



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO**

Thiago Pestillo Seles



- O que você quer ser ? -

***Criação de personagens, ilustrações e motion graphics
para pesquisadores que atuam com crianças com deficiência auditiva e
usuárias de implante coclear.***

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
DESIGN - HABILITAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO

Prof^a. Dr^a. Cassia Leticia Carrara Domiciano



unesp

Bauru

2017

SELES, Thiago Pestillo

LÓTUS - O que você quer ser? - Criação de personagens, ilustrações e motion graphics para pesquisadores que atuam com crianças portadoras de surdez e usuárias de implante coclear.
Orientação: Prof^a. Dr^a. Cassia Leticia Carrara Domiciano

Monografia (Graduação em Design) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação.
1.Desenvolvimento infantil, 2.Mídia, 3.Tecnologia Assistiva, 4.Inclusão, 5.Concept Art, 6.Ilustração, 7.Motion Graphics.
I. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação.

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO**



- O que você quer ser ? -

***Criação de personagens, ilustrações e motion graphics
para pesquisadores que atuam com crianças com deficiência auditiva e
usuárias de implante coclear.***

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Campus Bauru, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design – Habilitação em Design Gráfico.

ORIENTAÇÃO: Prof^a. Dr^a. Cassia Leticia Carrara Domiciano

APROVADA EM: / /

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Milton Koji Nataka
Universidade Estadual Paulista – UNESP

Me. Anderson Jonas das Neves
Universidade Estadual Paulista – UNESP

Marcos Airton Morasco Junior
Universidade Estadual Paulista – UNESP

***Dedico este projeto a meu pai
José Carlos de Seles.***

Que independente de ter tido paralisia infantil, sabe lidar com a vida e criou dois filhos que no futuro viriam a ser designers. Com sua deficiência vista sempre como um detalhe que apenas aparece em meus desenhos pela presença de uma bengala.

Agradeço a todos que participaram do meu desenvolvimento durante a graduação. Que caso eu possa ter esquecido alguém aqui e esteja lendo isso, agradeço a companhia e vivências, convido a entrar contato comigo .

Agradeço a meu irmão Rodrigo Pestillo Seles que sempre soube ser assertivo, ajudando e propondo opções construtivas durante todo meu percurso. Aos meus pais José Carlos de Seles e Rosa Maria Castro Pestillo Seles que estiveram sempre zelando e sendo a base e estrutura que eu precisava nas mais diferentes situações.

Grato pela Carol Junqueira, pelo Anderson Jonas das Neves , pela Cássia Letícia Carrara que estiveram constantemente presentes nesse projeto. E à Erica Neves, Heloísa dos Santos e aos entrevistados (Rafael Miqueleto, Rodrigo Alexandrino, Marcos Morasco e Natalia Nakata) que ajudaram sem hesitar. E à toda equipe do laboratório do Ltia que convivi durante a elaboração do projeto.

*“Eu sou vários! Há multidões em mim.
Na mesa de minha alma sentam-se muitos,
e eu sou todos eles. Há um velho, uma
criança, um sábio, um tolo. Você nunca
saberá com quem está sentado ou quanto
tempo permanecerá com cada um de mim.
Mas prometo que, se nos sentarmos à mesa,
nesse ritual sagrado eu lhe entregarei ao
menos um dos tantos que sou, e correrei os
riscos de estarmos juntos no mesmo plano.
Desde logo, evite ilusões: também tenho
um lado mau, ruim, que tento manter preso
e que quando se solta me envergonha. Não
sou santo, nem exemplo, infelizmente.
Entre tantos, um dia me descubro, um dia
serei eu mesmo, definitivamente. Como já
foi dito: ouse conquistar a ti mesmo.”*

Nietzsche ou autor desconhecido

RESUMO

Quem nunca se identificou com uma personagem quando criança ou mesmo adulto? Este projeto aponta para o designer atuando também como “educador” em parceria com psicólogos na produção de Ilustrações, Concept art de Personagens e Motion Graphics, que visam o desenvolvimento de crianças que possuem implante coclear. Com base em pesquisas na área de desenvolvimento infantil, busca aprimorar as crianças para assimilar as informações, estimular sua capacidade de recombina-las, lidar com as regras da língua, treinar os fonemas e uma leitura adequada para conseguirem compreender melhor textos. Por meio de uma forma lúdica e descontraída que tenta estimular a identificação das crianças com as personagens criadas.

PALAVRAS CHAVE: Criança, Mídia, Tecnologia Assistiva, Inclusão, Concept Art, Ilustração, Motion Graphics.

ABSTRACT

Who has never identified with a personage when you was an child or an adult? This project points to the designer also acting as educador in partnership with psychologists in the production of Illustrations, Concept Art of Characters and Motion Graphics, that aim at the development of children with cochlear implants. Based on researchs in the area of child development, it is seek to improve as children for to assimilate information, estimate their ability to recombination it, deal with the rules of the language, train the phonemes and an adequate reading to understand it. Through a playful way that tries to estimate the identification of children with created characters

KEY WORDS: Child, Media, Assistive Technology, Inclusion, Concept Art, Illustration, Motion Graphics.



A presença do logo indica que a imagem ou texto é um [hiperlink](#)
(Algumas imagens são interativas - como links - possibilitando saber
mais sobre a origem e estudos clicando nelas).
E esse sumário funciona como link também para ir direto para a página

^{pg} **1** **1. Introdução**

^{pg} **5** **2. Fundamentação Teórica**

^{pg} **6** 2.1. O Desenvolvimento infantil

^{pg} **7** 2.2. A criança, os meios de comunicação e a mídia

^{pg} **11** 2.3. O desenho animado e os personagens no âmbito da linguagem visual estética, animada e informacional

^{pg} **15** 2.3.1. Concept Art - A criação de personagens

^{pg} **21** 2.3.2. As funções presentes nos produtos imagéticos

^{pg} **25** 2.4. O que é Tecnologia Assistiva

^{pg} **27** 2.5. A criança com deficiência

^{pg} **30** 2.5.1. A criança surda

^{pg} **33** **3. Análise de desenhos e personagens presentes na mídia atualmente**

^{pg} **34** 3.1. Steven Universe

^{pg} **35** 3.2. Como treinar seu dragão

^{pg} **36** 3.3. Procurando Dory

^{pg} **39** **4. Entrevista com Ilustradores e concept artists que já atuaram com questões sobre deficiência**

^{pg} **40** 4.1. Rafael Miqueleto

^{pg} **41** 4.2. Rodrigo Alexandrino (Ico)

^{pg} **42** 4.3. Marcos Morasco e Natalia Nakata

^{pg} **45** **5. Diário de bordo - Esquematizando o projeto**

^{pg} **51** **6. Propondo a ideia - A prospecção do cliente**

^{pg} **55** **7. Referências visuais iniciais**

^{pg} **56** 7.1. Cai, perdi um dente... e daí?

^{pg} **57** 7.2. Os poetas especiais

^{pg} **58** 7.3. Song of the sea

^{pg} **59** 7.4. Zelda Skywar Sword e Zelda Minish Cap

^{pg} **61** 7.5. Spirited Way

SUMÁRIO

^{pg}**63** **8. Criando personagens e temperamentos**

^{pg}**64** 8.1. Breve levantamento sobre temperamentos

^{pg}**69** 8.2. Personagens

 ^{pg}**70** 8.2.1. Sarah - A geek

 ^{pg}**72** 8.2.2. MILLA - Arretada que só vendo

 ^{pg}**74** 8.2.3. WILL- Cheio de ginga

 ^{pg}**76** 8.2.4. BETO - no mundo de anotações

 ^{pg}**78** 8.2.5. LU - A super heroína

 ^{pg}**80** 8.2.6. DANI - a fofa que adora animais

 ^{pg}**82** 8.2.7. OLI - Divertido e alegre

 ^{pg}**84** 8.2.8. GAGA - A voz do coração

 ^{pg}**86** 8.2.9. JOÃO - O cuidadoso

^{pg}**89** **9. Matrizes: movimentos e objetos**

^{pg}**90** 9.1. Matriz 1 : Abstratos, Pseudo-frases

^{pg}**96** 9.2. Matriz 2 - Dissílabos

^{pg}**102** 9.3. Matriz 3 - Trissílabos e irregulares

^{pg}**109** **10. Produção - mão na massa**

^{pg}**113** **11. O app**

^{pg}**119** **12. Conclusões**

^{pg}**123** **13. Referências**

^{pg}**124** 13. 1. Referências Bibliográficas

^{pg}**129** 13. 2. Referências Bibliográficas de Personalidades e para concepção das personagens

1. introdução

No meio de minhas buscas por não saber o que produzir como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), além das próprias crises de identidade, tive a grande sorte e oportunidade de trombar com o pesquisador, mestre e doutorando em psicologia Anderson Jonas das Neves, que dentre os assuntos conversados tomei conhecimento de como eles trabalhavam com as crianças surdas que utilizam de implante coclear e estão em fase de desenvolvimento no aprendizado da linguagem.

No caso, por eles mesmos terem que desenvolver o projeto gráfico para atuar com o público infantil, pude abraçar com todas as forças a chance de uma parceria muito grandiosa e estimuladora que se apresentou na minha frente, com um estudo de caso que já necessita da presença de um profissional atuando na área gráfica (ilustração, criação de personagens e animação) e como é possível observar que pela falta muitas das pesquisas, os próprios pesquisadores acabam resolvendo com os meios que possuem em mãos.

Facilitou a ter estudado anteriormente e ter referências com o desenvolvimento de Concept art (pesquisa do primeiro ano do curso de design, em 2012) e animação (desenvolvido estudos e a habilidades em softwares mais presentes no segundo ano do curso), o que aprimorou as habilidades com desenho, no trabalho com Photoshop e com Illustrator com o treino na produção.

Juntou-se a necessidade deles com as habilidades que foi possível desenvolver ao longo dos 6 anos de curso em design, que por meio de referências iniciais visuais concebeu primeiramente apenas um protótipo experimental que foi apresentado e aceito para começar o projeto. Com o desenrolar do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) buscou-se mais referências, permitindo adquirir e aprimorar os conhecimentos sobre concept art, educação, desenvolvimento infantil, temperamentos, inclusão, tecnologias assistivas e formas de se lidar com o produto. Além da chance de diálogo com profissionais na área que já atuaram em projetos que serviram como inspiração e referências no desenvolvimento deste TCC.

O projeto teve como foco desde o início a produção de 9 personagens para se trabalhar com as crianças, que estariam atuando conforme 3 Matrizes apresentadas pelo doutorando Anderson Jonas das Neves (que fazem parte de sua pesquisa de doutorado, e esta diretamente em contato com as crianças e fonoaudiólogos) contendo 3 verbos e 3 objetos cada matriz. Propôs também a concepção de um layout para um aplicativo que no futuro

possa permitir aos pesquisadores trabalhar com as imagens e ajustá-las conforme suas necessidades de acordo com o banco de imagens presente. Este aplicativo e layout possui a ajuda de Carol Junqueira, estudante de Sistemas de Informação da UNESP de Bauru, que forneceu toda a base para o aplicativo e estipulou um primeiro caminho de interface que facilitaria a possível participação no uso, além de constantemente estar participativa nas reuniões para auxiliar no desenvolvimento do projeto.

Além da produção, visou-se também mostrar as questões presentes nas personagens e personalidades do cotidiano, como a criança atualmente vive novos paradigmas e novos conceitos em seu desenvolvimento, buscou aprimorar a própria consciência sobre a realidade da criança com deficiência e desbravar as mensagens por trás das personagens na mídia em seu uso mais assertivo, procurando tanto analisar referências visuais quanto tendo a oportunidade de um diálogo com profissionais atuantes na área de criação de personagens com deficiência.

2. fundamentação teórica

2.1. O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A infância hoje em dia é considerada uma fase fundamental no desenvolvimento e amadurecimento dos aspectos futuros do Indivíduo, e tem sido estudada pela psicologia do desenvolvimento , principalmente em questões relacionadas à aprendizagem, a percepção e inteligência. Algumas das mais importantes teorias do desenvolvimento infantil são: Teorias Biológicas, de Aprendizagem, as Psicanalíticas e Cognitivas-desenvolvimentais (DOMINICIANO, 2008).

O meio, a genética e a natureza que envolve a criança podem influenciar o processo de aprendizagem. Na teoria Biológica, sem esquecer o espaço físico mas com foco na genética , busca verificar a forma como os genes podem induzir um temperamento, uma hereditariedade, um ambiente e propiciar determinadas capacidades em detrimento de outras. Segundo a Teoria da Aprendizagem, a experiência é o principal fator causador do conhecimento para a criança, que se divide em condicionamentos, reforços, punições e modelagem, junto aos fatores biológicos naturais. A interação das crianças com as pessoas e objetos de seu contexto, consciente ou inconscientemente, são questões da Teoria Psicanalítica, que observa como a criança como indivíduo tenta satisfazer suas necessidades, passando por questões instintivas, seguidas por fatores que moldam socialmente e culturalmente, analisando o lado biológico e o ambiente no desenvolvimento da personalidades, papéis sexuais, comportamentos sociais, ressaltando questões de apego e fantasia. Já na teoria Cognitivo-Construtivista se acrescenta o fator de que a criança não é uma variável passiva ao aprendizado, mas ela está constantemente atuando ativamente e participando do seu próprio progresso, observando como a criança interage diante das experiências e acontecimentos por meio de suas próprias metodologias e processos internos. (BEE, 1996 apud DOMINICIANO, 2008)

Segundo um dos principais estudiosos da infância, Jean Piaget, há um desenvolvimento mental simultâneo e em equilíbrio com o crescimento físico da criança, ressaltando fatores motores (no nível físico) e afetivos (atingindo níveis sociais e pessoais), que são desenvolvidos por meio de estímulos causados pelas vivências, como resolver necessidades, perguntas ou conquista de algum interesse criado. Durante a gradual evolução da

percepção e interpretação do mundo exterior a criança se desenvolve, “calibra” os órgãos psicologicamente, incorpora as regras e estruturas e amplia seu repertório de possibilidades de ações tanto motoras quanto psico-socio-culturais (PIAGET, 1999 apud DOMICIANO, 2008). A criança tende a ter estágios de desenvolvimento, onde vão adquirindo habilidades gradualmente, intercalando entre preparações e conquistas, precisando que a criança viva e experimente as especificidades de determinado estágio pra prosseguir para o seguinte (PIAGET, 1969, apud MORASCO, 2015).

Nos primeiros anos, a criança enxerga como referência e imita o responsável ou adulto constante em seu dia a dia, influenciando naturalmente a formas do brincar, do fazer, da linguagem e da subjetividade (PEREIRA, et al. 2009). As atividades lúdicas vão além de diversão, a criança desenvolve e expõe seu conhecimento de mundo por meio das brincadeiras (representando pela imitação ou imaginando pela criação); sua necessidade de conseguir compreender e expressar sua subjetividade, seus sentimentos, suas emoções, suas sensações, suas angústias e seus pontos de vistas estimulam passo a passo a evoluir seu entendimento da linguagem e dos signos, tentando se expressar no dia a dia ou durante a imersão na brincadeira, desenvolvendo sua personalidade (MEDRANO, 2004 apud PEREIRA et al. 2009 ; PEREIRA, et al. 2009). As experiências e sensações vivenciadas ainda quando nova durante o brincar propiciam reforços ou quebras de atitudes nos padrões de comportamento, o que gera hábitos na personalidade que são difíceis de futuramente serem alterados (BENJAMIN, 1993 apud PEREIRA et. al, 2009). Há uma tendência na criança em explorar seus sentidos e sua criatividade enquanto manipula qualquer brinquedo, objeto ou produto, apropriando-se de tudo em sua volta para fantasiar e interpretar (BROUGERE, 1995 apud PEREIRA et. al, 2009; WINNICOTT, 1975 apud PEREIRA et. al, 2009). Lembrando que dentre as brincadeiras, se observa a forma como a criança expressa e comunica suas vivências, sentimentos e pensamentos pela linguagem do desenho, revelando sua identidade (HANAUER, 2011).

2.2. A CRIANÇA, OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E A MÍDIA

Na terceira infância, dos 7 aos 11 anos, a criança

dá início a sua autonomia, começando a questionar as opiniões dos adultos, ainda presa a conceitos concretos, ou seja, apenas coisas que podem ser realizadas no dia a dia (SANTANA, apud RIBEIRO, et al. 2010). Tende a ter maior interesse não só por livros , mas com os novos meios de comunicação e de informação que transparecem um ar lúdico, como ações, aventuras e personagens (OSHIRO, 2007), mas que também permitem o contato com o mundo, trazendo culturas fora do cotidiano, ampliando seu repertório (PEREIRA et. al, 2009). As crianças vêem as personagens de desenho e personalidades reais (da televisão, dos livros, da internet, dos jogos, do cinema, etc) como referências para ampliar suas maneiras de se relacionar consigo, com o mundo e com as pessoas (PEREIRA et. al, 2009), acabam admirando e se apropriando de características em questões de moral das histórias contadas e em questões visuais e pessoais, vistos como modelos de identidade e simbolismos fora do cotidiano (VIDIGUEIRA, 2006 apud RIBEIRO et al. 2010; AZAMBUJA, 1995 apud RIBEIRO et al., 2010).

No contexto de hoje em dia, as crianças vivem em habitações com espaços reduzidos, tem acesso e estão expostas a muitos meios de comunicação com todo tipo de informação, e de uma forma muito mais rápida (PEREIRA et al, 2009) que muitas vezes segue o interesse do emissor, podendo focar em persuadir, ou formar opinião, ou chocar, ou causar uma ruptura com a cultura, ou alienar ou simplesmente informar (RIBEIRO e BATISTA, 2010). As crianças assistem muita TV e estão muito familiarizadas com a internet, no período dos 7 aos 11 anos, sabe-se que mais da metade dos pais não possuem o costume de interferir no que as crianças assistem ou veem (AZAMBUJA, 1995 apud RIBEIRO, et al. 2010). Muitas vezes esses programas de Tv são abordados como vilões por seguirem e serem fomentados por interesses de órgãos públicos e privados, o que age mais persuasivo sobre a criança pelo fato dela não ter referências nem parâmetros para avaliar a informação (RIBEIRO e BATISTA, 2010).

Como Vygotsky irá argumentar, os aspectos que nos definem como humanos são padrões adquiridos socialmente por meio da interação com outras pessoas, e de acordo com o tempo, o espaço e a cultura. O que faz da mídia e os meios de comunicação vigentes grandes estimuladores de desenvolvimento quanto à apresentar “padrões sociais humanos”, transmitindo comportamentos culturais e sociais, influenciando a subjetividade das pessoas ao mesmo tempo que cria tendências comportamentais ou provoca modelos de pensamentos e opiniões. A mídia consegue atuar na dimensão “educativa”

mesmo utilizando de conteúdo não focado propriamente nesse ponto, acaba que atinge principalmente os menos instruídos que não estão preparados para analisar a informações passadas (ANDRADE, 2006 apud RIBEIRO et al. 2010; PEREIRA et. al, 2009). Inexperientes, as crianças estão vulneráveis e expostas a mais diversas informações, por estarem sendo constantemente bombardeadas de padrões apresentados, surge, assim, a necessidade delas desenvolverem questionamentos e um filtro para esses conteúdos por meio de outros suportes textuais ou audio-visuais. Para tanto, elas também necessitam da escola, da família e das pessoas de seu cotidiano como auxiliares, além da presença de mediadores conscientes e lúcidos (profissionais das áreas de comunicação e mídia especializados em educação ou vice versa ou pessoas conscientizadas) que possam ensinar esse uso adequado e crítico sobre a mídia, capacitando a criança com o poder ser ativa sobre suas relações com os produtos midiáticos (ANDRADE, 2006 apud RIBEIRO et al. 2010; PEREIRA et. al, 2009). As novas tecnologias presentes na mídia devem deixar de ser vistas apenas como ruins e necessitam ser utilizadas adequadamente, servindo de inspiração para administração das dinâmicas pelo meio simbólico infantil (instigando novas referências de formas de brincar da crianças), atuando como orientação na maneira como organizar a percepção da própria criança (BROUGERE, 1995 apud PEREIRA et. al, 2009).

Não é apenas mais um papel da escola, mas também da sociedade e das diversas instituições incluir assuntos da contemporaneidade - como a mídia, as novas tecnologias e meios de informação e outras questões atuais - no cotidiano da sala de aula e nos outros lugares de convívio, auxiliando no desenvolvimento do aluno em suas diversas capacidades (HITARA et al; 2005 apud RIBEIRO et al, 2010). Para isso, precisa-se de um aprimoramento do profissional da educação em relação às questões da comunicação ou da presença do profissional de comunicação com especialidades educacionais para um melhor diálogo e enriquecimento didático (MORAN, 1997 apud RIBEIRO, 2010). Classificado como Educomunicação, tem como essencial levar para a sala de aula os desafios da atualidade junto aos novos meios, se apropriando de outras áreas para o desenvolvimento do aluno, atingindo nos seus interesse e na realidade que vivem, em um diálogo com as produções voltadas para o lazer fomentadas por organizações, busca gerar no aluno um avanço do auto-conhecimento e das pessoas em seu convívio, observando a relação entre as questões próprias com as opiniões externas e aprimorando a sensibilidade tanto em relação a sua percepção do mundo, quanto o que é cultural (COSTA,

2016). Desenvolve-se, assim, o olhar e a perspicácia do aluno para os indícios de posicionamento do informante, evidenciando a não existência de uma verdade absoluta, mas sim a presença de pontos de vista, numa análise com pontuações positivas e negativas dos produtos e observação da sua eficácia e influência no cotidiano das pessoas (DELGADO, 2001 apud RIBEIRO, et al. 2010). Propõe, também, que as crianças desenvolvam projetos de comunicação nas próprias instituições de ensino para que percebam as nuances na forma de retratar a mesma realidade (DELGADO, 2001 apud RIBEIRO, et al; 2010).

Pode se observar 3 pontos importantes dos produtos midiáticos: entretenimento e educação, atratividade e acessibilidade e a ludicidade. O ENTRETENIMENTO E EDUCAÇÃO reforçam a grande capacidade de educar sem ser necessariamente a classificação pedagógico, podendo um adulto consciente preparar a criança para interpretar e analisar os programas sem estes terem a necessidade de um estudo apurado e planejado. A ATRATIVIDADE E ACESSIBILIDADE desses produtos no cotidiano das crianças é grande tanto por questões de publicidade quanto pela sociedade contemporânea. E a LUDICIDADE permite que haja mensagens com a manutenção ou reforço de valores e discursos sendo disseminados por trás da fantasia lúdica (PEREIRA et. al, 2009). Os desenhos animados são muito influentes na educação e entretenimento do universo infantil atual, com sua linguagem lúdica e seu forte projeto (contendo, dentre várias coisas, estudos de cores, de concept art dos personagens e cenários, de movimentos na animação, de sons, de vozes, de músicas. de temas, de storyboards, pensando enquadramentos e cenas, e de roteiros mais adequados ao contexto atual das crianças). Os desenhos são capazes de sugerir novas representações simbólicas que serão fortemente presentes no cotidiano tanto nos âmbitos da estética quanto nos do simbólico (PEREIRA et. al, 2009). Cabe assim ao profissional da Educomunicação saber lidar com a sensibilidade, a percepção, a linguagem e a reflexão, atuando também na produção midiática em sinergia com seu lado artístico, para romper com os padrões lógico-rationais, questionando pragmatismos que atrapalham a ciência, permitindo , assim, desenvolver inéditas formas de descobrir o mundo e entender as pessoas (COSTA, 2016).

2.3. O DESENHO ANIMADO E OS PERSONAGENS NO ÂMBITO DA LINGUAGEM VISUAL ESTÁTICA, ANIMADA E INFORMACIONAL

Vivemos rodeados de imagens em todos os meios de comunicação. Principalmente nos produtos voltados para o público infantil, elas surgiram inicialmente com o intuito de serem representações para rituais, magia, religião e valores simbólicos, que com o passar do tempo evoluiu para a função de informar, acrescentar, sintetizar ou, simplesmente, decorar, com função estética, figurativa ou abstrata (LINS, 2004 apud RODRIGUES, 2011). No caso das ilustrações além da função de ornamento, atuam como um reforço no entendimento do conteúdo transmitido, estimulam a imaginação e aprimoram a percepção da criança. Em diálogo com o texto ou som (no caso dos desenhos animados, por exemplo), a imagem pode “questionar, sintetizar e acrescentar informações” para quem a vê (OSHIRO, 2007).

