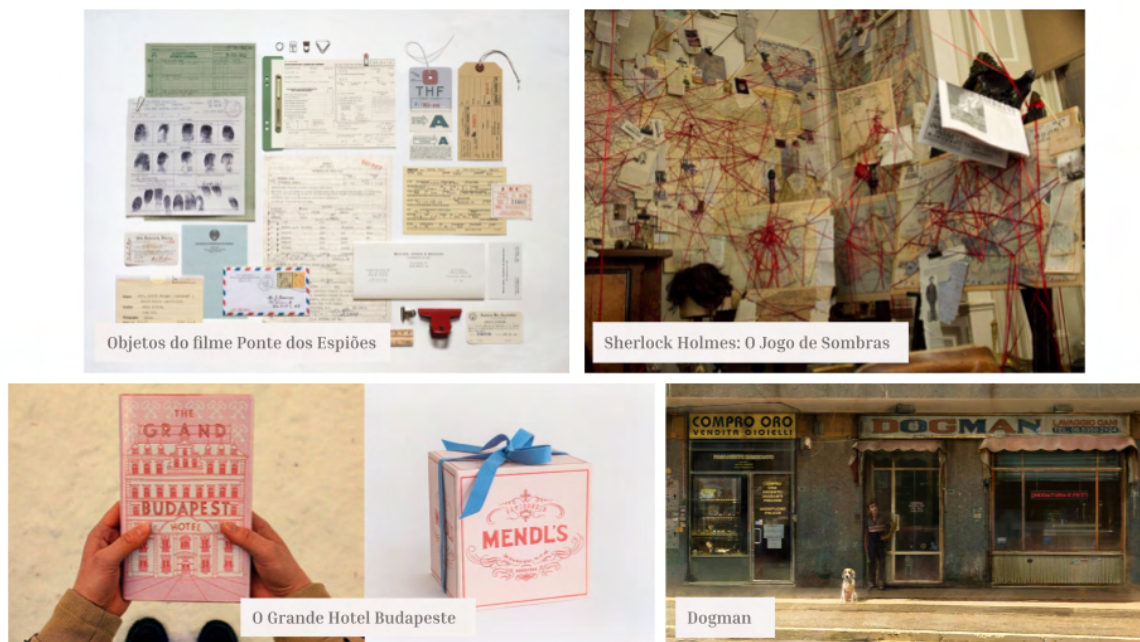
4.2.4.6. Livros	41
4.2.4.7. Receitas culinárias e embalagens de alimentos	41
4.2.4.8. Anúncios publicitários	42
4.2.4.9. Passaportes	44
4.2.4.10. Cartão postal	45
4.2.4.11. Panfleto de enfermagem	45
4.2.4.12. Etiqueta de mala	46
4.3 Finalização e Apresentação	47
4.3.1. Objetos Gráficos - Peças dos personagens	49
4.3.1. Objetos Gráficos - Peças do jogo	63
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS	68
INTERNETOGRAFIA	71
APÊNDICE A - Estrutura da narrativa original	72
1. A lógica das ações	72
2. Personagens	74
3. Objetos	87
4. O tempo da narrativa	90
5. Aspectos da narrativa	90
6. Os modos da narrativa	90
APÊNDICE B - Estrutura da narrativa adaptada	91
1. A lógica das ações	91
2. Personagens	91
3. Objetos	91
4. O tempo da narrativa	93
5. Aspectos da narrativa	93
6. Os modos da narrativa	93
APÊNDICE C - Modelo de jogo	94
1. Objetivos	94
2. Estrutura de níveis	94
3. Papel do Jogador	94
4. Contexto espacial	94
5. Peças do jogo	95
5.1. Peças dos personagens	95
5.2. Peças do jogo	96
APÊNDICE D - Tabela de enigmas	97

APÊNDICE E - Painéis de contexto histórico	99
APÊNDICE F - Tabela de requisitos	101
APÊNDICE G - Texturas de papéis	103
1. Chá e café	103
2. Café e bicarbonato de sódio	104
3. Água sanitária e limão no papel pardo	104
4. Água sanitária e limão no papel preto	105
5. Papel rasgado e queimado	105
6. Texturas digitais	106
APÊNDICE H - Experimentação	107
1. Logotipo do trem	107
2. Foto	107
3. Revista	108
3. Carta de amor	109
4. Livro	110
5. Receita	112
6. Anúncio publicitário	112
7. Passaporte	113
8. Cartão Postal	115
9. Panfleto de enfermagem	115
10. Etiqueta de mala	116
11. Bilhete Ratchett	117

1. INTRODUÇÃO

A concepção visual de uma produção, seja ela cinematográfica, televisiva, teatral, expositiva ou participativa é de responsabilidade do departamento de direção de arte. É quem define cenários, figurinos, maquiagem e demais objetos que farão parte da narrativa. Dentro da equipe de direção de arte, o designer gráfico é o responsável pela produção de objetos gráficos, chamados de *graphic props* em inglês. Os objetos gráficos podem ser quaisquer peças que tenham letterings, padrões gráficos ou imagens, como definido por Annie Atkins (2020, p. 12). Esses objetos podem ser, por exemplo, páginas de jornais que anunciam um assassinato, cartas trocadas entre personagens, telegramas, mapas do tesouro, passagem de trem, dentre outros.

Figura 1 - Objetos gráficos em filmes

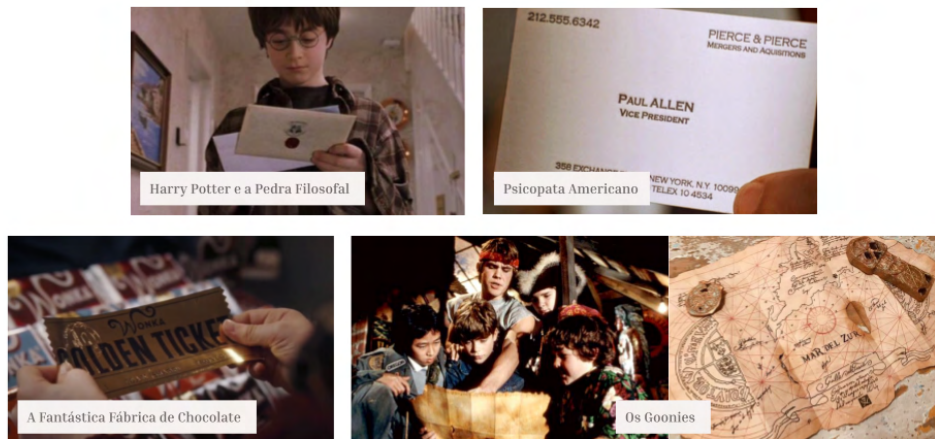


Fonte: Compilação do autor¹

Esses objetos, muitas vezes, têm o poder de determinar toda uma narrativa, tendo um papel fundamental no desenrolar de uma história, capazes até de tornarem-se peças icônicas ao fim de uma produção. A carta de Hogwarts recebida por Harry Potter, o ticket dourado encontrado por Charlie em *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, são apenas dois exemplos muito lembrados de objetos gráficos que desempenharam esse papel com sucesso no cinema.

¹ Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Mind Vector Web, Annie Atkins e do portfólio no site Behance de Marco de Matteo.

Figura 2 - Objetos gráficos icônicos de filmes



Fonte: Compilação do autor²

As produções narrativas visuais contam ainda com outra particularidade, a de convencimento e autenticidade. Por mais que seja ficção, para que haja o engajamento do público em uma história é necessário que ela apresente certa semelhança com a realidade, assim possibilitando a imersão nesse mundo, seja ele imaginário ou histórico. Os objetos gráficos, junto de outros elementos do cenário, como o mobiliário e a arquitetura, possuem responsabilidade nesse papel também. Eles corroboram para uma imersão completa naquele ambiente retratado, tanto para o espectador quanto para quem está interagindo com eles diretamente, como fazem o diretor e os atores de uma produção, proporcionando uma experiência mais autêntica a estes.

Figura 3 - Objetos gráficos em teatros e jogos



Fonte: Compilação do autor³

² Montagens a partir de imagens coletadas dos filmes Harry Potter e a Pedra Filosofal, Psicopata Americano, A Fantástica Fábrica de Chocolate e dos sites Time e Etsy (FpReplica)

³ Montagem a partir de imagens coletadas do vídeo no Youtube “Adam Savage Examines the Props of Hamilton!” e na comunidade de cada jogo do site da Steam

1.1. Tema

Desejamos neste trabalho ressaltar a importância do designer gráfico ao desenvolver tais objetos gráficos, um trabalho muitas vezes complicado e longo, mas que é fundamental para dar ao usuário o senso de tempo e local adequado.

Para ilustrar todos os aspectos que devem ser levados em conta na produção dessas peças, escolhemos produzir objetos inseridos no contexto de um livro de mistério policial, *Assassinato no Expresso do Oriente*, de Agatha Christie. Histórias como essas dependem altamente de pistas para a resolução de seus casos, pistas que podem ser uma carta, bilhete, uma embalagem de veneno, entre outras coisas. Ao ler um livro, porém, o leitor não tem acesso a essas pistas, o que muitas vezes torna a resolução do mistério pelo próprio leitor impossível e dependente das revelações e conclusões tiradas pelos personagens protagonistas.

No nosso trabalho, queremos a possibilidade de inserção de qualquer público no papel de protagonista. Para isso, optamos por explorar a importância e a contribuição dos objetos gráficos na imersão narrativa em um ambiente participativo⁴, um jogo *escape room*, onde os jogadores, confinados num ambiente, devem interagir com o espaço e seus objetos para coletar pistas e solucionar o mistério.

1.2. Contextualização

1.2.1. O livro

Escrito por Agatha Christie e publicado em 1934, *Assassinato no Expresso do Oriente*, (*Murder on the Orient Express*, no original) é um de seus romances mais ilustres e um clássico do gênero detetive. Um misterioso assassinato ocorreu dentro de uma das cabines de um trem, parado em razão de uma nevasca, e o culpado só pode estar dentro do vagão mais luxuoso da locomotiva.

No trem estava Hercule Poirot, o famoso detetive belga criado por Christie e recorrente em diversas de suas histórias. Entrevistando os passageiros e investigando as conexões entre eles, ele é incansável até encontrar o assassino.

⁴ Utiliza-se os termos participatividade e participativo, quando há interação do participante com uma obra física. Já interatividade e interativo são utilizados quando há ação direta e ativa do participante com um sistema digital.

A história ficcional é ambientada dentro do Expresso do Oriente, um serviço de trem que realmente existiu, e no qual a autora chegou a viajar algumas vezes. Inaugurado em 1883, no auge de sua rota ligou Paris, na França, à Constantinopla (hoje Istambul), na Turquia. Não era apenas um transporte de longa distância, era também ostentoso. Os vagões eram ricamente decorados e apenas as classes mais altas tinham condições de embarcá-lo.

1.2.2. Escape room

Os jogos de *escape the room*, em português, “escape do quarto”, surgiram virtualmente nos anos 2000, conquistando pessoas de diversas idades com muito sucesso. Eram jogos em primeira pessoa no estilo *point and click*⁵, jogados em plataformas *web* ou aplicativos para celular, onde era necessário encontrar e manipular os elementos presentes no quarto, solucionar pistas, para finalmente conseguir abrir a porta e sair daquele ambiente. Em 2007, inspirado nesses jogos, o empresário japonês Takao Kato criou as primeiras salas físicas de *escape room*. Eram salas temáticas e imersivas, onde as pistas eram palpáveis⁶.

A modalidade de jogo, com estruturas físicas e objetos tangíveis, chegou ao Brasil em 2015. Em uma matéria feita pelo Correio Braziliense, entusiastas do jogo relatam o porquê do interesse e do crescente número de adeptos: a semelhança com a realidade é capaz de transportar os jogadores pela história, inserindo-os na narrativa e transformando-os em protagonistas, encarnando os personagens, tudo isso enquanto se divertem com os amigos, visto que é um jogo de trabalho em equipe, que exige calma, concentração e habilidades de raciocínio (CORREIO BRAZILIENSE, 2019)

Segundo uma pesquisa realizada em 2019⁷, que colheu dados de mais de três mil entusiastas de *escape room* ao redor do mundo, os gêneros preferidos pelos jogadores são os policiais e de detetive. A mesma pesquisa também constatou que cenário, *props* e decoração estão entre os elementos mais importantes para uma experiência ideal de jogo. A imersão, junto de senso de realização, são as maiores motivações dos participantes.

Figura 4 - Espaços de jogos *escape rooms*



Fonte: Compilação do autor⁸

1.3. Objetivos

1.3.1. Geral

Esse trabalho tem por objetivo explorar a importância do designer gráfico na criação de narrativas imersivas em ambientes participativos, por meio do desenvolvimento projetual e físico de objetos gráficos para um jogo *escape room* baseado na história do livro *Assassinato no Expresso do Oriente*, de Agatha Christie.

1.3.2. Específicos

- Estudo teórico sobre experiências em ambientes imersivos e participativos, criação de objetos gráficos na direção de arte (ou design de produção) e a função do designer na adaptação de narrativas;

⁸ Montagens a partir de imagens coletadas dos sites G1, Casa Abril, Diário do Rio e Alô Alô Bahia.

- Adaptar a narrativa do livro *Assassinato no Expresso do Oriente*, na forma de um jogo, em que a progressão da história se dá por meio da descoberta, pelos jogadores, dos objetos gráficos por nós desenvolvidos;
- Pesquisa de jogabilidade dos *escape room*, acerca de criptografias e enigmas mais utilizados nos jogos do tipo.
- Estudos de técnicas, materiais e tecnologias inseridos no contexto histórico em que se passa o livro.

1.4. Justificativa

Segundo dados da Motion Picture Association of America⁹, o mercado de produções cinematográficas, teatrais e televisivas movimenta bilhões de dólares por ano. Somente o cinema, em 2018, movimentou 96,8 bilhões de dólares. Um mercado tão concorrido e lucrativo exige cada vez mais atenção a detalhes.

O departamento de arte é fundamental para trazer a visão do diretor à vida. O designer gráfico integra esse departamento e seu olhar, não somente artístico, mas também de projetista e solucionador de problemas é fundamental para encontrar as melhores soluções para o que deve ser retratado. A fundamentação teórica do design gráfico considera a pesquisa envolvida no desenvolvimento de seus objetos sob uma perspectiva cultural e ideológica inseridas em um contexto histórico, e isso é algo que pode, e deve, ser usado para contribuir na construção de uma narrativa.

Os nomes mais proeminentes no meio são Miraphora Mina e Eduardo Lima (Estúdio MinaLima), responsáveis pelo universo gráfico das séries de filmes *Harry Potter* e *Animais fantásticos*, e Annie Atkins, reconhecida principalmente pelo seu trabalho em colaboração com o diretor Wes Anderson em *O Grande Hotel Budapeste* e *Ilha dos Cachorros*. Atkins é a autora da obra mais completa que se tem hoje sobre o tema, *Fake Love Letters, Forged Telegrams, and Prison Escape Maps: Designing Graphic Props for Filmmaking*, publicado pela editora Phaidon Press em 2020.

Em seu livro ela destaca o crescente reconhecimento do trabalho do designer em grandes produções: “Hoje, quase qualquer filme ou série de televisão terá pelo menos um

⁹ INDÚSTRIA cinematográfica registra lucro recorde em 2018. Cultura Estadão, 2019. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,industria-cinematografica-registra-lucro-recorde-em-2018,70002765048>>. Acesso: em 29 de set. de 2020

designer gráfico profissional a bordo, às vezes até três ou quatro, dependendo do orçamento e da natureza do assunto do filme [...]” (ATKINS, 2020, p. 13, tradução nossa¹⁰)

Há ainda a The Graphics Union, uma associação de Designers Gráficos para filmes e televisão no Reino Unido da qual, Mina, Lima e Atkins também fazem parte. Com mais de 200 membros, é um exemplo de organização que se reúne para discutir questões, compartilhar informações, representar os interesses e proteger os direitos trabalhistas dos seus membros, evidenciando ainda mais que esse mercado está crescendo e ganhando seu espaço no mercado de trabalho.

No Brasil, a abordagem em relação à produções cênicas ainda permanece muito no fator artístico e estético, e a importância do designer gráfico e o papel que seu trabalho desempenha na criação de uma narrativa fidedigna, acabam sendo pouco explorados em trabalhos teóricos.

Desejamos apresentar aqui um estudo de caso, aplicado ao contexto do jogo *escape room* por razões de concisão e tempo de execução que este trabalho acadêmico exige, mas que apresenta princípios que podem ser aplicados às mais diversas produções televisivas, cinematográficas e teatrais, onde o trabalho do designer gráfico tem origem no roteiro da produção que lhe é entregue, enquanto que no *escape room*, teremos a liberdade para definir cenários e pontos chaves.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. O designer na direção de arte e os objetos gráficos

A direção de arte é parte fundamental de qualquer obra audiovisual - cinema, televisão, teatro, comerciais, videoclipes, entre outras - e é ela que define o estilo e a identidade do projeto.

[A direção de arte] engloba o conceito, design, criação e a disposição de todos os elementos visuais em uma narrativa e se assegura que todas as as ideias conceituais corram consistente e coerentemente ao longo da história. Em resumo, é o fio que interliga todos os componentes visuais do projeto. (SHORTER, 2012, p. 8, tradução nossa¹¹)

¹⁰ “Today, almost any movie or television series will have at least one professional graphic designer on board, sometimes as many as three or four, depending on the budget and the nature of the film's subject matter [...]”

¹¹ “[Art direction] It encompasses the concept, design, creation and arrangement of all visual elements in a screen narrative and ensures that all conceptual ideas run consistently and coherently throughout the story. In short, it is the thread that links all visual components of the project together.”

Orçamento e tempo de produção estão entre os fatores que irão delimitar o tamanho do departamento de direção de arte mas, preferencialmente, ele será composto por outros departamentos mais especializados e por profissionais com diferentes habilidades, dentre eles, o departamento de artes gráficas e o designer gráfico.

O designer gráfico é acima de tudo um comunicador. Como dito por Meggs (2016, s/n), ele combina materiais gráficos - palavras, imagens e outros elementos gráficos para construir uma comunicação visual, sendo simultaneamente o criador da mensagem e o construtor da forma. Ele também é responsável por infundir o conteúdo com ressonância; Meggs pega emprestado esse termo do mundo musical que expressa a “riqueza de tom que aumenta a expressividade do som” para expressar que o designer gráfico deve trazer ressonância à comunicação visual.

No contexto das produções audiovisuais, todo objeto gráfico desenvolvido pelo designer gráfico ajuda a contar a história. “O departamento de adereços trabalha em estreita colaboração com o departamento de decoração de set e o departamento de arte para visualizar e projetar adereços no mundo [...] Quanto mais realista for o set, quanto mais os atores puderem interagir com os objetos e seus arredores, mais realista tudo será visto na tela” (BERGSTROM, 2018, p. 44). É preciso transmitir a credibilidade do mundo real ao mundo fictício.

Quando a obra audiovisual tem uma ambientação histórica, faz-se necessário criar objetos que capturem as características daquele período, sem copiar as referências reais e sem criar anacronismos. E mesmo numa obra futurista e/ou que se passa num período imaginário é preciso ter elementos ancorados na realidade e no que o público conhece, para torná-la verossímil.

Não necessariamente o designer gráfico desenvolve todos os objetos gráficos sozinho, ele pode contar com o apoio de calígrafos, encadernadores, impressores, entre outros. Mas é a sua capacidade de elaborar uma visão para o objeto, atento ao propósito dele e garantindo a consistência e coerência com os demais elementos visuais, que o faz essencial no meio da direção de arte. Mais ainda, como exposto por Atkins (2020, p. 12), quando as leis de direitos autorais começaram a ficar mais rígidas na indústria no fim dos anos noventa, o papel do designer gráfico na produção de materiais originais, que possibilitariam às produtoras posse legal destes, passou a ser essencial.

2.2. Experiência em ambientes imersivos e participativos

Ambientes imersivos e participativos, como definido por Araújo (2005, p. 1), são espaços que promovem “um estado de ilusão perceptiva e que incitam o visitante à participação”, a autora ainda diz que “a imersão é produzida quando não registramos em nossa consciência a atuação dos aparatos imagéticos como intermediários da experiência sensorial”. Ela apresenta esses conceitos no contexto de espaços que utilizam de sistemas computacionais para proporcionar essas experiências.

Quando trazidos à realidade deste trabalho, é possível fazermos a comparação entre os objetos gráficos e os aparatos imagéticos analisados por ela. No ambiente aqui proposto, a autenticidade do espaço, com seus objetos, irá proporcionar a imersividade, melhorando a experiência do público com o jogo.

François Dubet, sociólogo francês, em seus estudos sobre a sociologia da experiência, define a experiência como sendo:

[...] uma atividade cognitiva, é uma maneira de construir o real e, sobretudo, de o ‘verificar’, de o experimentar. A experiência constrói os fenômenos a partir das categorias do entendimento e da razão (DUBET, 1994, p. 95).

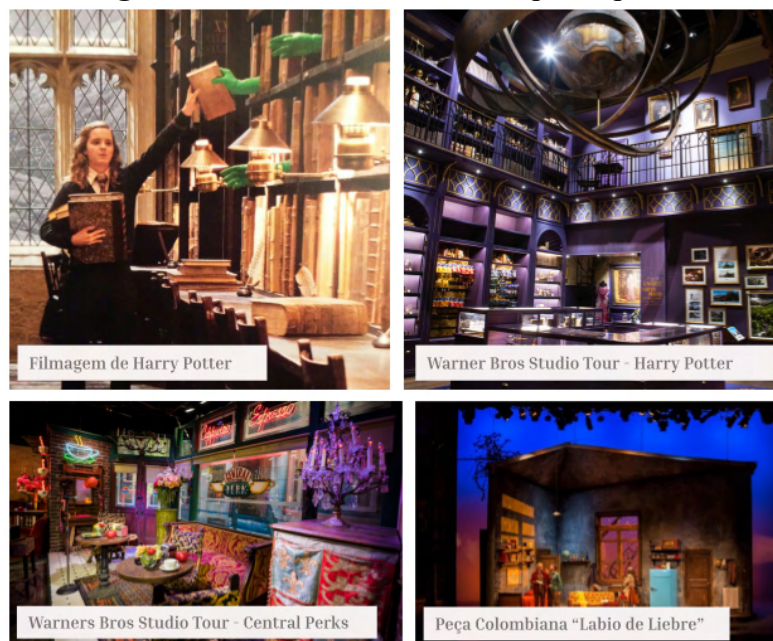
Ou seja, a experiência está pautada na vivência dos seres humanos, e para uma experiência imersiva autêntica, Araújo (2005) fala sobre a psicologia da percepção. Há ferramentas e tecnologias de representação visual que permitem uma ilusão perceptiva do cérebro, através de estímulos sensoriais pautados no que é conhecido, no histórico, na vivência do ser humano, garantindo autenticidade às experiências. Como dito por Tessaro (2018, p. 61), apesar de as percepções serem artificiais, quando se está num estado de imersão, essas percepções são transformadas na experiência de se estar realmente em outro lugar, semelhante à vida real e que, em um ambiente bem planejado, a participatividade ativa se torna mais convidativa e prazerosa. Essas técnicas são utilizadas em obras participativas, como as instalações de arte, e também na indústria do entretenimento, como no cinema e em jogos

As instalações são manifestações artísticas de caráter efêmero, uma forma de envolver o público com o trabalho do artista, trabalho que não está finalizado até que haja a interação da audiência com o que lhe é apresentado. Formam um ambiente em que o público adentra e

com o qual ele interage, sendo muitas vezes multimídia, com a intenção de causar diferentes sensações, agradáveis ou incômodas, nos participantes.

No cinema, a participatividade fica exclusiva a quem interage diretamente com os objetos na fase de produção, os atores e o diretor de um filme, por exemplo. O diretor precisa visualizar o mundo que imaginou, os atores precisam inserir-se nesse mundo em que habitam seus personagens e transmitir emoções convincentes, enquanto têm plena consciência de que tudo não passa de ficção. Para isso é necessário que haja a imersividade, e os objetos gráficos auxiliam na criação desse mundo autêntico, juntamente com os cenários e figurinos, para que consigam performar o seu trabalho de forma convincente em ambientes tão artificiais como os dos sets de filmagens, com paredes construídas pela metade, cabos e câmeras para todos os lados. Assim, a audiência do filme poderá ter uma experiência igualmente imersiva.