Nos âmbitos da linguagem visual, o desenho animado reforça a questão de que toda imagem é produzida com alguma função (AUMONT 2011; GOMBRICH 2006). Todos os personagens retratam de certa forma uma mediação entre a realidade do espectador e a representação no desenho, contendo códigos e valores passíveis de representação, no meio simbólico e nos signos, atuando sobre quem assiste que reconhece e rememora (ARNHEIM 1969, apud AUMONT 2001). Numa busca por definições e atributos em seu autoconhecimento, as pessoas procuram determinar invariantes visuais que lhe reforçam o prazer de rever a experiência imagética, na sua relação com a ilustração, os significados contidos e provoca as experiências visuais (GOMBRICH, apud AUMONT, 2001).

Já Jakobson observa que as funções na linguagem escrita, que Camargo (1995) irá adaptar para a ilustração, e busca dividi-las em 6 (seis): Descritiva, Narrativa, Metalinguística, Lúdica, Estética, Expressiva e Simbólica. A Função DESCRITIVA expõe detalhes do objeto, cenário, animais e etc. A Função NARRATIVA, mostra uma ação, uma história ou cena, ressaltando transformações ou atitudes em torno da personagem. A Função METALINGUÍSTICA está ligada a seu diálogo com outras imagens, textos e outros contextos, quando busca referenciar outras imagens ou produtos. Sua Função LÚDICA na ilustração destina-se a achar uma forma de lidar com um jogo, brincadeira ou humor, estabelecendo

efeitos táteis, sonoros, cinéticos ou de elementos móveis com variados materiais. A Função ESTÉTICA tende a atrair a atenção do leitor pelo nível Visceral mediante configurações visuais e da forma, ressaltando a sensibilidade emitida pelo contexto, buscando incitar sensações. A Função EXPRESSIVA está diretamente ligada às emoções e sentimentos e como estimular essas emoções por meio de cor, linhas, noções de luz e sombra, espaço, e expressões faciais das personagens. E A Função SIMBÓLICA, apresenta um conceito, constituído de significados. (CAMARGO, 1995 apud RODRIGUES, 2011).

Dentre as novas tecnologias, podemos também observar novos meios de ensinar, dentre eles o Motion Graphics são recentes e se caracterizam por trabalhar a informação com diversas formas de acabamento (ilustrações, grafismo, fotografia, etc) e trabalhando com movimento e som (VELHO, 2008 apud FRONZA , 2014). São mais complexos de se realizar, no entanto, frente às infinidades de informações que as pessoas estão sendo constantemente bombardeadas, em comparação com imagens estáticas, os Motion Graphics geram bons resultados em relação a assimilação, a memorização e atratividade na nova geração (FRONZA , 2014). São caracterizados pela criação de camadas de imagens (vídeos , fotos, animações, escritas, etc) podendo ter a adição de sons (músicas, ruídos, vozes, efeitos sonoros, etc) manuseadas ao longo do tempo, unindo design gráfico com animação e gerando um “projeto gráfico sonoro dinâmico e narrativo” (JOÃO VELHO, 2008 apud FRONZA, 2014). Diferenciando-se da animação por não ter uma história e personagens principais, em Motion Graphics podem ser verificados a composição, a cinética e a narrativa. Na composição se verifica alguma ênfase nos elementos presentes na imagem. O movimento ou cinética estimula emoções e transparece algum valor ou ideia pela representação. A narrativa se relaciona às linearidade dos acontecimentos ao longo das sequências de imagens (KRASNER, 2008 apud FRONZA, 2014) em questão das escolhas de interações com os sentidos (gráficos e sons no caso do vídeo), devem agregar para reforçar o fluxo da narrativa, no entanto, precisa-se analisar a forma como passar o conteúdo, uma vez que nossa atenção é limitada, e precisamos desenvolver uma técnica na maneira da transmissão da informação que facilite sua eficácia, se apoiando em áreas como design informacional.

Design da informação é uma ciência que busca a melhor aplicação visual de maneira a ser eficiente e eficaz, potencializando todo o procedimento de obtenção da informação por meios analógicos ou digitais (HORN, 1999 apud FRONZA, 2014). Por ela, o profissional deverá ponderar questões tanto de construção de significado quanto

práticas, objetivas e estéticas, focando em contextualizar, planejar e produzir a interface gráfica informacional junto ao seu público-alvo para a concepção de materiais gráficos informativos adequados . Há quatro grupos de princípios relacionados ao design da informação: fundamentais (na fase inicial do projeto), administrativos (condizentes à administração dos processos e não tanto ao visual), estéticos (relacionado ao visual) e cognitivos (quanto à compreensão e significado) (PETTERSON 2012, apud FRONZA, 2014):

FUNDAMENTAIS:

Definição do problema: definição dos participantes (receptor e emissor) e de qual mensagem será transmitida;

Fornecer estrutura: elaboração de esqueleto com hierarquia de informações;

Fornecer clareza visual: facilidade de “ver” as informações, (legibilidade), com conteúdo se destacando do fundo e a tipografia com tamanho adequado;

Proporcionar Simplicidade: descomplicar facilita a percepção da mensagem;

Fornecer ênfase: enfatizar em elementos importantes para melhorar a atenção e percepção;

Fornecer unidade: deixar o material coerente e harmônico.

ADMINISTRATIVOS:

Acesso à informação: o meio produzido e a forma de distribuição tem que permitir fácil acesso ao público-alvo;

Custos: noção de custos para a criação e desenvolvimento do material informativo;

Ética: atendendo aos direitos e leis dos autores, dos designers, da produção, da distribuição e utilização das informações.;

Qualidade : dados importantes e certos;

ESTÉTICOS:

Harmonia: equilíbrio entre os elementos gráficos aplicados no material;

Proporção estética: definição da preferência estética do receptor para adequar o produto (atratividade e design emocional);

COGNIÇÃO:

Facilitar a atenção: busca em manter o interesse do público;

Facilitar a percepção: o receptor utiliza de memória ao entrar em contato com a informação, estimulando emoções, experiências, sentimentos e conhecimentos;

Facilitar o processamento mental: evita duplas interpretações;

Memória:a forma como retém a informação;

Para assimilação das informações, a teoria do Código Duplo explica que o conteúdo é assimilado por dois canais diferentes e conectados, um interpreta informações verbais (fala e escrita) enquanto o outro as informações não verbais (imagens e sons ambientais) (PAIVIO, 1986 apud FRONZA, 2014), quando a informação é transmitida por meio dos dois canais, aumenta a assimilação e rememoração (PAIVIO 1986 e MAYER 2005, apud FRONZA, 2014). No entanto, no meio de tanta informação que é passada, o ser humano possui uma quantidade de memória e processo limitados para lidar com a informação, o que o faz ter que escolher materiais verbais ou não verbais mais relevantes, ordenando e agregando às referências e informações que já possui (MAYER, 2005 apud FRONZA, 2014). É interessante verificar o processo de assimilação da informação em partes: no âmbito do verbal, o receptor da mensagem primeiro seleciona as palavras pertinentes e depois vai organizá-las em um modelo verbal; ao mesmo tempo no pictórico (não verbal) o espectador seleciona as imagens interessantes e depois as organiza num modelo pictórico, que por fim junta as duas coisas, para as informações nas palavras complementarem as informações nas imagens e vice versa, se incorporando junto às referências (o conhecimentos) já pertencentes ao usuário que as recebeu (MAYER, 2005 tradução FRONZA, 2014). Como tudo acontece ao mesmo tempo (a assimilação tanto do verbal quanto do pictórico na mente da pessoa), deve-se sempre equilibrar as quantidades de informações nos diversos sentidos do receptor que é fornecida ao mesmo tempo ou com um ritmo ou timing (durante um tempo), pois muita informação exposta simultaneamente nos diversos canais do espectador deixará o usuário confuso. Podendo equilibrar a quantidade de informação em cada canal, precisando diminuir uma para aumentar outra e não enchendo ou esvaziando demais os meios visuais e sonoros ao mesmo tempo (COELHO NETTO, 1996 apud FRONZA, 2014). Desta forma potencializa a história, o enredo ou o conteúdo que se busca transmitir, não só podendo ser trabalhado de forma lúdica como também podendo personificar assuntos para melhor assimilação visual das ideias, atingindo tanto o canal verbal quanto não verbais.

2.3.1. CONCEPT ART - A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Inspiradores e referências para a construção da personalidade infantil, tanto personalidades reais famosas quanto personagens de desenho são construídos aos poucos. Possuem histórias profundas por trás de tudo que é visualmente exposto. A origem dessas inspirações, a elaboração das personagens é classificada como Concept Art, a conceituação gráfica da identidade visual, que não possui técnica obrigatória, foca na concretização da ideia em representação, que tende a agilizar e tornar mais coesa a realização do projeto. Não esquecendo de pontuar que o Concept Art é passível de alterações que podem ser feitas pelos mais diversos motivos durante o progresso da produção (TAKAHASHI et. al, 2011).

Concept art, ou arte conceito, pode ser definida como processo de interpretação de uma ideia que possa ser lida, visando a criação de uma personagem, ou um ambiente, ou uma lógica referente a um universo ou sonho, podendo ser expressa pela ilustração, pela escultura ou qualquer forma de representação. O profissional dessa área precisa desenvolver sua capacidade de interpretar e dar vida a pensamentos de forma que fique acessível ao cliente ou público-alvo do projeto; não possuindo regras na forma de concepção, que segundo Frederic St-Arnaud aponta apenas para a necessidade de um bom discernimento de desenho, cores e criação no uso de técnicas, conciliando o conceito com a habilidade na prática (ZUPI, 2010 apud TAKAHASHI et. al, 2011; ZEENG, CRUSH, 2009 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011) Essa etapa inicial auxilia por já ser possível de se apresentar a futuros investidores da ideia, necessitando pelo menos da noção da história básica e a estrutura para dar uma visão inicial do projeto (TAKASHI et al, 2011). A criação visual do concept art realça o funcionamento do pensamento do designer que analisará futuros caminhos do projeto, definindo e filtrando procedimentos, tendências e sugerindo possibilidades (PIPES, 2007 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011). Existe uma necessidade de exatidão nas palavras e expressões utilizados com o cliente para evitar interpretações erradas, buscando numa precisão visual e assertividade na representação [SEEGMILLER, 2008 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011].

No processo de criação das personagens, deve-se constantemente questionar tudo [PERRY E DEMARIA 2009, apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011]. Há discursos que

são reforçados pelos valores empregados, expectativas e reações do público diante das características físicas, visuais e de caráter esboçadas pelo concept artist [SEGMILLER apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011]. Cada personagem carrega consigo camadas densas de significado implícitas que podem tanto reforçar arquétipos presentes na sociedade quanto em mitos e lendas. O herói, o vilão, o anti herói, a tragédia e a comédia, os discursos que são encenados por meio de narrativas históricas e da literatura (WITHROW; DANNER 2009 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011).

A mídia influencia e desenvolve a percepção das pessoas, numa busca constante por gerar impacto, acaba sendo cada vez mais apelativa e complexa. Tomando como fato que os filmes de terror antigos não assustam tanto, o que exige uma gradual adequação das personagens com características intrínsecas à época do público-alvo [SEGMILLER, 2008 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011]. O grau de aprofundamento da personagem e o quanto o espectador saberá são questões importantes, permitindo melhor conhecimento sobre aquilo que o designer irá esboçar e definindo as características visuais de forma assertiva [PERRY; DEMARIA 2009; apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011; SEEGMILLER, 2008 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011].

Para uma melhor caracterização de alguns personagens, cria-se também um passado que permita determinado presente e estimule a projeção de um futuro [SEEGMILLER, 2008 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011], e questões pessoais da personagem, como esperanças, emoções, sonhos, experiências vivenciadas interesses ou capacidades [PERRY E DEMARIA 2009, apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011]. O ambiente, a origem e o lugar (locais e cenários) também provocam características na personalidade dos personagens [SEEGMILLER, 2008 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011].

Antes de por a “mão na massa”, algumas ferramentas utilizadas no desenvolvimento de projetos em design podem ser aplicadas para diminuir a frustração do artista , como Briefing:

“ • Como o personagem será usado?

- Como o personagem será exibido (mídia)?
- Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?
- O personagem será animado? Como?
- O personagem será visto por quais ângulos?
- Quanto movimento o personagem terá?
- O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?
- O personagem necessitará falar?
- Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?
- O personagem será simples ou complexo?
- A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?
- O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?
- A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio? ”

[SEGMILLER, 2008 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011]

O lado mais técnico e visual do ilustrador, designer e concept artist deve ser bem aprimorado para conseguir apresentar as ideias com clareza, o treino frequente de desenhar é essencial para desenvolvimento artístico. Visualmente, as personagens passam muitas informações, sua silhueta é quem irá dar sustentação à imagem, definindo o formato do corpo. Prioriza-se a correta anatomia humana e distorções conscientes uma vez que a figura humana frequentemente está presente nos projetos, enquanto alterações na representação de objetos nem sempre é perceptível pelo público.[SEEGMILLER,

Figura 1 - Silhuetas e personagens icônicos
Fonte: Adaptado pelo autor pegando imagens da internet

2008 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011; LEMEN, 2010 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011; LIPPINCOTT, 2007 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011]. O ilustrador deve buscar representar adequadamente das sensações do ambiente, das personagens e do momento por meio do acabamento utilizado, em que se adapta à situação e foca no produto final ; inicialmente busca analisar os dados iniciais de informação, passando pela criatividade na busca de uma resolução inventada, e tendo a expressão artística como escolhas optadas pelo concept artist para a execução(SILVA, 2012) . Os Sketchs, ou esboços, possibilitam enxergar melhor o jeito de se movimentar ressaltando a personalidade da figura, por meio de poses e desenhos rápidos que permitem mudanças, buscam evitar de início desenhos muito rebuscados que exigem muito esforço do artista, pois refação total causará a sensação de perda de tempo [LIPPINCOTT, 2007 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011]. O desenvolvimento de noções de perspectiva são imprescindíveis, ressaltando realismo, perspectiva atmosférica, distanciamento, e pontos de fuga [CHEESEMAM-MEYER, 2007 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011]. O ângulo da câmera pode gerar um clima, passando a sensação de superioridade ou inferioridade do telespectador, buscando sempre a forma mais condizente com o foco da situação representada [CHEESEMAM-MEYER, 2007 apud TAKAHASHI; ANDREO, 2011] .

O comportamento das pessoas são alterados tanto com as informações visuais, quanto com as auditivas ou sensoriais que são captadas, mudando seu comportamento, (NETTO, 2007 apud SILVA, 2012), se separando em 3 conceitos: ORDENAMENTO, a forma como são posicionados os signos, REPERTÓRIO, análise do repertório e base do público-alvo, precisando de novidade entendível para atingir e estimular a atenção e atitudes no receptor, equilibrando entre inovação e tipicidade e ESTRUTURA, que é a criação de padrões e repetições que permitem dar significado e lógica para se aprender sobre o universo em que o receptor está imerso, conduzindo ele a decifrar aos poucos.(SILVA, 2012).

Cabe ao concept artist lapidar e escolher as melhores formas de expressar sua ideia de acordo com as habilidades e meios que possuir (visuais, auditivos, etc), lidando com os elementos, observando a função do instante ou da personagem no contexto e como eles contribuem para o todo (MESTRE, apud SILVA, 2012). O concept artist acaba indiretamente expondo sempre uma forma de ver o mundo (MESTRE, 2010 apud SILVA, 2012). Na busca por transmitir a sensação correta, precisa desenvolver sua sensibilidade

para perceber os estímulos da realidade que causam determinadas emoções, aprimorando sua percepção das coisas,. É necessário um aperfeiçoamento da técnica para conseguir expor o sentimento, por meio da ambientação ou clima provocados pelo som, pelos signos, pela luz e sombra, etc (MESTRE, 2010 apud SILVA, 2012).

A técnica e o treino do olhar para o mundo podem desenvolver a percepção para alguns detalhes, como o trabalho com afinidades e contrastes , podendo por um lado ressaltar proximidades que neutralizam ou agrupam visualmente, mas também podendo provocar por outro lado realces, em separações ou individualizações (SILVA, 2012). Também se desenvolve noções espaciais , com o uso de perspectivas causadas por pontos de fuga, das diferenças de tamanho, das diferenças de velocidades no movimento, da difusão atmosférica (percebendo ou não texturas), do aparente brilho visível em coisas mais próximas, de sobreposições, etc (SILVA, 2012). E melhora-se a desenvoltura para trabalhar com contraste nas escolhas de paletas com cores que se equilibrem para facilitar a leitura e induzir o olhar na imagem, (OSHIRO, 2007), que com a prática aprimora-se o traçado e o ritmo (lidando com repetições e alterações no movimento e no tempo) (SILVA, 2012). E principalmente se desenvolve aos poucos a iconicidade da silhueta na personagem, realçando a personalidade pela rápida noção e definição nos contornos externos (SILVA, 2012) e aprimora aos poucos a percepção para as formas de se mover de cada coisa, os ritmos nos movimentos, que realça vida e personalidade por meio da forma de se animar e o jeito de se executar o mesmo movimento, a forma de agir ação, podendo experimentar e criar com todas as técnicas, tomando consciência que permite escolher aplicar, mudar, alterar, trocar e reinventar.

Doug Chiang (2008) pontua algumas questões no esboço (SILVA, 2012) :

REGRA DE 3 SEGUNDOS, se é fácil de entender em 3 segundos a ideia básica do desenho;

PERSONALIDADE, como a personalidade contribui pro desenho, lembrando que existem formas de se agir e que cada personalidade tende a fazer seus movimentos condizentes com seu estado de espírito e seu jeito próprio;

FUNCIONALIDADE, se é fácil de perceber a funcionalidade do objeto “só de olhar”, dentro o todo de possibilidade no universo estipulado, qual o foco e diferença do objeto criado dentro do contexto;

VEROSSIMILHANÇA, se realmente existiria a personalidade ou se funcionariam seus itens e objetos criados;

FATOR COOL, gráfico interessante mas também que possa ser atrativo, apresentando fatores de atratividade (SILVA, 2012).O que se observar os FATORES DE ATRAÇÃO dividido em quatro :

- a atração pelo fator **SEMÂNTICO**, criado na expectativa do usuário em pelo formato especificar o propósito do produto;
- a fascinação pelo **SIMBÓLICO**, que ressalta a auto imagem do usuário no momento em que se relaciona com outras pessoas, como discursos de possuir um item de determinado personagem, reforçando uma personalidade;
- o carisma **INTRÍNSECO**, dependendo da moda e do padrão de beleza vigente na época, região e cultura em que se encontra o usuário;
- e a influência provocada **PELO CONHECIDO**, que permite não precisar de explicações e ou manuais, causando maior assertividade na utilização e discernimento, deixando o produto mais intuitivo ao público alvo.

(BAXTER, 2011 apud CAMPOS, 2014).

2.3.2. AS FUNÇÕES PRESENTES NOS PRODUTOS IMAGÉTICOS

Entendemos melhor cada jogo, cada filme ou seriado quando os acompanhamos ou interagimos com eles, o mesmo vale para as tecnologias assistivas e as deficiências, precisamos desse momento de contato para perceber os objetos e na vivências com eles para observar para que os utilizamos, o que eles atendem e quais são as necessidades (LOBACH, 2001 apud VASQUEZ, 2017). A constituição de um produto que auxilia no foco para o qual ele foi projetado é definido como função (VERMAAS E DORS, 2007 apud VASQUEZ, 2017), que aprofundando sobre os produtos, eles não satisfazem apenas uma função, precisa-se entender o motivo da existência de cada objeto, o propósito, as consequências desse objeto na sua relação ativa com o meio (CRILLY 2010, apud VASQUEZ, 2017). As pessoas tendem a confundir o uso efetivo do objeto e o significado dele, não havendo apenas uma função, mas várias que vão ficando evidente durante o uso, ressaltando umas em detrimentos de outras de acordo com cada vivência, o que acarreta em diversificadas formas de satisfação do usuário (CARDOSO, 2012 apud VASQUEZ, 2017; JORDI, 1981 apud VASQUEZ, 2017).

Pode-se assim, analisar segundo 3 funções que visam satisfazer o usuário: Prática, Simbólica e Estética.



A **FUNÇÃO PRÁTICA**, associada às consequências fisiológicas do uso, tendo como foco fundamental a saúde física do usuário, prezando por conforto, simplicidade, desenvoltura no uso, eficácia, segurança, em que no design gráfico foca pela informação (cogitando as possibilidades e aberturas de leituras e interpretações), a interface (auxiliando no operacional) e na ergonomia visual (iluminação adequada, equilíbrio entre brilho e contraste e em proteções a ajustes feitos para diminuir os riscos e esforços dos olhos) (GOMES FILHO, 2006 apud VASQUEZ, 2017; HEUFLER, 2004 apud CAMPOS, 2014).



A **FUNÇÃO SIMBÓLICA** que se estabelece no momento em se o usuário se relaciona com o mundo e com outras pessoas, afirmando questões espirituais e psicológicas (LOBACH, 2001 apud VASQUEZ, 2017), iniciando esta função a partir do momento que se cria significado, partindo de aspectos estéticos do objeto que o usuário irá criar associações com a experiência, com questões sócio-culturais temporais e regionais, que são reforçadas nos processos comunicativos (LOBACH, 2011 apud VASQUEZ, 2017; GOMES FILHO, 2006 apud VASQUEZ, 2017).



A **FUNÇÃO ESTÉTICA**, atuando em questões “psicológicas de percepção sensorial”, atuando sobre múltiplos sentidos durante o uso (LOBACH, 2001 apud VASQUEZ, 2017; GOMES FILHO, 2006 apud VASQUEZ, 2017), dependendo de aspectos culturais e das referências de experiência do público-alvo, para propor novidades e adequar o produto com características visuais que permitam um bem-estar e prazer no uso (GOMES FILHO, 2006 apud VASQUEZ, 2017), diretamente ligada à pontuações formais-estéticas como proporção, forma, textura, ritmo, equilíbrio, cor, composição, peso, Leis da Gestalt (relacionada a como se organizar visualmente), etc (BURDEK, 2006 apud VASQUEZ, 2017; GOMES, 2000 apud VASQUEZ, 2017; HEUFLER, 2004 apud CAMPOS, 2014).

Figura 2 -Ícones e logos que pontuam o “ok”
Fonte: Adaptado pelo autor pegando imagens da internet

Dentro da a **FUNÇÃO SIMBÓLICA**, como subcategorias, por um lado, pode-se observar de determinadas formas:

NÍVEL CULTURAL

(relevância, relacionado à cultura),



NÍVEL SOCIAL

(status, de acordo com a aceitação social pelo uso do produto, como objeto de prestígio ou não),

e **NÍVEL PESSOAL**

(emocional, que depende das associações do usuário com experiências e vivências pessoais, pela memória, gerando identificação, costume, personalização ou hábito)

(HEUFLER, 2004 apud CAMPOS, 2014; HEUFLER, 2004 apud VASQUEZ, 2017).