Figura 5 - Ambientes imersivos e participativos



Fonte: Compilação do autor¹²

Segundo Atkins (2020, p. 144), muitos desses objetos, no cinema, nem serão vistos pela audiência, porém é importante que eles estejam ali para criar esse mundo autêntico, colaborando com o trabalho de todos os envolvidos nas filmagens.

¹² Montagens a partir de imagens coletadas da Warner Bros Studio Tour, do site Insider e do site portfólio de Laura Villegas

Semelhante ao cinema, o local em que se ocorre uma partida de *escape room* é artificial. Incluir elementos que possam tornar mais realista e autêntico de acordo com a história do jogo, é o que irá proporcionar a imersividade e irá colaborar com a característica principal do jogo, a participatividade de seus jogadores no espaço. Nesse caso, os jogadores ocuparão o papel de personagem principal, sendo essa a grande vantagem dos jogos no que os difere de outras mídias de entretenimento visuais. É um dos fatores que também colabora com os altos níveis de imersão e interação, em meios digitais, e participatividade, em não digitais.

Para o filósofo John Dewey¹³, é a experiência sensorial que traz novos conhecimentos gradativamente. Jogadores num *escape room* vivem isso em escala reduzida mas em potência elevada. Num espaço de tempo definido, experimentam diversas sensações. Confinados num ambiente tentam desesperadamente encontrar a saída, agindo em conjunto, lidando com frustrações e júbilos. Cada etapa da experiência traz um novo desafio e novas sensações. Associar o que já foi aprendido é essencial para o avanço no jogo, só assim encontram-se todas as respostas corretas e alcança-se o resultado almejado, o de conseguir abrir a porta antes que o tempo acabe, o êxito final.

2.3. Designer na adaptação de narrativas

Cada mídia narrativa possui sua particularidade específica, por isso, não pode ser concebida da mesma forma. A mesma regra se aplica quando é feita a adaptação de uma mídia para outra, como por exemplo um livro que pode ser adaptado por um roteirista de cinema. Não é raro também, roteiristas de filmes ou escritores serem convidados a fazerem adaptações ou mesmo criações, de narrativas para jogos. Acontece que tratam-se de formas muito diferentes de se contar uma história, e os resultados acabam tornando-se muito mais próximos à filmes interativos do que em jogos propriamente ditos (TESSARO, 2018, p. 107). A narrativa em um jogo vai além dos diálogos entre os personagens e suas tramas, ela conta com a participação ativa dos jogadores, envolvendo regras de jogabilidade, mecânicas e estratégias de jogo, além de toda sua parte visual e estética, compondo o mundo em que a história será inserida de forma imersiva. Todos esses aspectos devem ser levados em conta na criação de sua narrativa. Diante disso, foi proposto pelo designer Stephen Dinehart, em 2006,

¹³ FERRARIO, Márcio. John Dewey, o pensador que pôs a prática em foco. Nova Escola, 2008. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1711/john-dewey-o-pensador-que-pos-a-pratica-em-foco>>. Acesso em: 22 out. 2020

a criação do termo Designer de Narrativas, que descreve o profissional que deve implementar o design no planejamento e produção de uma narrativa imersiva para jogos¹⁴. A justificativa para ser um designer o responsável por esse papel, pode ser dada por:

[...] pode-se dizer que design é a concepção e a formulação da solução para um problema. Nos games, o problema em questão é como proporcionar a melhor experiência imersiva para o interator, integrando a jogabilidade e a narrativa, a interdisciplinaridade de duas áreas distintas que precisam funcionar em sintonia para existir a coesão. (TESSARO, 2018, p. 105)

No contexto do *escape room* proposto neste trabalho, a narrativa será contada principalmente através do ambiente físico do jogo, que deve evocar em seu espaço a atmosfera autêntica de se estar viajando no trem Expresso do Oriente durante o ano de 1934. Don Carson, ex-designer de parques de diversão na Walt Disney Company, diz que há muito o que se aprender na área de design de jogos com as técnicas de narrativas ambientais empregadas em parques como os da Disney.

[...] o elemento da história é infundido no espaço físico por onde o visitante anda. Em muitos aspectos, é o espaço físico que faz muito do trabalho de transmitir a história que os designers estão tentando contar. [...] Muito disso é feito por meio de manipulação das expectativas da audiência, que eles têm baseados em suas experiências do mundo físico. Armados unicamente com seus conhecimentos do mundo, e das visões colecionadas de filmes e livros, a audiência está pronta para ser lançada em nossa aventura. O truque é brincar com essas memórias e expectativas para aumentar a emoção de se aventurar pelo universo criado. (Carson, 2000, s/n, tradução nossa¹⁵)

¹⁴ Designer de Narrativas foi o termo criado por Stephen Dinehart para a descrição da vaga de trabalho ocupada por ele mesmo na companhia de video games THQ. STEPHEN E. DINEHART. **Narrative Designer**, 2020. Home of the original narrative designer. Disponível em: <<http://narrativedesigner.com/>>. Acesso em 08 de out de 2020.

¹⁵ “The story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. In many respects, it is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell. [...] Much of this is done by manipulating an audience's expectations, which they have based on their own experiences of the physical world. Armed only with their own knowledge of the world, and those visions collected from movies and books, the audience is ripe to be dropped into your adventure. The trick is to play on those memories and expectations to heighten the thrill of venturing into your created universe.”

Figura 6 - Objetos gráficos no parque da Disney



Fonte: Compilação do autor¹⁶

Carson (2000) discorre ainda sobre o poder do familiar no design de uma narrativa ambiental. Para prender a audiência deve-se ter familiaridade nos elementos criados, mesmo que seja uma história fictícia sobre aliens, caso contrário, terá o efeito de afastar sua audiência. Para o nosso trabalho, a importância disso está em lembrar a todo o momento, através dos objetos e da ambientação do espaço, de que os jogadores se encontram em um trem em um determinado período histórico, fazendo com que eles se identifiquem no espaço de forma imersiva.

2.4. O design gráfico no início do século XX

A trama do livro *Assassinato no Expresso do Oriente* se passa no ano de 1934, mesmo ano de sua publicação. Numa era pré computadores, precisamos nos ater à forma como as peças gráficas eram feitas na época e, quando possível, replicá-las nos dias de hoje, pois como vimos, a semelhança histórica pode determinar todo o ambiente, tornando-o autêntico e imersivo para o jogo proposto.

Atkins (2020, p. 186) defende que se algo foi feito à mão em determinada época, para uma produção cinematográfica o melhor é fazer da mesma forma hoje. Segundo ela, tentar

¹⁶ Montagens a partir de imagens coletadas do parque da Disney World.

fazer algo digital parecer com algo feito à mão consome muito mais tempo e pode não ter o resultado esperado.

Em uma época em que o termo design gráfico tinha recém surgido, em meados do século XX, os profissionais que cuidavam da criação de peças gráficas tinham as mais variadas ocupações, podendo ser artesãos, calígrafos, tipógrafos, ilustradores, dentre outros (HOLLIS, 2001). As tecnologias disponíveis da época também eram determinantes na forma em que tudo era produzido, e os anos de 1920 e 1930 representaram grandes mudanças nos meios de comunicação visuais.

A fotografia passou a ser um recurso mais explorado pelos designers nas décadas de 20 e 30. Eram feitas as fotomontagens, que seriam reproduzidas e impressas em larga escala, sendo o método de impressão tipográfico o mais utilizado da época, feito através de matrizes em relevos gravados em chapas metálicas (HOLLIS, 2001).

Foi nos anos 30 também que surgiu o conceito de identidade visual corporativa, “[...] consistia numa série de regras que padronizavam os elementos gráficos de uma organização”(HOLLIS, 2001, p. 25). Para o uso dessas marcas em diversos meios impressos, eram feitas peças de metais fundidos contendo os símbolos e a tipografia usada, chamados de logotipo.

Os anos 30 trouxe designs mais simplificados e diretos nas embalagens. As inovações em materiais e tecnologias, também possibilitaram o uso de celofane, plásticos e alumínio, materiais mais higiênicos, para embalar alimentos¹⁷.

As estruturas dos jornais também passaram por reformulações, antigamente eram compostas por páginas lotadas, caóticas, com pouca hierarquia de informação. Para contrastar com as turbulentas notícias do mundo, a partir das décadas de 20 e 30 foi adotada uma postura mais profissional pelos designers responsáveis pelo layout das páginas, passando a ser mais organizadas, tentando transmitir calma e clareza na forma de repassar as notícias (NERONE, 1995).

A linguagem utilizada na época também é um fator importante a ser levado em conta, reforçando a noção de tempo e espaço, colaborando com a atmosfera desejada (ATKINS, 2020, p. 126). Por exemplo, o perfil de escrita das notícias em jornais mudou no decorrer do tempo. Claire Wardle (2006), em sua pesquisa comparativa referente às reportagens de

¹⁷ PRESAS, J. PRESAS, P. História da Embalagem: Uma Brevíssima Resenha do Século XX. Disponível em: <<http://wolverine.ava.ufsc.br/~tearad/repositorio/Fundamentos%20da%20Cor/historia%20da%20embalagem.pdf>>. Acesso em: 13 out. 2020.

assassinatos infantis nos jornais entre os anos 1930 e 2000, constatou que, diferente das reportagens atuais, que focam na vida das vítimas e têm um apelo mais emotivo, antigamente as narrativas eram mais voltadas às histórias dos assassinos, sobre suas vidas e os meios que os levaram a cometer tais crimes, divulgados como sendo casos isolados cometidos por pessoas más.

Outro exemplo são os anúncios comerciais, que mudaram significativamente nos Estados Unidos dos anos 30 devido à crise de 1929. Numa época de dificuldades financeiras e em que a mulher deveria ficar em casa cuidando dos afazeres domésticos e dos filhos, as propagandas se voltaram a elas. A linguagem utilizada passou a ser mais informal, tentando aproximar-se do leitor, abordando a cultura e a vida dos estadunidenses da época, retratando o homem trabalhador, responsável por prover o sustento da família, e a mulher dona de casa. Dessa forma, através da identificação do leitor com as histórias contadas pelos anúncios, as empresas aumentaram o poder de influência e persuasão de venda mesmo em um período de crise econômica¹⁸.

A atenção a esses detalhes se mostra importante neste trabalho, visto que quanto mais autêntico, mais próximos da realidade forem os objetos gráficos por nós produzidos, dentro dos limites aqui impostos de tempo e dos recursos à nós disponíveis, melhor será a experiência do jogo.

3. METODOLOGIA

Para orientar este trabalho, que tem por objetivo o desenvolvimento de objetos gráficos autênticos que colaborem na imersividade e participatividade de um jogo *escape room* com temática do livro de Agatha Christie, *Assassinato no Expresso do Oriente*, faz-se necessário a utilização de uma metodologia. Pela complexidade e variedade de objetos que serão produzidos, precisamos de uma metodologia mais abrangente e completa para que, a partir dela pudéssemos fazer as adaptações necessárias, por isso utilizamos a metodologia que Bruno Munari traz em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas* como base.

¹⁸ SCOTT, K. History of advertising: 1930s. Mascola, 2020. Disponível em: <<https://mascola.com/insights/history-of-advertising-1930s/>>. Acesso em: 13 out. 2020.

Ela conta com 12 passos: problema, definição do problema, componentes do problema, coleta de dados, análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e solução. As separamos em 4 grandes etapas, pois percebemos que muitas delas eram complementares, fazendo mais sentido, para nós, trabalharmos-as numa mesma categoria, resultando em uma metodologia concisa, eficiente e organizada de forma a atingirmos os objetivos desejados.

3.1. Metodologia adaptada

3.1.1. Primeira etapa - Análise da Narrativa

Em sua metodologia, Munari (2000) sugere que os primeiros passos a serem dados em um projeto de design é da definição e entendimento do problema a ser solucionado, através de suas 3 primeiras etapas (problema, definição do problema, componentes do problema). No caso do nosso projeto, temos a necessidade do desenvolvimento de objetos gráficos que proporcionem autenticidade a um jogo *escape room*, colaborando com suas características imersivas e participativas.

Esses objetos serão provenientes do livro *Assassinato no Expresso do Oriente*, e é necessário que haja primeiro uma adaptação da narrativa, para que uma história contada nas páginas do livro atenda às particularidades de um jogo.

Por isso, adaptamos a metodologia para que essas primeiras etapas de conhecimento do problema compusessem a etapa que chamamos de Análise da Narrativa, onde, a partir da leitura do livro, iremos adaptar a história ao formato do jogo, definindo todos os objetos a serem produzidos.

Para darmos início à adaptação, precisamos analisar a estrutura da narrativa original, e faremos isso através da proposta metodológica de Todorov, em seu artigo *As categorias das narrativas literárias* (1972, apud BORGES, 2016), em que analisaremos: a lógica das ações, o que são os acontecimentos, o que os precedem e o que os sucedem; os personagens e suas relações, que definem seus comportamentos e suas atitudes perante situações e demais personagens; o tempo da narrativa, ou seja, a ordem e disposição dos acontecimentos

¹⁹ Segundo o dicionário de Cambridge, puzzle é um jogo ou brinquedo no qual você deve encaixar peças diferentes ou é um problema ou questão o qual você deve solucionar por meio do uso de suas habilidades ou conhecimentos. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/puzzle>>. Acesso em: 06 nov 2020, tradução nossa.

narrados; aspectos da narrativa, que diz respeito ao narrador e sua percepção da trama, se ele sabe mais, tanto quanto ou menos que os personagens da história; os modos da narrativa, que definem a forma como a trama é revelada ao leitor, podendo ser na ordem em que ações acontecem ou acontecimentos passados, narrados pelas falas dos personagens ou pelo narrador.

Além desses pontos, incluiremos uma listagem dos objetos presentes na narrativa e os analisaremos com base em a qual personagem pertencia e qual papel desempenha na resolução do mistério.

Feito isso, precisamos adaptar o material analisado ao jogo. Robert Stam diz que uma obra original nunca é adaptada de forma totalmente fiel; dependendo de quem o está lendo, interpretações e adaptações diferentes serão feitas. “A arte da adaptação filmica consiste, em parte, na escolha de quais convenções de gênero são transponíveis para o novo meio, e quais precisam ser descartadas, suplementadas, transcodificadas ou substituídas” (STAM, 2008, p. 23). Sendo assim, as características que serão mantidas, adicionadas ou descartadas, dependerão de nós, as autoras deste trabalho, do nosso senso crítico e do que desejamos transmitir com essa narrativa.

Para adaptar ao jogo, utilizaremos o modelo proposto por Melero e Hernández-Leo (2014) de design de jogos do tipo *puzzle*¹⁹, que são jogos de mecânicas simples e de fácil entendimento pelos jogadores, voltado para jogos educativos. Ao fazermos uma comparação, podemos observar que um jogo de *escape room* pode se encaixar na modalidade de jogos do tipo *puzzle*, pois dependem da combinação de peças e enigmas, cujo objetivo é desvendá-los e conseguir sair de determinado ambiente, e também assemelham-se à jogos educativos pois apresentam características destes, como o desenvolvimento de habilidades estratégicas e de raciocínio lógico.

Seguindo o modelo, precisaremos considerar o fluxo de jogo, que é composto por: objetivos, o jogo deve ter uma finalidade; estrutura de diferentes níveis, que irão formar o todo da história, através de atividades únicas ou conjuntas, com cada atividade contendo um quebra-cabeça, enigma, a ser resolvido; papel do jogador; contexto espacial; peças do jogo, com suas determinadas funções, podendo ser usadas de forma simples, com uma peça para se

¹⁹ Segundo o dicionário de Cambridge, *puzzle* é um jogo ou brinquedo no qual você deve encaixar peças diferentes ou é um problema ou questão o qual você deve solucionar por meio do uso de suas habilidades ou conhecimentos. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/puzzle>>. Acesso em: 06 nov 2020, tradução nossa.

solucionar um enigma ou várias peças combinadas entre elas para solucionar um enigma maior.

A história do jogo especifica quais papéis devem performar quais atividades e em que momento do processo do jogo. Para um jogador, resultados são indicados como objetivos de jogo. Esses resultados são alcançados através da realização de atividades de aprendizagem, dentro dos níveis do jogo, com a ajuda de dicas que direcionam o processo de aprendizagem caso necessário. A fim de resolver as atividades de aprendizado, um conjunto de peças (virtuais ou físicas) é providenciado aos jogadores para que proporcionem suas próprias soluções. As peças e suas relações podem providenciar mecanismos, como dicas, perguntas ou materiais de aprendizado de suporte, para direcionarem o processo de jogo também. Além disso, peças podem ser partes de um tabuleiro onde os jogadores devem relacionar cada peça com seus locais apropriados correspondentes. De outra forma, os jogadores podem relacionar as peças entre elas para proporem a solução. (MELERO, HERNÁNDEZ-LEO, 2014, p. 195, tradução nossa²⁰).

Com as respostas para todas essas questões, conseguiremos definir o problema e os objetos que serão desenvolvidos, de acordo com as necessidades encontradas para adaptá-los ao jogo.

2.1.2. Segunda etapa - Pesquisa

A segunda etapa é a de Pesquisa, onde faremos as coletas e análises de dados, através de uma pesquisa de similares de jogos *escape room*, com foco nos jogos que também são ambientados em épocas passadas, pesquisa de similares específicos de cada objeto, além de pesquisa de similares referentes ao contexto histórico em que se passa o livro e como era o design gráfico da época (ano de 1934, na Europa), pois:

²⁰ “The story of the game specifies which role has to perform which activity and at what moment in the gaming process. For a player role, outcomes are stated as gaming objectives. These outcomes are achieved by performing learning activities, within the levels of the game, with the help of hints that scaffold the learning process if needed. In order to solve the learning activities, a set of (virtual or physical) pieces is provided to the players to propose their own solutions. Pieces and their relations could provide mechanisms, such as hints, questions or supportive learning material, to scaffold the gaming process as well. Besides, pieces could be part of a board in which players should relate each piece with its corresponding slot. Otherwise, players should relate pieces between them to propose the solutions.”

[...] é certamente útil para pensar sobre 'pesquisa de design gráfico', porque abrange o que pode ser chamado de subdisciplinas, por exemplo, tipografia, sinalização, design de livro e periódicos, design de interação, ilustração, design de exposição, *branding* e identidade corporativa. E dentro de cada uma dessas áreas existem linhas de atividade de pesquisa em torno de pessoas, locais, história, eficácia, abordagens teóricas e o papel do design gráfico em movimentos culturais mais amplos. [...] (WALKER, 2017, tradução nossa²¹).

Os similares serão reunidos em tabelas, que juntamente com as pesquisas em textos, servirão para a retirada de informações acerca dos elementos visuais presentes, formas, cores e tipografias. A partir dos resultados, faremos uma lista de requisitos formais, funcionais e conceituais, que nos direcionarão ao que devemos e ao que não devemos levar em conta no desenvolvimento de cada objeto. Sendo assim, dividiremos a pesquisa em quatro partes: pesquisa sobre o Expresso do Oriente na mídia e em jogos *escape room*, pesquisa sobre jogabilidade e enigmas, pesquisa de similares de contexto histórico e pesquisa de similares quanto aos objetos que iremos desenvolver.

A coleta e análise de dados nos permitirá desmontar o problema em partes menores, os subproblemas. De acordo com Munari, "um problema singular de design é um conjunto de muitos subproblemas. Cada um deles pode ser resolvido de forma a obter uma gama de soluções aceitáveis" (1981, p.48, apud ARCHER, 1967).

3.1.3. Terceira etapa - Experimentação

Com a análise de dados, teremos informações para dar início às experimentações referentes a cada objeto. A criatividade é fundamental nessa etapa, como explica Munari (2000) ainda assim, deve ser exercida dentro dos limites resultantes da análise de dados - a solução do problema geral se dá ao coordenar criativamente as soluções dos subproblemas.

Nessa etapa, teremos diversas gerações de alternativas por meio de experimentações com diferentes técnicas, manuais e digitais, materiais e tecnologias disponíveis, a fim de obtermos a melhor solução que se adeque à proposta. Elaboraremos esboços e em seguida, modelos que apresentem soluções para um ou mais subproblemas. A partir desses modelos

²¹ “[...] is certainly helpful in thinking about ‘graphic design research’, not least because it embraces what might be called sub-disciplines, for example, typography, way-finding, book and periodical design, interaction design, illustration, exhibition design, branding, and corporate identity. And within each of these areas there are strands of research activity around people, locations, history, effectiveness, theoretical approaches, and the role of graphic design in broader cultural movements. For many, the term ‘communication design’ is synonymous with ‘graphic design’.”

poderemos desenvolver protótipos, que passarão por verificações e análises com base nos requisitos pré-estabelecidos.

3.1.4. Quarta etapa - Finalização e Apresentação

De acordo com os resultados obtidos das verificações e análises dos protótipos, os objetos passarão por refinação e detalhamento, para atenderem à solução do problema. Feito isso, os arquivos digitais dos objetos necessários serão fechados e enviados para gráficas ou serão reproduzidos por nós de forma manual, dependendo das necessidades identificadas através da etapa de pesquisa.

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.1. Análise da narrativa

4.1.1. Estrutura da narrativa original

A partir da leitura do livro *Assassinato no Expresso do Oriente*, analisamos sua estrutura narrativa conforme proposto por Todorov (1972, apud BORGES, 2016).

A listagem dos acontecimentos, personagens e objetos presentes nos possibilitou enxergar a história com mais clareza, também colaborando com as etapas futuras, assim não precisaremos recorrer ao livro todas as vezes que necessário checar uma informação. Junto com os personagens e os objetos, separamos características referentes a pontos específicos da história, como o envolvimento de cada um no caso de sequestro e assassinato ocorrido no passado, as motivações pessoais que os levariam a ser suspeitos no assassinato ocorrido no trem, a ligação dos objetos com cada personagem e a função desses objetos na narrativa.

Ademais, observamos que o tempo da narrativa é cronológico e se dá por encaixe, com uma história sendo contada dentro da outra; a focalização da narrativa é externa, ou seja, só conhecemos o que é visível, não temos acesso à pensamentos de personagens e demais informações não reveladas pelos próprios; o narrador é em terceira pessoa e heterodiegético, ele apenas narra os acontecimentos, não fazendo parte da história; o modo narrativo se dá por meio da narração de acontecimentos passados, contados pelos próprios personagens através

do diálogo, com intervenções, apenas descritivas, do narrador. (A análise completa pode ser vista no Apêndice A).

4.1.2. Estrutura da narrativa adaptada

Após a análise da narrativa original, pudemos pensar nas características que precisaríamos modificar para que ela pudesse ser encaixada na proposta de jogo idealizada por nós.

Os acontecimentos e a ordem em que seriam apresentadas ao público, nesse caso, os jogadores, foram simplificados. Algumas partes foram omitidas, por acreditarmos não terem tanta relevância para o desfecho da história. Personagens secundários foram retirados, também pensando na relevância de sua contribuição para a trama, e no caso do personagem principal do livro, o detetive Poirot, seu papel será desempenhado pelos jogadores. Quanto aos objetos, categorizamos em objetos pertencentes aos personagens e objetos de ambientação, apenas com os que consideramos mais importantes para a história.

O tempo da narrativa será em concordância com a característica dos jogos *escape room*, ou seja, uma hora de duração. A ordem da narrativa, tirando a introdução ao jogo, será dada por alternância, o que significa que os jogadores terão contato com a narrativa conforme o que ele for encontrando no ambiente do jogo, através de diferentes pontos de vistas, não lineares, com pontos de partidas não limitados.

A narração terá características oniscientes nas dicas dadas aos jogadores através dos objetos, porém, nesse caso, o jogador também desempenha papel de narrador, devido ao fato de suas ações determinarem a sequência dos acontecimentos, sendo assim, a cada partida uma nova ordem no desenvolvimento da narrativa, diferente da anterior, pode ser formada. (A estrutura completa da narrativa adaptada pode ser vista no Apêndice B).

4.1.3. Modelo do jogo

Com a narrativa já adaptada, seguimos o modelo de jogo proposto por Melero e Hernández-Leo (2014) de design de jogos do tipo *puzzle* para ordenar todas as informações e dar funcionalidade à elas.