Por outro lado, na mesma função simbólica, pode ser dividida como:

ASSOCIAÇÃO,

quando características físicas indicam qualidade, forma de uso e funcionalidade (CRILLY, et al. 2004 apud VASQUEZ, 2017),

COMUNICAÇÃO / IDENTIFICAÇÃO

, uma vez que o objeto oferece informações sobre o usuário, não só na construção da identidade, mas pertencente a um grupo, na comparação entre pessoas, ressaltando semelhanças ou diferenças (DESMET, et al. 2008 apud VASQUEZ, 2017; CRILLY, et al. 2004 apud VASQUEZ, 2017)

e **LEMBRANÇA,**

criando significados pessoais do objeto, por meio da associação de memórias, sem necessitar de questões de formalidade e praticidade, mas apenas com experiências próprias e únicas do espectador ou usuário (CSKSZENTMIHALYI e ROCHBERG-HALTON, 1981 apud VASQUEZ, 2017; AURISICCHIO, apud VASQUEZ, 2017)

Como subcategoria do nível **PESSOAL**, ou da **LEMBRANÇA junto a IDENTIFICAÇÃO**, pode se ressaltar o **EMOCIONAL**, diretamente pontuando vivências com o uso:

Atingindo o **VISCERAL** (na relação com os sentidos, na percepção rápida da aparência);

COMPORTAMENTAL (no que é socialmente treinado a responder e reagir, com argumentação automatizada pela sociedade em relação ao produto, muitas vezes ressaltando estigmas)

e **REFLEXIVO** (na construção da personalidade, identidade e memórias do usuário, dos motivos de escolha e identificação ou aversão, alterando com o tempo e trazendo para consciência os motivos próprios, com argumentos e expectativas pessoais, além dos fatores de atração)(NORMAN, 2008 APUD MARSON , 2011 ; DEMIR; DESMET; HEKKERT, 2009 apud MARSON, 2011).

No momento que pelo nível pessoal/emocional estimula lembranças e se liga às memórias e vivências da interação da imagem com o espectador, propicia afetos, que são retornos subjetivos e exteriorização das emoções experimentadas pelo usuário (PERGUER et al., 2006; SIMACEK, 2016).



Figura 3 -A mente e o afeto
Fonte: Adaptado pelo autor pegando imagens da internet

Essas funções dos produtos trabalham em sinergia, cabendo ao designer ponderar, dar o devido peso e escolher cada função no momento de configuração do produto, focando e adequando de acordo com o que possuir (tempo e materiais) e de acordo com a necessidade do usuário final (LOBACH, 2001 apud VASQUEZ, 2017; GOMES FILHO, 2006 apud VASQUEZ, 2017).

Na busca do designer de equilibrar os pesos de cada função do produto, fica evidente quando a função prática predomina, acaba que os gráficos nas personagens e imagens tendem a ser simples, enquanto se a função estética prevalecer teremos imagens e criações sofisticadas em seus atributos, e no caso da predominância do simbólico estará ligados a fatores de status, espirituais ou de posicionamento social, criando interações e propiciando início de contatos com outras pessoas pelo simples conhecimento sobre filmes, de personagens, de séries, estimulando conversas pela jogo de esconder ou mostrar os gostos (GOMES FILHO, 2006, apud VASQUEZ, 2017).

Os símbolos podem gerar emoções no usuário de acordo com o significado, estimulando relações práticas e emocionais na forma de usar qualquer produto, que dependendo da interpretação subjetiva do usuário irá transpassar atributos e ressignificar o objeto ou imagem (BERNARDO e CARVALHO, 2012 apud VASQUEZ, 2017; KIDLER JUNIOR, COLLET E DISCHINGER, 2008 apud VASQUEZ, 2017) Todo produto possui identidade e identifica o usuário (ou personagem, lembrando que personagens também usam produtos), transpassa em sua constituição, questões de uma determinada sociedade e tempo (GOMES FILHO, 2006 apud VASQUEZ, 2017), e a relação que o usuário (ou personagem) tem com o objeto permite observar uma identidade de quem usa e o que pode se tornar, pois o usuário consegue utilizar o mesmo objeto ou imagem com uma diversidade de formas, além de satisfazer as necessidades básicas, o produto simbólico ganha significado e qualifica o usuário (CSIKSEZENTMIHALYI e ROCHBERG-HALTON, 1981 apud VASQUEZ, 2017; CARACAS e FGUEIREDO FILHO, 2012 apud VASQUEZ, 2017; BAUDRILLAR, 1995 apud VASQUEZ, 2017), comunicando valores que as pessoas tendem a criar em determinados contextos sociais, podendo mudar posicionamentos positivos ou negativos em relação a seu conteúdo pela forma como é apresentado e feito, podendo se adequar a cada cultura e situação (WIKSTROM, 1996 apud VASQUEZ, 2017).

A semântica está referente ao significado e importância que é dado ao produto e seu uso no contexto social do usuário, em seu vínculo com o gráfico ou objeto no dia a dia (KRIPPENDORFF E BUFF, 2004 apud VASQUEZ, 2017; DEMIRBILEKESENER, 2003 apud VASQUEZ, 2017), observa-se assim o conteúdo que o produto semanticamente pode passar, quais são as características para passar esse significado, associado ou não a aparência, à situação do uso, ou com algum clichê ou rótulo (proposital ou não) (VAES, 2014 apud VASQUEZ, 2017). Desta forma cabe observar como são os produtos presentes no cotidiano e de uso das crianças, principalmente das que possuem deficiência.

2.4. O QUE É TECNOLOGIA ASSISTIVA

A deficiência está presente no dia a dia das de muitas crianças e pessoas, por diversos motivos, desde quando nasce até por motivos de acidentes, ou na convivência, a OMS (2012) aponta para em torno de 200 milhões de pessoas com deficiência (VASQUEZ, 2017). Deficiência também pode ser caracterizada como problemas e dificuldades sócio-econômicos, nas limitações presentes no ambiente cultural e social do usuário (GALVÃO FILHO, 2009 apud VASQUEZ, 2017). Para auxiliar essas pessoas, existem as tecnologias assistivas (TA), sendo produtos que tendem a melhorar o desempenho das pessoas com deficiências na resolução de problemas diários, focando numa equanimidade e redução de limitações geradas pela situação, propiciando a independência do usuário (HOGETOP e SANTAROSA, 2002 apud VASQUEZ, 2017), sendo essencial que a TA não seja apenas prático, com o objetivo de vencer as limitações, mas precisa também abranger e gerar prazer nas funções simbólicas e estéticas do uso, nas questões socioeconômicas e de atratividade, não ficando apenas preso a questões técnicas (EUSTAT, 1999b apud VASQUEZ, 2017), uma vez que estará presente com muita frequência no dia a dia do usuário portador de deficiência. As TAs não se limitam na definição de um produto físico, mas também métodos, técnicas ou serviços para propiciar “autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social” ao usuário que tenha alguma deficiência (BRASIL - SDHPR - Comitê de Ajudas Técnicas - ATAVII apud VASQUEZ). Lembra-se que todas TAs devem ser adaptadas para cada usuário em particular, sobre a medida de acordo com a necessidade para que o

usuário final possa superar os problemas e se sentir mais participativo e ativo na sociedade (VASQUEZ, 2017)

As TAs se classificam em 10 classes, segundo a ISO 9999/EN 29999 (2007)

- ”• Auxiliares de tratamento e treino;
- Próteses e órteses;
- Ajudas para cuidados pessoais e de higiene;
- Ajudas para a mobilidade;
- Ajudas para cuidados domésticos;
- Mobiliário e adaptações para habitação e outros locais;
- Ajudas para comunicação, informação e sinalização;
- Ajudas para manuseamento de produtos e mercadorias;
- Ajudas e equipamentos para melhorar o ambiente, ferramentas e máquinas;
- Ajudas para recreação.”

(VASQUEZ, 2017)

2.5. A CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA

Não deixando de construir sua personalidade, de buscar referências para se projetar, mas com muito mais tarefas e necessidades para resolver e se adaptar, a criança com deficiência também enfrenta a falta conscientização, de diagnóstico e de informação. Não é fácil para os pais saberem quais passos dar ao descobrir que seu filho(a) possui deficiência. Pois haverá muito mais dificuldades com escolas, babás e a sociedade que nunca está preparada para lidar com a criança com deficiência, que constantemente recebe reforço para o isolamento. Há muitas cobranças e necessidades criadas socialmente, sem aceitação das pessoas como elas são, cria-se exigências de qualidades que nem todos desenvolvem ou precisam desenvolver, como condições sobre normalidades ditadas pela cultura, que estabelece o que é belo e perfeito segundo o pensamento vigente em determinada época e local (BUSCAGLIA, 2006).

As características dessas crianças podem ser consideradas desvios, pois socialmente podem não ser aceitas por não se encaixarem nas expectativas normativas, com ocorrências sociais que podem as segregar tanto por suas características, quanto por atitudes e ou pertencimento a um grupo social. Deixando de ser vista apenas como uma diferença da criança, mas em momento que a criança com deficiência sofre limite em suas escolhas, sendo tratada de forma diferente (OMOTE, 1999 apud OMOTE, 2004). Sendo atingida como desviante, o tratamento das pessoas frente a deficiência reforça a marca social de estigma nos dias atuais, não sendo visual e por marcas como antigamente, mas a forma como no contexto as pessoas lidam com alguma pessoa que vive uma circunstância especial, aumentando o foco nas características de desvio. Em momentos que a criança sofre com rótulos relacionados a sua deficiência e a forma como a sociedade se relaciona com pessoas que utilizam os mesmos serviços que a criança com deficiência utiliza (OMOTE, 2004). Toma-se o estigma como a relação social ou como o coletivo sinaliza o indica pessoas marcadas socialmente (GOFFMAN, 1963, apud OMOTE, 2004), criando estereótipos que evidenciam características da categoria desviante, ressaltando marcas distintas das pessoas. (OMOTE, 2004).

Quase sempre podendo causar um desconforto por causa dos estigmas, confusão e sofrimento, tanto precisando mais de tempo quanto de dinheiro, a deficiência

apresenta uma outra realidade que a sociedade tende a associar a incapacidade, o que só fortalece as dificuldades e isolamentos das pessoas com deficiência em ambientes segregados e estigmatizantes (GORDON, 1974 apud BUSCAGLIA, 2006). Observa-se que as crianças costumam agir naturalmente com outra criança que possui um padrão fora do comum, no entanto, quando começam a sofrerem influências e incorporar os padrões culturais de perfeição e beleza, elas tendem a menosprezar os que não se encaixam, por meio de zombarias. Os padrões culturais muitas vezes são estimulados pela mídia, por meio de tradicionais personagens e personalidades que são modelos dentro de padrões europeus, enquanto se utiliza de figuras humanas deformadas apenas para monstros (BUSCAGLIA, 2006). Uma vez que socialmente crianças bonitas, saudáveis e receptivas tendem a aproximar mais facilmente com outras pessoas, por mais tempo e de forma mais positiva, enquanto com as crianças irritáveis, “sem atrativos físicos” pela sociedade, que precisam de mais cuidados, as pessoas tendem a agir de maneira negativa, evitando contato prolongado (BELL, 1968 SCHAFFER E EMERSON, 1965 apud BUSCAGLIA, 2006).

Deve se tomar cuidado com os discursos e mensagens que são reforçadas, pois a sociedade pode limitar as ações das pessoas com deficiência, afeta sua interação social, que varia com a intensidade e influência da origem do estímulo crítico (BUSCAGLIA, 2006). Com vários estudos que apontam como a sintaxe e as palavras utilizadas podem atingir e influenciar a personalidade e auto imagem do ser humano, propiciando idéias e sentimentos em relação a essas ideias, reforçando estigmas que fazem o estigmatizado acreditar e se bloquear para determinadas questões (JOHNSON, 1946 apud BUSCAGLIA, 2006 ; KORZYNSKI, 1951 apud BUSCAGLIA, 2006; WHORF, 1947 apud BUSCAGLIA, 2006; LEE, 1947 apud BUSCAGLIA, 2006; SAPIR, 1931 apud BUSCAGLIA, 2006), mostra a diferença na terminologia dada entre a pessoa ser portadora ou apresentar uma deficiência, sendo adequado apenas o fato da deficiência ser uma das características que a pessoa possui, no fato de ter em vez de ser (WRIGHT, Beatrice 1960 apud BUSCAGLIA, 2006).

Em grande maioria, as crianças e as famílias em decorrência da deficiência precisam romper com a vida cotidiana e criar novos hábitos não sociais para se ajustar e se adequar em um ambiente de forma mais agradável na busca de conseguir um cotidiano mais harmonioso. (VARELA et. al, 2013), aparecendo novas necessidades, como a de um planejamento no aumento de tempo levado para realizar as atividades do dia a dia, uma vez que a criança com deficiência pode levar um tempo maior para executar

algumas ações, mas é necessário que ela tente fazer e faça sozinha, em busca de sua autonomia. Mudando também a forma de agir no dia a dia, necessitando naturalmente de quebra dos padrões ou regras sociais de comportamento, exigindo criatividade e repertório cultural dos cuidadores. (VARELA et. al, 2013), que assim possam ver nos objetos corriqueiros suas possibilidades de adaptação e quebras de convenções sociais em formas de os utilizar e como utilizar, os transformando em Tecnologias Assistivas (TA). E que em diálogo com cuidadores, observa-se a influência da “espontaneidade, do pragmatismo e do economicismo” que se pode ter com a TA presentes no dia a dia da criança (VARELA et. al, 2013).

Uma atenção maior deve ser dada na forma como se deve trabalhar o psicológico da criança com deficiência, para não incapacitá-la sobre suas capacidades, que muitas vezes os cuidados acidentalmente expõe seus “medos, ignorância, apreensões e preconceitos” que levam a criar barreiras psicológicas na criança portadora de deficiência (BUSCAGLIA, 2006). Principalmente os pais, por serem uma referência de início, devem se conscientizar e receber ajuda para lidar com seus sentimentos em relação às deficiências dos filhos, para que não provoquem obstáculos no desenvolvimento da criança (BUSCAGLIA, 2006). Lembrando sempre que a pessoa com deficiência precisa ser independente, com sua personalidade própria e sendo um ser humano antes de qualquer característica, almejando relações sociais, em seu próprio ritmo e meios (BUSCAGLIA, 2006). E como qualquer ser humano, pessoas com deficiência choram, falham, desesperam, desistem, etc. Precisam agir por conta própria, podendo se oferecer “alternativas, possibilidades e equipamentos” que os auxiliem, mas nunca fazendo por eles. Com foco no potencial delas buscarem se tornar aquilo que querem e não o que é imposto pelas projeções de outras pessoas. Buscando desconstruir as normas sociais de como as coisas devem ser feitas, deixando que as pessoas com deficiência descubram a sua maneira mais agradável de realizar a ação, uma vez que o imposto socialmente deixa de ser viável (BUSCAGLIA, 2006).

Muitos métodos didático-pedagógicos já são aplicados, tanto no ensino típico quanto no especial, e que por um professor com experiência utiliza para ensinar alunos com mais dificuldades, não chegando a ser métodos tão específicos que precisam do ajuste da escola. Desta forma, o foco deve ser a realização e aprimoramento humano dentro das particularidades de cada aluno, em vez de focar o máximo de produtividade (OMOTE, 2004). Busca-se assim uma forma de conscientizar pelas personagens do

cotidiano das crianças, como eles podem ensinar além do óbvio e básico, as mensagens fortes que cada concept art pode carregar consigo em seu fundamento e naquilo que está implícito, como a mídia pode auxiliar na construção de um indivíduo mais consciente, saudável e livre dos padrões tradicionais que atualmente são inviáveis.

2.5.1. A CRIANÇA SURDA

Há muitas pesquisa e livros sobre a vida das pessoas com surdez, como o *VENDO VOZES* de Oliver Sacks, 1998, que discute toda a história e desenvolvimento das escolas de libras e os preconceitos sobre os surdos, desde tempos que eram vistos como pessoas com problemas mentais, sem sua cidadania, até a discussão entre a oralidade para surdos e o ensino de libras. Pontuando até que momento compensa aprender a oralidade que não é uma certeza mas que permite se comunicar com a maioria da população(não apenas preso às comunidades de surdos) , levando muito tempo e esforço e até que ponto, as libras agiliza o aprendizado de outros assuntos e conteúdos do cotidiano que permitem também maior autonomia, conhecimento e desenvoltura dos surdos, não ficando presa apenas a necessidade de se comunicar adequadamente com o resto do mundo oral.

A constituição de cada pessoa se dá pelas suas relações sociais, por meio das interações mediadas pela linguagem (VYGOTSKY, 2007, apud SILVESTRE et al., 2013). As crianças com surdez ou não, se desenvolvem quando brincam, por meio de curiosidades, no contato social, com a família, dependendo de seu contato com o meio e convívio . Desta forma, o desenvolvimento da criança surda é compreendido como um processo social, experimentando a linguagem por meio de significação e mediação em relações com a cultura, nas interações do dia a dia (GOÊS, 2002; apud SILVESTRE et al., 2013) A linguagem atua como mediadora das interações e significações do ambiente, acaba atuando na concepção de como a criança constrói sua significação pela própria linguagem (GESUELIE, 2006, apud SILVESTRE et al., 2013). Da mesma forma que com crianças ouvintes, as surdas também adquirem a linguagem, no entanto, as ouvintes utilizam mais da oral-auditiva, enquanto as surdas a linguagem visual-espacial. (QUADROS E KARNOPP, 2004 apud SILVESTRE et al., 2013) Não se estabelecendo uma linguagem como natural, elas são estabelecidas por relações arbitrária e convencionadas pela cultura.

A aquisição da língua de sinais pelas crianças geralmente é tardia, havendo 95% dos casos sendo filhos

de pais ouvintes, o pai não tendo contato com LIBRAS dificulta o aprendizado da criança surda, o que causa na criança surda problemas sociais, emocionais e cognitivos (GOLDFELD, 2002; apud SILVESTRE et al., 2013). Há uma busca por integrar o mais cedo possível a criança surda, filha de pais ouvintes, à comunidade surda, para que possa ter trocas sociais, propiciando aprendizagem adequado igual a de uma criança ouvinte. Uma vez dentro da comunidade, a criança surda adquire a língua materna de forma natural, se integrando fácil a cultura tanto surda quando ouvinte. Observa-se a relevância de adequadas condições sociais para o desenvolvimento da criança surda, as particularidades da interação dessas crianças especiais (SILVESTRE et al., 2013). No dia a dia da criança com surdez na escola, há a necessidade do docente reconhecer o potencial do surdo e desenvolvê-lo, respeitando sua língua e cultura. (SILVESTRE et al., 2013), uma vez que na escola de surdos existe muito a interação e cooperação entre as próprias crianças surdas, pois se torna num ambiente onde conseguem se comunicar, se apoiar, possibilitando desenvolver com as oportunidades que aparecem (SILVESTRE et al., 2013). pois a escola para surdos apoia, aceita, reconhece e valoriza a cultura e identidade das comunidades surdas, possuindo características adequadas e buscando a troca cultural entre os surdos. (in SLKLIAR, 2010 apud SILVESTRE et al., 2013). Quando as crianças utilizam de implante coclear (IC), a oralidade torna-se a linguagem principal, permitindo seu desenvolvimento sonoro com o mundo, lembrando que uma forma nunca excluirá a outra e há a possibilidade de uso das duas simultaneamente, com libras e implante permitindo a autonomia e geratividade da criança.

Conversando com o pai de uma criança surda que começou a usar implante coclear pode-se constatar que ela se interessa mais por filmes e desenhos animados, uma vez que o parado exige mais da expressão facial e gestual para expressar uma ideia, e momentos de conversa nos filmes a desinteressava muito por não ter o movimento que era o que a cativava. Focou-se assim em tentar lidar com motions graphics, que para o tempo estipulado não foi possível trabalhar o TCC inteiro nessa proposta, mas foram possíveis a produção da primeira tríade de movimentos em gifs (A primeira Matriz de movimentos e objetos). Observa-se que usar estímulos visuais são elementos relevantes para a linguagem, e quando bem elaborados podem agir positivamente na aquisição da linguagem, auxiliando como instruções e material para expressar questões da fala, que posteriormente permitirá a criança desenvolver habilidade de generalidade para adaptar em outros contextos.

**3. *análise
de desenhos
e personagens
presentes na mídia
atualmente***

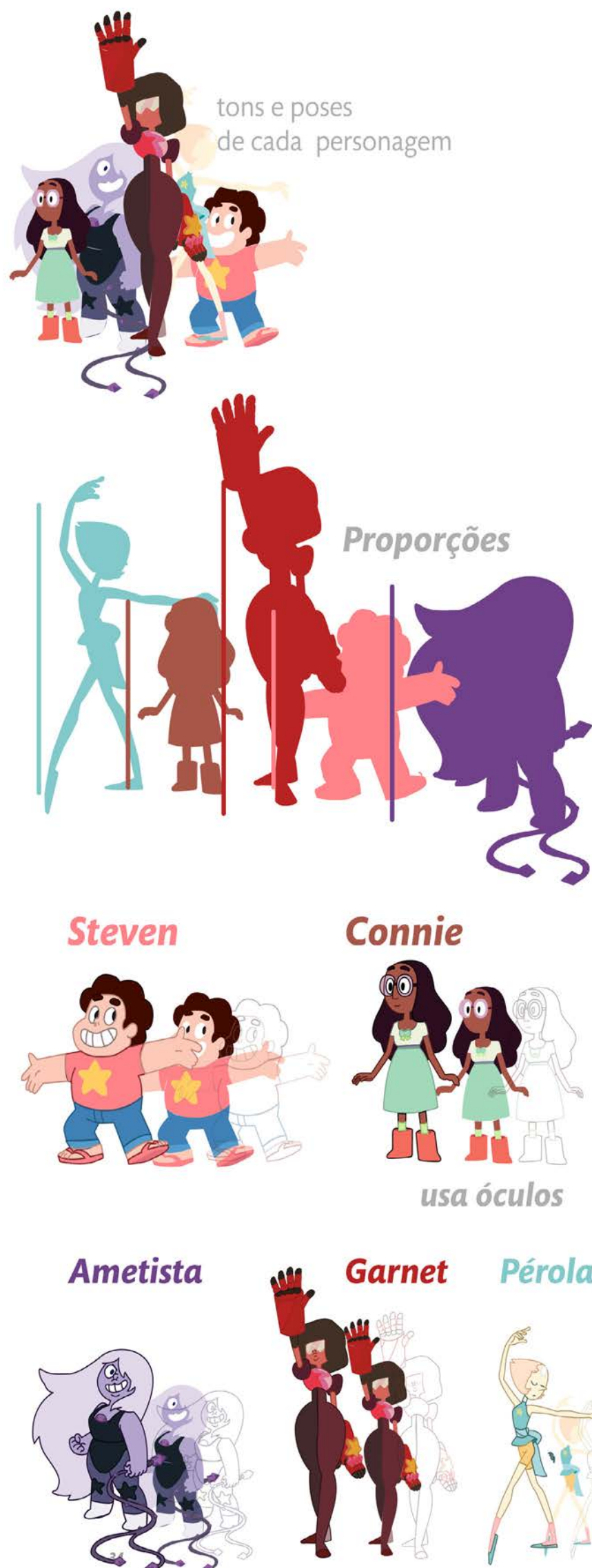


Figura 4 - Personagens de Steven Universe
Fonte: Adaptado pelo autor pegando imagens da internet

Contudo, cabe ressaltar e pontuar alguns casos presentes na mídia e no cotidiano das crianças, com concept artistas muito habilidosos e enredo muito interessantes que desenrolam discursos e conversas atuais, que naturalmente passam despercebidos, não só servindo para diversão, mas educando e conscientizando sobre assuntos atuais de forma descontraída tanto os pais quanto as crianças que assistem. São ótimos exemplos de casos em que o educador pode mostrar suas características relevantes e que serviram como referências tanto visuais quanto apontando questões e observações relevantes na concepção das personagens deste projeto.

3.1. STEVEN UNIVERSE

Série de desenho norte -americano estreada em 7 de abril de 2014 no Brasil, desenvolvida por Rebecca Sugar (também participou como artista do storyboard, escritora e compositora de Adventure Time) para ser passada no Cartoon Network. Conta a história de um garoto meio-humano que vive e é cuidado por 3 mulheres aliens humanóides que protegem a terra. A série recebe muitos elogios da crítica pelo design, música, ficção, o estilo que é trabalhado a fantasia, etc. Foi indicado a 2(dois) Emmy Awards e 5 (cinco) Annie Awards. [Steven Universo...; 2017]. É possível constatar a inclusão de personalidades bem desenvolvidas, com muita diversidade servindo de referência visual como formas de representar características de etnias e gêneros diferentes.

Por trás da superfície lúdica o desenho trabalha questões culturais e sociais da atualidade, procurando trabalhar relacionamento e assuntos que abordam pontuações de gênero. Em que a autora menciona que muita coisa que é abordada no desenho são questões embasadas na vida dela, em suas experiências como mulher bissexual, desenvolvendo de forma lúdica assuntos que são importantes e devem ser conversados com as crianças, como dentre várias coisas, a identidade e os consentimentos [Meteoro Brasil ..., 2017].