O jogo deve ter uma finalidade, então como objetivo estabelecemos a solução do crime ocorrido no Expresso do Oriente, através da descoberta de pistas encontradas em objetos dispostos no ambiente durante a partida. O jogo é pensado para uma equipe de pessoas - geralmente entre duas a seis - por isso deve-se levar em conta também a colaboração entre os participantes para a resolução de enigmas que exigirão raciocínio lógico e agilidade. O fim da partida se dá com a resolução do caso ou quando se passam sessenta minutos.

Atribuimos a função que cada peça separada na etapa de estrutura da narrativa adaptada terá dentro do jogo. Em alguns momentos, essas peças sozinhas solucionarão um enigma, em outros, elas terão que ser combinadas para desvendar um enigma maior. (O modelo de jogo completo está disponível em Apêndice C).

Elaboramos a seguinte trama como ponto de partida do jogo: você é um aprendiz do mundialmente renomado detetive Hercule Poirot, e está junto dele a bordo do Expresso do Oriente quando um horrível crime ocorre e um passageiro é encontrado morto. Poirot inicia uma investigação, o culpado só pode estar entre os 12 ocupantes daquele vagão, uma vez que o trem não fez paradas durante à noite. Após examinar as evidências, o detetive diz já saber a quem culpar e que estaria tudo relacionado a um crime anterior. Poirot então lhe pergunta se você é capaz de enxergar as relações que ele encontrou, e lhe entrega um pedaço de papel, um estranho caça palavras contendo doze linhas. Você deve reexaminar todo o vagão em busca de pistas, mas deve fazer isso antes que o trem chegue à próxima estação - o que daria oportunidade para a fuga dos suspeitos.

4.2. Pesquisa

4.2.1. Pesquisa de similares - Expresso do Oriente na mídia e em jogos *escape room*

A obra de Agatha Christie em questão, já foi adaptada para rádio, teatro, televisão e *graphic novel*, em diversas ocasiões. Como referência visual para este trabalho, usamos principalmente as duas adaptações cinematográficas, lançadas em 1974²² e em 2017²³. Ambas ambientam o cenário do luxuoso trem no ano de 1934. A matéria na revista Set Decor²⁴, sobre

²² MURDER ON THE ORIENT EXPRESS, Direção: Sidney Lumet, UK: EMI Films, 1974

²³ MURDER ON THE ORIENT EXPRESS, Direção: Kenneth Branagh, EUA: 20th Century Fox, 2017

²⁴ BURG, Karen, Murder on the Orient Express, Set Decor, 12 de Novembro de 2017. Disponível em: <https://www.setdecorators.org/?name=MURDER-ON-THE-ORIENT-EXPRESS&art=SetDecor_Film_MURDER>. Acesso em: 25 de Abril de 2021.

a decoração do *set* de filmagens do filme mais recente, assim como imagens publicadas na internet por passageiros contemporâneos do trem, que ainda apresenta uma decoração clássica, serviram como base para situarmos a ambientação na qual estariam presentes os objetos gráficos.

Figura 7 - Referências ambientação do Expresso do Oriente



Quanto a adaptações no campo dos jogos, um exemplo é o *EXIT: The Game* (Kosmos Games), uma série de jogos analógicos estilo *escape room* para ser jogado em casa. Os jogadores devem encontrar pistas e decifrar enigmas nas cartas, ilustrações e demais peças que acompanham o jogo, buscando chegar ao fim da narrativa no menor tempo possível, a fim de conquistar uma maior pontuação. A edição *Exit: Dead Man On The Orient Express* (2020), é inspirada no livro *Assassinato no Expresso do Oriente*, porém, apresenta um desfecho diferente.

Sendo a obra de Christie tão popular e tão em sintonia com a essência dos *escape games*, são muitas as associações dos dois pelo mundo. O *escape room* Escapology, em Orlando, EUA, possui uma sala baseada no livro de 1934, e que busca levar a história para além da obra original. No papel do detetive Hercule Poirot, que acabou de solucionar o assassinato de Ratchett, os participantes enfrentam agora a vingança de um dos suspeitos, que pretende eliminar o detetive e todos a bordo do trem promovendo o descarrilhamento da locomotiva.

É importante ressaltarmos que com a pandemia de Covid-19 - que causou, além das vidas perdidas, impactos econômicos em todo o mundo - o segmento de *escape rooms* foi especialmente afetado, pois é caracterizado pela reunião de um grupo de pessoas em um ambiente fechado, contrariando totalmente as recomendações das organizações de saúde e governos de evitar aglomerações e atividades não essenciais, e manter os ambientes bem ventilados.

Infelizmente, o prolongamento da pandemia e das restrições já por mais de um ano, levou ao fechamento em definitivo de diversos *escapes rooms*, enquanto outros precisaram adaptar para um ambiente virtual a experiência que ofereciam, como forma de manter o negócio em funcionamento. Uma estratégia adotada por vários deles, como o brasileiro Puzzle Room e o americano The Escape Game, foi a de promover partidas através de conferências de vídeo. Um time de participantes, cada um de sua casa mas agindo em conjunto, informa ao guia que está presencialmente no ambiente do *escape room*, com uma câmera ao vivo, as ações que ele deve executar em busca da saída da sala do jogo. Felizmente, alguns países já têm condições de relaxar as medidas de restrições, o que possibilita que os *escape rooms* voltem a oferecer experiências presenciais, dentro de certos protocolos de segurança.

4.2.2. Pesquisa de jogabilidade e enigmas

Elaboramos um jogo em duas etapas. A primeira é de caminho aberto - os enigmas não necessariamente precisam ser solucionados em uma sequência pré definida - o que torna o jogo mais dinâmico. Doze mensagens escondidas, uma em cada objeto de cada suspeito do crime ocorrido no Expresso do Oriente, fazem parte desta etapa. A segunda etapa consiste na aplicação das doze soluções anteriores ao décimo-terceiro *puzzle*, o que constitui a solução final do jogo, indicando a solução do misterioso crime.

Para a criação dos *puzzles* presentes nos objetos, fizemos uma pesquisa acerca de diferentes tipos de criptografia e enigmas. Dentre os inúmeros sistemas de codificação cabíveis à jogos de *escape room*, como o foco deste trabalho não está na inovação ou complexidade das mecânicas utilizadas, escolhemos sistemas mais simples, que podem ser solucionados mais facilmente. Ainda assim, fizemos questão de nos atentar aos três princípios de criação de *puzzles* considerados fundamentais por Errol Elumir²⁵, criador de *puzzles* e

²⁵ ELUMIR, Errol. The Art of Escape Room Puzzle Design v8. Disponível em: <<https://bitly.com/ovCMx>> Acesso em: 01 de Maio de 2021.

entusiasta de *escape rooms*: consistência com o gênero, consistência com o cenário e consistência com a narrativa, de forma a não criar anacronismos ou prejudicar a imersão no jogo.

A seguir encontra-se a lista de *puzzles*, sistemas de substituição e códigos por nós utilizados, seguidos por uma breve explicação de seus funcionamentos:

- Caça-palavras: *puzzle* em que o objetivo é encontrar as palavras escondidas em meio aos demais caracteres posicionadas em uma grade.
- Labirinto: *puzzle* em que deve-se encontrar a saída do labirinto. Usamos duas formas de esconder o texto no labirinto, em uma as letras estão dispostas pelo labirinto e o caminho até a saída irá demonstrar a sequência correta para formar a frase, na outra, o desenho do traçado percorrido forma a resposta.
- Rebus: *puzzle* que combina ilustrações com letras individuais para formar palavras.
- Letter tiles: “tijolinhos” contendo dois caracteres cada. Devem ser posicionadas na sequência correta para formar uma frase.
- Texto invertido: caracteres invertidos horizontalmente, o que requer a utilização de um espelho para ler a mensagem.
- Criptograma: significa a substituição de um símbolo por outro seguindo uma lógica pré-determinada.
- Alfabeto fonético da OTAN: alfabeto de soletração em que cada letra é substituída por uma palavra-chave, em inglês, por meio do princípio acrofônico. (Ex: Alpha para A, Bravo para B, etc.). É baseado num sistema criado durante a Primeira Guerra Mundial para facilitar as comunicações de longa distância via rádio.
- Código Morse: cada letra é representada por determinada combinação de pontos e traços.
- Código Binário: cada caractere é substituído por uma combinação determinada de “1” e “0” .
- Cifra Zig-Zag: a mensagem a ser criptografada é escrita em “zig-zag”, a primeira letra na linha superior, a segunda letra na linha inferior, a terceira novamente na linha superior e assim adiante. A sequência de letras na linha superior é seguida pela sequência na linha inferior, para criar a mensagem criptografada final.

- Cifra Pigpen: código de substituição de símbolos por letras, usando uma grade geométrica.
- Cifra de César: código em que cada letra é substituída por outra seguindo um deslocamento horizontal do alfabeto em X casas.
- Caça-palavras: *puzzle* em que as palavras devem ser preenchidas corretamente em cada linha, de acordo com a quantidade de espaços dada. Na versão que utilizamos, o preenchimento correto das doze linhas horizontais (respostas obtidas a partir dos enigmas anteriores) formará uma frase vertical, que consiste na solução final do jogo.

A tabela completa dos enigmas, com seus objetos gráficos e personagens correspondentes e as soluções, encontra-se no Apêndice D.

4.2.3. Pesquisa de similares - Contexto histórico

Começamos essa etapa com uma pesquisa acerca do contexto histórico geral da época e suas consequências no âmbito da arte e do design nos Estados Unidos, país de origem dos personagens principais, e da Europa, onde se passa a narrativa aqui trabalhada.

Os anos de 1930 foram marcados pela Grande Depressão nos Estados Unidos e por dificuldades econômicas na Europa do período entre guerras. Com o fortalecimento dos ideais nazistas, houve também a movimentação de vários artistas indo da Europa para os Estados Unidos, resultando em um período onde distintos movimentos e estilos artísticos e de design coexistiam (RAIMES, BHASKARAN, 2007, p. 78).

O Art Déco, que surgiu nos anos 20 como um estilo luxuoso e caro, continuou em ascensão nos anos 30, tendo sua proposta modificada no ano de 1934, voltando-se para uma produção industrial de fácil replicação. Tinha em seu estilo o uso predominante de formas angulares, geométricas e abstratas em um design modernista, com uso de cores vibrantes e formas ousadas, muito presentes em campanhas publicitárias da época. O Art Déco recebeu fortes influências de movimentos como o cubismo e o futurismo, ao retratar viagens, velocidades e maquinários, e também da Bauhaus (ENCICLOPÉDIA, 2021).

Pesquisamos trabalhos de design desse período, separando-os segundo as influências de cada movimento e estilo que mais se destacavam, montamos um painel de imagens e a

partir deles retiramos informações importantes acerca de formas, tipografias e cores utilizados. (Os painéis com imagens de cada movimento podem ser vistos no Apêndice E)

As paletas de cores eram amplas e misturavam tons sutis dos anos 20 com tons mais ousados e brilhantes dos anos 30. Havia, principalmente nas ilustrações, cores chapadas e blocadas, com alto contraste no uso de pretos e de vermelhos e azuis em tons vivos. Por influência do Cubismo, havia ainda também o uso de cores em gradientes.

Nas formas, havia uso da geometria e simetria, com padrões gráficos detalhados e complexos, muitas linhas e ângulos precisos, com ilustrações simplificadas e estilizadas com formas ousadas.

Por haver influências tanto do Futurismo quanto da Bauhaus, não havia um consenso quanto ao uso de grids nas composições, mas é nessa época que começa a ter um maior uso de grids bem definidas e hierarquias de informação principalmente em materiais editoriais, como revistas, jornais e na publicidade.

As tipografias eram simplificadas e possuíam elementos decorativos, o que concedia um certo caráter que as distinguia das de períodos anteriores. Eram geométricas e elegantes, possuindo alto contraste; as com serifas, apresentavam serifas sutis e delicadas. Em peças de ilustrações, por influência do futurismo, as letras eram muitas vezes desenhadas à mão.

Foi também nos anos 30, em 1932, que foi projetada uma das fontes tipográficas mais utilizadas do século, a Times New Roman. A Gill Sans, de 1928, e a Futura, de 1927, também foram muito utilizadas, principalmente em campanhas publicitárias (RAIMES, BHASKARAN, 2007, p. 78, p. 96 e p. 98).

4.2.4. Pesquisa por objeto

4.2.4.1. Identidade Visual

A identidade visual do trem estará presente em diversos objetos, por isso, deve refletir bem a década de 30. O trem onde se passa a narrativa realmente existiu, mas optamos por fazer uma identidade própria para ele neste trabalho ao invés de utilizar o original da época.

Através de uma pesquisa, reunimos alguns logotipos utilizados na época, inclusive o original do trem, em um painel. As marcas começavam a observar a importância que um logo bem construído tinha, passando a se preocupar com a legibilidade e havia também uma

predominância de uso de tipografias com serifas nos logotipos, mas ainda era uma época de transição, então observamos marcas com logos mais simplificados, enquanto outros possuíam mais ornamentação.

Além disso, faremos um cartão de visitas pessoal para o personagem Hardman.

Figura 8 - Painel Logos



Figura 9 - Painel Cartão de visitas



4.2.4.2. Fotografias

A fotografia dos anos 30 ficou muito conhecida por dar cara aos sofrimentos enfrentados durante a Grande Depressão. Para alertar os cidadãos mais ricos norte-americanos do que acontecia na área rural do país, e justificar o plano conhecido como New Deal, o governo contratou fotógrafos para campanhas de fotografias documentais sobre a população mais empobrecida pelas dificuldades econômicas da época, divulgá-las e assim, conseguir arrecadações de dinheiro para auxiliar os afetados pela Grande Depressão (HISTORY, 2018).

Um fato interessante sobre a distribuição de fotos para os meios de comunicação é que em 1921 foi inventada a primeira máquina de *wirephoto* (telefoto ou radiofoto), que permitia a transmissão de fotos via linhas como as de telefone. Porém, seu uso em larga escala, só passou a ser possível no ano de 1935, até essa data, as fotos eram transportadas por meio de aviões e navios, ou seja, os jornais diários possuíam poucas fotos para ilustrar suas matérias porque eles dependiam de contratarem seus próprios fotógrafos e de que esses fotógrafos estivessem presentes durante os acontecimentos locais²⁶.

Por outro lado, avanços tecnológicos feitos nos anos 20, como câmeras mais compactas de 35mm e o flash de lâmpada, foram responsáveis pelo início do que ficou conhecido como anos de ouro da fotografia²⁷.

O processo de fotografia colorida chamada de autocromo, dos irmãos Lumière, permaneceu como o principal processo para obtenção de fotos com cores dos anos 1900 até meados dos anos 1930²⁸. Porém, o uso de fotos coloridas em revistas e jornais, veio muito depois disso, pois o problema encontrava-se na forma de reprodução dessas fotos, feitas utilizando o método de cromolitografia, ou fotocromo, um processo muito mais caro e complexo que os processos de reprodução de fotografias em preto e branco (HARVARD MAGAZINE, 2010).

Para o uso de fotografias neste trabalho, recorreremos a bancos de imagens livres de direitos autorais ou imagens de domínio público.

²⁶ CYCLEBACK, David. Photos Through the Telephone: A History and Guide to Wirephotos. Sports Collectors Daily, 2018. Disponível em:

<<https://www.sportscollectorsdaily.com/photos-telephone-history-guide-wirephotos/>>. Acesso em: 6 abr. 2021.

²⁷ Photojournalism. Tate. Disponível em:<<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/photojournalism>>. Acesso em: 6 abr. 2021.

²⁸ Autochrome Gardens. Google Arts and Culture. Disponível em:

<<https://artsandculture.google.com/exhibit/autochrome-gardens/TALCI4lCWUfkKA>>. Acesso em: 6 de abr. 2021.

Figura 10 - Painei Fotos



4.2.4.3. Jornais

Como citado no t3pico anterior, os jornais da 3poca possuam poucas fotografias para ilustrar suas mat3rias di3rias, e todas elas, impressas apenas em preto e branco.

Para este trabalho, faremos recortes de jornais que cobriram o ocorrido com o caso Armstrong, que foram guardados pelo personagem MacQueen, que guarda rancor pelo ocorrido principalmente pelas consequ3ncias enfrentadas pelo seu pai. Al3m da mat3ria, os recortes do jornal conter3o os enigmas que revelar3o sua liga3o com o crime para os jogadores.

Figura 11 - Painei Jornais



4.2.4.4. Revistas

A partir das imagens coletadas e pesquisas, observamos que as revistas da década de 30 tinham suas capas, em sua grande maioria, ilustradas por artistas da época, o que acarretava em uma grande variedade de estilos existentes tanto nas capas quanto em seus interiores.

A revista *The New Yorkers* se destaca por usar um logotipo constante, sem variações de capa para capa, já nas demais, muitas delas tinham seus logotipos adaptados pelos ilustradores para encaixarem-se no estilo ali retratado.

No interior, já se usavam imagens coloridas em algumas páginas, mas era um recurso utilizado de forma moderada devido aos custos mais altos de produção, sendo assim, o interior da revista era muitas vezes apenas em preto e branco.

Encontramos revistas que abordavam assuntos relacionados ao teatro e ao cinema, que estava se popularizando na época. Uma época em que o glamour de Hollywood já era vendido como um estilo de vida, atrizes ícones da moda e de beleza tinham seus rostos estampados em diversos tipos de anúncios de produtos comerciais, algo que é feito até hoje como forma de atrair mais consumidores.

Nos inspiramos nessas revistas para trazer a personagem Mrs. Hubbard, a atriz renomada Linda Arden que sumiu dos palcos após uma terrível tragédia familiar. Através dela, o jogador poderá encontrar as pistas que conectam Mrs. Hubbard ao assassinato.

Figura 12 - Painei Revistas



4.2.4.5. Cartas

Por muito tempo, as cartas foram a única forma de comunicação a longa distância. Nos anos 30, os instrumentos mais comuns utilizados ao escrever uma carta eram a máquina de escrever e a caneta tinteiro.

Ao pensarmos em cartas antigas, temos sempre a visão de belíssimas cartas escritas à mão com uma caligrafia impecável, isso é porque antigamente o estudo de caligrafia era altamente valorizado, em tempos eram símbolos de status social e do nível de escolaridade²⁹.

As cartas escritas à mão garantem um certo romantismo à elas, por isso escolhemos essa forma de comunicação como o objeto que revela o romance entre dois personagens a bordo do trem. E para as cartas ameaçadoras recebidas por um dos personagens, escolhemos cartas datilografadas, pois elas garantem anonimidade ao seu autor.

Figura 13 - Painel Cartas



²⁹ COHEN, Jennie. A Brief History of Penmanship on National Handwriting Day. History, 2021. Disponível em: <<https://www.history.com/news/a-brief-history-of-penmanship-on-national-handwriting-day>>. Acesso em: 13 abr. 2021.

4.2.4.6. Livros

Durante os anos 20 e 30, as capas de livros ilustradas e impressas em tecidos foram sendo substituídas pelas sobrecapas de papel, eram opções mais baratas e rápidas de serem produzidas devido aos avanços tecnológicos de impressões da época. O estilo de ilustração da capa também sofreu influências dos movimentos artísticos da época, assim como as capas de revistas e ilustrações em anúncios publicitários³⁰.

Faremos uma capa para o livro fictício *Love's Captive* de Mrs Arabella Richardson, pertencente a Masterman, o valete de Ratchett. A pista contida na capa do livro relevará a relação que Masterman tinha com a família Armstrong e com o crime cometido no trem.

Figura 14 - Painel Livros



4.2.4.7. Receitas culinárias e embalagens de alimentos

Os alimentos embalados começaram a se popularizar no início do século 20 devido aos avanços tecnológicos nas produções da época, e juntamente com isso, os anúncios comerciais desses alimentos também aumentaram.

³⁰ A short history of book covers – 2/4. Grapheine, 2017. Disponível em: <<https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/history-of-book-covers-2>>. Acesso em: 16 abr. 2021.

No livro de Agatha Christie, Hildegarde Schmidt, dama de companhia da princesa Dragomiroff, anteriormente era a cozinheira da família Armstrong. Pensamos em incluir o interesse dela por culinária no objeto que revelaria os enigmas acerca de seu personagem, algo que, acredita-se ter tido início nos anos 20 e 30: as coleções de receitas caseiras que vinham na parte de trás das embalagens de alimentos³¹.

Encontramos muitas imagens de cartões de receitas dessa época que eram guardadas em pequenas caixas de madeira e passadas por gerações, tornando-as clássicas receitas de família.

Figura 15 - Paineis de Receitas



4.2.4.8. Anúncios publicitários

Como mencionamos previamente neste trabalho, os anúncios tiveram grande impacto na manutenção das altas vendas durante o período de crise comercial vividos nos anos 30. Os anúncios passaram a retratar o cotidiano, com histórias com as quais as pessoas pudessem se identificar, e também a usar atrizes e estrelas de Hollywood como garotas propagandas,

³¹ LAWRENCE, Kelsey. How Back-of-the-Box Recipes Became Beloved Comfort Foods for So Many Americans. Vice, 2018. Disponível em: <<https://www.vice.com/en/article/mbd5xx/how-back-of-the-box-recipes-became-beloved-comfort-foods-for-so-many-americans>>. Acesso em: 6 abr. 2021.

retratando uma realidade que, principalmente as mulheres, pudessem almejar alcançar (seja nas roupas, maquiagem, penteados e posse de objetos).

No setor automobilístico, sendo o carro um artigo de luxo na época, as perdas foram grandes, e conseguiram manter-se firmes no mercado as empresas que investiram na adaptação de seus produtos, tentando trazer modelos voltados para a família com custos mais baixos. Esse reflexo foi muito visto nos anúncios, algo que era feito como uma necessidade de explicação e justificativa para o consumo de um produto tão caro³².

O estilo Art Déco exaltava a velocidade, com o meio de transportes sendo muitas vezes o foco de peças publicitárias, representando modernidade, com utilização de elementos borrados e distorcidos para simular o movimento e a força dos automóveis. (RAIMES, BHASKARAN, 2007, p. 98).

Para o personagem Foscarelli, um representante de vendas da Ford, faremos um anúncio publicitário de carro no estilo Art Déco, onde estará as pistas para desvendar sua relação com o crime e sua ligação com a família Armstrong, da qual era o motorista.

Figura 16 - Painel Anúncios



³² APPEL, Tom. Market Crash Madness! A Gallery of Depression-Era Car Ads. Consumerguide. Disponível em: <<https://blog.consumerguide.com/gallery-depression-era-car-ads/>>. Acesso em: 6 abr. 2021.

4.2.4.9. Passaportes

O passaporte é um documento de viagens internacionais, nele pode constar informações como nome, data de nascimento, país de origem e foto. Seu uso foi consolidado durante a Primeira Guerra Mundial e o formato do época foi padronizado internacionalmente no ano de 1920, seguindo o modelo utilizado pela Grã Bretanha desde 1914: um livreto de uma única página dobrada em 8, com uma capa de papel, foto e descrições da aparência física do dono do documento³³.

Assim como no livro de Agatha Christie, o passaporte que faremos para a personagem Helena terá o nome borrado, na tentativa de esconder seu nome verdadeiro, juntamente com pistas que levam os jogadores a descobrir sua real ligação com crime.

Por se tratar de um documento oficial padronizado, pesquisamos imagens de passaportes reais da época.

Figura 17 - Painel Passaportes



³³ SIMPSON, Paul. A short history of passports. Wanderlust, 2008. Disponível em: <<https://www.wanderlust.co.uk/content/a-short-history-of-passports/>>. Acesso em: 16 abr. 2021.

4.2.4.10. Cartão postal

No início do século XX houve um crescimento na indústria de turismo, artistas passaram a ser contratados para ilustrar posters de viagens para anúncios publicitários de companhias de transportes, de hospedagens, dentre outros. Com o passar dos anos, esses posters, principalmente os criados entre os anos 20 e 30, tornaram-se icônicos pelas suas ilustrações em estilo Art Déco e hoje são itens colecionáveis.

Pensando nisso, resolvemos trazer as influências desses posters de viagens para o cartão postal que será enviado pela personagem que mudou-se para Húngria.

Figura 18 - Paineis Postais



4.2.4.11. Panfleto de enfermagem

Para a antiga enfermeira da família, pensamos em criar um panfleto de uma escola de enfermagem com informações de saúde e sobre como ser uma boa enfermeira, com o objeto a revelar os enigmas sobre a personagem. Reunimos panfletos da época e os colocamos em um painel de onde tiramos os requisitos.

4.3. Experimentação

Após a pesquisa de cada objeto, obtivemos uma lista de requisitos formais, conceituais e funcionais que nos auxiliaram no desenvolvimento de cada um, a lista completa pode ser visualizada no Apêndice F.

Devido ao período de realização deste trabalho, durante a pandemia de COVID-19, nossas experimentações foram limitadas. Fizemos o possível com os materiais que tínhamos disponíveis, possibilitando algumas experimentações com técnicas tradicionais, utilizando tintas acrílicas e aquarelas. Apesar disso, as finalizações e a maior parte das experimentações e gerações de alternativas foram feitas de forma digital, com a utilização de softwares como o Illustrator, Photoshop e Procreate, visto que a entrega será feita apenas de forma digital.

Por se tratarem de objetos que devem aparentar pertencer à outra época, optamos por dar-lhes características de envelhecidos como forma de convencimento da veracidade dos objetos gráficos para quem irá interagir com elas.

Para obtermos essa aparência no digital, seguimos diferentes métodos de envelhecimento de papéis, que depois foram digitalizados e editados para serem usados como textura na composição das peças. (As imagens das texturas podem ser visualizadas no Apêndice G). Também utilizamos texturas feitas de forma digital com pincéis nativos do aplicativo Adobe Fresco. (Imagens das texturas digitais no Apêndice H).

Devido ao volume de objetos gráficos produzidos neste trabalho, mais detalhes das demais experimentações realizadas podem ser verificadas no Apêndice I.

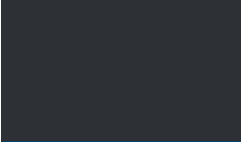






4.3 Finalização e Apresentação

Após as gerações de alternativas da etapa anterior, trabalhamos nas versões finais selecionadas e, para melhor organizar e apresentar, colocamos em tabelas as descrições técnicas referentes a cada objeto.

O primeiro item a ser definido, antes das finalizações de cada objeto, foi a paleta de cores. Acreditamos que por se tratarem de objetos gráficos que pertencerão a um mesmo jogo, a presença de elementos comuns trarão maior unidade, para que as peças possam ser mais facilmente identificadas como pertencentes a um mesmo universo fictício. Em mais de um objeto, utilizamos também a mesma fonte tipográfica

Os objetos que passaram primeiramente por um processo tradicional, utilizaram cores semelhantes e depois passaram por processos de edição para chegarem às cores mais aproximadas da paleta.

A paleta então é formada por:

Cores	Nome	Código Hexadecimal	RGB	CMYK
	Cinza	#2d3035	45; 48; 53	76; 64; 54; 63
	Azul marinho	#02426b	2; 66; 107	100; 72; 33; 21
	Azul claro	#a7c4c5	167; 196; 197	40; 13; 23; 1
	Verde	#9ba675	155; 166; 117	44; 23; 60; 6
	Vermelho	#d31408	211; 20; 8	9; 99; 100; 2
	Bege	#ffeed7	255; 238; 215	0; 8; 18; 0
	Amarelo	#ffe24a	255; 226; 74	2; 8; 78; 0

4.3.1. Objetos Gráficos - Peças dos personagens



Objeto Gráfico	Foto
Técnica utilizada	Ilustrações feitas no Procreate. Edição de imagens e montagem da composição no Photoshop.
Cores	Bege, cinza e azul
Tipografia	P22 Cezanne Regular: fonte baseada na caligrafia de Paul Cézanne, por P22 Type Foundry, 1996.
Enigma	Rebus: “Pai de Susanne”

❖ The Newspaper ❖

EDIÇÃO MATINAL

NOVA YORK - NY, QUARTA-FEIRA, 13 DE JUNHO DE 1932

5 cents

O REVOLTANTE CASO ARMSTRONG



CASSETTI FOI O VERDADEIRO ASSASSINO DA MENINA DAISY.

Quem não se lembra de ter lido acerca da pequena Armstrong?

O coronel Armstrong era inglês, americano por parte da mãe, filha de W.I. der Halt, o milionário de Wall Street. Casou-se com a filha de Linda Arden, a mais bela atriz trágica do seu tempo. O casal veio para a América e tinha uma filhinha que adorava. Aos três anos, esta foi raptada. Exigiram a sua restituição, uma soma exorbitante. Pagada a soma de duzentos mil dólares, descobriu-se o cadáver da pequena, morta havia quinze dias. O caso provocou a indignação popular. Porém, ainda houve coisa pior. A senhora Armstrong

esperava outro filho. O abalo dessa triste notícia causou a morte da mãe e da criança e o coronel, desvairado, suicidou-se. Houve ainda outra morte, uma jovem erroneamente condenada pelos advogados do caso e pela polícia, Susanne Michel, num acesso de desespero, atirou-se de uma janela e morreu. Mais tarde, verificou-se que estava inocente! Seis meses depois, Cassetti foi preso como chefe do bando que raptou a criança. Usava sempre os mesmos métodos: a polícia o andava no encalço, matava o prisioneiro, escondia-lhe o corpo e era libertado com dinheiro, antes que o crime fosse descoberto. Mas, graças à enorme influência de Cassetti, ao poder secreto que exercia sobre várias pessoas, foi absolvido. Um homem tão esperto, seria linchado se não fosse pro-

LEIA M EM NO

No dia de hoje
é muito ir
sab

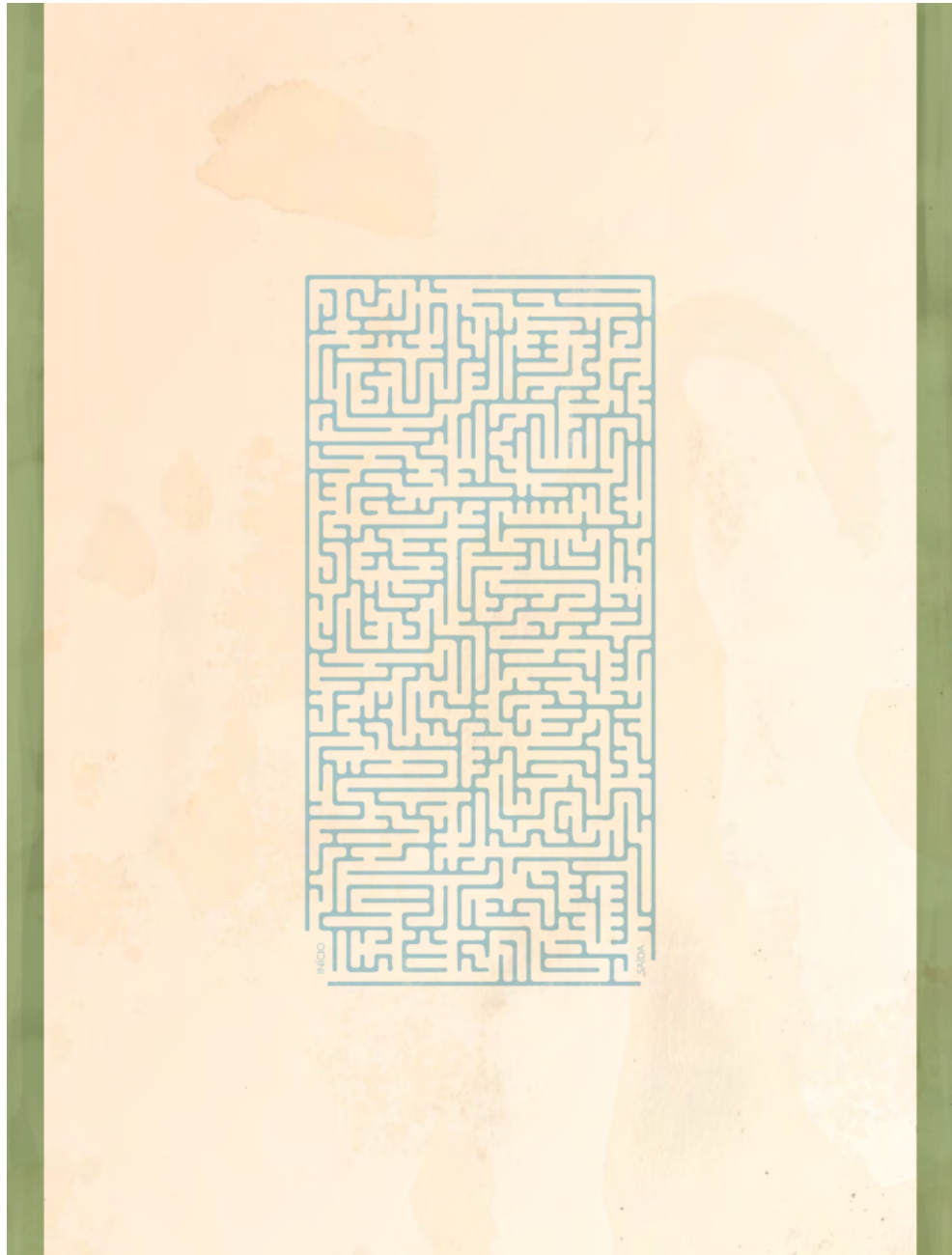
Objeto Gráfico	Recorte de jornal
Técnica utilizada	Para fazer o recorte do jornal foi utilizado um dos papéis rasgados digitalizados como máscara no Adobe Illustrator
Cores	Cinza
Tipografia	Amador: para o título do jornal, feita por Jim Parkinson em 2004, foi feita inspirada nos estilos de lettering do Arts and Crafts Times New Roman: foi criada em 1931 por Stanley Morison para o jornal inglês The Times of London
Enigma	Labirinto: "seu pai errou o veredito do caso"

FEVEREIRO 1934 . **THE**
SPOTLIGHT 25 CENTS



LINDA ARDEN

Uma das melhores atrizes de toda a América
Famosa por suas interpretações como Lady Macbeth em "Macbeth",
Rosalind em "As You Like It" e Magda em "Heimat", a atriz sumiu sem deixar
rastros. O que aconteceu com ela? Por onde anda? Temos as repostas...



Objeto Gráfico	Revista
Técnica utilizada	A ilustração foi feita utilizando tintas acrílicas e aquarelas e depois foi escaneada e editada no Photoshop e no Illustrator
Cores	Azul marinho, azul claro, verde, vermelho, bege e amarelo
Tipografia	Pinot Grigio Modern: para o logotipo da revista; fonte feita por Alan Meeks a partir de Peignot de A. M. Cassandre da década de 30 Casablanca URW: para o restante dos textos; é uma fonte de 2001 desenvolvida URW Type Foundry
Enigma	Labirinto: “Mãe de Sônia”



Meu querido Arbitrator,

Estava pensando naquela noite na Turquia,
passando pelas Portas da Cilícia... como o
mundo pode ser magnífico... e como gostaria
de poder aproveitar tudo isso.

Sei que se aborrece por eu estar envolvida e
que gostaria que eu não retornasse ao meu
emprego como governanta... mas não pense
nisto agora.

Logo, logo, quando tudo estiver acabado,
quando tudo estiver para trás, então...
podemos aproveitar as maravilhas do mundo
lado a lado.

Sua,
Mary.

Alpha Mike India Golf Oscar
Petter Oscar
Charlie Oscar Romeo Oscar November
Echo Lima

Empresa internacional de carros-dormitórios
Endereço: 3 villa Thoretton, 75015, Paris - França

Objeto Gráfico	Carta
Técnica utilizada	Papel timbrado feito no Illustrator, carta escrita à mão utilizando caneta tinteiro
Cores	Cinza e bege
Tipografia	Bodega Serif: feita pelo designer Greg Thompson em, foi inspirada no estilo Art Déco
Enigma	Alfabeto fonético da OTAN: “Amigo do Coronel”



Objeto Gráfico	Livro
Técnica utilizada	Ilustração feita no programa Procreate, diagramação no Illustrator
Cores	Cinza, azul marinho, verde, vermelho e bege
Tipografia	<p>Arbotek Ultra: utilizada no título do livro, é uma fonte tipográfica atual, de 2013, desenvolvida pelo designer José Manuel Urós, que resgata o estilo Art Déco dos anos 30.</p> <p>Bodega Serif Medium: utilizada no restante dos textos, foi feita pelo designer Greg Thompson em 1992, também inspirada no estilo Art Déco.</p>
Enigma	Código morse: “Valete do coronel”

BOLO DE FRUTAS

LEAFONORFJ JJ CJ3F.LFJ



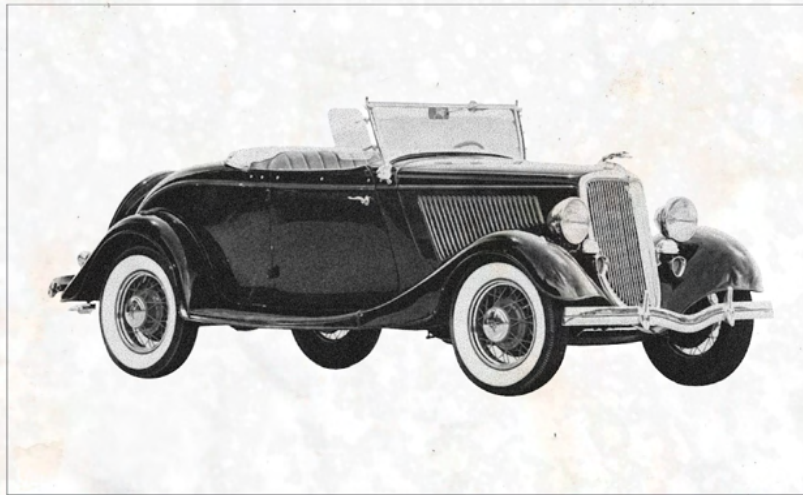
1 e 1/2 xícaras de farinha de trigo
 1/2 colher de chá de fermento em pó
 1 colher de chá de canela em pó
 1 colher de chá de gengibre em pó
 1/4 colher de chá de noz-moscada moída
 Uma pitada de sal
 113 gramas de manteiga sem sal, amolecida
 160 gramas de açúcar mascavo
 5 ovos grandes, temperatura ambiente

5 ovos grandes, temperatura ambiente
 1 colher de sopa de raspas de limão
 1 colher de sopa de raspas de laranja
 20 ml de suco de laranja
 1 maçã descascada e ralada grosseiramente
 90 gramas de amêndoas ou nozes em fatias

Em uma tigela média, misture farinha, fermento, as especiarias e o sal. Deixe de lado. Bata a manteiga com o açúcar mascavo até obter um creme claro e fofo. Adicione os ovos um de cada vez, batendo apenas até que cada ovo esteja incorporado. Adicione lentamente a mistura de farinha até que seja absorvida. Adicione as raspas, suco de laranja, maçã, amêndoas, gengibre e a mistura de frutas secas embebidas. Misture. Transfira e divida a massa uniformemente entre as formas. Use uma espátula para alisar a massa em uma camada uniforme. Asse por 1 hora.

Receita enviada pela leitora Hildegard Schmidt

Objeto Gráfico	Recorte de receita
Técnica utilizada	Composição elaborada no Photoshop
Cores	Bege e cinza
Tipografia	Imprint MT: fonte editorial tradicional, criada com base no estilo antigo. The Monotype Corporation, 1993. Pigpen Cipher: fonte do enigma <i>pigpen</i> , Jeremie Dupuis, 2015 Gin and Soda: por Guaraldo Fonts.
Enigma	<i>Pigpen</i> : “Cozinheira da família”



NOVO FORD V·8 1934

BELEZA CONFORTO VELOCIDADE ECONOMIA SEGURANÇA

Não há nada mais que sua família possa querer que a Ford não possa proporcionar em seus novos modelos de V8. Com suas muitas novas funcionalidades: aumento no conforto, mais potência, novas velocidades, rápida aceleração, partida fácil até mesmo em temperaturas mais frias e mais quilômetros por galão... Você provavelmente nunca vai usar a velocidade máxima de 130km/h, mas por estar ali vai te proporcionar uma performance suave em qualquer velocidade... Muita segurança proporcionada pelo seu corpo inteiro de ferro e pelos vidros de segurança... Você nunca andará com tanto estilo como quando em um novo Ford V8... Então não perca a oportunidade e garanta já o seu com um representante Ford...

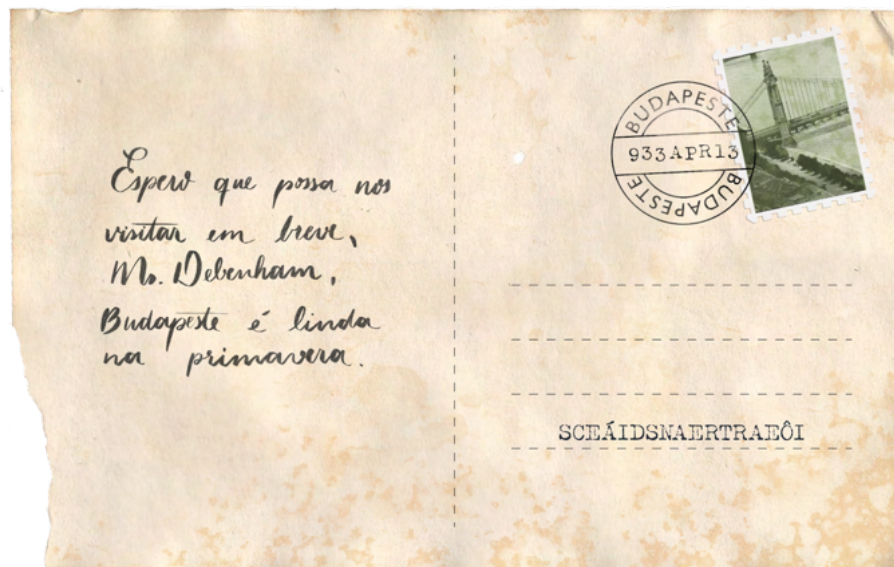
01101101 01101111 01110100 01101111 01110010 01101001 01110011 01110100 01100001
01100100 01100001 01100110 01100001 01101101 01101001 01101100 01101001 01100001



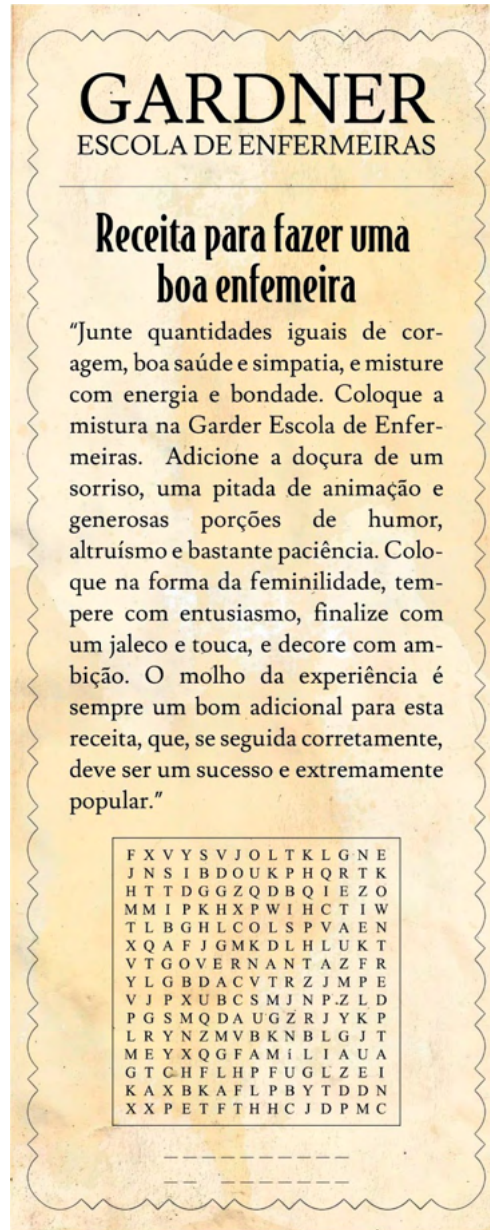
Objeto Gráfico	Anúncio publicitário de carro
Técnica utilizada	A foto do carro foi editada no Photoshop e o restante foi diagramado no Illustrator
Cores	Cinza
Tipografia	Times New Roman: foi criada em 1931 por Stanley Morison para o jornal inglês The Times of London.
Enigma	Código Binário: “Motorista da família”



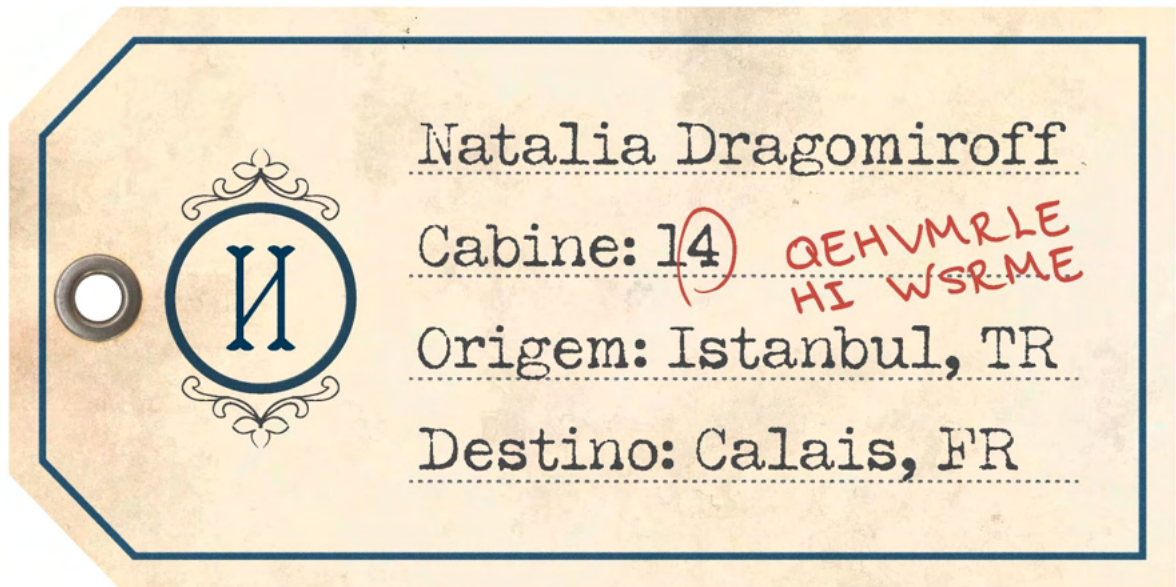
Objeto Gráfico	Passaporte
Técnica utilizada	Edição da imagem no Photoshop.
Cores	Bege, cinza e verde
Tipografia	<p>F25 Executive: inspirada nas letras de escrever clássicas, por Volker Busse - F25 Digital Typeface Design, 2008</p> <p>Cedarville Cursive: fonte cursiva por Kimberly Geswein.</p> <p>P22 Cezanne Regular: fonte baseada na caligrafia de Paul Cézanne, por P22 Type Foundry, 1996.</p>
Enigma	Texto invertido: “Irmã de Sônia”