3.2. COMO TREINAR SEU DRAGÃO

As tecnologias assistivas estão presentes subliminarmente em personagens na mídia ao longo dos anos, como Major Mokoto, dentre outros personagens da série de filmes de “Ghost in the shell”, como o Jhon Brown em “Inspetor Bugiganga”, no Cyborg de “Teen Tetans”, etc. Em meados dos anos 2010 houve o lançamento do filme Como treinar seu dragão que conta a história de um adolescente viking que busca mudar o padrão imposto socialmente ao cuidar de um dragão ferido.

Baseado nos livros da escritora Cressida Cowel, Como treinar seu Dragão 2 (How to Train Your Dragon 2), filme de animação de 2014, elaborado pela DreamWorks Animation e teve a distribuição realizada pela 20th Century Fox, Dirigido por Dean DeBlois e produzido por Bonnie Arnold, escrito por William Davies, Dean DeBlois e Chris Sanders, recebeu como melhor filme de animação um Globo de Ouro e o Annie Award em 2015, sendo indicado ao Oscar. No primeiro filme Solução (personagem principal) cria uma tecnologia assistiva para Banguela (o dragão principal da trama) e também perde o próprio pé e começa a usar prótese no fim do filme, o que fica mais presente no segundo filme.[MOLINERO, 2014 ; How to Train Your Dragon 2 ..., 2017; Toothless’ Saddle and Tail Fin..., 2017] . Existem estudos muito interessantes dos concept arts das tecnologias assistivas aplicadas ao longo do filme publicados no Artbook do segundo filme, com estudos mais avançados:



Figura 5 - Concept Art das Tecnologias Assistivas das personagens de Banguela e Solução
Fonte: Adaptado pelo autor pegando imagens dos concept arts de Como Treinar o seu Dragão

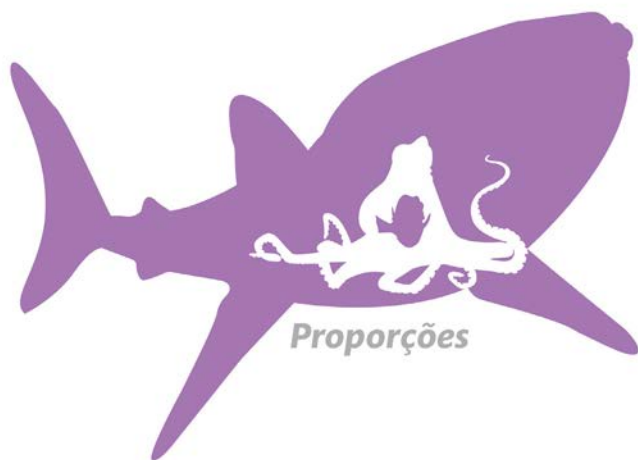


Figura 6 - Proporções das personagens de Procurando Dory
Fonte: Adaptado pelo autor

3.3. PROCURANDO DORY

No primeiro filme (Procurando Nemo) que já fala sobre superproteção e da questão de os filhos não pertencerem aos pais, de que eles saberão e aprenderão a lidar com seus problemas sozinhos [OLIVEIRA, 2016]. Produzido pela Pixar Animations Studio e Lançado pela Disney Pictures em 2016, Procurando Dory tornou-se a terceira maior bilheteria do ano.

Com muitas camadas de leituras, passando por lindos gráficos, o filme reforça muito mais essa questão do superprotecionismo por se tratar voltado para os problemas que as pessoas com deficiência passam na busca por independência, mostrando as dificuldades que são impostas socialmente e no dia a dia, tanto por deficiências mentais, físicas ou mesmo até por quem acredita que possui algo. Dory (a peixinha azul principal do filme que tem perda de memória recente) possui dificuldades no relacionamento com os outros devida sua deficiência, sofrendo de frustrações e de falta de confiança tanto própria quando vinda de próximos.

O filme mostra como o apoio dos pais é importante, a utilização de Tecnologias Assistivas e busca por ferramentas do cotidiano que possam facilitar o dia a dia (no caso conchinhas), mostrando que as vezes os pais ou a própria pessoa com deficiência podem causar ou estimular limitações psicológicas, que precisa de muita ajuda para lidar com isso e com o mundo que não está preparado.

Mostra durante o filme que casos de deficiência nunca são fáceis, não são prazerosos, vivem com a constante incerteza se os esforços resultarão em alguma coisa, além de mostrar que as pessoas com deficiência aprimoram muito outras formas e habilidades para conseguir lidar e superar suas limitações, buscando se erguer na desvantagem, em uma estrada solitária, atravessando muitos problemas e tendo que se viver sózinha. Durante o filme também se mostra casos de miopia com a Destiny, a tubarão baleia e a amputação de membro com o polvo Hank que fica até traumatizado tentando se esconder do mundo. [OLIVEIRA, 2016].



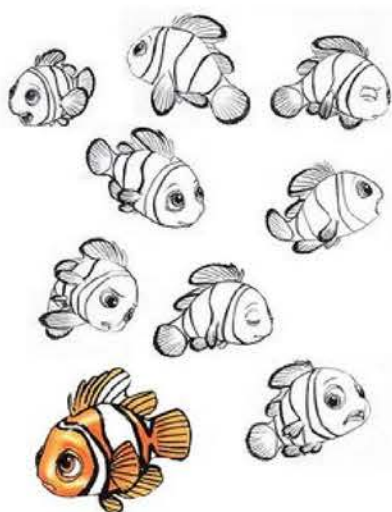
Dory

perda de memória recente



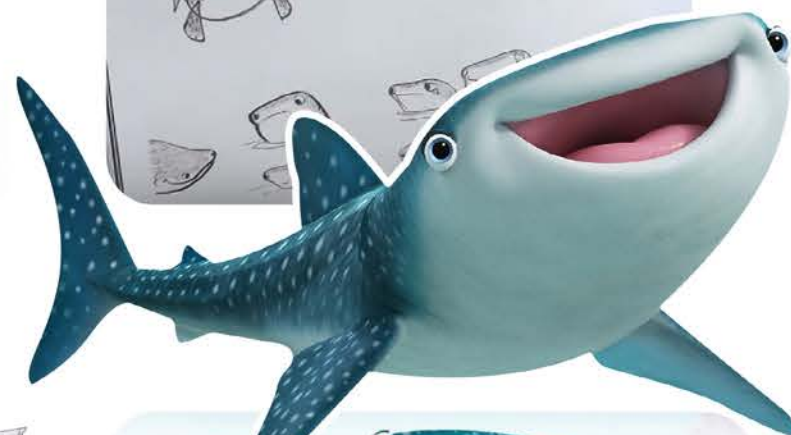
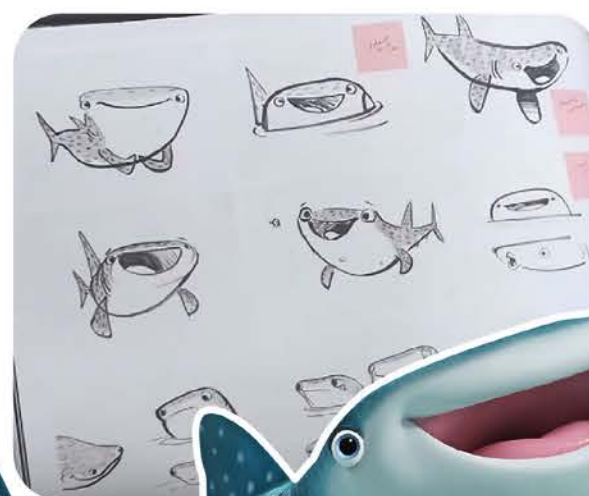
Nemo

uma nadadeira menor que a outra



Destiny

miopia



Hank

Um membro amputado

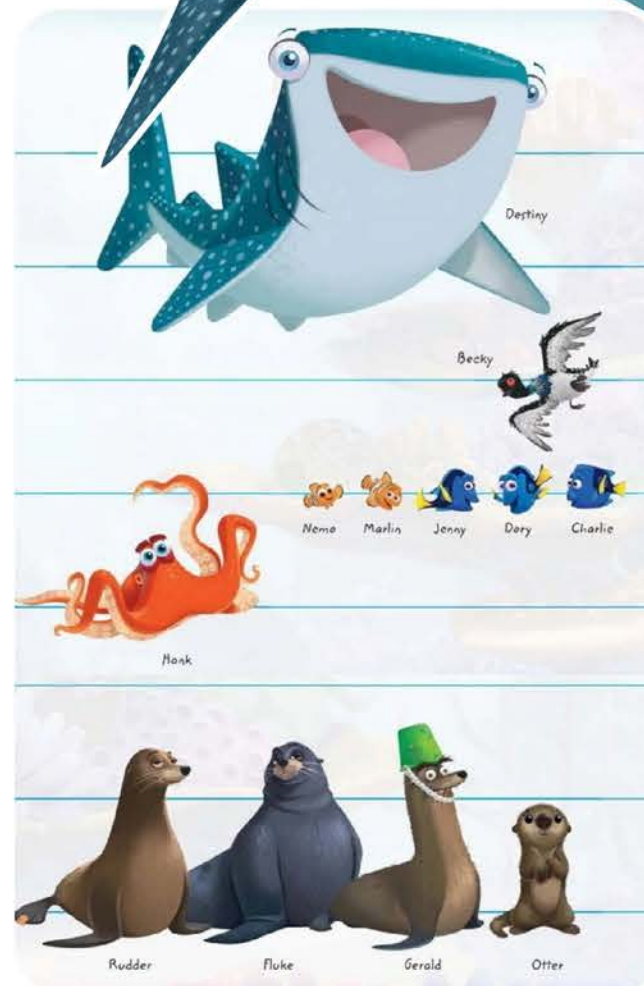
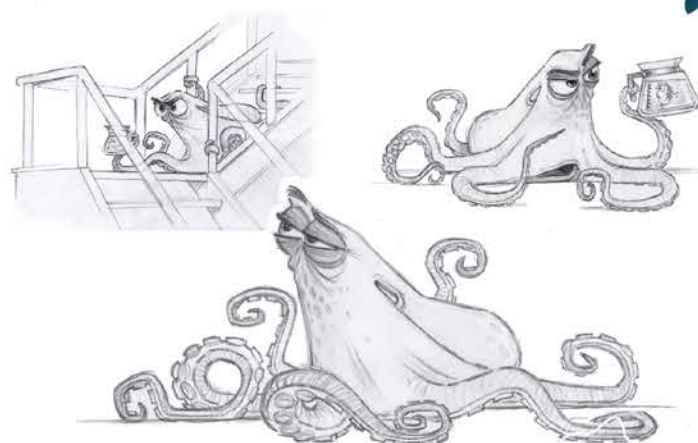


Figura 7 - Concept Art das personagens de Procurando Nemo e Procurando Dory
Fonte: Adaptado pelo autor pegando imagens dos artbooks de Procurando Nemo e Dory

4. *entrevistas*

***com ilustradores e concept artists brasileiros
que já atuaram com questões
sobre deficiência***



Figura 8 - PaperArt e processo de concepção de Rafael Miqueleto

Fonte: Adaptado pelo autor pegando as imagens da página e do behance de Rafael Miqueleto

Ressaltando que não estou sozinho e nunca estive, procurando não só mostrar casos externos e produzidos por grandes empresas, mas procurando encontrar personalidade e pessoas cotidiano, que atuam com a questão e desenvolvimento de trabalhos gráficos e visuais muito bem elaborados com foco na deficiência, tive a oportunidade de conversar com alguns designers, ilustradores e concept artists que tiveram a oportunidade e quiseram trabalhar com o assunto.

4.1. RAFAEL MIQUELETO

Conversando com Rafa Miqueleto sobre a proposta que ele teve de elaboração de um paperart junto a TNT Energy Drink que auxiliasse na vaga de deficientes, pode-se entender melhor em uma conversa mais informal que o próprio Rafael pode explicar pacientemente. Criou-se a personagem cadeirante pensando numa proposta que lhe fosse agradável, buscando explorar o movimento e a cor em contraposição com o ícone tradicional para deficientes cadeirantes, mais sólido e estático. Apontando para como os deficientes precisam superar as deficiências e também as limitações das infraestrutura e da conscientização na cidade. E a personagem, com sua forte personalidade que vai além de apenas representar a deficiência, apresenta grande atividade e movimento, dentro de um contexto urbano, com direitos a serem respeitados (Rafael Miqueleto, 2017).

Saiba mais em: (<https://www.behance.net/gallery/52895587/TNT-Real-Content>)

4.2. RODRIGO ALEXANDRINO (ICO)

Em uma conversa também informal, Ico explicou com muita disposição sobre sua publicação no facebook que impressiona sobre seu nível em ilustração e o assunto abordado. A ideia de uma menina, com forte personalidade, que sem uma das pernas no balanço segue com sua vida normalmente. A imagem passa bastante movimento e estilo, com uma suavidade. (Rodrigo Alexandrino, 2017).

Visível em : (<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1402132406476553&set=a.215310785158727.53219.100000394224240&type=3&theater>).



Figura 9 - Ilustração de Rodrigo Alexandrino (ICO)
Fonte: Adaptado pelo autor pegando as imagens da página de facebook de Rodrigo Alexandrino

4.3. MARCOS MORASCO E NATALIA NAKATA

Dois designers muito atenciosos e experientes, veteranos do curso de Design, Marcos criou as personagens e o TCC (MORASCO, 2015) e Natália, como ilustradora e designer, o auxiliou em seu TCC visualmente, pode-se conversar com eles informalmente e entender melhor o projeto.

O Objeto inteiro (desenvolvido por fim um aplicativo interativo para as crianças) partiu de uma visão macro e foi afunilando até chegar nas personagens muito bem desenvolvidas. Atendendo a 4 necessidades dividindo em 3 categorias: necessidades cognitivas (dislexia), necessidades visuais (baixa visão, daltonismo e cegueira) e necessidades auditivas (surdez), com 2 meninas e 2 meninos.

Pensou-se primeiro os poemas para depois refiná-los em personagens, buscando dizer sem apontar a deficiência, mostrando as dificuldades iniciais da pessoa em identificar as deficiências que podem ser sutis como apenas uma dificuldade, como descreve que a personagem troca as letras, ou não distingue cores, ou se comunica por sinais, etc.

Buscou todo momento apresentar crianças que apesar das necessidades são crianças, e por algum acaso elas tem a deficiência, não precisando ser surda(o) para se comunicar por sinais, mas ali por acaso a personagem é, no entanto ela é muito mais do que apenas uma característica.

Desde o começo, com uma comunicação aberta, houve um trabalho mais livre e consciente no desenvolvimento visual das personagens, optando por uma estética mais "cartoonizada" que pela linguagem lúdica buscou atrair mais as crianças (Marcos Morasco & Natalia Nakata, 2017).

Saiba mais em <<http://www.ospoetasespeciais.com.br/index.html>>



Figura 10 - Personagens iniciais de Junior Morasco e seu desenvolvimento realizado por Natalia Nakata
Fonte: Adaptado pelo autor



Figura 11 - Personagens de Junior Morasco com mais descri  es no aplicativo
Fonte: Adaptado pelo autor

5. *diário de bordo*

***esquematizando o
projeto***

- Pesquisa rápida para propor uma ideia;
- Envio e aceitação de rascunhos bases para propor a criação de ilustrações;

- Início da pesquisa e levantamento teórico;
- Levantamento e análise de referências visuais;
- Estudo sobre personalidade;
- Criação das personagens (muita coisa em aberto ainda);
- Ajustes das personagens para idade de crianças apenas (refação);

- Recebimento da primeira Matriz de Movimentos com Objetos 1;
- Envio do modelo base de movimento com objetos reference a Matriz 1 (verbos e objetos abstratos);
- Aceite por parte dos pesquisadores;
- Produção de cada personagem com cada movimento da Matriz 1 (ilustração e gifs);

- Recebi a Matriz 2;
- Envio do modelo base de movimento e objetos referente a Matriz 2 (verbos e objetos dissílabos);
- Início do relatório de TCC;
- Refação dos objetos;

- Matriz 3 e última semana;
- esqueci de fechar a banca do TCC
- Momentos de dor e sofrimento em completar a matriz 3 e relatório de TCC em 1 semana;

Para a produção, foi mantido contato constante com o doutorando Anderson por e-mail (o que permitiu a elaboração dessa parte do relatório), para a concepção de 9 personagens que fariam 9 movimentos com 9 objetos diferentes. Desta forma, aos poucos de propôs o foco na criação das ilustrações, para posteriormente se cogitar a elaboração de motion graphics (que dependem do tempo que possuiria) e a elaboração de um aplicativo que funcionaria como banco de imagens. permitindo ao pesquisador montar ele mesmo as ilustrações que precisasse com as 9 personagens em 9 movimentos diferentes cada, escolhendo a personagem, o movimento e o objeto necessário (no entanto, para isso, precisa da programação que não era certeza).

Seja bem vindo ao “esqueleto ou calendário” da parte de produção desse Trabalho de Conclusão, em que tentei levantar todos os detalhes que foram acontecendo para apresentar um projeto fluido e experimental, que dependeu de como se desenrolou a parceria e a equipe (o Anderson que lidava diretamente com os fonoaudiólogos para estabelecer as matrizes de verbo-objeto e a Carol que atuou tentando resolver e pontuar questões da programação e layout para concepção de um aplicativo), cada personalidade constituinte desse plano; me desenvolvendo muito o trabalho em equipe multidisciplinar, com clientes, prazos e incertezas. Para seu processo de produção foram tomados os seguintes passos:

Novembro'16

seg	ter	qua	qui	sex	sab	dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
levantamento de referências iniciais						
14	15	16	17	18	19	20
esboços para propor a ideia inicial				análise das referências iniciais		
análise das referências iniciais		30				

- 22 envio do levantamento de referências iniciais
- 24 envio dos primeiros rascunhos para propor o projeto
- 30 1º reunião com Orientadora Cássia (proposta a ideias de um App)
- 30 envio das primeiras análises sobre as referências iniciais

Dezembro'16



- 2 envio de 1 primeiro layout para o programa
- 9 Anderson (Psicólogo) enviou a ideia do que precisam elaborar
- 14 1º Reunião com o Ltia (Carol gerente de programação)

Janeiro'17



- 9 enviou dos estudos da 1º personagem junto a levantamentos feitos sobre temperamentos mas continuou a concepção das outras 8 (ja havia feito um estudo de algumas referências sobre concept art que foram enviadas juntas)

Figura 12 - Calendário que demonstra como se desenrolou o processo
Fonte: Adaptado pelo autor

Fevereiro'17

seg	ter	qua	qui	sex	sab	dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

- 2

Reunião que se propôs
refação das personagens que estavam
em andamento
Pedido para serem tudo crianças
- 18

Envio das personagens de acordo
com os novos requisitos

Maio'17

seg	ter	qua	qui	sex	sab	dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

- 5

Envio de 6 personagens prontos
+ Novo layout para o APP
- 27

Envio de 3 ultimos personagens
com movimentos da MATRIZ 1 prontos
+ Novo layout para o APP

Março'17

seg	ter	qua	qui
		1	2
6	7	8	9
13	14	15	16
20	21	22	23
27	28	29	30

- 16

Reunião
Que And
das pers
1ºMATR
- 24

Envio do
personaj
A Matriz

Junho'17

seg	ter	qua	qui
			1
5	6	7	8
12	13	14	15
19	20	21	22
26	27	28	29

- 21

Reunião
Que And
2ºMATR

Figura 13 - calendário que demonstra como se desenrolou o processo
Fonte: Adaptado pelo autor

sex	sab	dom
3	4	5
relatório		
10	11	12
18	19	
1º esboços		
MATRIZ 1		
24	25	26
ah)	estudo, + refer	e relatório
31		
relatório		

junto a Carol
Anderson deu o aceite
personagens e apresentou a
MATRIZ (objetos/movimentos)
os estudos feitos com a
agem 1 (Sarah) referente
1

sex	sab	dom
2	3	4
9	10	11
o relatório		
16	17	18
23	24	25
esboços (com a Sarah)		
MATRIZ 2		
escrevendo o relatório		

junto a Carol
Anderson apresentou a
MATRIZ (objetos/movimentos)

Abril'17

seg	ter	qua	qui	sex	sab	dom
					1	2
					estudo, + referências e relatório	
3	4	5	6	7	8	9
	MATRIZ 1 aplicada aos 9 personagens					
10	11	12	13	14	15	16
	desenvolvendo a MATRIZ 1 aplicada aos 9 personagens					
	PARA CADA PERSONAGEM					
17	18	19	20	21	22	23
	1 dia elaboração dos esboços					
	1 dia digitalizando o movimento					
24	25	26	27	28	29	30
	1 dia para transformar em Motion Grphic (criação de gif pelo photoshop) + NOVO LAYOUT APP					

- 4 Aceite dos primeiros movimentos e objetos

Julho'17

seg	ter	qua	qui	sex	sab	dom
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
	refação dos objetos		+ escrevendo o relatório			
10	11	12	13	14	15	16
			MATRIZ 3!!!			
17	18	19	20	21	22	23
	+ escrevendo o relatório					
	diagramação do relatório					
	tentativa de fazer todos os personagens					
24	25	26	27	28	29	30
	na MATRIZ 2 (ilustras apenas) E NA MATRIZ 3 !!!					

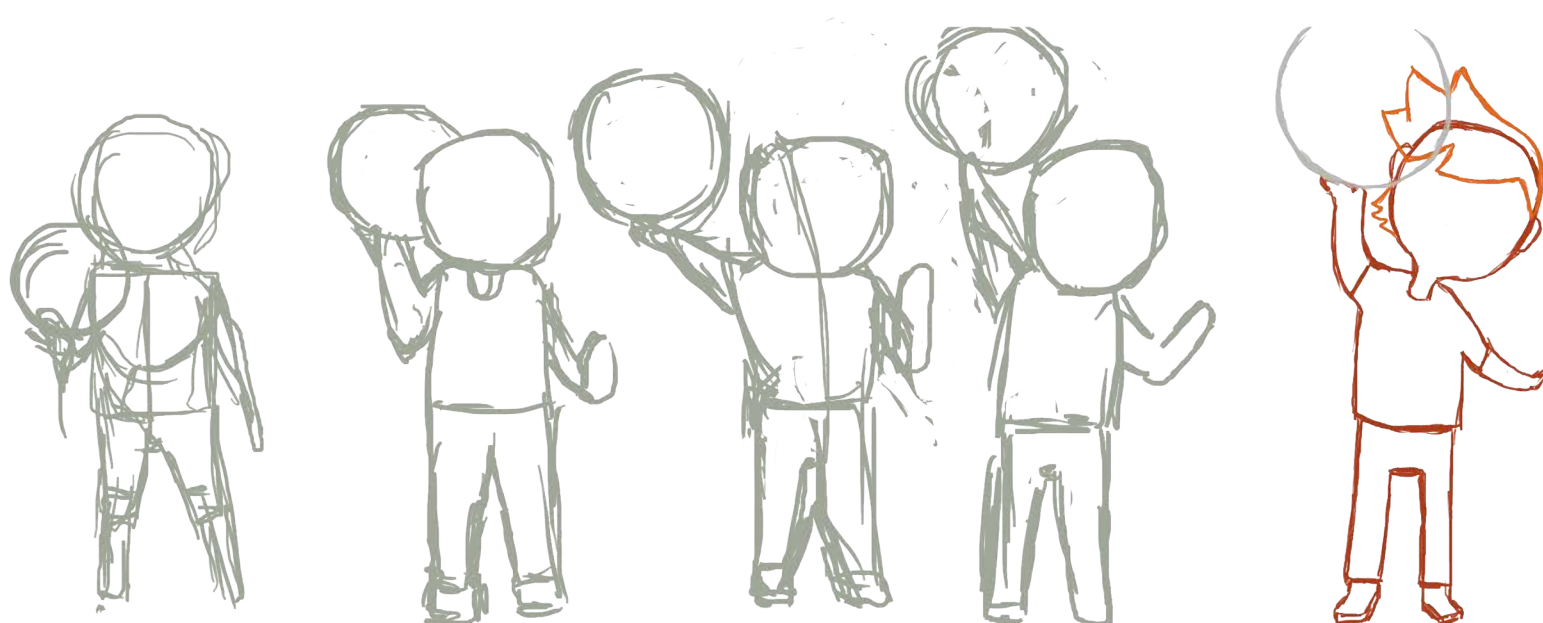
- 1 Envio dos estudos feitos com a personagem 1 (Sarah) referente A Matriz 2
- 3 Pedido de objetos mais simples
- 6 Envio de estudos dos objetos mais minimalistas e menos complexos
- 13 CHEGOU A MATRIZ 3 (produção em 5 dias)!!!