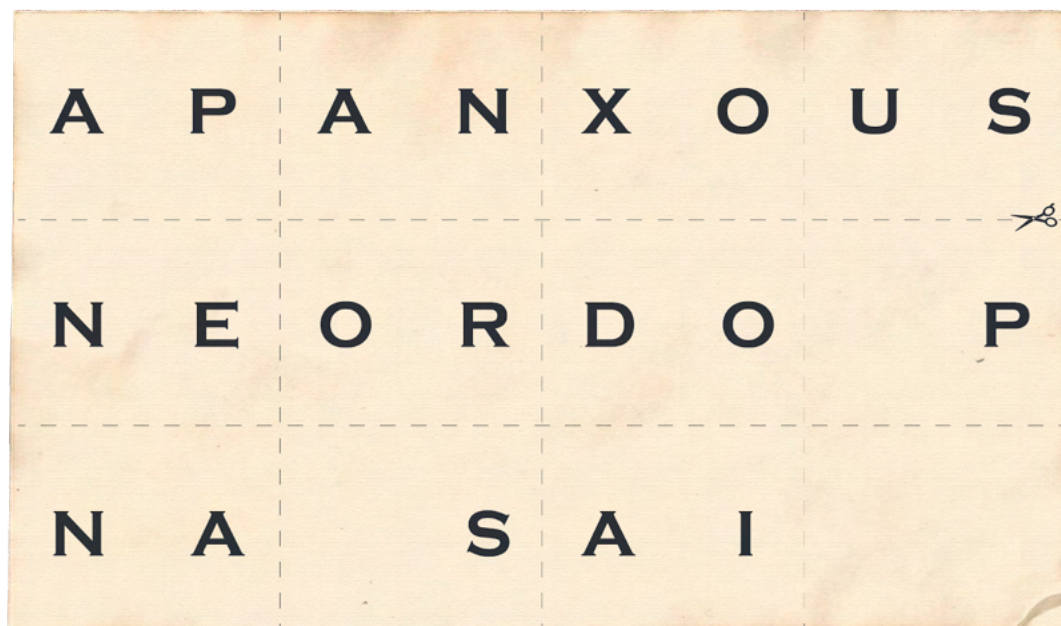
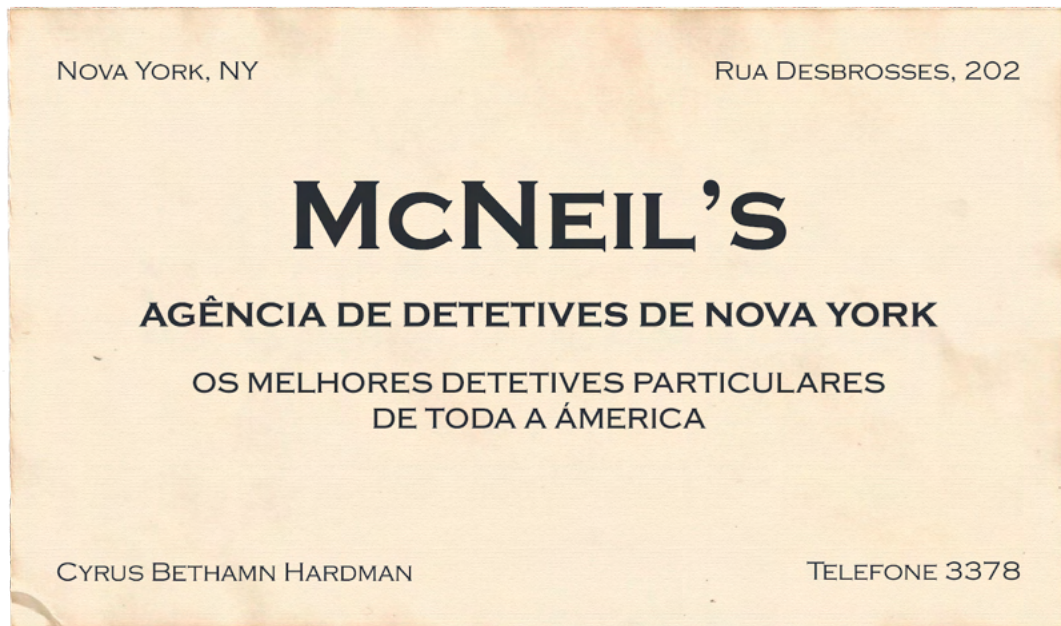
Objeto Gráfico	Cartão postal
Técnica utilizada	Foi aplicado texturas de papel no frente e no verso, a parte escrita do cartão foi feita à mão e digitalizada, os demais elementos foram compostos com ferramentas do Illustrator
Cores	Cinza, verde e bege
Tipografia	Gill Sans: uma fonte tipográfica criada por Eric Gill de 1927 a 1930 Typeka: feita por Ilan Ronen em 2002, ela imita as tipografias usadas em máquinas de escrever antigas
Enigma	Cifra Zig-Zag: “Secretária de Sônia”



Objeto Gráfico	Panfleto de enfermagem
Técnica utilizada	Composição elaborada no Illustrator
Cores	Bege e cinza
Tipografia	Times New Roman: foi criada em 1931 por Stanley Morison para o jornal inglês The Times of London. Bodega Serif: feita pelo designer Greg Thompson, foi inspirada no estilo Art Déco. Lusitana: inspirada pela primeira edição de <i>Os Lusíadas</i> , de 1572, por Ana Paula Megda.
Enigma	Caça palavras: “Governanta da Família”



Objeto Gráfico	Etiqueta de mala
Técnica utilizada	Ilustração feita no Procreate. Tratamento de texturas no Photoshop. Finalização da composição no Illustrator
Cores	Bege, azul marinho, cinza e vermelho
Tipografia	<p>Typeka: feita por Ilan Ronen em 2002, ela imita as tipografias usadas em máquinas de escrever antigas.</p> <p>Hurry Up: fonte caligráfica, por Screaming Fonts, 1999.</p>
Enigma	Cifra de César (<i>shift</i> de 4 casas): “Madrinha de Sônia”



Objeto Gráfico	Cartão de visitas
Técnica utilizada	A composição foi feita no Illustrator
Cores	Cinza e bege
Tipografia	Copperplate: feita por Frederic W. Goudy em 1901, muito utilizada nos anos 30, principalmente em cartões de visitas
Enigma	<i>Letter tiles: “Apaixonado por Susanne”</i>

A = Z
 IZGXSVGG = XZHHVGG R

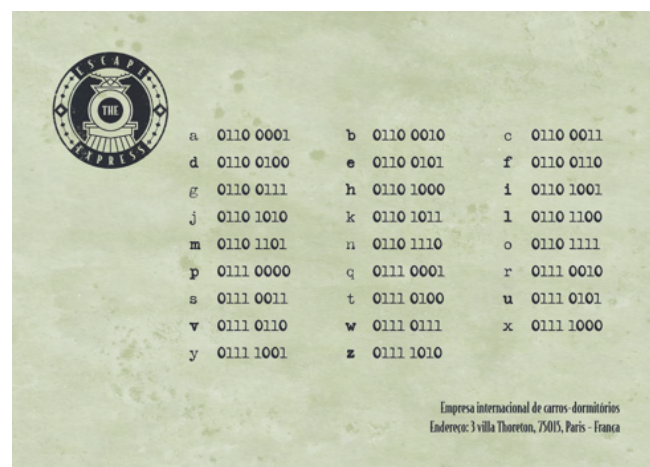
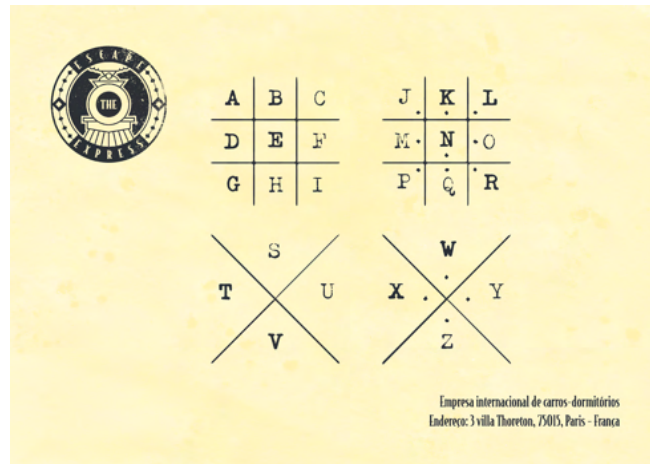
A = Z
 IZGXSVGG = XZHHVGG R

Objeto Gráfico	Bilhete Ratchett
Técnica utilizada	Composição elaborada no Photoshop
Cores	Bege e cinza
Tipografia	Rushed: fonte manuscrita desenvolvida por Asiyah C, 2015
Enigma	Encontrar as partes e alfabeto reverso: "Ratchett = Cassetti"

4.3.1. Objetos Gráficos - Peças do jogo



Objeto Gráfico	Logotipo
Técnica utilizada	Feito por meio do uso de ferramentas do Adobe Illustrator
Cores	Cinza
Tipografia	Bodega Serif: feita pelo designer Greg Thompson, foi inspirada no estilo Art Déco.



Objeto Gráfico	Chaves dos enigmas
Técnica utilizada	Para os papéis com as chaves, fizemos um outro modelo de papel timbrado com o logo do trem, usando uma cor da paleta para cada. A composição foi feita no Adobe Illustrator
Cores	Cinza, verde, azul claro e amarelo
Tipografia	Typeka: feita por Ilan Ronen em 2002, ela imita as tipografias usadas em máquinas de escrever antigas

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar da impossibilidade de termos feito o trabalho como havíamos planejado inicialmente, a essência do resultado obtido permaneceu a mesma: explorar o trabalho do designer gráfico no desenvolvimento de objetos gráficos para ambientes participativos que colaborem na imersão e desenvolvimento de uma narrativa.

O ambiente participativo abordado nesse trabalho foi o do jogo *escape room*, e conseguimos obter uma metodologia única voltada para eles, contemplando desde a análise e adaptação de narrativas até o desenvolvimento final do jogo.

Acreditamos ainda que essa metodologia pode servir como base para o trabalho de designers gráficos na elaboração de projetos narrativos visuais voltados para outros tipos de ambientes participativos, pois os princípios utilizados aqui podem ser aplicados à produções televisivas, cinematográficas, teatrais, de jogos digitais e outros, contando apenas com a alteração do tipo de ambiente e período histórico que será pesquisado e estudado.

O resultado que obtivemos não pode ser levado à teste, devido às atuais circunstâncias, mas através de todas as pesquisas feitas e com base em experiências passadas de nós autoras com jogos do tipo *escape room*, acreditamos que os objetos gráficos obtidos através do processo metodológico implementado, podem sim enriquecer a experiência dos participantes com esses jogos, tornando-as mais autênticas e imersivas.

Algo que pudemos constatar no processo de desenvolvimento, foi a importância que têm as pesquisas de contexto históricos na hora de reproduzir objetos gráficos pertencentes a uma determinada época. Os detalhes podem ser fundamentais na hora de proporcionar o senso de tempo e local adequado. Além disso, o aprofundamento nessas pesquisas, foi de grande contribuição tanto para o trabalho quanto para o nosso desenvolvido pessoal e profissional como designers gráficas.

Isso foi algo que nos trouxe muita satisfação, perceber que ao final de um processo com a dimensão de um trabalho de conclusão de curso, pudemos aprender e crescer como designers. E isso tendo sido feito por meio do trabalho em algo pelo qual possuímos muito interesse e paixão. Pudemos ampliar nossos horizontes de possibilidades de atuações como designers gráficas no mercado de trabalho, numa área antes nunca imaginada ou abordada por nós durante a faculdade, que é a do trabalho de design gráfico em produções narrativas e visuais.

Tivemos sim dificuldades durante o processo, a pandemia sendo a maior delas e que também estava totalmente fora do nosso controle. Outra dificuldade foi encontrar materiais a respeito do assunto abordado em língua portuguesa. Ao começarmos o trabalho, tínhamos noção dessa escassez, que foi confirmada no decorrer de nossas pesquisas, então, grande parte dos estudos teve que ser feito em língua inglesa. Esperamos que nosso trabalho de curadoria e consequente tradução, possa ajudar a tornar mais acessível esse assunto aos falantes de português que possuem interesse no mesmo.

REFERÊNCIAS

2019 Escape Room Enthusiast Survey. **The Codex**, 2019. Disponível em: <<https://thecodex.ca/2019-escape-room-enthusiast-survey/>>. Acesso em: 16 set. 2020.

ARAUJO, Yara Rondon Guasques. Ambientes imersivos e participativos. **Revista VIS (UNB)**, Brasília, v. ano 4, n.4, p.159-171, 2005.

ART Déco. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo352/art-deco>>. Acesso em: 10 de Maio de 2021. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

ATKINS, Annie. **Fake Love Letters, Forged Telegrams, and Prison Escape Maps: Designing Graphic Props for Filmmaking**. 1. ed. Londres: Phaidon Press, 26 de fevereiro de 2020.

BERGSTROM, Signe. **Os arquivos da magia: A bruxaria do filme Animais Fantásticos os crimes de Grindelwald**. 1. ed. Rio de Janeiro. HarperCollins Brasil, 2018.

BORGES, Aline. ADAPTAÇÃO OU TRANSMÍDIA EM UNIVERSOS NARRATIVOS
Proposta metodológica para o estudo do universo de As crônicas de gelo e fogo. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/03/Aline-Monteiro-UFOP-Trabalho-Completo.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2020.

CABRAL, Ailim. Escape room: conheça o jogo que caiu no gosto do brasileiro. **Correio Braziliense**, 2019. Disponível em: <https://www.correiobrasiliense.com.br/app/noticia/revista/2019/07/14/interna_revista_correio,770454/escape-room-conheca-o-jogo-que-caiu-no-gosto-do-brasiliense.shtml>. Acesso em: 16 set. 2020.

CARSON, Don. Environmental storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry. **Publicado online na Gama Network's Gamasutra.com**, 2000. Disponível em:

<http://www.primitive-eye.com/pdf_files/Enviromental_storytelling_pt1.pdf> Acesso em 07 out. 2020.

HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. 2ª edição. São Paulo. Martins Fontes, 2010.

INDÚSTRIA cinematográfica registra lucro recorde em 2018. **Estadão**, 2019. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,industria-cinematografica-registra-lucro-recorde-em-2018,70002765048>>. Acesso em: 16 set. 2020.

MCDERMOTT, Annette. How Photography Defined the Great Depression. **History**, 2018. Disponível em: <<https://www.history.com/news/how-photography-defined-the-great-depression>>. Acesso em: 6 abr. 2021.

MEGGS, Philip B. Type and Image: The Language of Graphic Design. John Wiley & Sons, 1992.

MELERO, Javier; HERNÁNDEZ-LEO, Davinia. A model for the design of puzzle-based games including virtual and physical objects. **Journal of Educational Technology & Society**, v. 17, n. 3, p. 192-207, 2014.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

NERONE, John; BARNHURST, Kevin G. Visual mapping and cultural authority: design changes in US newspapers, 1920–1940. **Journal of Communication**, v. 45, n. 2, p. 9-43, 1995.

RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lakshmi. **Design Retrô: 100 Anos de Design Gráfico**. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2007.

RIZZO, Michael. *The Art Direction Handbook for Film*. Taylor & Francis, 2005.

SHORTER, Georgina, *Designing for Screen: Production and Art Direction Explained*, Crowood Press, 2012.

STAM, Robert. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Tradução de Marie-Anne Kremer; Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte (MG): Editora da UFMG, 2008.

TESSARO, Annye Cristiny. *Narrativas e games: um olhar do design literário-artístico*. Tese, PUC/SP, 2018. Tecnologias da inteligência e design digital.

The Rise of Color. **Harvard Magazine**, 2010. Disponível em: <<https://www.harvardmagazine.com/2010/07/rise-of-color>>. Acesso em: 6 abr. 2021.

THE UNION GRAPHIC. **The Union for Graphic Designers for Film and Television in the UK**, 2018. Página inicial. Disponível em: <<https://www.graphicsunion.co.uk/>>. Acesso em: 15 set. 2020.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis (RJ): Editora Vozes, 1972. p. 209-254.

WALKER, Sue. Research in graphic design. **The Design Journal**, v. 20, n. 5, p. 549-559, 2017.

WARDLE, Claire. “IT COULD HAPPEN TO YOU” The move towards “personal” and “societal” narratives in newspaper coverage of child murder, 1930–2000. **Journalism Studies**, v. 7, n. 4, p. 515-533, 2006.

INTERNETOGRAFIA

https://agathachristie.fandom.com/wiki/Murder_on_the_Orient_Express#Adaptations

<https://www.escapology.com/en/orlando-fl/escape-games/murder-on-the-orient-express>

<https://www.puzzleroom.com.br/escape-game-live/>

<https://theescapegame.com/remote-adventures/>

<https://thecodex.ca/13-rules-for-escape-room-puzzle-design/>

<https://escaperoomtips.com/design/escape-room-puzzle-ideas>

<https://nowescape.com/blog/101-best-puzzle-ideas-for-escape-rooms/>

<https://www.wikihow.com/Create-Substitution-Ciphers>

<https://www.bigescaperooms.com/escape-room-puzzles/>

<https://www.reddit.com/r/escaperooms>

<https://theescapegame.com/remote-adventures/>

<https://www.dcode.fr/tools-list>

<https://lockpaperscissors.co/>

<https://www.forbes.com/sites/gretchenkelly/2019/12/28/the-venice-simplon-orient-express-the-most-famous-film-train-in-the-world/?sh=1e1bde289395>

<https://en.poteletchabot.com/places/orient-express/>

https://www.setdecorators.org/?name=MURDER-ON-THE-ORIENT-EXPRESS&art=SetDecor_Film_MURDER

APÊNDICE A - Estrutura da narrativa original

1. A lógica das ações

- Em Istambul, Poirot recebe um telegrama pedindo para que ele volte à Londres imediatamente.
- Ele embarca no trem, o expresso do oriente, ocupando a vaga de um passageiro que não compareceu, com a ajuda de seu amigo Bouc, diretor da companhia do trem.
- Poirot conhece todos os passageiros durante as refeições ocorridas no vagão restaurante.
- Um passageiro, Mr Ratchett, reconhecendo o detetive Poirot, pede pelos seus serviços de detetive, dizendo que teve sua vida ameaçada. A oferta é recusada por Poirot.
- O trem para à meia noite e meia devido a uma nevasca, entre as estações de Vinkovci e Brod.
- Nesse período Poirot, vizinho da cabine de Mr Ratchett, repara em muitos barulhos e movimentações vindos dos corredores e da cabine ao lado, com o condutor sendo chamado a todo momento para atender a algum pedido de alguém diferente.
- Às 11h da manhã, o corpo de Mr Ratchett é encontrado em sua cabine, ele foi assassinado por punhaladas durante a madrugada.
- Poirot assume o caso como detetive para desvendar o caso a pedido de seu amigo Bouc, tendo o tempo de o trem voltar a andar e chegar na próxima estação para solucionar o mistério.
- Segundo o médico que revisou o corpo, foram 12 punhaladas, todas com intensidades e localizações diferentes, algumas aparentemente deferidas por pessoas destros e outras por canhotas, sendo muito difícil identificar possíveis características do responsável. Ele também dá como estimativa o horário do assassinato como sendo entre meia noite e duas da manhã.
- O culpado pelo crime só poderia estar no vagão Istambul-Calais.
- Poirot passa a entrevistar os passageiros do Istambul-Calais um a um no vagão restaurante.

- Poirot descobre a ligação de Mr Ratchett com um antigo caso de sequestro e assassinato de uma criança de três anos nos Estados Unidos, o caso Armstrong, revelando a real identidade dele, Cassetti, o responsável pelo crime.
- Todos os passageiros entrevistados possuem algum outro passageiro como álibi no momento estimado do crime. Todos negam a posse de algum dos pertences encontrados na cabine do morto.
- Há evidências, confirmadas por mais de um passageiro, da presença de um homem, ou mulher, de voz fina vestido com o uniforme dos funcionários do trem e de uma mulher alta que usava um robe vermelho com bordado de dragão. Não se sabe a identidade dessas duas pessoas e nem onde elas poderiam estar.
- Alguns passageiros reconhecem o caso Armstrong, outros dizem nunca terem ouvido falar sobre ele.
- A princesa Dragomiroff admite o envolvimento com a família Armstrong, ela era madrinha de Sônia.
- Poirot suspeita de um dos passaportes dos passageiros que aparenta ter sido modificado, o da Condessa Andrenyi, e surge com a teoria de que a condessa é na verdade Helena Goldenberg, irmã mais nova de Sônia Armstrong. Então ele resolve confrontá-la.
- Poirot descobre que é verdade sobre a condessa, mas que o pertence encontrado na cabine do morto, que possui a inicial de Helena, não é dela.
- Helena revela outras informações sobre os funcionários que trabalhavam na casa na época do crime ocorrido, que fornece pistas à Poirot para desconfiar da real identidade de alguns outros passageiros do trem.
- A princesa Dragomiroff confessa ser a dona de um dos objetos encontrados na cabine do morto, mas que não faz ideia de como ele foi parar lá.
- Poirot passa a fazer uma segunda entrevista com outros passageiros para tentar desmentir alguns pontos que considera suspeitos.
- Poirot descobre a real identidade de mais passageiros e de seus envolvimento com a família Armstrong.
- Poirot propõe duas possíveis soluções para o caso e as apresenta aos passageiros.

- A primeira solução envolve o homem disfarçado com um uniforme de funcionário do trem, que teria cometido o crime e deixado o trem antes de sua partida da última estação. A solução é cheia de furos e não convence.
- Então ele dá a solução real, que conta com o envolvimento de todos os passageiros no assassinato de Cassetti, pois todos eles estavam envolvidos com alguém no caso Armstrong, como funcionários ou parte da família. Eles haviam passado tempos planejando o assassinato com a intenção de deixar como suspeito uma pessoa inexistente que teria deixado o trem na estação seguinte, a qual eles nunca passaram, por causa da nevasca, que atrapalhou seus planos.
- Os passageiros revelam sua relação com os envolvidos no caso Armstrong e esclarecem as suposições feitas por Poirot, confirmando-as.
- Resolvem, por fim, entregar a primeira solução para a polícia da próxima estação como sendo a verdadeira.

2. Personagens

Nome completo	Antonio Foscarelli
Nome anterior	-
Idade	-
Nacionalidade	Italiano de nascimento. Naturalizado americano
Outros idiomas falados	Italiano e francês
Profissão atual	Representante da Ford
Profissão anterior	Motorista da família
Características	Grande, moreno, rosto bronzeado e infantil, muito falante e tem um leve sotaque
Motivo da viagem	Encontro de negócios em Milão
Cabine do trem	5 (4-5)
Motivação no crime	Afeto por Daisy
Álibi apresentado	Masterman, com quem dividia a cabine
Resumo do depoimento	Está nos Estados Unidos há 10 anos, disse nunca ter se

	<p>encontrado com Ratchett, que não lembrava muito bem do caso Armstrong e que nunca havia se encontrado com alguém da família.</p> <p>Na noite do crime ele conversou com Hardman, voltou para sua cabine, o condutor foi arrumar as camas, ele subiu no seu leito, o superior, fumou e leu. Masterman voltou à cabine após atender seu patrão, Ratchett, estava com dor de dentes, leu um pouco, depois tomou algo para a dor e deitou gemendo.</p> <p>Disse não ser possível que Masterman tivesse saído da cabine sem que ele acordasse, pela forte luz que entra na cabine quando se abre a porta.</p>
--	---

Nome completo	Edward Henry Masterman
Nome anterior	-
Idade	39 anos
Nacionalidade	Inglês
Outros idiomas falados	-
Profissão atual	Valete de Ratchett há 9 meses
Profissão anterior	Soldado do exército britânico, serviu com o coronel Armstrong em Nova York, depois trabalhou como valete da família Armstrong
Características	Baixa estatura, pálido, rosto com expressão de desaprovação, personalidade fria e não muito simpática
Motivo da viagem	Acompanhando o chefe, Ratchett
Cabine do trem	4 (4-5)
Motivação no crime	Admiração pelo coronel Armstrong
Álibi apresentado	Antonio Foscarelli, com quem dividia a cabine
Resumo do depoimento	<p>Viu seu patrão pela última vez por volta das 21h quando foi perguntar-lhe se precisava de algo. Ratchett estava aborrecido por causa de uma carta que tinha lido e não se sabe quem deixou a carta em sua cabine. Reclamou dos serviços de Masterman, que disse ser algo comum dele fazer.</p> <p>Masterman deixou um copo com água e um comprimido para dormir ao lado da cama de Ratchett. Depois disso disse à MacQueen que Ratchett queria</p>

	<p>vê-lo, foi para sua cabine e ficou lendo até as 22h30. Ele estava com dor de dente, então colocou um pouco de malva para aliviar mas não conseguiu dormir, por isso continuou acordado lendo até as 4h da manhã, quando dormiu. Disse que Foscarelli não deixou a cabine por toda a noite e não ter ouvido nada de estranho durante a noite, que estava tudo muito calmo com o trem parado.</p> <p>Ratchett tinha o costume de dormir até mais tarde, e Masterman sabia que ele tinha muitos inimigos, mas disse que Ratchett era uma pessoa muito generosa. Disse nunca ter estado nos Estados Unidos e se lembrava do caso Armstrong</p>
--	---

Nome completo	Hector MacQueen
Nome anterior	-
Idade	Por volta dos 30 anos
Nacionalidade	Estadounidense
Outros idiomas falados	Francês, italiano e alemão
Profissão atual	Secretário de Ratchett e tradutor
Profissão anterior	Estavam procurando emprego no ramo de concessão de petróleo, mas falhou logo antes de conseguir seu novo emprego como secretário de Ratchett
Características	Alto e de boa aparência
Motivo da viagem	Acompanhando seu chefe, Ratchett
Cabine do trem	6 (6-7)
Motivação no crime	Seu pai era promotor no caso Armstrong
Álibi apresentado	Passou a noite conversando com o coronel Arbuthnot
Resumo do depoimento	<p>Estava trabalhando com Ratchett a pouco mais de um ano. Seu trabalho consistia basicamente de viajar com Ratchett e de servir como seu guia e tradutor, já que ele não falava outros idiomas. Dizia saber pouco sobre a vida pessoal e do passado do patrão.</p> <p>Na noite do crime, passou conversando e tomando drinques com Arbuthnot em sua cabine, e que foram dormir por volta das 2 da manhã.</p> <p>Ao descobrir a verdadeira identidade de Ratchett, ele</p>

	revela que tem motivos pessoais para odiá-lo, seu pai fora promotor no caso Armstrong, e achava Sônia uma mulher linda, gentil e amável. Se mostrou contente com o fim que Ratchett teve
--	--

Nome completo	Hildegarde Schmidt
Nome anterior	-
Idade	-
Nacionalidade	Alemã
Outros idiomas falados	Alemão
Profissão atual	Dama de companhia da princesa Dragomiroff
Profissão anterior	Cozinheira da família Armstrong
Características	Mulher de meia idade, com rosto comprido sem muitas expressões, plácida, respeitosa, mas não particularmente inteligente
Motivo da viagem	Acompanhando a princesa Dragomiroff
Cabine do trem	8 (8-9)
Motivação no crime	-
Álibi apresentado	Condutor e sua patroa
Resumo do depoimento	Na noite do crime ela estava dormindo quando o condutor a chamou a pedido da princesa. Fez-lhe massagem e leu para a princesa em voz alta, quando ela começou a cochilar, se retirou e voltou para sua cabine. No corredor, um condutor diferente, que estava saindo de dentro de alguma cabine, esbarrou nela, se desculpou e seguiu para o vagão restaurante. Ela disse nunca ter ido aos Estados Unidos e que se lembrava do caso Armstrong como um caso horrível, que se emocionou ao lembrar

Nome completo	Greta Ohlsson
Nome anterior	Stengelberg
Idade	49 anos

Nacionalidade	Sueca
Outros idiomas falados	Francês
Profissão atual	Enfermeira missionária em Istambul
Profissão anterior	Enfermeira e governanta da família Armstrong
Características	Alta, de meia idade, cabelo de um cinza amarelado desbotado preso em um coque, um rosto longo, suave e amável, muito tímida
Motivo da viagem	Estava de férias e ia passar umas semanas em Lausanne para visitar sua irmã, e depois iria para casa na Suécia
Cabine do trem	10 (10-11)
Motivação no crime	-
Álibi apresentado	Mary Debenham, com quem dividia a cabine
Resumo do depoimento	Última pessoa a ver Ratchett vivo, pois ela havia errado a porta da cabine, ela estava à caminho da cabine da Mrs. Hubbard, onde ia pegar uma aspirina, quando abriu a porta de Ratchett e o viu lendo um livro, ele falou algo inapropriado para ela, que imediatamente se desculpou e saiu. Isso aconteceu aproximadamente às 22h40 da noite

Nome completo	Mary Hermione Debenham
Nome anterior	-
Idade	26 anos
Nacionalidade	Inglesa
Outros idiomas falados	-
Profissão atual	Governanta de duas crianças em Bagdá
Profissão anterior	Segunda governanta e secretária pessoal de Sônia Armstrong, preceptora de Helena Goldenberg.
Características	Alta, magra e morena de pele pálida e delicada, olhos cinzentos, frios e impessoais, de personalidade fria, calma e metódica
Motivo da viagem	Estava indo à Londres, não sabia se iria retornar à seu

	emprego em Bagdá, preferiria um em Londres
Cabine do trem	11 (10-11)
Motivação no crime	
Álibi apresentado	Greta Ohlsson, com quem dividia a cabine
Resumo do depoimento	Disse ter visto Ratchett pela primeira vez na noite anterior, lembrava-se do caso Armstrong. Acordou às 5 da manhã e olhou para o corredor para ver porque o trem estava parado, quando viu uma mulher com robe vermelho e touca passar

Nome completo	Carolina Martha Hubbard
Nome anterior	Linda Arden (nome artístico)
Idade	-
Nacionalidade	Estadounidense
Outros idiomas falados	-
Profissão atual	-
Profissão anterior	Atriz, papel notório como Lady Macbeth em <i>Macbeth</i> , Rosalinda em <i>As You Like It</i> e Magda em <i>Heimat</i>
Características	Uma senhora idosa, robusta, sedutora e frágil, de rosto agradável, com voz suave, rica e sonhadora
Motivo da viagem	Voltando para os Estados Unidos após visitar sua filha e genro na Turquia
Cabine do trem	3
Motivação no crime	Mãe de Sônia Armstrong, avó de Daisy
Álibi apresentado	Ninguém, a não ser por sua história de que um homem, também visto por outros passageiros, entrou em sua cabine no meio da noite
Resumo do depoimento	Diz que o assassino esteve em sua cabine durante a noite, levantou-se para chamar o condutor, apertou a campainha várias vezes, mas o condutor demorou para respondê-la. Quando o condutor entrou não havia mais ninguém ali e ele tentou convencê-la de que era um sonho. Ela garantiu que deveria ser o seu vizinho de cabine, Mr. Ratchett, e pediu para verificar se a porta

	<p>de intercomunicação estava trancada, o que não estava, mesmo após Greta Ohlsson ter verificado para ela, quando foi buscar a aspirina e dito que estava trancada. Apresentou como prova de que o assassino esteve ali um botão de uniforme de condutor do trem, usado pelo assassino como disfarce. Ela disse ter ouvido uma voz feminina na cabine de Ratchett durante a noite. Ela disse lembrar do caso Armstrong e ficou chocada ao descobrir que Ratchett era o responsável pelo crime. Disse não conhecer ninguém da família Armstrong</p>
--	---

Nome completo	Condessa Elena Andrenyi
Nome anterior	Helena Maria Goldenberg
Idade	20
Nacionalidade	Cidadã Húngara
Outros idiomas falados	Não falava muito em inglês
Profissão atual	-
Profissão anterior	-
Características	Muito bonita, grandes olhos castanhos amendoados, cabelos pretos, pele pálida
Motivo da viagem	-
Cabine do trem	12
Motivação no crime	Irmã mais nova de Sônia Armstrong
Álibi apresentado	Tomou trional e dormiu, confirmado por seu marido e pela presença de frascos do remédio na sua cabine
Resumo do depoimento	Disse ter tomado uma pílula e dormiu a noite toda. Não esteve nos Estados Unidos com seu marido, pois não eram casados na época. Confirmou a cor de seu robe e disse não ter um vermelho. Disse que falava pouco inglês, com um sotaque muito forte

Nome completo	Conde Rudolph Andrenyi
Nome anterior	-
Idade	Mais ou menos 30 anos

Nacionalidade	Cidadão Húngaro
Outros idiomas falados	-
Profissão atual	Nobre diplomata
Profissão anterior	-
Características	Alto e bonito, cabelos claros, bigode grande, maçãs do rosto proeminentes, ombros largos. Muito protetor com sua esposa
Motivo da viagem	-
Cabine do trem	13
Motivação no crime	Representar sua esposa, sem envolvê-la no assassinato
Álibi apresentado	O condutor
Resumo do depoimento	Passou 1 ano em Washington e disse não lembrar de conhecer alguém da família Armstrong. Voltaram para suas cabines após a janta, jogaram picquet e deitaram-se para dormir por volta das 23h, dormiram profundamente até de manhã e só notaram que o trem havia parado pela manhã. Disse não ser necessário que sua esposa prestasse depoimento pois ela tinha tomado um comprimido e dormira a noite toda

Nome completo	Princesa Natalia Dragomiroff
Nome anterior	-
Idade	-
Nacionalidade	Russa de nascimento. Francesa naturalizada
Outros idiomas falados	-
Profissão atual	Aristocrata russa
Profissão anterior	-
Características	Muito feia, velha de rosto amarelado, olhos escuros e mãos sempre cerradas. Voz clara e cortês, mas de tom autocrático. Tem reumatismo nas costas
Motivo da viagem	Estava retornando para casa após passar um tempo na embaixada austríaca em Constantinopla

Cabine do trem	14
Motivação no crime	Admiradora e melhor amiga de Linda Arden, madrinha de Sônia Armstrong
Álibi apresentado	Sua dama de companhia e sua posição social
Resumo do depoimento	Sua cama foi preparada enquanto ela estava no restaurante, ela voltou para cabine após a janta e ficou lendo até as 23h, quando apagou a luz, mas não conseguiu dormir pois estava com muitas dores reumáticas. À 0h45 chamou sua dama de companhia, que a fez uma massagem e leu até que a princesa adormecesse. O trem já estava parado, disse não ter ouvido nada de estranho. Hildegarde trabalha para ela há mais de 15 anos e é considerada de muita confiança. Já esteve nos EUA muitas vezes e era amiga da família Armstrong. Sônia era sua afilhada e Linda, sua melhor amiga. Disse que Linda vive em isolamento, com saúde muito fraca, e que sua filha mais nova casou-se com um inglês e mudou-se para Inglaterra

Nome completo	Coronel Arbuthnot
Nome anterior	-
Idade	Entre 40 e 50 anos
Nacionalidade	Inglês
Outros idiomas falados	-
Profissão atual	Oficial militar britânico
Profissão anterior	Oficial militar britânico
Características	Alto e esguio, pele morena, mandíbula quadrada e cabelo acinzentado na região da têmpora
Motivo da viagem	Estava indo para casa de licença de seu posto na Índia
Cabine do trem	15
Motivação no crime	Grande amigo do Coronel Armstrong, chamava-o de Toby e diz que ele salvou sua vida durante a Primeira Guerra Mundial
Álibi apresentado	Macqueen, com quem passou a noite conversando
Resumo do depoimento	Disse ter conhecido Debenham durante a viagem, e ser

	<p>absurda a ideia de que ela tenha participado do crime, pois não conhecia o homem, que jamais o vira antes, confirmado por ela durante uma conversa. Passou a noite do crime conversando com MacQueen na cabine dele, se conheceram também durante a viagem. Às 1h45 foi para cama, quando MacQueen chamou o condutor, que estava sentado ao fundo. Disse ter passado uma mulher no corredor.</p> <p>Diz nunca ter estado nos Estados Unidos, não conhecer o coronel Armstrong e lembrava do caso Armstrong</p>
--	---

Nome completo	Cyrus Bethman Hardman
Nome anterior	-
Idade	41
Nacionalidade	Estadounidense
Outros idiomas falados	-
Profissão atual	Vendedor de fita para máquinas de escrever / Detetive particular na McNeil's Agência de Detetives em Nova York
Profissão anterior	-
Características	Grande e extravagante, rosto grande, carnudo e de feições ásperas, voz alta e nasalada, com corpo atlético
Motivo da viagem	Contrato por Ratchett para ser seu detetive particular
Cabine do trem	16
Motivação no crime	Apaixonado por Susanne
Álibi apresentado	Estava à trabalho de Ratchett, não deixou sua cabine, confirmado por MacQueen e pelo condutor
Resumo do depoimento	Revela que é um detetive disfarçado. Estava terminando um trabalho em Istambul quando recebeu uma proposta de Ratchett de ser seu guarda-costas. Dormia durante o dia e ficava acordado vigiando à noite. Ratchett havia descrito o possível criminoso como sendo um homem baixo de voz afeminada e que iria atacar na segunda ou terceira noite. Lembrava do caso Armstrong, acreditava não conhecer ninguém envolvido, já que a maioria estava morto

Nome completo	Pierre Michel
Nome anterior	-
Idade	-
Nacionalidade	Francês
Outros idiomas falados	Francês
Profissão atual	Condutor no Expresso do Oriente, no vagão Istambul-Calais há 15 anos
Profissão anterior	-
Características	Confiável, alto e pálido de meia idade
Motivo da viagem	Trabalhando
Cabine do trem	-
Motivação no crime	Pai de Susanne
Álibi apresentado	Os inúmeros passageiros que o chamaram durante a noite, Poirot e dois outros condutores
Resumo do depoimento	Ratchett deitou-se para dormir depois do jantar, e chamou o condutor à 0h40 mas disse que se enganara em francês. Michel ficou em seu banco durante toda a noite, exceto um pouco depois de uma hora, quando foi ao carro Atenas conversar com seu colega, voltou quando Mrs. Hubbard o chamou dizendo que havia um homem em seu quarto. Atendeu a mais chamados de outros passageiros e depois disso ficou em seu banco até de manhã. Viu uma mulher de robe vermelho com bordado de dragão ir até o fundo do vagão. Disse não ter cochilado pois o trem estava parado

Nome completo	Samuel Edward Ratchett
Nome anterior	Lanfranco Casseti
Idade	Entre 60 e 70 anos
Nacionalidade	Estadounidense
Outros idiomas falados	Nenhum

Ocupação atual	Colecionador de antiquários
Ocupação anterior	Líder de uma gangue de sequestros em troca de resgate, sequestrou e assassinou Daisy antes mesmo de receber o resgate de 200.000 dólares. Foi preso, mas logo foi solto pelo seu poder aquisitivo e por possuir provas contra outras pessoas. Fugiu para outro país e mudou de identidade
Características	Velho, leve calvície, olhos pequenos, profundos e astutos, dentadura muito branca, aparência benevolente, porém, seu olhar é descrito como tendo uma estranha malevolência e tensão não natural
Motivo da viagem	Estava voltando para Europa após ter comprado azulejos e cerâmicas na Pérsia
Cabine do trem	2
Causa da morte	Assassinado dentro da sua cabine no Expresso do Oriente, durante a noite, com 12 facadas

Nome completo	Hercule Poirot
Nacionalidade	Belga
Profissão	Detetive particular
Características	Baixo, anda com muita dignidade, bigode arrumado, sempre bem vestido
Motivo da viagem	Recebeu um telegrama exigindo seu retorno imediato à Londres
Cabine do trem	1

Nome completo	Monsieur Bouc
Nacionalidade	-
Profissão	Diretor da Companhia Internacional Wagon-Lits, amigo de Poirot, o convence a resolver o caso
Características	Baixo, robusto e idoso
Motivo da viagem	-
Cabine do trem	Estava no vagão Atenas-Paris

Nome completo	Dr. Constantine
Nacionalidade	Grego
Profissão	Médico que examina o corpo de Ratchett
Características	Baixo e moreno
Motivo da viagem	-
Cabine do trem	Estava no vagão Atenas-Paris

Nome completo	Daisy Armstrong
Nacionalidade	Estadounidense
Idade	3 anos
Características	Criança doce e feliz, com adorável cabelo cacheado
Causa da morte	Foi sequestrada na manhã do dia 17 de abril de 1930 por Casseti. Seu corpo foi encontrado dia 1º de maio

Nome completo	Sônia Armstrong
Nacionalidade	Estadounidense
Idade	-
Características	-
Causa da morte	Mãe de Daisy, estava grávida. O choque ao saber que Daisy estava morta fez com que entrasse em trabalho de parto prematuro, levando bebê e ela à morte

Nome completo	Coronel John Robert Armstrong
Nacionalidade	Inglês
Idade	-
Profissão	Oficial militar britânico
Características	-
Causa da morte	Não conseguindo superar a morte de sua filha Daisy e

	de sua esposa grávida, comete suicídio
--	--

Nome completo	Susanne Michel
Nacionalidade	-
Idade	-
Profissão	Empregada e babá da família Armstrong
Características	Moça bonita e sorridente
Causa da morte	Acusada erroneamente de estar envolvida no assassinato de Daisy, suicidou-se

3. Objetos

Objeto	A quem pertencia	Papel na narrativa
Passaportes	Todos os personagens possuem	Documento de identificação dos personagens - O do conde é um passaporte diplomático, traz o nome de sua esposa, com uma mancha, desperta a suspeita de Poirot - O do Hardman é falso, profissão alterada
Bilhetes de passagem	Todos os personagens possuem	-
Lenço com “H” bordado	Inicialmente não se sabe, descobre-se que pertencia à Princesa Dragomiroff	Leva Poirot a perceber o envolvimento da Princesa
Lista de eventos	Poirot	Lista cronologicamente os acontecimentos
Planta do carro Istambul-Paris	-	Mostra ocupantes e posições das cabines do vagão
Lista de interrogados do Poirot	Poirot	Lista nomes, informações, motivos, álibis e provas contra cada passageiro
Carta	Apareceu na cabine de	Deixou-o aborrecido, indício

	Ratchett	de que seu inimigo estava no trem, confirmando a morte por assassinato
Fotografia de uma criança	Mrs. Hubbard	A criança na foto é, provavelmente, Daisy Armstrong
Bilhete que foi queimado	Encontrado na cabine de Ratchett	Poirot consegue recuperar parte de seu conteúdo, possivelmente um bilhete de ameaça. Lê-se o nome de Daisy Armstrong
Cartas ameaçadoras	Recebidas por Ratchett umas semanas atrás	Deixaram Ratchett com Raiva. Macqueen arquivou algumas
Telegrama	Poirot	Solicita seu regresso imediato de Poirot, que deve então embarcar no Expresso do Oriente
Carta de Ratchett para Hardman	Hardman	Contrata Hardman como detetive para protegê-lo pois havia recebido ameaças
Cartão de visitas Hardman	Hardman	Revela que Hardman era um detetive
Papéis em que os passageiros escrevem seus nomes e endereços durante as entrevistas	-	Poirot fez isso para ver quais dos passageiros eram destros e quais eram canhotos
Frasco de remédio “soporífero”	Ratchett	Ratchett estava desacordado por conta do remédio por isso não pode se defender
Frasco de remédio “Trional”	Condessa	Comprova que ela estava dormindo na noite do crime e por isso não podia estar envolvida no assassinato
Notas de um caso passado	Poirot	
Relógio	Poirot	-
Caixa com pó	Poirot	Usa para procurar impressões digitais - não

		encontra nenhuma
Limpador de cachimbo	Não se sabe	Encontrado na cabine do morto, possível pista deixada pelo assassino
Relógio quebrado	Ratchett	Estava no bolso da camisa, levando a entender que quebrou com um dos golpes, sendo assim, o horário em que estava quebrado deveria ser a hora do assassinato
Caixa de chapéu	Todas as mulheres possuem	Poirot retira os alfinetes que prendiam os chapéus e os usa para recuperar o bilhete queimado
Livro Love's captive	Masterman	Diz que estava lendo na sua cabine no horário do assassinato
Pacote de limpadores de cachimbo	Coronel Arbuthnot	o único que fuma cachimbo, passa a ser suspeito
Lenço	Mrs. Hubbard	-
Garrafas de bebidas	Hardman	-
Revistas	-	-
Robe vermelho com dragões bordados	Mulher alta vista por alguns passageiros	Encontrado na mala de Poirot, não se sabe quem é a dona e onde ela está, faz Poirot suspeitar de sua existência
Chaves das cabines trem	Condutor Michel	-
Memorandos de cerâmicas Persas	Ratchett	-
Caixa de fósforos	Ratchett	Usado para queimar a carta na noite do crime
Botão do uniforme de um empregado do Expresso do Oriente	Homem baixo da voz afeminada	Alguns passageiros falaram terem visto esse homem, que derrubou um botão de seu uniforme na cabine da Mrs. Hubbard

Faca ensanguentada	-	Faca do crime
Etiqueta da mala	Condessa Andrenyi	-

4. O tempo da narrativa

O tempo da narrativa é cronológico. Na classificação dada por Todorov (1972, apud BORGES, 2016), a ordem da narrativa do livro se dá por encaixe, ou seja, uma história é contada dentro da outra. Para que o detetive Poirot descubra o que aconteceu, os personagens retornam à noite do assassinato e contam a sua versão da história.

5. Aspectos da narrativa

Narração com focalização externa, ou seja, só conhecemos aquilo que é visível, dada em terceira pessoa por um narrador heterodiegético, ele não faz parte da história, apenas narra os acontecimentos.

6. Os modos da narrativa

A trama é revelada em ordem cronológica até o momento em que se dá o assassinato, após isso, a história é contada por meio de acontecimentos passados, narrados de forma descritiva e através, principalmente, do diálogo entre os personagens.

APÊNDICE B - Estrutura da narrativa adaptada

1. A lógica das ações

- A história é introduzida após o assassinato, sendo entregue aos jogadores como um caso a ser resolvido.
- Os jogadores assumem o papel de investigadores (Poirot).
- É passado informações iniciais sobre o assassinato aos jogadores.
- Possíveis suspeitos são revelados um a um, através dos objetos encontrados.
- Os jogadores devem fazer a análise das informações disponíveis e deliberação sobre possíveis resoluções cabíveis ao caso.
- Finalmente, devem apresentar a resolução do caso, dando fim ao jogo.
- No original, alguns personagens mentem ao dizer que nunca estiveram nos Estados Unidos, consideramos que isso não apresentaria tanta relevância e apenas iria complicar a resolução do caso, sendo assim, resolvemos omitir essa parte.
- Os culpados pelo crime permanecem os mesmos na narrativa original, ou seja, os 12 suspeitos são cúmplices e responsáveis pelo crime.

2. Personagens

Os jogadores farão papel de aprendizes do renomado detetive Hercules Poirot.

Os personagens falsos, o condutor baixo da voz afeminada e a mulher alta do robe vermelho, usados na histórias apenas como distração pelos passageiros suspeitos, não estarão presentes nessa versão da narrativa, assim como o dono da companhia, M. Bouc, e o Dr. Constantine. O resto dos personagens permanecem os mesmos.

3. Objetos

Objeto	A quem pertencia	Papel na narrativa
Passaportes	Todos os personagens possuem	Documento de identificação dos personagens - O do conde é um passaporte diplomático, traz o nome de

		sua esposa, com uma mancha, desperta a suspeita de Poirot - O do Hardman é falso, profissão alterada
Bilhetes de passagem	Todos os personagens possuem	-
Lenço com “H” bordado	Inicialmente não se sabe, descobre-se que pertencia à Princesa Dragomiroff	Leva Poirot a perceber o envolvimento da Princesa
Lista de eventos	Poirot	Lista cronologicamente os acontecimentos
Planta do carro Istambul-Paris	-	Mostra ocupantes e posições das cabines do vagão
Lista de interrogados do Poirot	Poirot	Lista nomes, informações, motivos, álbis e provas contra cada passageiro
Carta	Apareceu na cabine de Ratchett	Deixou-o aborrecido, indício de que seu inimigo estava no trem, confirmando a morte por assassinato
Fotografia de uma criança	Mrs. Hubbard	A criança na foto é, provavelmente, Daisy Armstrong
Bilhete que foi queimado	Encontrado na cabine de Ratchett	Poirot consegue recuperar parte de seu conteúdo, possivelmente um bilhete de ameaça. Lê-se o nome de Daisy Armstrong
Cartas ameaçadoras	Recebidas por Ratchett umas semanas atrás	Deixaram Ratchett com Raiva. Macqueen arquivou algumas
Carta de Ratchett para Hardman	Hardman	Contrata Hardman como detetive para protegê-lo pois havia recebido ameaças
Cartão de visitas Hardman	Hardman	Revela que Hardman era um detetive
Frasco de remédio “soporífero”	Ratchett	Ratchett estava desacordado por conta do remédio por isso não pode se defender

Frasco de remédio “Trional”	Condessa	Comprova que ela estava dormindo na noite do crime e por isso não podia estar envolvida no assassinato
Pacote de cigarro	-	-
Livro Love’s captive	Masterman	Diz que estava lendo esse livro na sua cabine no horário do assassinato
Garrafas de bebidas	Hardman	-
Revistas	-	-
Caixa de fósforos	Ratchett	Usado para queimar a carta na noite do crime

4. O tempo da narrativa

O tempo da narrativa adaptado ao jogo é de 1h de duração. Após apresentada as informações iniciais do caso, a narrativa será apresentada por meio de alternância, os jogadores terão contato com a narrativa através de diferentes pontos de vistas, não lineares, com ponto de partidas não limitado, com três acontecimentos principais: receber o caso, procurar as informações, solucionar o caso a procura e descoberta das informações não terá forma linear.