6. *propondo a idéia*
a prospecção de cliente



Como pontuado na introdução, o doutorando Anderson informou sobre a dificuldades presente na elaboração dos materiais para atuação com as crianças, a falta de profissionais capacitados atuando na produção desses materiais, o que propiciou uma grande oportunidade de atuação da área de design e mostrar a necessidade presente dentro da Universidade, que muitas vezes não tomamos consciência.

De início, propomos enviar um modelo básico como proposta para os pesquisadores orientadores, tomando como base minhas referências como designer, que ainda estavam cruas porque eu mesmo ainda não havia parado para analisá las, cogitando desde o começo a produção de gifs e ilustrações, que dependeria do tempo destinado para a produção.



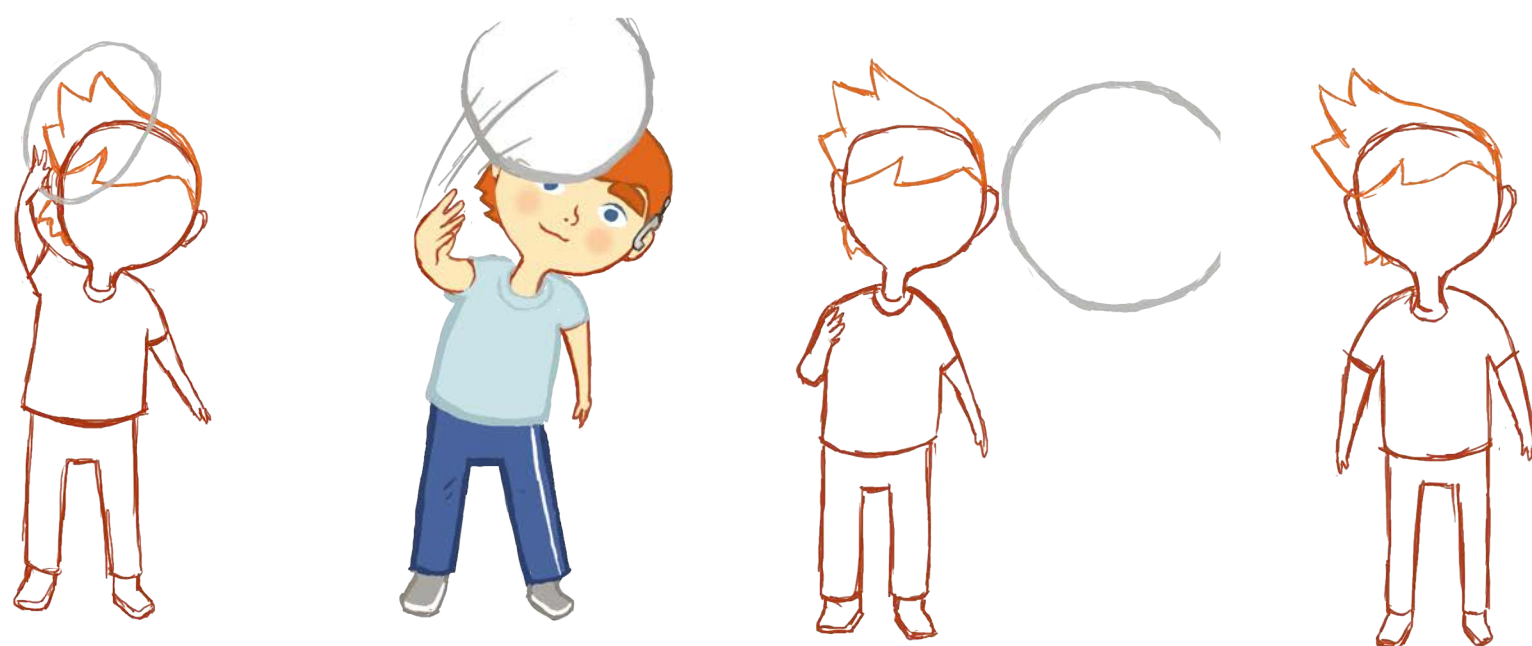
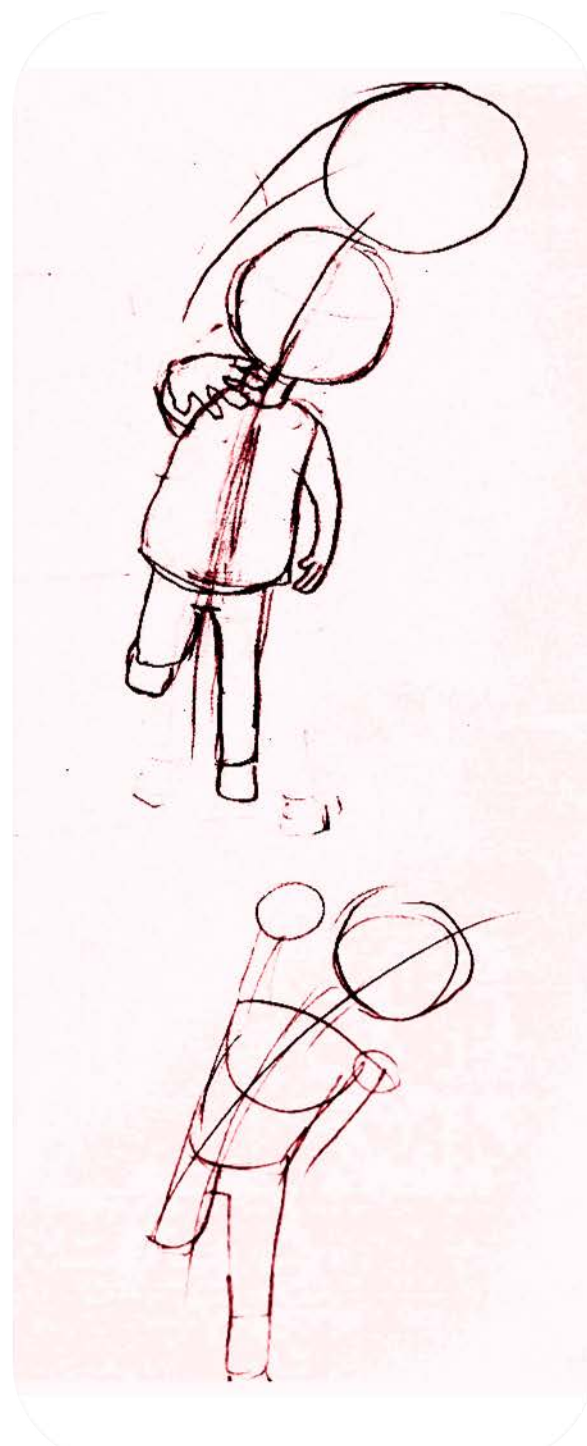


Figura 14 -Primeira proposta realizada apenas para apresentar a possibilidade de elaborar e os conhecimentos que design poderia agregar
Fonte: Elaborado pelo autor

7. referências visuais iniciais

7.2. OS POETAS ESPECIAIS

Este projeto já melhor apresentado na introdução com a grande possibilidade de entrevista tanto com Marcos quanto com a Natália, pelo acaso e felicidade, serviu como uma das primeiras referências que pude tomar consciência. Morasco (2015) o desenvolveu para ensinar sobre as deficiências, além de conscientizar e trazer para o dia a dia das crianças as dificuldades de um deficiente por meio de um aplicativo online.

As personagens elaborados para o projeto de MORASCO (2015), por sua vez possuem silhuetas mais distintas, constando alturas e pesos diferentes e sem um esqueleto molde, elas possuem personalidades fortes e simpáticas, por meio dos acessórios e expressão, que transpassam uma pequena diferença nas idades, observa-se bem suavemente a presença de deficiências não explicitadas, etnias variadas e estudos de expressões das personagens. Possuem uma geometria não tão rígida em suas formas com realce na curvatura bem acentuada nas linhas e nas roupas, verificando movimento. As personagens possuem um equilíbrio entre suas próprias cores e na composição da tela, sendo planejadas uma ao lado da outra, apresentam uma cor principal para se destacar frente às demais personagens e para equilibrar as cores junto a todos em cena. Há uma predominância de azul e cinza para meninos, com destaque à guria Analua que usa verde, fora dos padrões tradicionais, enquanto a Julieta usa rosa.

Consta-se que as cores de fundo do projeto são adaptadas para Daltônicos, além do auxílio e presença de texturas ou estampas, elaborando uma caixa de diálogo diferenciada para cada caso, mas que dialogam entre si. (MORASCO, 2015)



OS POETAS ESPECIAIS
Marcos Airton Júnior Morasco

Figura 16 -Análise das personagens e estudos de Morasco (2015)
Fonte: Adaptado pelo autor

7.3. SONG OF THE SEA

Filme lançado em 2014, pelo diretor Tomm Moore , tendo diretor de arte Adrien Merigeau e concept-art de Ross Stewart , observa-se o conceito do filme que por meio do lúdico se desenvolve a ligação entre a medicina, o conhecimento, o estudo e os contos populares e tradições, ressaltando o processo de adquirir a linguagem, de adesão da criança às formas e definições do mundo verbal.

Os personagens possuem silhuetas bem trabalhadas, ressaltando personalidades com tamanhos e formas diferentes, podendo se perceber a presença de formas geométricas. Em sua geometria ressalta-se bastante curvas e quase nenhuma ponta, os estudos apresentam já uma visão em 45 graus, que permite uma noção de profundidade , visão de frente e lado ao mesmo tempo. Com o planejamento de questões mais aprofundadas esteticamente, apresenta instruções da cor da linha de contorno e da cor de preenchimento, equilibrando as cores na personagem, além de uma suave textura aplicada na roupa como preenchimento e em determinadas roupas como contorno transpassando maciez. Possuem bastante estudos de expressões e movimentos. Um detalhe ruim, é não possuir variação de tons de pele e deficiências ao longo do filme, apenas diferentes faixas etárias, o que enfatiza a cultura de uma região provavelmente (ARTBOOK THE SONG..., [2017]).



CORES	Cor preenchimento	Cor do contorno
	cabelo	contorno da pele
	pele	linha da jaqueta
	blush	contorno da saia
	jaqueta	contorno das bostas
	botão	contorno e linhas de fios de cabelo
	saia	lábios/sombrancelhas
	botas	linhas da pupila
	sola das botas	
	língua	
	dentro da boca	
	brilho do olho	
		textura da saia
		lower part

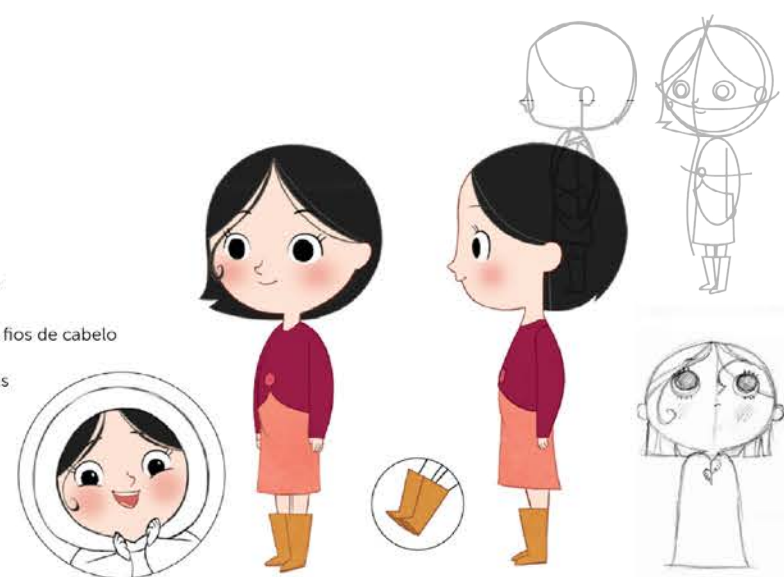


Figura 17 -Análise das personagens e estudos do art book de Song of the Sea (2017)
Fonte: Adaptado pelo autor

7.4. ZELDA SKYWAR SWORD E ZELDA MINISH CAP

A franquia dos jogos Zelda é bem reconhecida, presenciando e vivenciando ela desde pequeno, dentre seus vários jogos procurei analisar como os personagens são retrabalhados em apenas 2 versões da franquia, a primeira versão analisada é Zelda Skywar Sword (uma vertente com concepts no meio termo entre realismo e catoon), lançado em 2011 para Wii, que possui como projetista Yoshiyuki Oyama, elaborado pela Nintendo, Monolith Soft e Nintendo Entertainment Analysis and Development, e a segunda versão analisada neste projeto é Zelda Minish Cap (concepts mais cartunizados e lúdicos) que possui como projetista Shigeru Miyamoto e foi elaborado pela Capcom e Flagship.

Observa-se uma silhueta bem consolidada para cada personagem independente do tipo de acabamento, há detalhes como toca ou vestido que são permanentes pois além de reforçar sua silhueta já constata sua personalidade dentro do enredo. Apresenta uma inusitada questão que além da silhueta, estudos de expressões e roupas, há o movimento clássico da personagem que se mantém nos diferentes jogos, tendo uma determinada ação e gesto como característica intrínseca à personagem, se pontando o temperamento pela forma peculiar de movimento que se realiza, como cogitar a forma de andar de cada um.

Permite assim concluir maneiras de manter o temperamento e a personagem independente do estilo de acabamento ou onde esteja sendo aplicada (jogos, filmes, aplicativos, quadrinhos, livros, tatuagens, entre outros).. O jogo apresenta uma quebra no esperado de princesas, Zelda sendo o nome do jogo e da princesa, surge como uma princesa guerreira, que em

alguns casos usa armadura, no entanto mantém o clássico predomínio de magenta e rosa em suas roupas. O herói da história, Link, um guerreiro, por sua vez tem o predomínio de verde em sua roupa, o que contrasta com sua pele e botas. Ele utiliza de vários instrumentos que apresentam vários estudos no uso, principalmente se mantendo sempre a espada e estudos de uso dela, em movimentos famosos da série de jogos.

Em Skywar Sword, os concepts arts possuem sombra com tons mais opacos, em que a sombra é trabalhada em tons de azul, magenta e verde, simulando aquarela, transpassando suavidade no acabamento. Enquanto em Minish Cap, há um contorno acentuado em torno de cada personagem, com mais geometria em suas formas e cores mais vivas. Há variações de tons de pele entre os seres fantásticos e as personagens encontradas ao longo da série, mas não tão fácil de encontrar; o mesmo se observa em relação às deficiências. (THE LEGEND OF ZELDA..., [2017])



- THE LEGEND OF
ZELDA - Hyrule
Historia

Figura 18 -Análise das personagens e estudos do the legend of Zelda:

Hyrule Historia [2017]

Fonte: Adaptado pelo autor



SKYWAR SWORD

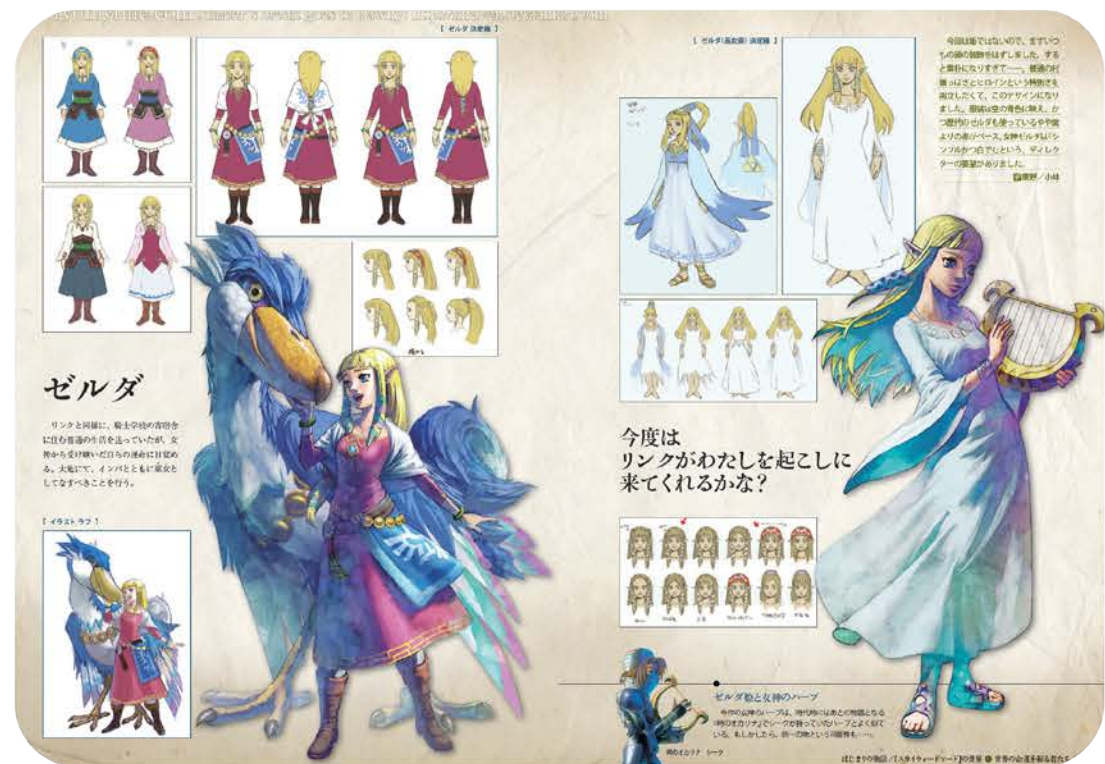
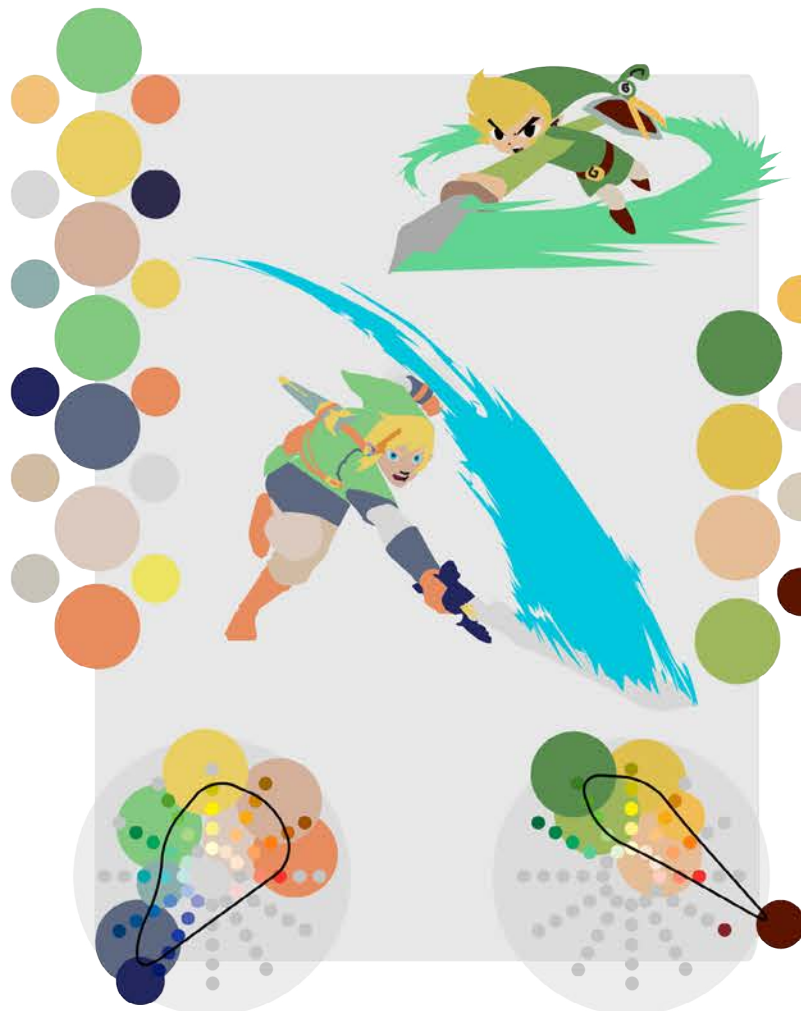
Possui bastante:

- estudos de roupa;
- de cabelo;
- de caras ;

• Bem ilustrados, a sombra é trabalhada em tons de azul ,magenta verde, simulando aquarela passa assim suavidade na sombra

MINISHI CAP

- Bem mais geométrico;
- Contorno mais acentuado em volta da personagem;
- Tons mais acentuados;



Pode se observar a mesma personagem ao longo de jogos

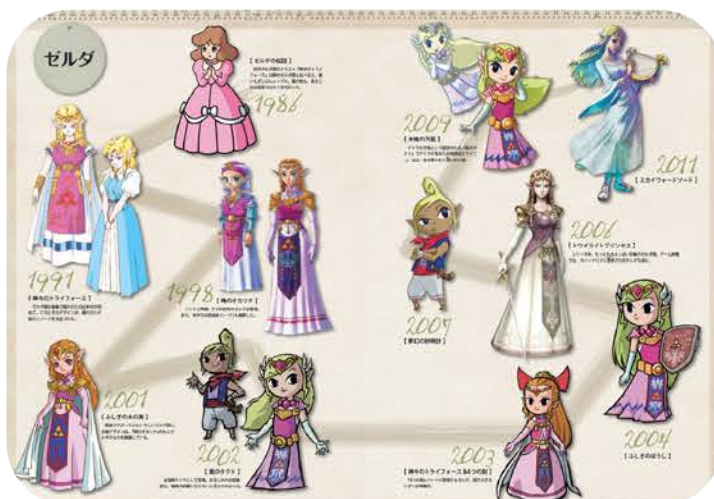


Figura 19 -Análise das personagens e estudos do the legend of Zelda:

Hyrule Historia [2017]

Fonte: Adaptado pelo autor

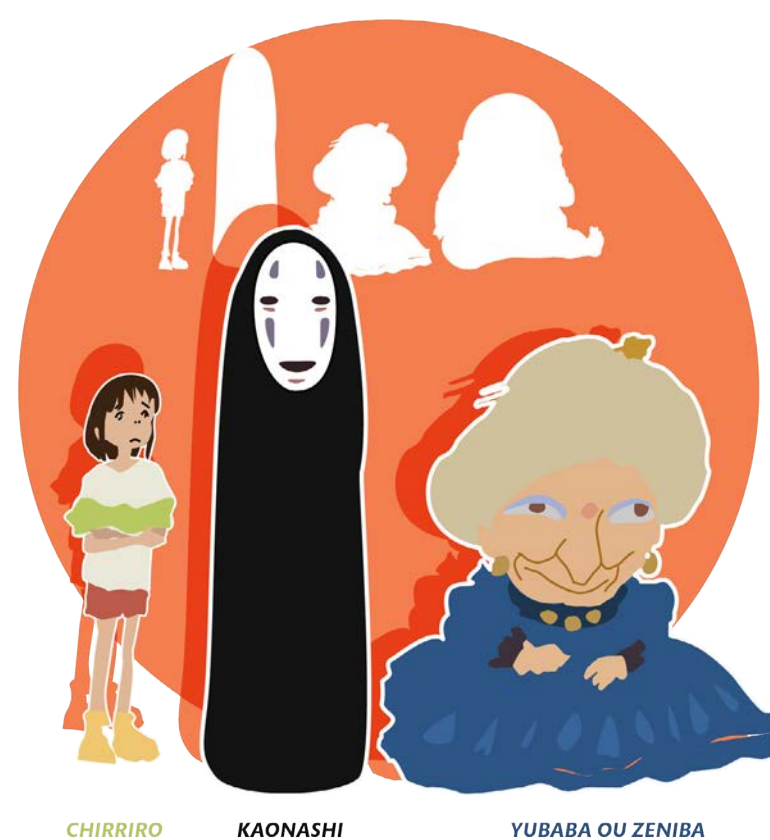


THE LEGEND OF ZELDA - Hyrule Historia



7.5. SPIRITED WAY

Spirited Way é um filme lançado em 2001, produzido pelo Studio Ghibli, na direção de Hayao Miyazaki. Seus concept arts são bem elaborados voltados para a execução da animação, mostrando que além da silhueta, cores, expressões e movimentos, há estudos de interações entre as personagens criadas. Com silhuetas distintas e bem exaltadas de cada personagem, formas bem orgânicas, além do estudo de ambientes. O temperamento das personagens se realça também pela forma de se expressar e falar ao longo do filme, apontando como definições do temperamento ou da identidade da personagem a “forma como falam” ou os sons que emitem. Constando personagens fantasiosos, no entanto, sem variação nos tons de pele e sem a presença de deficiências (THE ARTBOOK OF SPIRITED WAY, [2014]; SPIRITED WAY, [2017]).