5. Aspectos da narrativa

Narração externa, apresentando apenas o que é visível, e narração onisciente nas dicas dadas aos jogadores. Os jogadores também podem ser considerados narradores, devido ao fato de suas ações determinarem a sequência dos acontecimentos dados após o recebimento do caso. Sendo assim, a cada partida do jogo, uma nova narrativa será formada.

6. Os modos da narrativa

Após introduzido o caso, a trama é desenvolvida sem o seguimento de uma ordem, e é contada através dos objetos encontrados pelos jogadores, cujas informações são de acontecimentos passados.

APÊNDICE C - Modelo de jogo

1. Objetivos

O objetivo do jogo é desvendar o mistério do assassinato ocorrido no Expresso do Oriente, através da descoberta de pistas encontradas em objetos dispostos no ambiente durante a partida, que terá duração de 60 minutos. O jogo poderá ser jogado em equipe de no mínimo dois participantes e máximo de seis, por isso deve-se levar em conta também a colaboração entre os participantes para a resolução de enigmas que exigirão raciocínio lógico e agilidade. O fim da partida se dá com a resolução do caso ou após passados 60 minutos.

2. Estrutura de níveis

O jogo possuirá três níveis. No primeiro os jogadores recebem as informações iniciais sobre o assassinato e assim conseguem desvendar a primeira parte do caso, que é a real identidade do morto. No segundo eles devem procurar os objetos pelo ambiente e desvendar pistas que revelam as motivações dos demais personagens, e que também levam-nos ao desvendamento do enigma final que irá solucionar o mistério. Os dois primeiros níveis utilizam um mesmo sistema de códigos de decifração dos enigmas, já o terceiro utilizará um sistema de códigos mais complexos e não tão evidentes, que partirá da junção dos enigmas resolvidos anteriormente.

3. Papel do Jogador

O papel dos jogadores é o de detetives por trás do caso de assassinato, eles devem encontrar e examinar os objetos, em busca de pistas que os ajudem a solucionar o mistério.

4. Contexto espacial

O jogo se passa num ambiente que simula o interior do Expresso do Oriente de 1934, mais especificamente, no carro bar onde as pistas foram encontradas.

5. Peças do jogo

As peças do jogo estarão relacionadas à cada um dos personagens, e também terão as peças de apoio, que conterão os códigos para decifragem dos enigmas.

5.1. Peças dos personagens

As peças dos personagens conterão pistas que revelam suas verdadeiras identidades. Essas pistas podem revelar essas informações de forma direta, como no caso de uma foto mostrando-os junto com a família Armstrong, por exemplo, revelando assim a relação que possuíam com eles, ou de forma indireta através de enigmas encontrados entre rótulos de remédios ou páginas de revistas, por exemplo. De qualquer forma, todas essas peças possuirão o enigma para que haja uma confirmação da pista obtida.

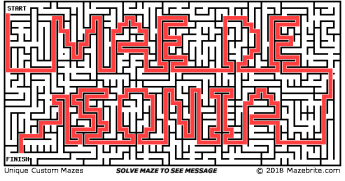
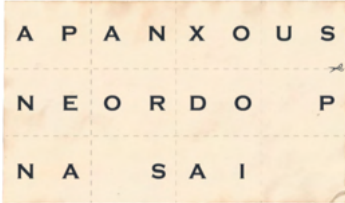

PERSONAGEM	OBJETO	CONTEÚDO	CONFIRMAÇÃO
Ratchett	Cartas	Contém ameaças. Indicam que alguém sabe o que ele fez	Revelam que Ratchett era Casseti, o responsável pelo sequestro e assassinato de Daisy
Condutor Michel	Foto	Dedicatória de sua filha Susanne	É pai de Susanne, ela cometeu suicídio após ser acusada erroneamente pelo assassinato de Daisy
MacQueen	Recortes de jornal	Matérias sobre o caso Armstrong	É filho do promotor responsável pelo caso
Masterman	Livro Love's Captive	Apenas o enigma	Revela a relação que tinha com o Coronel Armstrong
Mrs. Hubbard	Revista	Capa da revista de destaque de Linda Arden como atriz	Revela que é Linda Arden e sua relação com o caso Armstrong
Princesa Nathália Dragomiroff	Tag de mala	Apenas o enigma	Tem a inicial "H", que é "N" em russo e a relaciona com a família Armstrong
Condessa Andrenyi	Passaporte	Mancha escondendo o real nome dela	revela que é a irmã de Sônia Armstrong

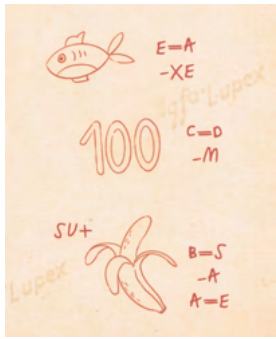



Coronel Arbuthnot	Carta	Conversa entre ele e Mary Debenham combinando planos para o futuro	Era melhor amigo do Coronel Armstrong
Hardman	Cartão de visitas	Hardman era um detetive particular contratado por Ratchett	Era apaixonado por Susanne
Mary Debenham	Cartão postal da Hungria	Enviado por Helena Andrenyi após seu casamento	Era secretária de Sônia Armstrong e cuidava de Helena
Hildegard	Papel com receitas culinária	Apenas o enigma	Era cozinheira da família Armstrong
Greta Ohlsson	Certificado de enfermeira	Apenas o enigma	Era enfermeira da família Armstrong
Foscarelli	Flyer de carro	Apenas o enigma	Era motorista da família Armstrong

5.2. Peças do jogo

Separamos aqui das peças dos personagens, as peças que são importantes para compor o jogo porém que não pertencem a um personagem específico. São elas o logotipo do trem, os papéis que contém os códigos de cada enigma e a lista de suspeitos com o enigma final.

APÊNDICE D - Tabela de enigmas

PERSONAGEM	OBJETO	MENSAGEM	ENIGMA	CÓDIGO
Antonio Foscarelli	Flyer	Motorista da família	Binário	01001101 01101111 01110100 01101111 01110010 01101001 01110011 01110100 01100001 00100000 01100100 01100001 00100000 01100110 01100001 01101101 11101101 01101100 01101001 01100001
Carolina Martha Hubbard	Revista	Mãe de Sônia	Labirinto (tipo 1)	
Coronel Arbuthnot	Carta	Amigo do Coronel	Nato	Alpha Mike India Golf Oscar Delta Oscar Charlie Oscar Romeo Oscar November Echo Lima
Hildegarde Schmidt	Receitas	Cozinheira da família	Pigpen	<pre> L E A Γ □ Π O Γ Γ J J J C J □ L Γ J </pre>
Cyrus Bethman Hardman	Cartão de Visitas	Apaixonado por Susanne	Letter tiles	
Condessa Elena Andrenyi	Passaporte	Irmã de Sônia	Texto Invertido	

Pierre Michel	Foto de Susanne	Pai de Susanne	Rebus	
Edward Henry Masterman	Livro	Valete do Coronel	Morse	...- .- .-... .- .- / -.. ---- / -..- ---- .-. ---- -..-... ..
Princesa Natalia Dragomiroff	Papel Timbrado	Madrinha de Sônia	Cifra de César	RFIWNSMF IJ XTSNF
Hector Macqueen	Recorte Jornal	Seu pai errou o veredito do caso	Labirinto	
Greta Ohlsson	Panfleto de enfermagem	Governanta da Família	Caça palavras	
Mary Hermione Debenham	Cartão Postal	Secretária de Sônia	Cifra Zig-Zag	SCEÁIDSNAERTRAEÔI
-----	Papel timbrado	São cúmplices	Palavra cruzada	

APÊNDICE E - Painéis de contexto histórico

Figura 1 - Painel de obras com referências do Cubismo



Figura 2 - Painel de obras com referências do Futurismo

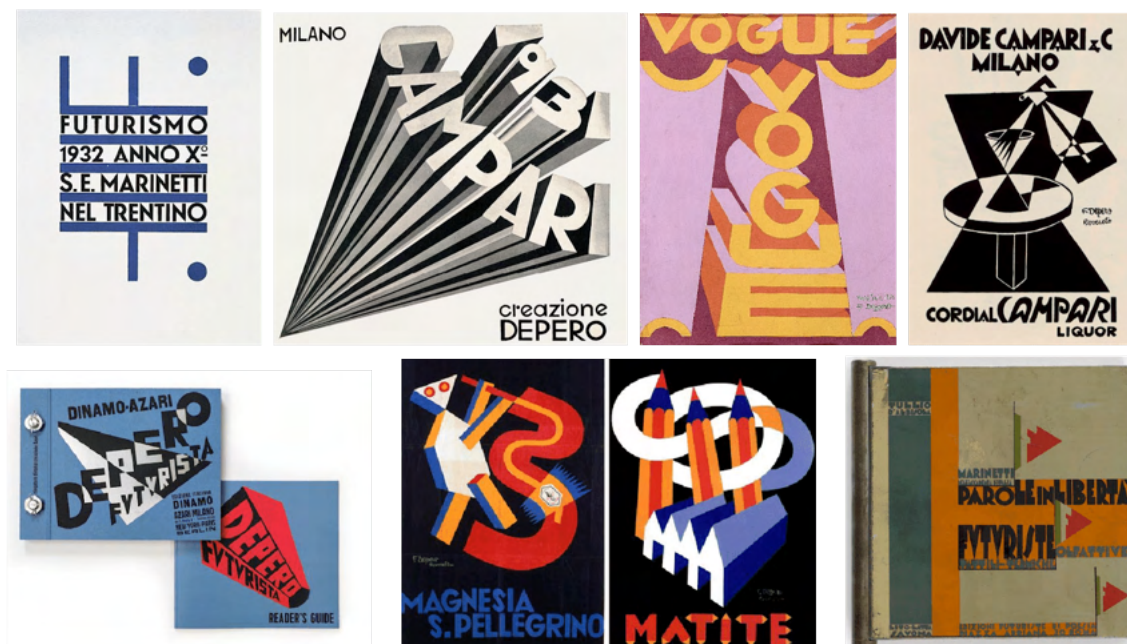


Figura 3 - Paineis de obras da Bauhaus e com referências ao movimento



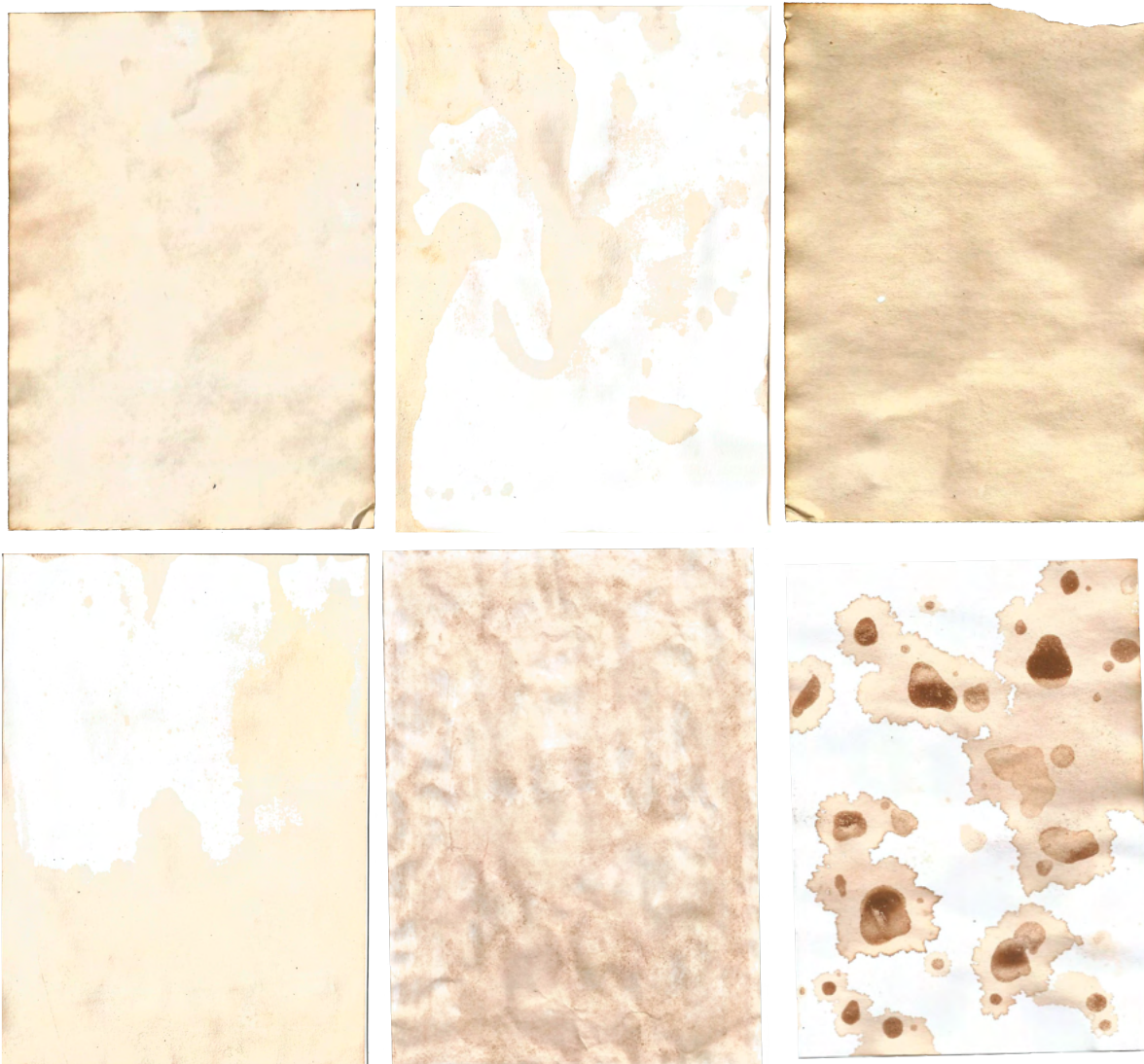
Figura 4 - Paineis Art Déco



APÊNDICE F - Tabela de requisitos

OBJETOS	REQUISITOS FORMAIS	REQUISITOS CONCEITUAIS	REQUISITOS FUNCIONAIS
Logotipo	Assinatura em forma de selo; tipografias com serifa	Símbolo figurativo; uso de formas geométricas; representação do luxo e de maquinários	Redutibilidade média; versão monocromática
Cartão de visitas	Formato 8,5cm x 5cm; uso de apenas uma tipografia; tipografia com serifa	Cartão com frente única e poucas informações	Enigma no verso do cartão
Fotografias	Foto em retrato; Foto em preto e branco; escritas à mão	Foto de uma jovem dos anos 1920/1930; aparência da foto envelhecida	O verso deve conter a mensagem escrita da personagem e o enigma
Jornais	Formato com aparência de recortado à mão/rasgado, tipografia com serifa	Título do jornal inspirado/com características de lettering utilizados nos jornais da época	Alta legibilidade; conter a matéria sobre o caso Armstrong junto com o enigma
Revistas	Dimensão de 20 cm x 26,5 cm; cores vibrantes com alto contraste; tipografia geométrica e com serifas; formas simplificadas e geométricas; composição simétrica	Imagem feminina é o tema; retratar o glamour de Hollywood dos anos 30; simetria e formas geométricas na ilustração; tipografia no estilo Art Déco; ilustração feita de forma tradicional	Conter texto sobre o passado da personagem e o enigma no verso da revista
Livros	Dimensão 14,5cm x 21,5cm; cores com alto contraste; tipografia bold e geométrica para o título; tipografia com serifa para o restante dos textos	Título do livro em maior escala; ilustração feita de forma tradicional	Alto contraste, alta legibilidade do enigma

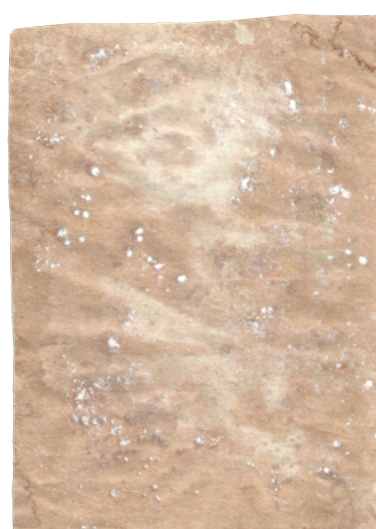
Carta romântica	Dimensão de 21cm x 26cm; papel timbrado com a marca do trem; escrita à mão	Letra feminina e escrita delicada, papel envelhecido	O conteúdo em texto é a conversa entre um casal; contém o enigma
Bilhete Ratchett	Pedaço pequeno de papel com bordas queimadas por fogo; tipografia de máquina de escrever	Papel queimado e envelhecido	Texto com leitabilidade média; enigma com leitabilidade alta
Cartão postal	Ilustração da Húngria na parte da frente, imagem em preto e branco, dimensão de 9 cm x 14 cm	Aparência de envelhecido, imagem da cidade para onde a personagem se mudou na história	O verso deve conter a mensagem escrita da personagem e o enigma; selos de identificação do país
Passaporte	Formato livreto, 14x11cm	Documento de identificação da personagem Condessa Helena Andrenyi. Aspecto oficial típico dos anos 30	Foto, nome e descrição da aparência do dono do passaporte. Carimbo da Hungria
Receita	Recorte de receita no tamanho 15x10cm	Aspecto de página recortada. Receita “antiga”	Conter texto e imagem da receita juntamente com o enigma
Panfleto de enfermagem	Panfleto de escola de enfermagem, formato 10x25cm	Relacionar a personagem à enfermagem, como aluna da escola.	Formato vertical, apenas frente. Nome da escola, texto sobre enfermagem e enigma
Anúncios publicitários	Folha em tamanho A4, tipografia com serifa, imagem em preto e branco	Temática do anúncio sobre carros para referenciar o trabalho do personagem	Texto sobre o carro vendido e o enigma
Etiqueta de mala	10,5x5,25cm. Conter o emblema da princesa.	Representa um objeto comum em viagens de trem da época. Pertence à uma princesa, sofisticado. Enigma escrito por outra pessoa por cima das informações da viajante	Conter o nome da personagem Natália Dragomiroff, enigma e “dica” para sua resolução.

APÊNDICE G - Texturas de papéis**1. Chá e café**

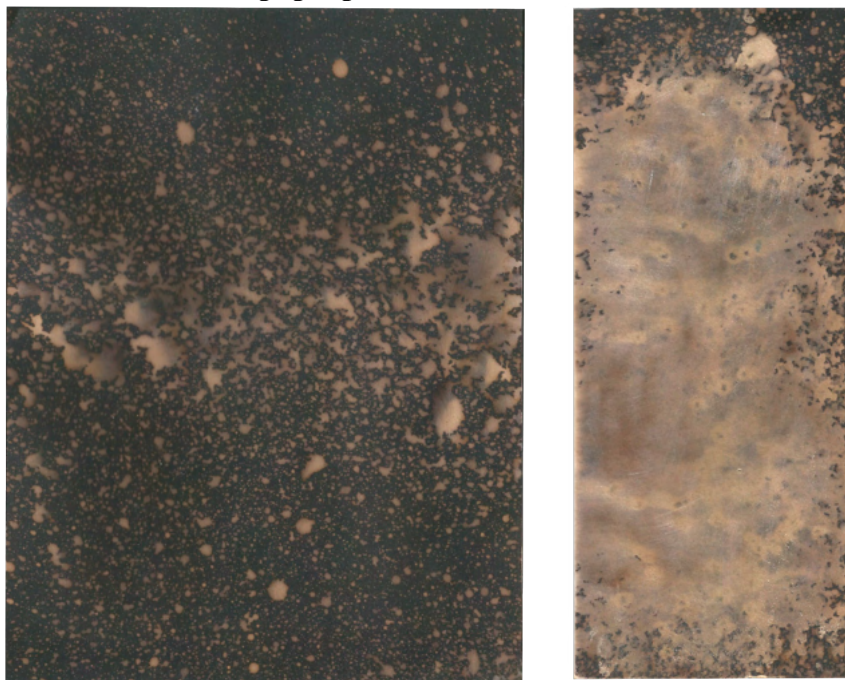
2. Café e bicarbonato de sódio



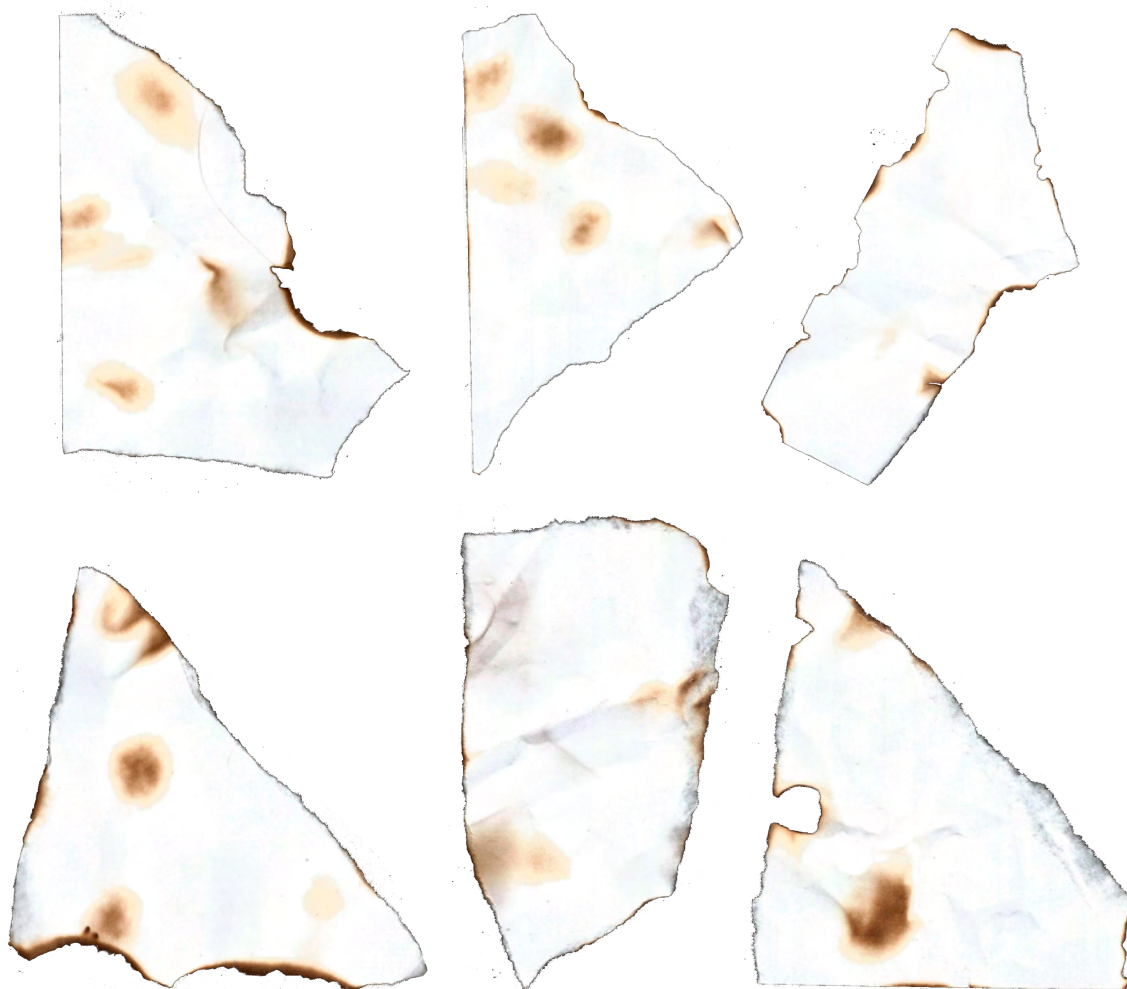
3. Água sanitária e limão no papel pardo