CHIRRIRO

KAONASHI

YUBABA OU ZENIBA

Figura 20 -Análise das personagens e estudos do The art-book of spirited way [2017]

Fonte: Adaptado pelo autor

8. *criando*
personagens e
temperamentos

Nas dúvidas de por onde começar na criação das 9 personagens, busquei entender melhor sobre personalidade, ou temperamento, que me ofereceu uma base inicial de por onde partir, estipular características, buscando abranger o máximo possível e finalmente começar meus esboços.

8.1. BREVE LEVANTAMENTO SOBRE TEMPERAMENTOS

Tomou como base os estudos para tentar deixar as personagens mais reais e estimular projeções e identificações nas crianças. Personalidade é um termo bastante vago, já o termo temperamento é mais utilizado por ser menos ambíguo. Visto como uma disposição natural para determinadas reações emocionais, com intensidade e tempo, o temperamento é analisado como as características emocionais da personalidade. Que é possível observar alguns detalhes nos estudos de temperamento:

(1) **CONSTRUTO TEMPERAMENTO:** a forma como a personalidade interage com o ambiente;

(2) *Observa se características internas dentro do temperamento como:*

- **ENERGIA** (atividade, intensidade, ritmo da fala ou com o pensamento);
- **REATIVIDADE** (estímulos que aproximam ou criam aversão);
- **EMOCIONALMENTE ;**
- **SOCIALMENTE;**

(3) **ORIGEM BIOLÓGICA** auxiliando na definição do temperamento;

(4) *Tendo como base de ocorrência da presença (ou definição) do temperamento as formas de expressar e as constâncias ou características quase permanentes (mais estável possível) de um indivíduo.*

(BARCLAY, 1991, apud PASQUALI, 2000).

Jung, em seus estudos sobre temperamento procura utilizar de funções e tipos, por meio de uma hierarquia de tipos. Observando Extroversão e Introversão em relações com a carreira profissional, constando questões como pensamento, sentimento, sensação e intuição, buscou definir e classificar em (JUNG, 1967, apud PASQUALI, 2000; JUNG, 1974, apud PASQUALI, 2000):

EXTROVERSÃO: quando a libido se direciona pro lado de fora, o sujeito se movimenta para o objeto, foco de interesse ativo (pessoa procura o objeto) e passivo (objeto se impõe ao sujeito) do indivíduo.

INTROVERSÃO: oposto ao extrovertido, libido voltada para dentro, relação negativa do sujeito com o objeto, a própria pessoa é o interesse ativo, ele gosta de reclusão e negativo (acaba incapaz de entrar em contato com o objeto) do indivíduo

SENSAÇÃO: percepção por meio dos sentidos, descrição da situação por meio dos sentidos, função irracional.

INTUIÇÃO: percepção da situação por meio do inconsciente, não racional.

SENTIMENTO: reações diante dos acontecimentos por meio de valores, que provoca aceitação ou rejeição. Ativo quando valoriza a situação ou passivo quando recebe um valor da realidade, podendo ser negativo ou positivo. O sentimento quando causa reações no organismo da pessoa é denominado afeto .

PENSAMENTO: representa a realidade da pessoa. Podendo ser por um lado ativo , consciente ou racional quando o intelecto busca a forma de representar; enquanto por outro lado, sendo passivo, irracional e inconsciente quando a representação atua forte nas vontades do sujeito.

JUNG, 1967, apud PASQUALI, 2000;
JUNG, 1974, apud PASQUALI, 2000)

Dentre vários outros,em 1942, elaborado Briggs-Myers e Myers, seguindo as propostas de Jung, cria-se o Indicador de Tipo de Myer-Biggs (MBTI), que visa observar 4 características no temperamento de cada pessoa (PASQUALI, 2000):



Figura 21 - características do temperamento
Fonte: Adaptado pelo autor pegando imagens da internet

Combinando essas 4 características entre si, alternando com 2 possibilidades para cada "casa", é possível se pensar 16 temperamentos que podem ser classificadas como (PASQUALI, 2000):

*" **ENFJ:** pedagogo, líder de grupos (5% da população)*

***INFJ:** autor, desejo e prazer em ajudar os outros (1% da população)*

***ENFP:** jornalista, percepção aguda da motivação dos outros; a vida é um drama (5% da população)*

***INFP:** questor, capacidade para cuidar, calmo e pacífico diante do mundo, altos padrões e sentimentos de honra (1% da população)*

***ENTJ:** field marshall, liderar, procura posição de responsabilidade e gosta de ser um executivo (5% da população)*

***INTJ:** scientist, auto-confiante e pragmático, toma decisões com facilidade, criador de sistemas e aplicador de modelos teóricos (1% da população)*

***ENTP:** inventor, interesse por tudo, sensível a todas as possibilidades, não-conformista e inovador (5% da população)*

***INTP:** architect, precisão no pensamento e linguagem, percebe facilmente contradições e inconsistências, o mundo existe primariamente para ser compreendido (1% da população)*

***ESTJ:** administrator, contato forte com o meio ambiente externo, muito responsável, baluarte de força (13% da população)*

***ISTJ:** trustee, decidido em questões práticas, guardião de instituições históricas, confiável (6% da população)*

***ESFJ:** seller, o mais sociável de todos os tipos, fomentador da harmonia, anfitrião exímio (13% da população)*

***ISFJ:** conservator, estar a serviço das necessidades dos outros, fiel (6% da população)*

***ESTP:** promotor, ativo, sua presença faz as coisas acontecerem, competitivo feroz, empreendedor, gosta de causar sensação, negociador (13% da população)*

***ISTP:** entertainer, irradia calor e otimismo, senso de humor, charmoso, esperto, é um prazer estar com ele (13% da população)*

***ESFP:** artisan, ação impulsiva, a ação é fim em si mesma, corajoso, adora excitação, domina instrumentos (5% da população)*

***ISFP:** artist, gosto pelas artes finas, se expressa sobretudo pela ação ou arte, sentidos muito refinados (5% da população)."*

(PASQUALI, 2000)



16 PERSONALIDADES

Possue vários estudos que tentam definir as relações entre as pessoas, estes estudos sobre os temperamentos podem parecer como achados pela sorte, com determinados êxitos nas pesquisas de temperamento que serão temporários em sua geração (como a nossa geração atual e até qualquer pesquisa do cotidiano); mas que no futuro poderá talvez se encontrar os preconceitos filosóficos presentes nessas pontuações de definições de temperamento (PASQUALI, 2000). Dentre tantos estudos, é possível encontrar estudos do temperamento que seguem eixos psicológicos, ou biológicos ou até com acréscimo do eixo “espiritual”, no entanto, com foco maior no eixo psicológico, Jung analisa algumas características “presentes” do temperamento (PASQUALI, 2000):

*“Movimento da energia (libido, para ele) para dentro ou para fora
Nível racional ou irracional (isto é, inconsciente para ele)
Função de conhecimento ou de sentimento
Estilo de vida orientado pelo julgamento ou pela percepção.”
(PASQUALI, 2000)*



8.2. PERSONAGENS

Para a criação das personagens, primeiramente não havia exigências, o que permitiu a concepção inicial cogitando diferentes faixas etárias (de 5 a 60 anos), com diversificados tons de pele (utilizando a escala Pantone Skintone para abranger mais), estipulando variação e apresentação de deficiências e personalidades. No entanto, posteriormente o pedido se afunilou durante a criação, o que focou em crianças de 5 a 7 anos, cogitando apenas a presença de surdez e dificuldade na visão, o que fez com que fossem refeitas as personagens.

Buscou também fazer um levantamento das dos temperamentos de acordo com a pesquisa já apresentada e em Site que fornece os 16 TIPOS DE PERSONALIDADE também baseadas no MBTI [TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017].

Dentre vários temperamentos, utilizei 9 destes para se criar a base inicial para a concepção do psicológico das personagens, que posteriormente procurou se ressaltar pelas roupas e acessórios de aplicados.

A definição dos nomes se deu por escolha minha, sem haver um estudo específico que explique o motivo.

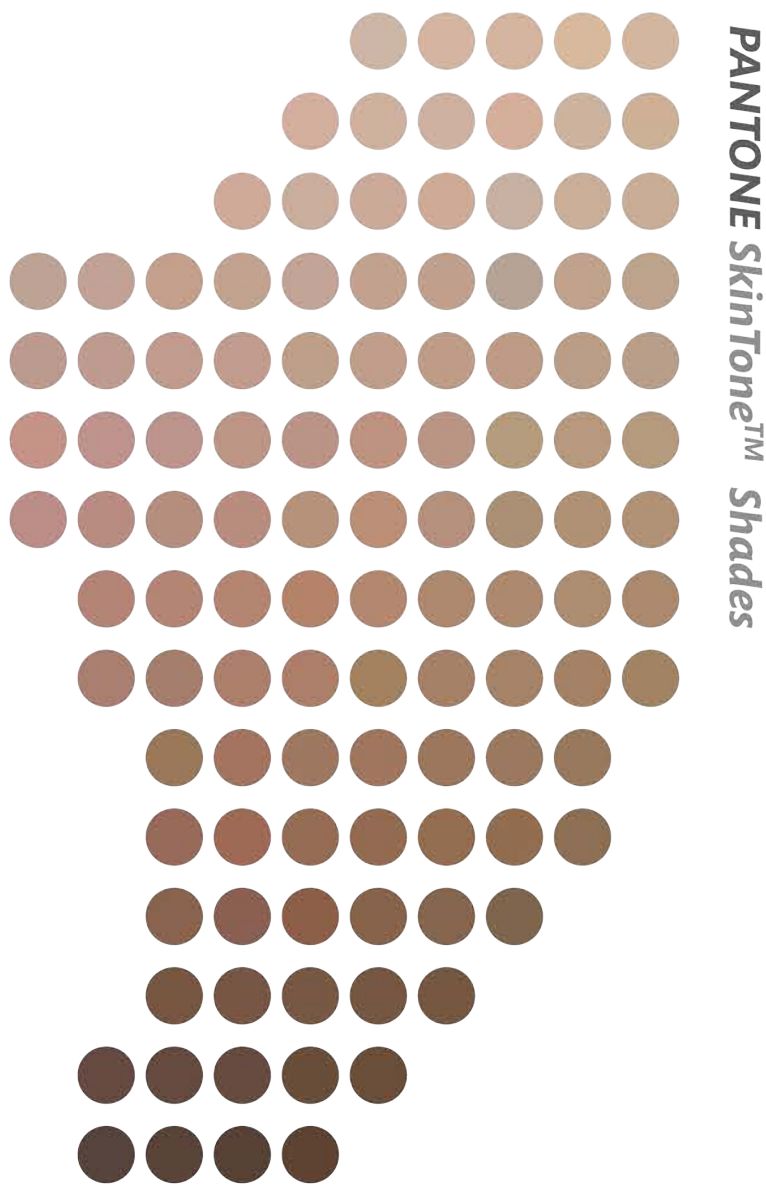


Figura 22 - Escala pantone Skintone utilizado para ter mais noções de tons de pele
Fonte: Criado pelo autor

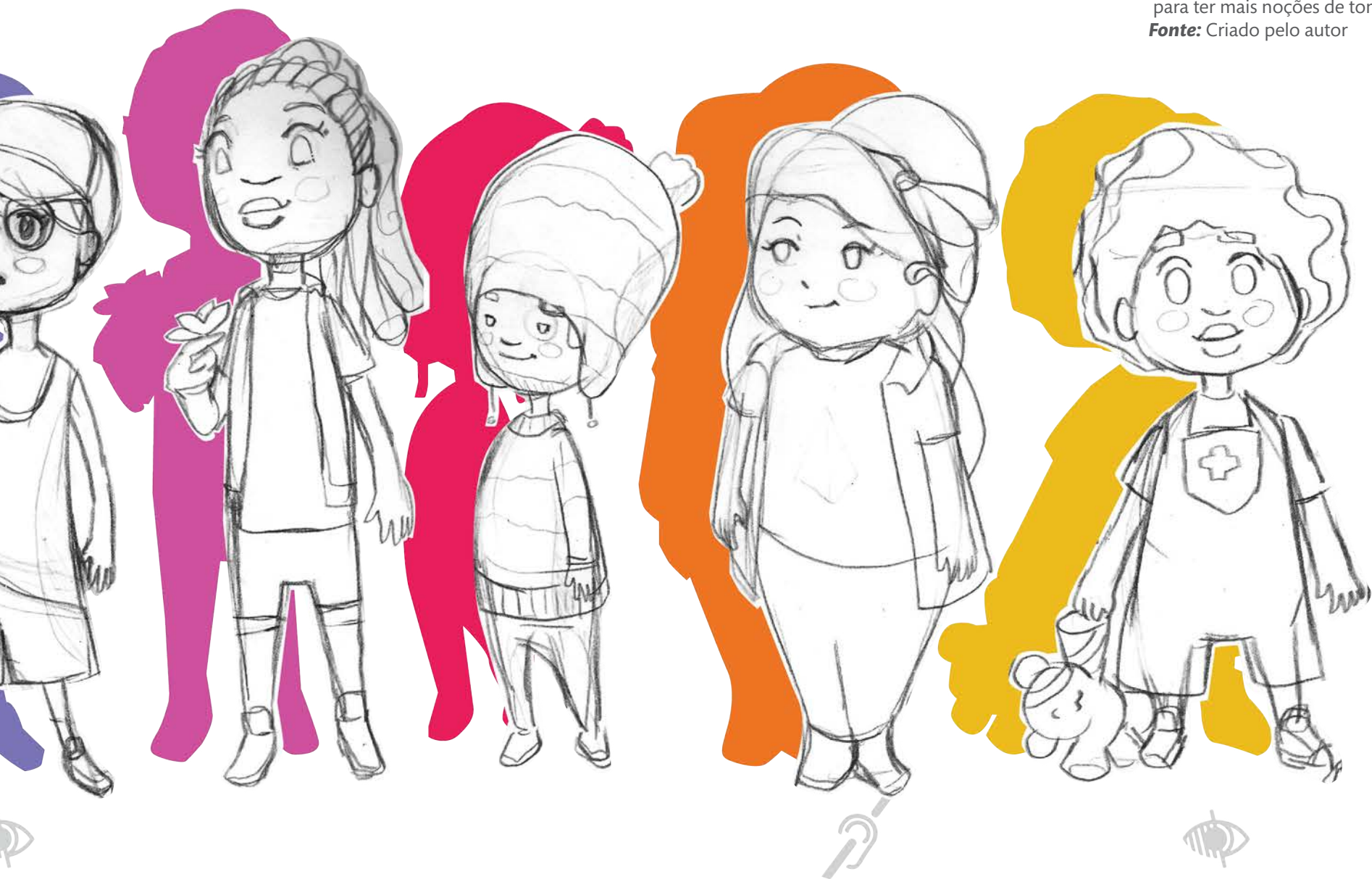
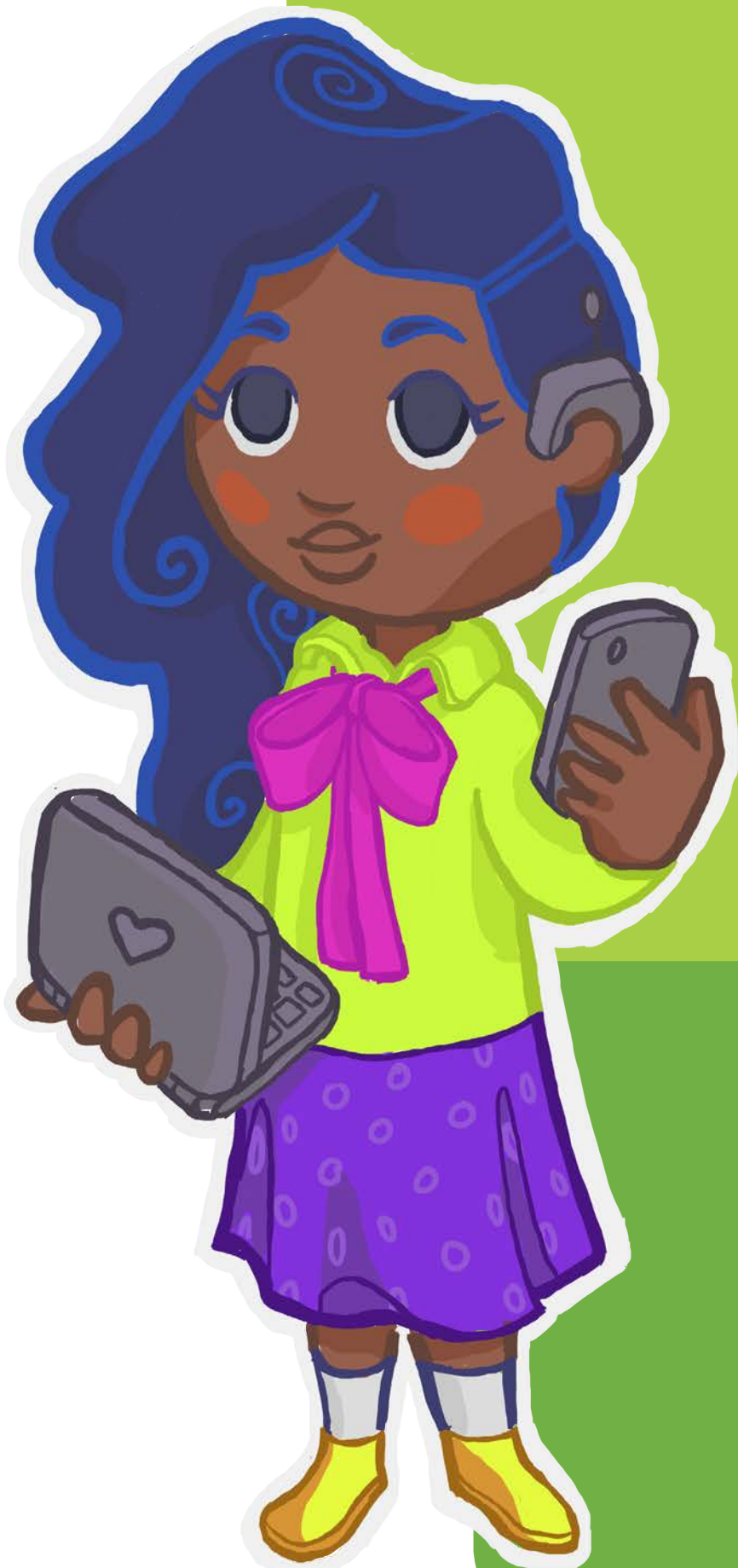


Figura 23 - Proporção de cada personagem
Fonte: Criado pelo autor

8.2.1. Sarah

A geek

ENTP - INOVADORA ANALISTA HACKER E PROGRAMADORA



Nascida no meio da tecnologia, representando a nova geração, curiosa e questionadora que só vendo, com mil porquês, Sarah fica sempre “linkando” o mundo com seus sonhos e fantasias, mirabolando aventuras, se divertindo e criando. Não desgruda do celular pra nada, adora seu bichinho virtual e vive conectada com tendências e com a internet, em que no futuro sonha em ser a primeira moça a dar vida aos bichinhos virtuais e que entrará em contato com “ets”.

“Pensadores espertos e curiosos que não resistem um desafio intelectual.” [TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017].

“ENTP: inventor, interesse por tudo, sensível a todas as possibilidades, não-conformista e inovador (5% da população)” (PASQUALI, 2000)



PERSONALIDADE “INOVADOR”
(ENTP-A / ENTP-T)



PERSONALIDADES REFERÊNCIAS

" Sarah Kate Silverman (Bedford, 1 de dezembro de 1970) é uma comedianta de stand-up, atriz e escritora dos Estados Unidos.Sua linha de comédia lida com tópicos como sátira, , sexismo e religião. Sarah estrela e produz o The Sarah Silverman Program, que estreou em 1 de fevereiro de 2007 no canal de televisão Comedy Central." [SARAH SILVERMAN..., 2017]

"Felicity Smoak é um DC Comics personagem. Sua primeira aparição foi em The Fury of Firestorm # 23 (maio de 1984), criado pelo escritor Gerry Conway e artista Rafael Kayanan . [1] Ela era originalmente o gerente de uma empresa de software de computador que se opôs ao super-herói Firestorm por causa de sua imprudência, tornando-se a segunda esposa de Edward Raymond e a madrasta de Ronnie Raymond, metade da dupla identidade integrada do super-herói." [FELICITY..., 2017]

Figura 24 -Ilustrações do Autor e imagens de referência para concepção da personagem
Fonte: Criado e adaptado pelo autor

8.2.2. **Milla**

Arretada que só vendo

ISTP - VIRTUOSA EXPLORADORA ESPORTISTA E LUTADORA



Cheia de coragem e agitação, super amiga, Milla é uma moleca que tem mão boba e adora tocar em tudo. Ligada nos 220W, possui uma pilha que nunca acaba, vive sempre em brincadeiras mais agitadas, correndo de lá pra cá. O único jeito de fazê-la parar é com filmes de princesas guerreiras e espiãs lutadoras, que ela adora.

"Experimentadores práticos e ousados, mestres em todos tipos de ferramentas." [TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017].

ISTP: entertainer, irradia calor e otimismo, senso de humor, charmoso, esperto, é um prazer estar com ele (13% da população) (PASQUALI, 2000)



PERSONALIDADE "VIRTUOSO"
(ISTP-A / ISTP-T)



PERSONALIDADES REFERÊNCIAS

"Milla Jovovich (nascida Milica Bogdanovna Jovovich(...), é uma atriz, modelo, designer de moda e cantora norte-americana natural da Ucrânia, na época de seu nascimento ainda sob domínio da União Soviética. [3]" [MILLA..., 2017]

"Arya é uma menina animada interessada em combate e exploração, ao contrário de sua irmã mais velha, Sansa. Arya deseja aprender a lutar com espadas e participar de torneios, para o horror de Sansa, que gosta das atividades mais tradicionais de uma nobre. Arya é muito próxima de seu meio-irmão Jon Snow, que a incentiva. Jon Snow dá a Arya sua primeira espada, Agulha, como um presente. Ao longo de suas viagens, Arya mostra grande desenvoltura, astúcia e uma capacidade firme de aceitar duras necessidades[2]." [ARYA..., 2017]

Figura 25 -Ilustrações do Autor e imagens de referência para concepção da personagem
Fonte: Criado e adaptado pelo autor

8.2.3. **Will**

Cheio de ginga

**ENFP - ATIVISTA DIPLOMATA
DANÇARINO E BOA PERCEPÇÃO CORPORAL**

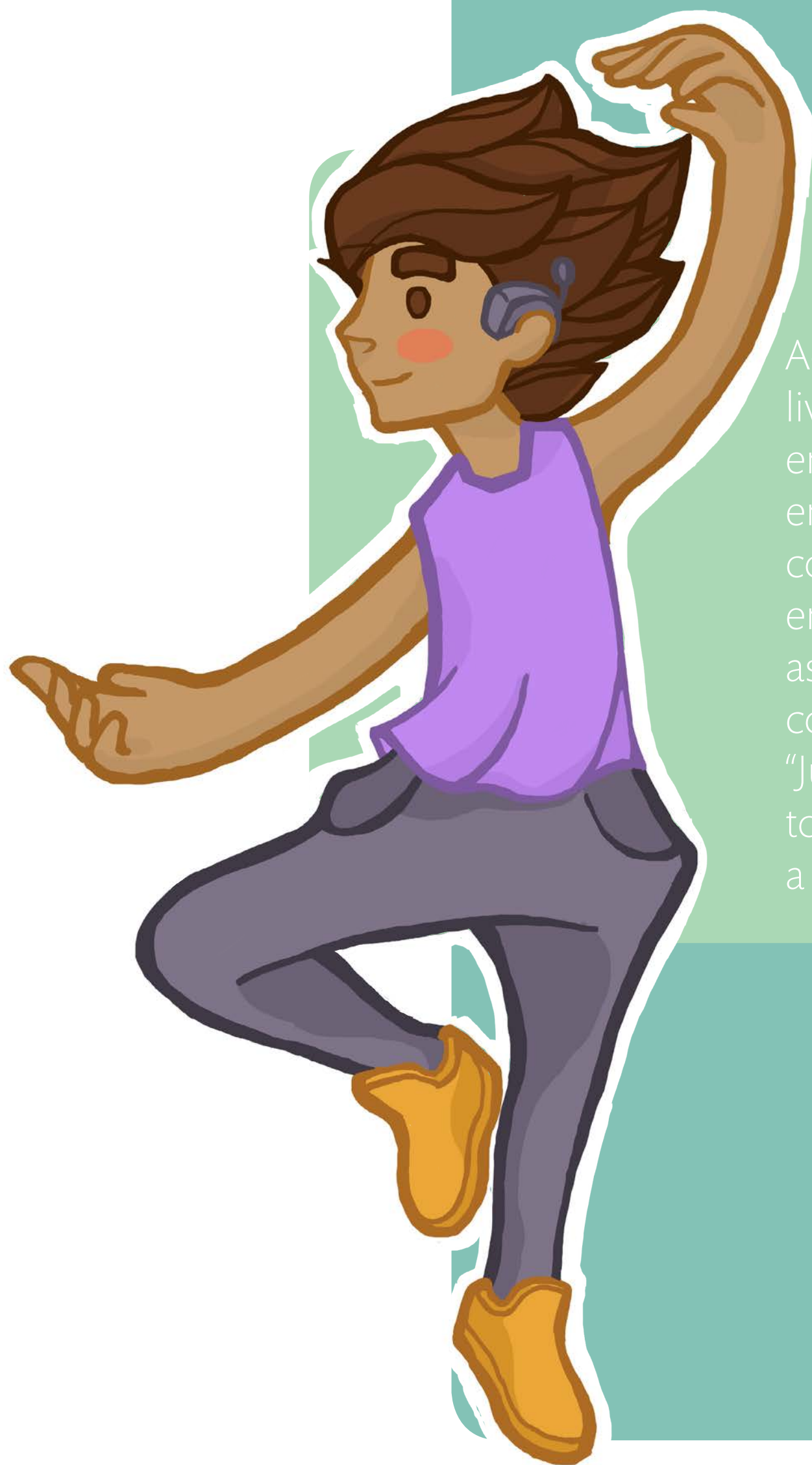
Adora conhecer novos amigos, com espírito livre e intuitivo, sempre dispondo de muita energia pra dançar, Will emociona quando entra no ritmo da música, deixando seu corpo lhe guiar e sua imaginação fluir, sonha em dançar pelo mundo inteiro, com todas as pessoas em todos os ritmos. Will vive convidando seus amigos para dançar no “Just dance” ou qualquer música que estiver tocando, pra ele sempre é um novo desafio a se conquistar.

“Espíritos livres, criativos, sociáveis e entusiasmáticos, sempre encontrando uma razão para sorrir.” [TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017].

*“**ENFP:** journalist, percepção aguda da motivação dos outros; a vida é um drama (5% da população)”(PASQUALIS, 2000)*



**PERSONALIDADE “ATIVISTA”
(ENFP-A / ENFP-T)**



8.2.4. **Beto**

No mundo de anotações

INTP - LÓGICO ANALISTA
DESENHISTA, ESCRITOR, FILÓSOFO

Em seu diário de anotações e desenhos, com milhares de ideias sonhadas em andamento e em lembretes, Beto vive com medo se decepcionar seus pais, se esforçado ao máximo em tudo, assim, constantemente fica desenvolvendo e aprimorando seus planos e estudos no seu diário. Sempre mais quietinho e calmo no seu canto, observando tudo e todos, fica tentando entender o mundo, anotando o as experiências que vive, as pessoas ou coisas que conhece e o que sonha ou imagina criando.

"Criadores inovadores com uma sede insaciável por conhecimento." [TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017]

"INTP: architect, precisão no pensamento e linguagem, percebe facilmente contradições e inconsistências, o mundo existe primariamente para ser compreendido (1% da população)" (PASQUALI, 2000)



PERSONALIDADE "LÓGICO"
(INTP-A / INTP-T)





PERSONALIDADES REFERÊNCIAS

"Albert Einstein (Ulm, 14 de março de 1879 — Princeton, 18 de abril de 1955) foi um físico teórico alemão. Entre seus principais trabalhos desenvolveu a teoria da relatividade geral, ao lado da mecânica quântica um dos dois pilares da física moderna. (...)

Nascido em uma família de judeus alemães, mudou-se para a Suíça ainda jovem e iniciou seus estudos na Escola Politécnica de Zurique. Após dois anos procurando emprego, obteve um cargo no escritório de patentes suíço enquanto ingressava no curso de doutorado da Universidade de Zurique. Em 1905 publicou uma série de artigos acadêmicos revolucionários(...) "[ALBERT...., 2017]

"René Descartes (La Haye en Touraine, 31 de março de 1596 – Estocolmo, 11 de fevereiro de 1650[1]) foi um filósofo, físico e matemático francês.[1] Durante a Idade Moderna, também era conhecido por seu nome latino Renatus Cartesius. Notabilizou-se sobretudo por seu trabalho revolucionário na filosofia e na ciência, mas também obteve reconhecimento matemático por sugerir a fusão da álgebra com a geometria - fato que gerou a geometria analítica e o sistema de coordenadas que hoje leva o seu nome. Por fim, foi também uma das figuras-chave na Revolução Científica." [RENE..., 2017]



Figura 27 -Ilustrações do Autor e imagens de referência para concepção da personagem
Fonte: Criado e adaptado pelo autor

8.2.5. **Lu**

A super heroína

ESTJ - EXECUTIVA SENTINELA POLICIAL

Lu vive tentando resolver problemas e proteger seus amigos, buscando organizar as brincadeiras e seguir as regras, sempre na rua, vai passando de casa em casa dos amigos para chamar todo mundo pra se divertir. Quer ser uma grande policial ou detetive, igual a “Batgirl”, protegendo os menos favorecidos e buscando conhecer a cidade inteira.

“Administradores excelentes, inigualáveis em gerenciar coisas - ou pessoas.” [TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017].

*“**ESTJ:** administrador, contato forte com o meio ambiente externo, muito responsável, baluarte de força (13% da população)”(PASQUALI, 2000)*



**PERSONALIDADE “EXECUTIVO”
(ESTJ-A / ESTJ-T)**





PERSONALIDADES REFERÊNCIAS

"Da série House ,Temos Cuddy, que" frequentou a Universidade de Michigan como uma licenciatura. Durante este tempo, ela conheceu Gregory House, que já era uma lenda no campus. O seu sonho de ser médica começou quando ela tinha doze anos, e ela graduou-se da faculdade de medicina com vinte e cinco anos como a segunda melhor na sua classe. Depois, ela se especializou em Endocrinologia. Aos 32 anos, Cuddy se torna diretora da medicina e administradora geral do Princeton-Plainsboro Teaching Hospital.

(...)Anos mais tarde, quando House sofreu um infarto na perna direita antes do início da série, ele foi tratado pela Cuddy no Hospital Princeton-Plainsboro. Durante a segunda temporada de House, é revelado que Cuddy está a tentar conceber um filho. House concorda em administrar duas vezes por dia as injeções necessárias para que ela passasse por fertilização in vitro, e para manter o assunto em segredo. Quando a carreira de House está ameaçada pelo detetive Michael Tritter (David Morse), Cuddy comete perjúrio por falsificação de documentos e mentir no tribunal para encobrir suas faltas. Cuddy revela durante a quinta temporada que ela está planejando adotar um bebê, entretanto fica arrasada quando a mãe biológica da criança decide mantê-la." [LISA CUDDY..., 2017]



Personagem da série Lost, "antes de chegar à ilha, Ana-Lucía era uma policial no Departamento de Polícia de Los Angeles. Encontrando-se em constantes desavenças com sua capitã, que também é sua mãe, não pede tratamento especial e relaciona-se bem com seus outros colegas. Ana-Lucía tem um namorado, Danny, e fica grávida; no entanto, perde o bebê depois de ser atingida por um suspeito no local de um roubo, passando vários meses em terapia física e psicológica, durante a qual Danny a abandona. Ana-Lucía volta para a corporação, mas exibe um comportamento instável em serviço. Quando o homem que a baleou no local do roubo é preso e confessa o crime, ela recusa-se a identificá-lo como autor dos disparos, e, então, mata-o do lado de fora de um bar que o criminoso frequentava. ("Collision")."[ANA LUCIA..., 2017]



Figura 28 -Ilustrações do Autor e imagens de referência para concepção da personagem
Fonte: Criado e adaptado pelo autor

8.2.6. **Dani**

A fofa que adora animais

ENFJ - PROTAGONISTA SENTINELA BIÓLOGA OU VETERINÁRIA

Grudada e rodeada sempre por animais, Dani adora cuidar de todos eles e fica tentando entendê-los melhor, gosta muito de ser a “mamãe”, vira e mexe se pega conversando sozinha com eles, tentando educar, ensinar, cuidar e até parece que eles a entendem. Danizinha sempre busca brincar com todo mundo, tentando entrar no fluxo da brincadeira e se perde na imaginação tentando desenvolvê-la.



“Líderes inspiradores e carismáticos, que conseguem hipnotizar sua audiência.” [TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017].

“**ENFJ:** pedagogo, líder de grupos (5% da população)” (PASQUALI, 2000)



**PERSONALIDADE “PROTAGONISTA”
(ENFJ-A / ENFJ-T)**

PERSONALIDADES REFERÊNCIAS

"Oprah Gail Winfrey (Kosciusko, 29 de janeiro de 1954) é uma apresentadora de televisão, atriz e empresária norte-americana, vencedora de múltiplos prêmios Emmy por seu programa The Oprah Winfrey Show, o talk-show com maior audiência da história da televisão norte-americana.(...) É também uma influente crítica de livros, uma atriz indicada a um Oscar pelo filme A cor púrpura e editora da revista The Oprah Magazine. De acordo com a revista Forbes, Oprah foi eleita a mulher mais rica do ramo de entretenimento no mundo durante o século XX, uma das maiores filantropas de todos os tempos e a primeira mulher negra a ser incluída na lista de bilionários, em 2003.[7] Em 2010, é a única mulher a permanecer no topo da lista por quatro anos" [OPRAH..., 2017]



"Daenerys é uma jovem adolescente. É baixa e muito bonita, com cabelos loiro-platinados e olhos violeta, comuns aos membros da Casa Targaryen. Em sua infância, Dany era uma garota tímida e dócil, com pouca confiança e auto-estima. (...) Seu casamento com Khal Drogo foi um divisor de águas em sua vida: a necessidade de adaptação ao modo de vida dos dothraki no khalasar foi difícil, mas significou o início de sua independência perante seu abusivo irmão, e ela se tornou uma mulher forte, confiante e corajosa. Apesar disso, ela não esqueceu como era ser uma criança maltratada, e suas experiências a contribuíram para que se tornasse uma conquistadora um tanto propensa à piedade. (...) É dito que os Targaryen tendem a ser homens loucos ou governantes brilhantes, e Daenerys parece ter herdado o dom natural da liderança. Seus seguidores tem por ela grande respeito e amor, e ela é frequentemente comparada ao irmão Rhaegar no que diz respeito ao seu carisma como líder, determinação, inteligência e forte senso de justiça. Suas principais fraquezas como governante são sua juventude e relativa inexperiência mas, ainda assim, ela aprende rápido com seus enganos.(...)" [DAENERYS..., 2017]



Figura 29 -Ilustrações do Autor e imagens de referência para concepção da personagem
Fonte: Criado e adaptado pelo autor

8.2.7. Oli

Divertido e alegre

ESFP - ANIMADOR EXPLORADOR INSTRUMENTISTA E COZINHEIRO

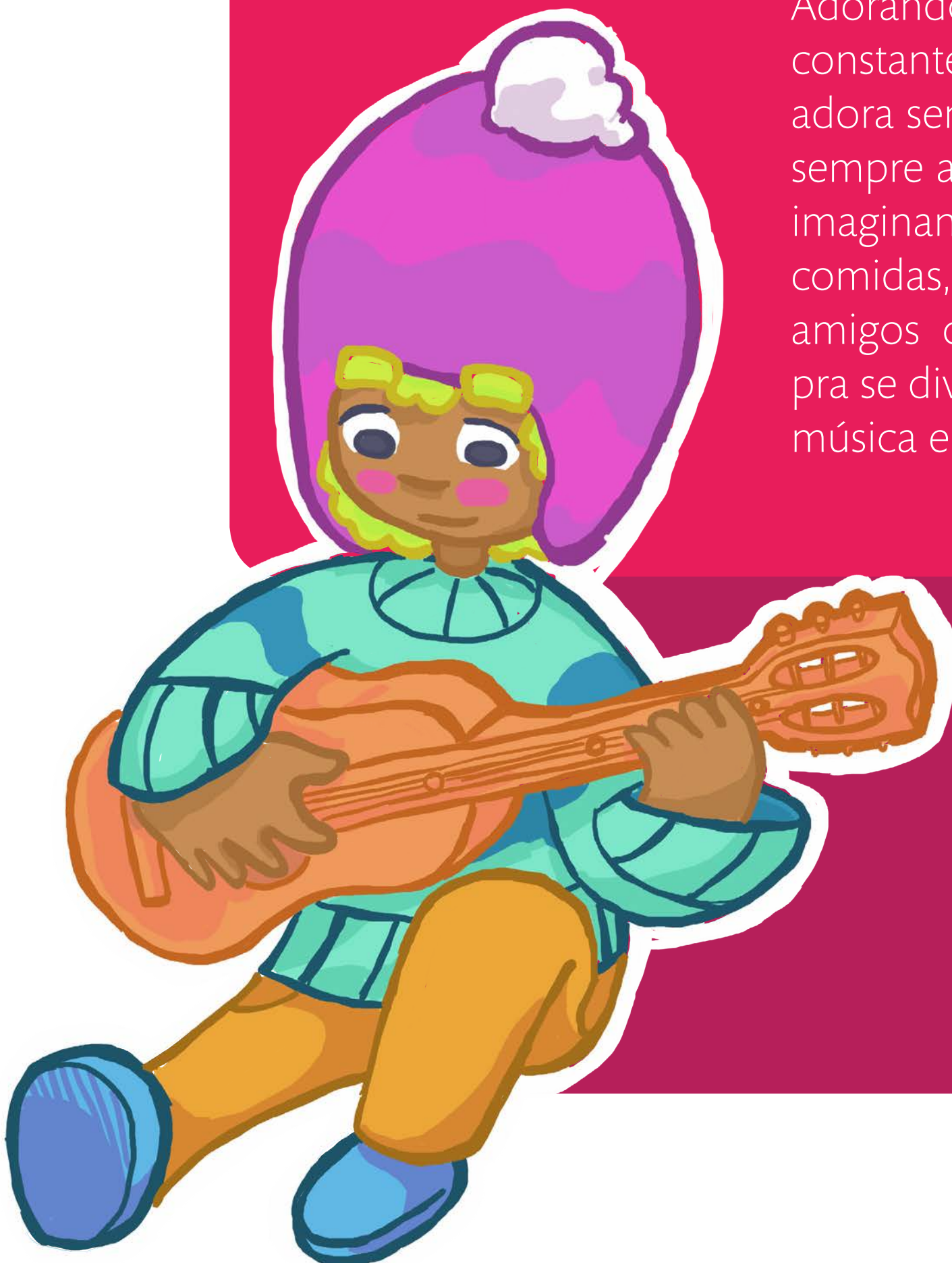
Adorando experimentar tudo, Oliver constantemente põe tudo a boca e adora sentir o som que as coisas fazem. sempre animado e agitado, fica sempre imaginando montar na sua banda de comidas, querendo sempre alegrar os amigos os chamando de última hora pra se divertir com festinhas, com muita música e comida.

"Animadores entusiasmados, enérgicos e espontâneos - a vida nunca fica entediante perto deles." [TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017].

"ESFP: artisan, ação impulsiva, a ação é fim em si mesma, corajoso, adora excitação, domina instrumentos (5% da população)" (PASQUALI, 2000)



PERSONALIDADE "ANIMADOR"
(ESFP-A / ESFP-T)



PERSONALIDADES REFERÊNCIAS

"Adam Noah Levine[1] (Los Angeles, 18 de março de 1979) é um músico norte-americano. É o vocalista e guitarrista da banda Maroon 5. Também participa no reality show: The Voice - Estados Unidos.(...) Levine frequentou a Brentwood School (instituição privada), onde conheceu os membros originais da banda Kara's Flowers logo em seguida Maroon 5: Jesse Carmichael, Mickey Madden e Ryan Dusick. Adam é canhoto e foi diagnosticado com Transtorno do déficit de atenção com hiperatividade. Apesar de seu problema, sempre foi um ótimo aluno e tirava boas notas."[ADAM LEVINE....., 2017]



"James Trevor Oliver, ou simplesmente Jamie Oliver (Clavering, Essex, 27 de maio de 1975), é um chef de cozinha e personalidade televisiva do Reino Unido. É conhecido pelo uso de alimentos naturais e orgânicos e por seu trabalho recente em mudar hábitos alimentares nas escolas britânicas. Jamie cresceu na pequena vila de Clavering, Essex. Seus pais tinham um pub, típico bar inglês, chamado The Cricketers. **Ele teve dificuldades na escola, devido à dislexia, e não se formou em nenhum curso regular, embora tenha aproveitado para formar sua banda de música, Scarlet Division.** Com 16 anos entrou na escola de culinária de Westminster e começou a trabalhar com o chefe londrino Gennaro Contaldo, que considera seu mentor na culinária.Sua primeira aparição na televisão foi em 1996, quando foi descoberto por uma produtora enquanto trabalhava em um restaurante. Ela o viu num documentário e imediatamente reconheceu seu potencial. Duas das temporadas de The Naked Chef foram feitas em 1998 e 1999.(...) Um dos projetos de maior repercussão foi o restaurante Fifteen, destinado a dar oportunidade de treinamento e carreira na gastronomia a jovens com desvantagens sociais, que foi acompanhado por um documentário na televisão. Também sua cruzada por alimentos orgânicos e naturais e por uma reforma no sistema da merenda escolar nas escolas britânicas, baseados até então em alimentos industrializados e fast-food, que ele propôs trocar por refeições balanceadas, naturais e ricas em verduras e fibras, foi polêmica e trouxe notoriedade e respeito por sua figura." [JAMES OLIVER....., 2017]



Figura 30 -Ilustrações do Autor e imagens de referência para concepção da personagem
Fonte: Criado e adaptado pelo autor

8.2.8. **Gaga**

A voz do coração

INFJ - ADVOGADA DIPLOMATA CANTORA



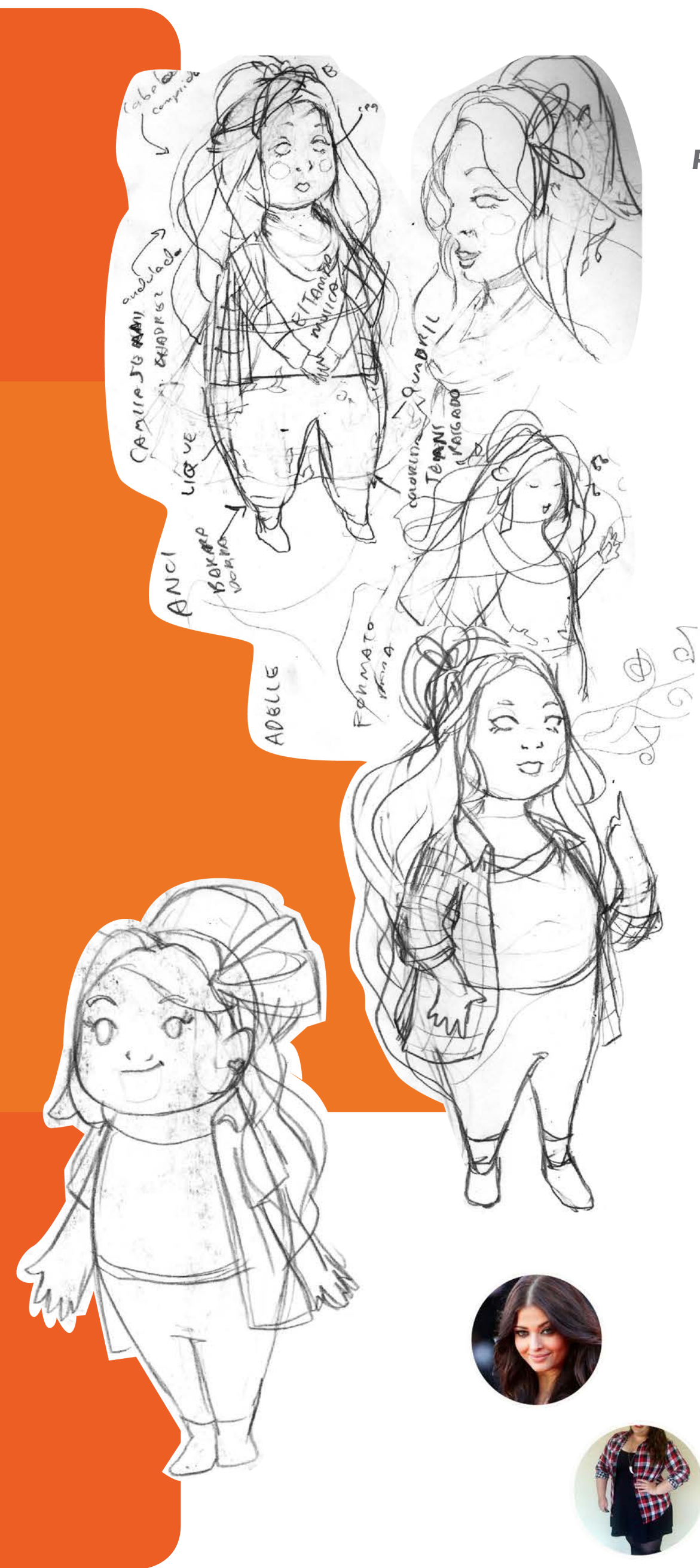
Com uma linda voz que acalma a todos, Gaga busca sempre ajudar todo mundo na brincadeira, buscando ouvir todos e ver o que pode fazer. Adora um bom papo e entender cada um, perde a noção do tempo quando esta proseando. Quando está mais sozinha, meio tímida, adora soltar sua voz e cantar.

"Idealistas quietos e místicos, porém muito inspiradores e incansáveis."
[TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017].

"INFJ: autor, desejo e prazer em ajudar os outros (1% da população)"
(PASQUALI, 2000)



PERSONALIDADE "ADVOGADO"
(INFJ-A / INFJ-T)



PERSONALIDADES REFERÊNCIAS

"Histórias da vida de Galadriel antes de O Senhor dos Anéis aparecem tanto em O Silmarillion e em Contos Inacabados. Galadriel era a filha única e filha mais nova de Finarfin, príncipe de Noldor e de Eärwen, que era primo de Lúthien. (...) Galadriel é descrita como tendo sido "abençoada com a capacidade de perscrutar a mente dos outros e julgá-los de forma justa. Mas em Fëanor ela só viu escuridão".[3] Como um dos membros da casa real de Finwë e tendo o sangue do Vanyar de sua avó paterna, Indis, ela foi muitas vezes chamada de a mais bela de todos os Elfos, seja em Aman ou na Terra-média." [GALADRIEL..., 2017]



"Nicole Mary Kidman[2], AC (Honolulu, 20 de Junho de 1967), mais conhecida por Nicole Kidman, é uma atriz e produtora de cinema[3] australiana nascida nos Estados Unidos, vencedora do Oscar e de diversos outros prêmios de prestígio.[4] Kidman tem sido uma Embaixadora da Boa Vontade da UNICEF desde 1994[5] e para UNIFEM desde 2006.[6] Em 2006, Kidman recebeu a Ordem da Austrália,[7] e também foi a atriz mais bem paga na indústria do cinema.[8] Como resultado de ter nascido de pais australianos, no Havaí, Kidman tem dupla cidadania, na Austrália e nos Estados Unidos.[9]"[NIKOLE..., 2017]



"Alanis Nadine Morissette (Ottawa, 1 de junho de 1974) é uma cantora, compositora, produtora, atriz e escritora canadense[1] vencedora de 14 Junos e 7 Grammys. Desde 1991, vendeu mais de 75 milhões de cópias em todo mundo e é considerada uma das mulheres mais influentes no mundo da música.[2](...)