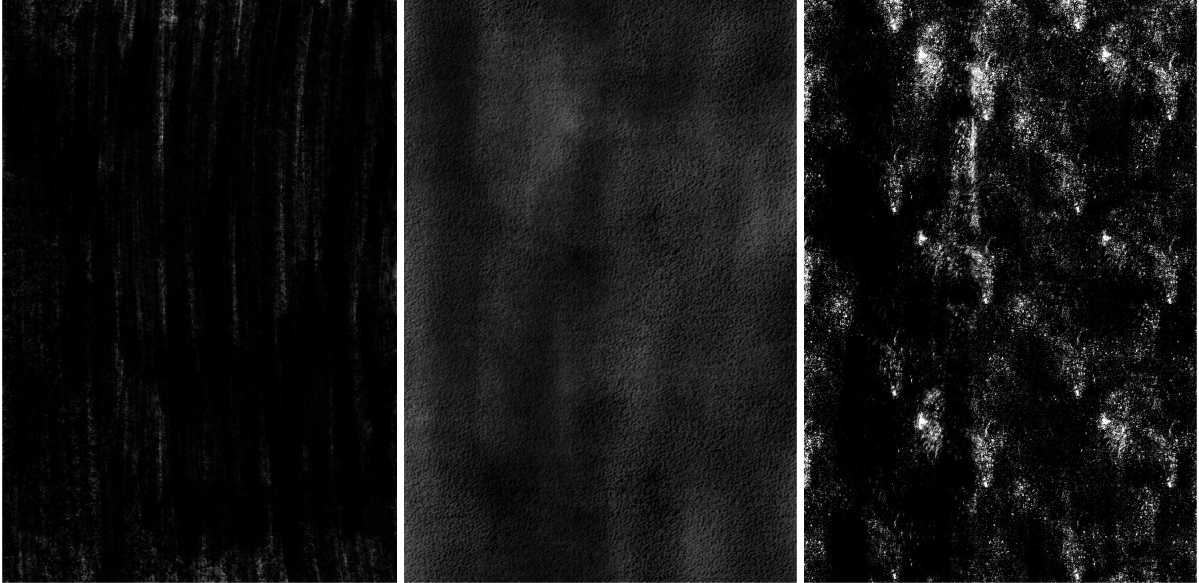
4. Água sanitária e limão no papel preto



5. Papel rasgado e queimado



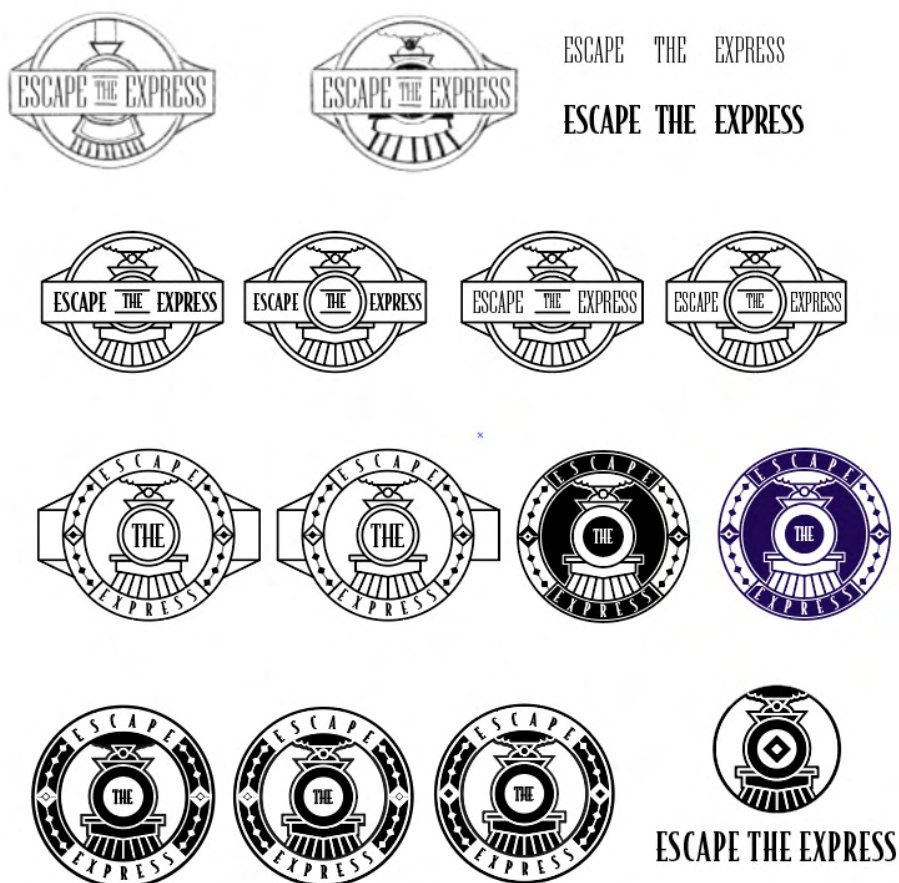
6. Texturas digitais



APÊNDICE H - Experimentação

1. Logotipo do trem

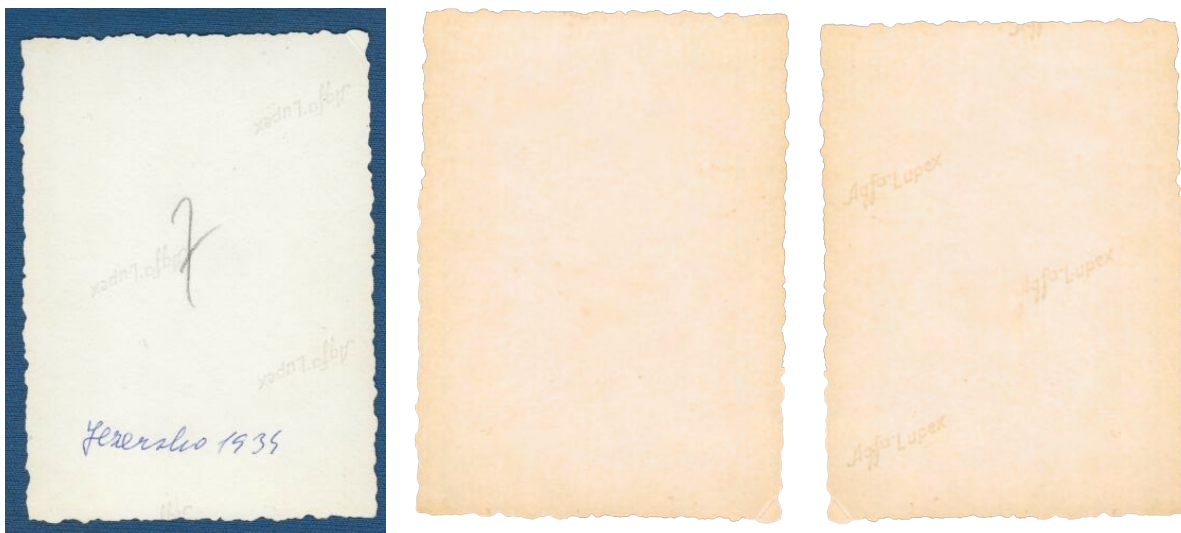
Alguns esboços foram feitos no Procreate e alternativas iniciais no Adobe Illustrator, antes de chegarmos na versão final.



2. Foto

A partir de uma imagem original dos anos 30, foi desenvolvido a textura que serviriam - de maneira espelhada - tanto para frente como para o verso da foto. Para representar Susanne foi escolhida a imagem de uma mulher jovem, com vestimenta e penteado característico da época. O Rebus definido para encriptar a mensagem referente à personagem dono da foto, deveria conter o desenho de um peixe, do número 100 e de uma banana, essas ilustrações foram desenvolvidas no Procreate e exportadas para o Photoshop, para serem aplicadas junto aos demais elementos. Duas tipografias que simulam caligrafia foram usadas para expressar

que duas pessoas diferentes escreveram informações no verso da foto. Filtros de textura e cor foram utilizados para dar unidade aos elementos.



100



$$\begin{array}{r} SU+ \\ B=S \\ E=A \quad C=D \quad -A \\ -XE \quad -M \quad A=E \end{array}$$

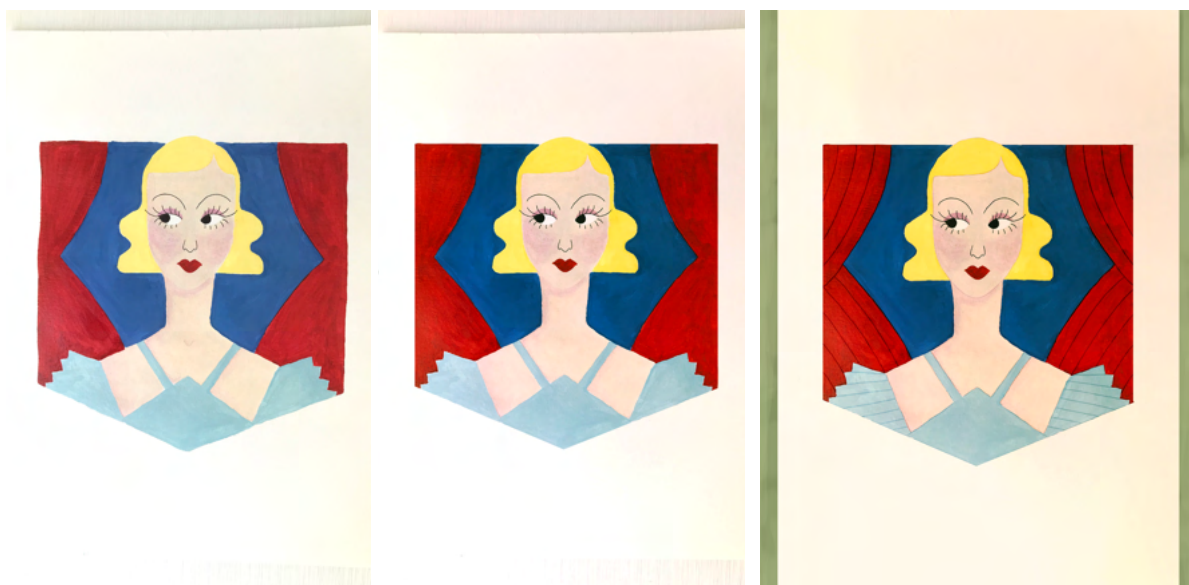
*Querido papai,
espero poder te ver em breve.*

3. Revista

Para a ilustração da capa da revista, primeiramente fizemos esboços digitais a partir dos requisitos resultantes das pesquisas e selecionamos a opção que mais os atendiam.

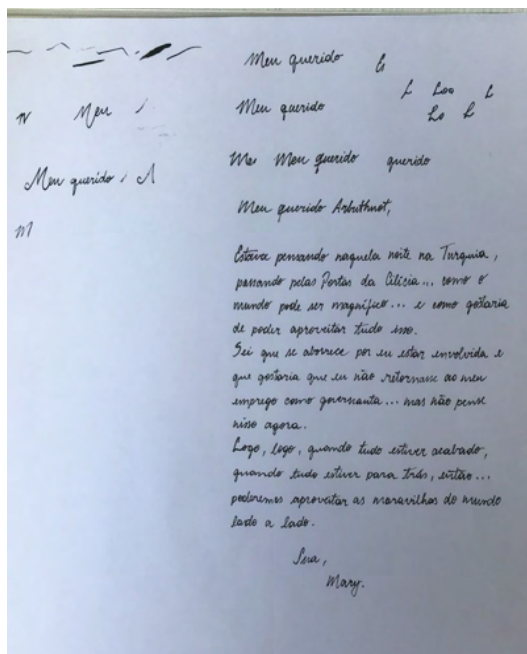


Após selecionado, o esboço foi passado para um papel branco de 224g/m² e colorido com uma mistura de tintas acrílicas e aquarela. Depois, foi fotografada e passada para o Adobe Photoshop para ser tratada e editada antes de ser adicionado os textos.



3. Carta de amor

A carta foi escrita à mão utilizando uma caneta tinteiro de bico fino, depois foi fotografada e editada no Adobe Photoshop para ser inserida no papel timbrado com o logotipo do jogo. E os enigmas também foram escritos à mão e depois digitalizados



Meu querido Arbuttnot,

Estava pensando naquela noite na Turquia, passando pelas portas da Cilícia... como o mundo pode ser magnífico... e como gostaria de poder aproveitar tudo isso.

Sei que se aborrece por eu estar envolvida e que gostaria que eu não retornasse ao meu emprego como governanta... mas não pense nisso agora.

Logo, logo, quando tudo estiver acabado, quando tudo estiver para trás, então... poderemos aproveitar as maravilhas do mundo lado a lado.

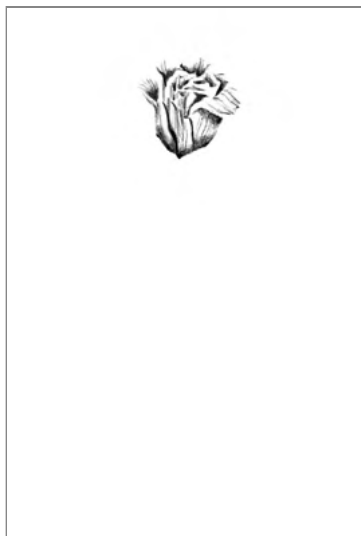
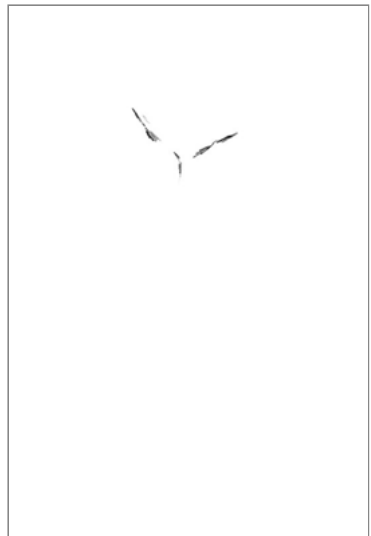
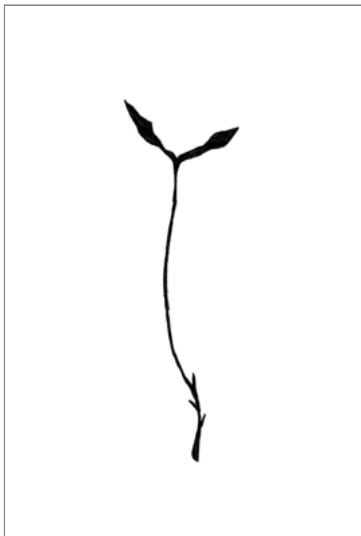
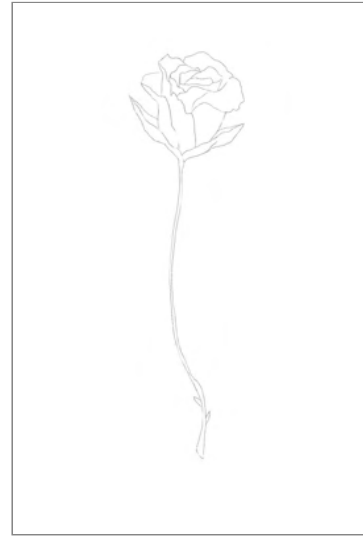
Sua,
Mary.



Alpha Mike Indra Golf Oscar
Jetta Oscar
Charlie Oscar Romulo Oscar November
Echo Lima

4. Livro

Para a capa do livro, iniciamos com um esboço feito no aplicativo Procreate. No desenho da flor, utilizamos uma técnica que permite recolorir as camadas do desenho, feitas no Procreate, diretamente no Adobe Illustrator. Então, cada camada que compõe o desenho da flor foi colorida de preto e exportada individualmente para o Illustrator.

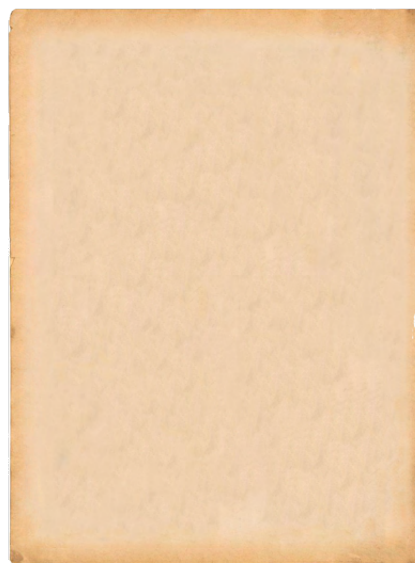
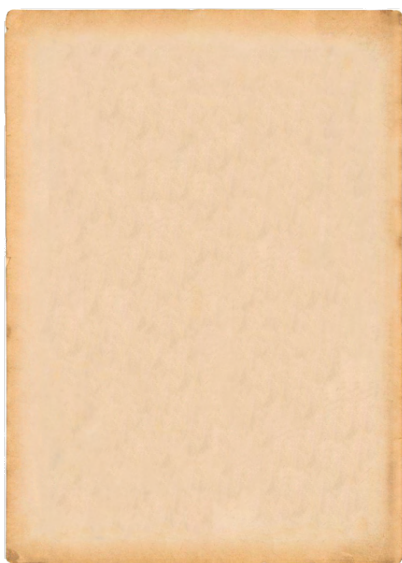


5. Receita

O objetivo era desenvolver um item que parecesse uma receita que foi recortada das páginas de uma revista. Assim, desenvolvemos a textura com a aparência das páginas amareladas de revistas da época, com uma das bordas com aparência de papel rasgado.

A ilustração provém de uma antiga carta de cigarros da C.W.S. Cigarette [19--?]. As tipografias e editoração são inspiradas em receitas originais da época.

Incluimos a frase “Receita da leitora Hildegarde Schmidt” para reafirmar a peça como um recorte de revista e como forma de relacionar diretamente o personagem ao objeto.



BOLO DE FRUTAS

LEAGΘHOFJ CJ CJ3F6FJ



1 e 1/2 xícaras de farinha de trigo
 1/2 colher de chá de fermento em pó
 1 colher de chá de canela em pó
 1 colher de chá de gengibre em pó
 1/4 colher de chá de noz-moscada moída
 Uma pitada de sal
 113 gramas de manteiga sem sal, amolecida
 160 gramas de açúcar mascavo
 5 ovos grandes, temperatura ambiente

5 ovos grandes, temperatura ambiente
 1 colher de sopa de raspas de limão
 1 colher de sopa de raspas de laranja
 20 ml de suco de laranja
 1 maçã descascada e ralada grosseiramente
 90 gramas de amêndoas ou nozes em fatias

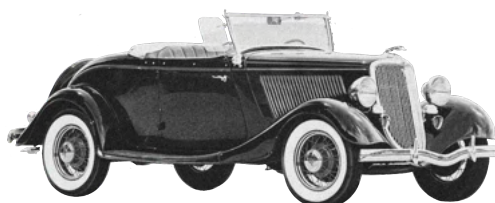
Em uma tigela média, misture farinha, fermento, as especiarias e o sal. Deixe de lado. Bata a manteiga com o açúcar mascavo até obter um creme claro e fofo. Adicione os ovos um de cada vez, batendo apenas até que cada ovo esteja incorporado. Adicione lentamente a mistura de farinha até que seja absorvida. Adicione as raspas, suco de laranja, maçã, amêndoas, gengibre e a mistura de frutas secas embebidas. Misture. Transfira e divida a massa uniformemente entre as formas. Use uma espátula para alisar a massa em uma camada uniforme. Asse por 1 hora.

Receita enviada pela leitora Hildegarde Schmidt

6. Anúncio publicitário

Para o anúncio do carro da Ford, utilizamos uma foto de um modelo de carro lançado no ano de 1934 (A foto foi retirada do site da Supercars para usos acadêmicos, sem a intenção

de infringir leis de direitos autorais). A foto foi editada no Adobe Photoshop e teve seu fundo removido para depois ser passado para o Adobe Illustrator onde os demais elementos foram adicionados.



7. Passaporte

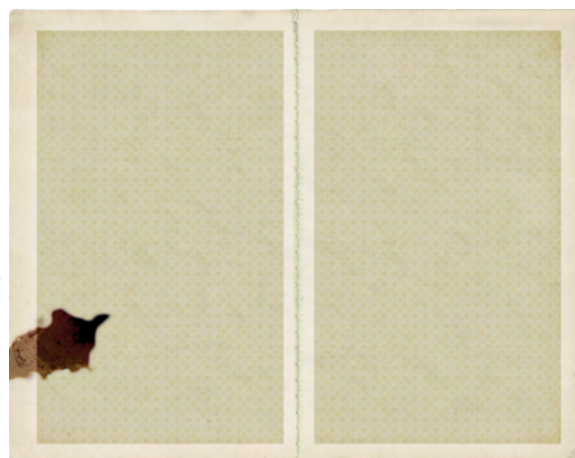
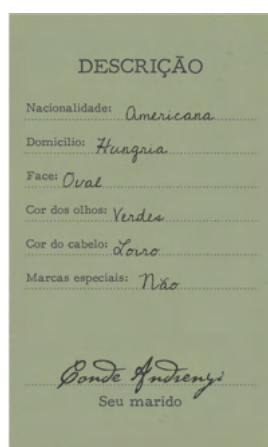
Primeiramente fizemos um esboço, utilizando o Procreate para definir as posições de cada elemento da peça. Definimos que seria elaborado no formato de um livreto aberto, com costura no meio. Para a foto da condessa Helena Andrenyi escolhemos a imagem de uma mulher jovem, loira e sofisticada - maneira como ela é descrita no livro. A imagem foi tratada para remover elementos desnecessários e ter uma coloração mais sépia.

Usamos uma tipografia clássica para as informações oficiais do passaporte, assim como para o carimbo aplicado sobre a foto. Duas tipografias caligráficas foram usadas, a fim de emular a caligrafia da assinatura da condessa e de seu marido e de um funcionário que teria preenchido as informações da seção “descrição” do passaporte.

Texturas foram combinadas para compor o papel do passaporte, assim como a costura da dobra do mesmo. Como pudemos identificar através da pesquisa por objetos semelhantes da época, a coloração “verde amarelada” era comum nesse tipo de item, por isso a usamos aqui. Também foi aplicado um padrão na moldura retangular interna que envolve as informações em ambas as folhas.

Apesar de não ser mencionado na nossa adaptação da narrativa do livro, a mancha de graxa que cobre o “H” do nome da condessa é um elemento bastante relevante em

Assassinato no Expresso do Oriente, por isso, decidimos inseri-lo aqui como um *easter egg*, uma textura de mancha de café foi tratada com efeitos para tal.



8. Cartão Postal

O cartão postal foi feito utilizando uma foto original de Budapeste nos anos 30 (retirada do site Fine Art America para usos acadêmicos, sem a intenção de infringir leis de direitos autorais). No Adobe Illustrator, foram aplicados efeitos e texturas para dar a aparência de impresso em papel e do envelhecimento do objeto. Para a parte escrita no verso do cartão, a mensagem foi escrita a mão no programa Procreate e depois passada para o Illustrator.



*Espero que possa nos
visitar em breve,
Mr. Debenham,
Budapeste é linda
na primavera.*

9. Panfleto de enfermagem

Definimos que a forma de relacionar a personagem Greta Ohlsson à sua antiga profissão seria relacionar a personagem à uma escola de enfermagem, por isso, elaboramos um panfleto informativo com a marca da escola e informações sobre como ser uma boa enfermeira.

O rascunho foi feito no Procreate e, usando as texturas que elaboramos anteriormente, criamos o papel do panfleto. A moldura decorativa foi desenvolvida usando o Procreate, e as informações textuais, assim como a composição final da peça, foram feitas no Illustrator.



10. Etiqueta de mala

Um esboço foi elaborado no Procreate, onde também foi feito o refinamento dos arabescos do brasão da princesa. Posteriormente, no Adobe Illustrator, foram desenvolvidas as demais formas, além da aplicação do texto e das texturas.



11. Bilhete Ratchett

A partir das texturas por nós desenvolvidas manualmente e depois escaneadas, foi desenvolvido - usando de sobreposições, máscaras e efeitos - o formato, a textura e a coloração do bilhete queimado e rasgado que foi deixado para trás. Esse processo, assim como a aplicação do texto, foi feito no Photoshop.