Iniciou sua carreira no seu país natal, Canadá. Ainda na adolescência gravou dois álbuns dance-pop, Alanis e Now Is the Time, pela gravadora MCA Records Canadá[3]. (...) Alanis foi uma das cantoras mais bem sucedidas na década de noventa e, até 2002, foi uma das mais bem pagas do mundo. Alanis participou da produção de seus álbuns seguintes, Under Rug Swept, Feast on Scraps e So-Called Chaos. Em 2005 Alanis lançou Jagged Little Pill Acoustic, em comemoração à uma década de lançamento do álbum que a tornou conhecida mundialmente, que também foi relançado em 2015. Flavors of Entanglement, sétimo álbum de estúdio gravado por Alanis, com sonoridade eletrônica, foi lançado em 2008 e foi o último com o selo da gravadora Maverick Records, que lançou seus discos desde 1995.[6][7] Em 2012 Alanis lançou o álbum Havoc and Bright Lights com o selo Sony Music Entertainment."[ALANIS..., 2017]



Figura 31 -Ilustrações do Autor e imagens de referência para concepção da personagem
Fonte: Criado e adaptado pelo autor

8.2.9. João

O cuidadoso

ISFJ - DEFENSOR SENTINELA
CUIDADOR, MÉDICO

Grudado e abraçado com seu ursinho, João vive sempre arrumadinho, seu ursinho sabe muitas coisas, lembra todos os nomes dos amigos, sabe fazer curativos e varias maneiras de cuidar, é um ursinho médico mas vive doente. Quetinho, fica querendo ajudar sempre, principalmente cuidar quando amiguinhos estão dodói.

Protetores dedicados e acolhedores, estão sempre prontos para defender seus amados. [TIPOS DE PERSONALIDADE ..., 2017].

***ISFJ:** conservador, estar a serviço das necessidades dos outros, fiel (6% da população)(PASQUALI, 2000)*



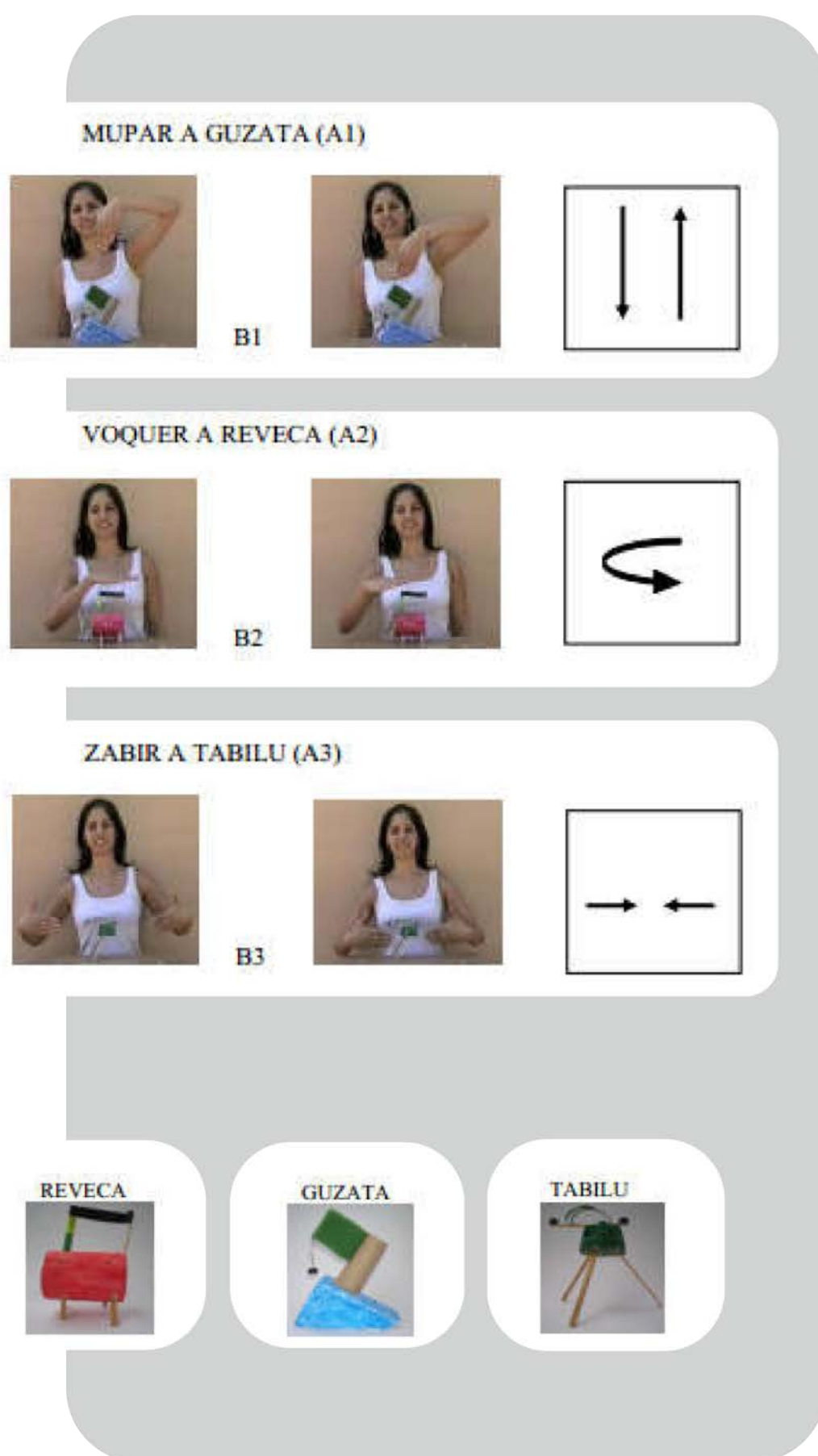
PERSONALIDADE "DEFENSOR"
(ISFJ-A / ISFJ-T)





87

9. matrizes movimentos e objetos



As definições de objetos foram feitas de acordo com as necessidades dos psicólogos que irão trabalhar com as crianças que possuem implante coclear. No caso, foram planejados 3 matrizes com 3 objetos e 3 movimentos cada. Para o projeto de TCC, foi possível conceber os gifs para a primeira matriz e as ilustrações da segunda.

9.1. MATRIZ 1 ABSTRATOS - PSEUDO-FRASES

Tomando como base os estudos de POSTALLI(2011) que foi apresentado pelo doutorando Anderson Neves, foi possível produzir a primeira Matriz de movimentos e objetos com ilustrações e Motion Graphics.

Buscando contribuir na forma como as crianças desenvolvem a linguagem e em seu desenvolvimento, por meio de um estudo sobre a administração das informações, a forma de passá-las e a de generalização recombinaiva dos dados, Postalli(2011) mostra em seus estudos na "Equivalência de estímulos e generalização recombinaiva no seguimento de instruções com pseudofrases (verbo-objeto)" foca sobre a necessidade de identificar o jeito mais assertivo para passar conhecimento e estimular que a criança para desenvolver a habilidade de recombinaiva ela mesma e manipular as informações passadas. Observando as variáveis necessárias para esse estudo: a quantidade de treino da criança (quantas vezes ela irá ouvir ou repetir a tarefa para analisar seu nível de assimilação do conhecimento), a quantidade de informações (no caso foram usado exemplares, imagens e pseudo-frases), a forma de recombinaiva as informações (a sobreposição de elementos) e a idade das participantes. Que buscou em seu estudo explorar essas variáveis aplicando conceitos e resultados de estudos anteriores, com análises de o quanto as crianças conseguiam perceber a diferença entre os elementos e observar a regra de uso deles, (POSTALLI, 2011).

Desta forma se trabalhou com objetos e movimentos abstratos.

	REVECA	GUZATA	TABILU
MUPAR	MUPAR a REVECA	MUPAR a GUZATA	MUPAR a TABILU
VOQUER	VOQUER a REVECA	VOQUER a GUZATA	VOQUER a TABILU
ZABIR	ZABIR a REVECA	ZABIR a GUZATA	ZABIR a TABILU

Figura 33 - Movimentos mupar, voquer e zabir, e objetos reveca guzata e tabilu
Fonte: Adaptado pelo autor pegando as imagens de POSTALLI, 2011

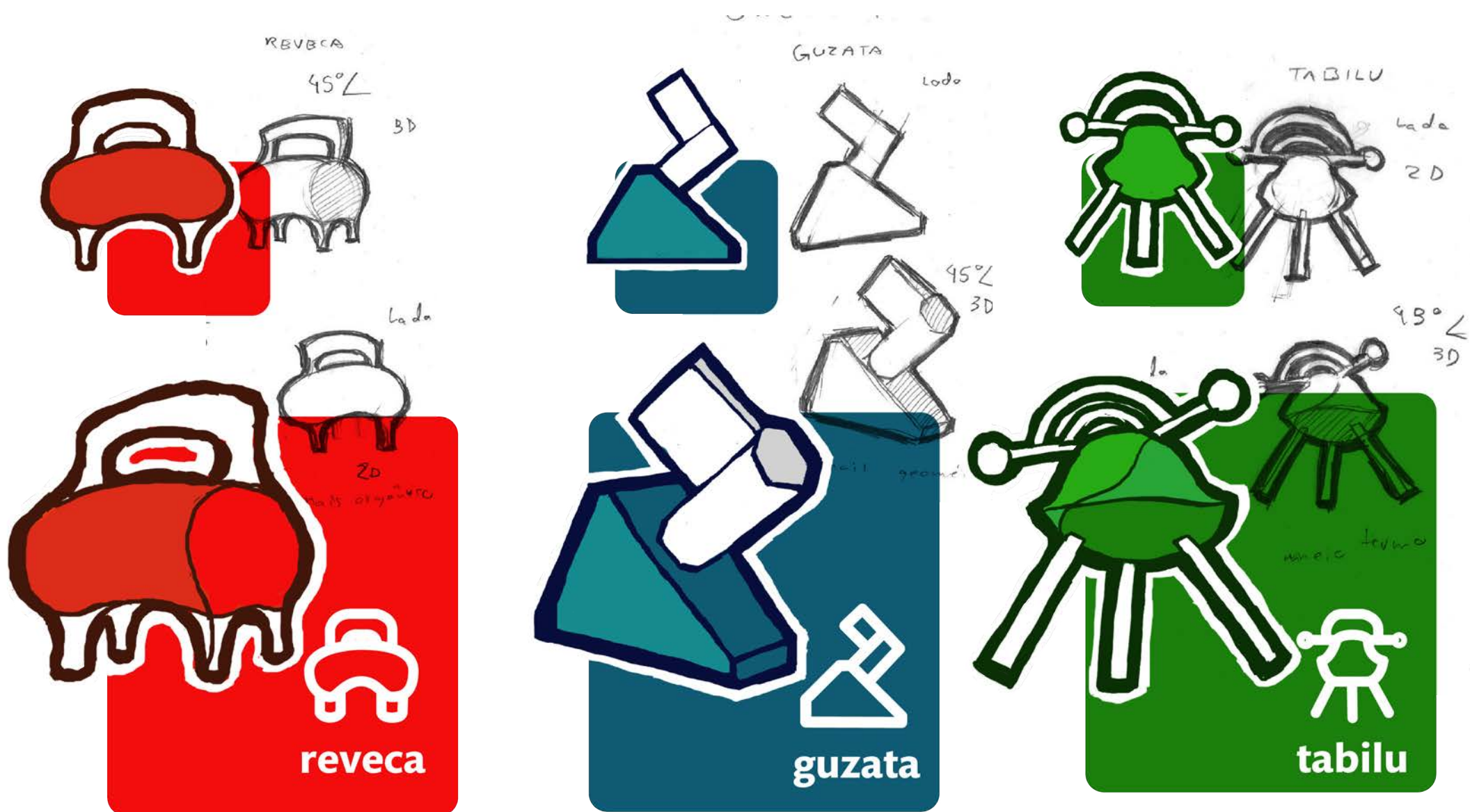


Figura 34 - Criação e adaptação da Matriz 1
Fonte: Criado pelo Autor





Figura 36 - Movimentos e objetos da Matriz 1
Fonte: Criado pelo Autor



MUPAR

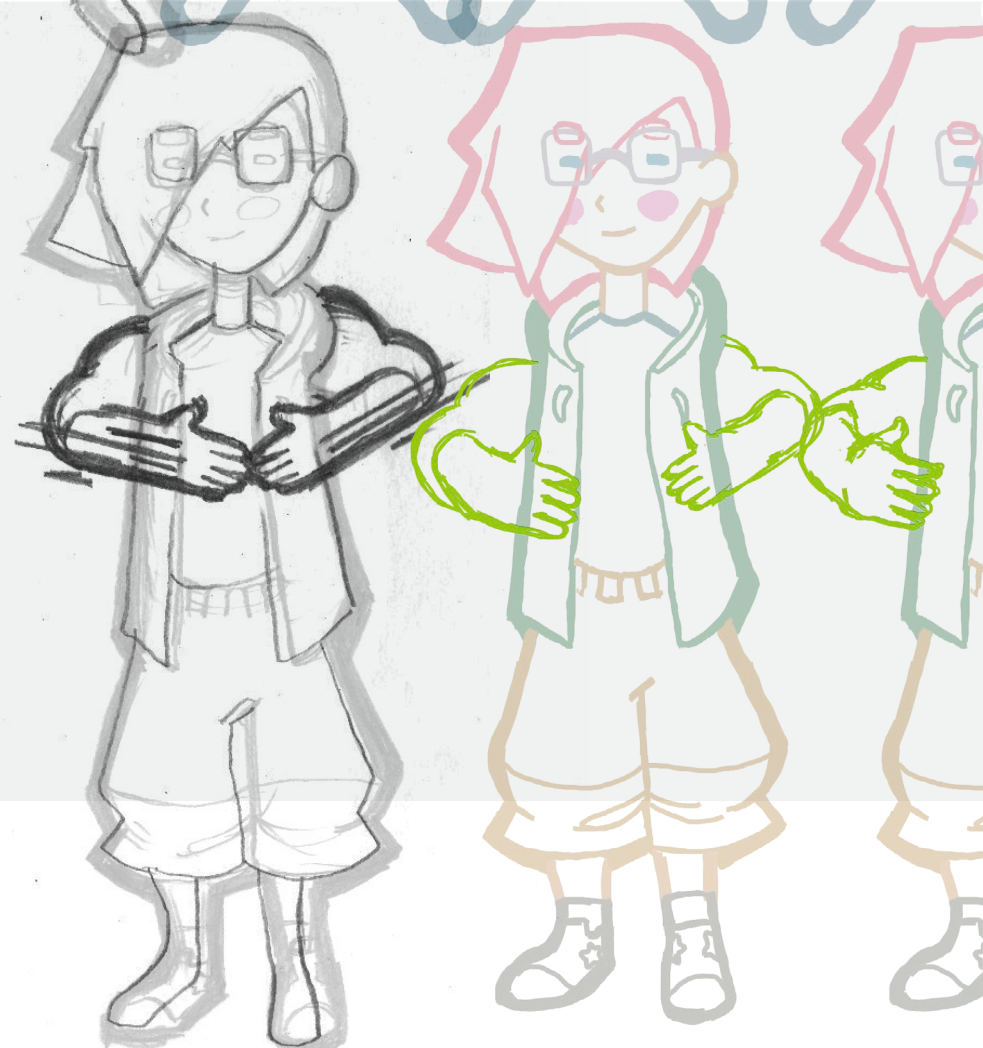
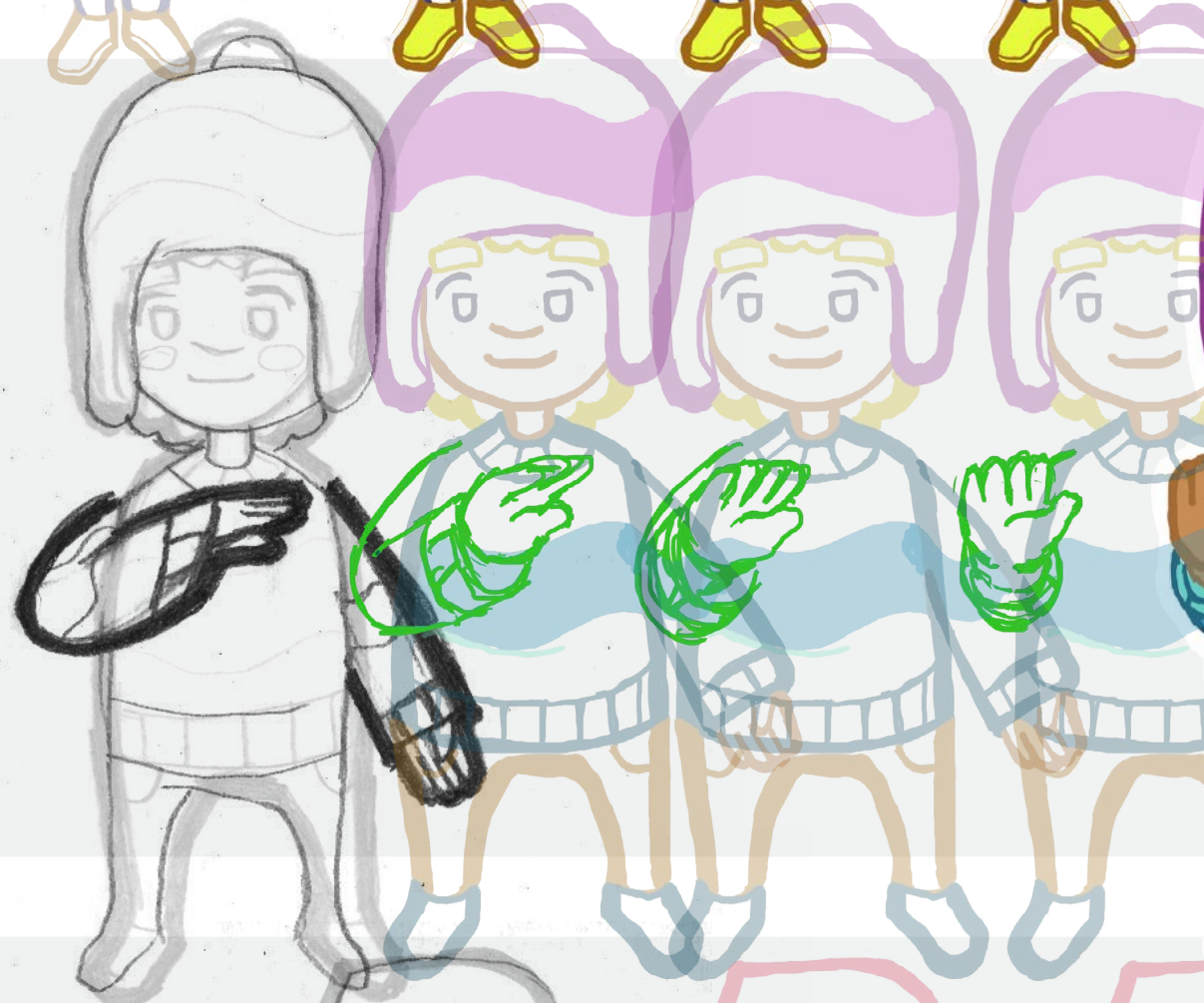


Figura 37 - Motions graphics da Matriz 1
Fonte: Criado pelo Autor



1 Separação entre substantivos e verbos a partir do banco de dados.

A lista de Pinheiro

n = 82962
palavras

dissílabo +
4 letras+
CVCV

n = 373

palavras
COM dificuldade
de decodificação
EM LEITURA
FORAM EXCLUÍDAS
X, CH, LH, SC

palavras
sem dificuldade
de decodificação
textual

n = 358

Verbos

n = 130

VTD+Presente do indicativo+
descreve ações humanas

n = 46

Substantivos

n = 228

SEM nomes próprios

n = 227

2 Definição dos critérios para uso e combinações de verbos com substantivos para concepção das frases, que se apoia na questão da concretude para uso mais fácil e assimilação dos termos usados.

Possibilidades iniciais

n = 10442
combinações

1-coerência
semântica

n = 5226

elevada possibilidade
de representação
imagética
(JANCZURA et.al, 2007)

2- combinações
com verbos
de maior
concretude

n = 3355
n_verbos= 31

3- elevada
frequência
na recombinação
objeto +verbo

n = 2995
n_verbos= 20

4- combinações
com objetos
de maior
concretude

n = 2993
n_verbos= 20
n_objetos= 217

elevada possibilidade
de representação
imagética
(JANCZURA et.al, 2007)

objetos devem
combinar com
no mínimo 15
dos verbos

5- elevada
frequência
na recombinação
objeto +verbo

n = 2660
n_verbos= 20
n_objetos= 133

n>15
recombinação>20

9.2. MATRIZ 2 DISSÍLABOS

Em estudo realizado pelo doutorando Anderson, junto à equipe de fonoaudiologia, fez-se um levantamento de palavras em um banco de dados, o qual foi repassado para concepção das imagens. Em que, se apoiando nos estudos de Janczura (et al., 2007) para “filtrar”, seguiu o seguinte procedimento:

1 - Separação entre substantivos e verbos a partir do banco de dados.

2 - Definição dos critérios para uso e combinações de verbos com substantivos para concepção das frases, que se apoia na questão da concretude para uso mais fácil e assimilação dos termos usados.

Uma vez que é mais fácil de se produzir imagens mentais a partir de palavras concretas pela imaginação, o que melhora o desempenho (Marschark,1985 apud Janczura et al., 2007 ; Paivio 1971 apud Janczura et al., 2007, Paivio, 1986 apud Janczura et al., 2007). Se baseando assim na teoria do Código Duplo, que explica que a cognição liga o verbal com o não-verbal, mostrando que enquanto as palavras concretas podem ser guardadas muito mais rapidamente por atingirem as formas verbais e não verbais (com um processamento melhor), as abstratas apenas podem ser lembradas com rapidez se utilizar do processo verbal (Paivio, 1971 apud Janczura et al., 2007; Paivio, 1986 apud Janczura et al., 2007; Sadoski & Paivio, 2001 apud Janczura et al., 2007).

Anderson sentou conosco em junho, e apresentou 3 propostas para MATRIZ 2, para tanto, escolhemos o que possuía maior facilidade de produção com o tempo previsto (na reutilização das posições já feitas para a MATRIZ 1), já que teria apenas 1 mês para produção. E observou-se nas propostas apresentadas uma questão mais lúdica, como a nave e o bule que são encontrados nos filmes e desenhos, como Alice, a bela e a Fera da Disney e naves espaciais como em Toy Story, ou Star wars, o remo pode-se ressaltar o recente filme Moana(2016), da Disney.

Observa-se no uso das palavras, que se buscou maior variabilidades de fonemas na escolha das frases para aplicar com as crianças, para concepção do processo

Figura 38 - Infografico e estudo elaborado pelo Anderson para concepção da Matriz 2

Fonte: Adaptado pelo Autor das imagens que o Anderson passou

Normas de concretude para 909
palavras da língua portuguesa

Gerson Américo Janczura;
Goiana Mendonça de Castilho;
Nelson Oliveira Rocha;
Terezinha de Jesus Cordeiro van
Erven; Tin Po Huang

variar bem entre nasal, oclusiva, líquida e fricativa.

As consoantes possuem algumas categorias que podem ser classificadas como: Surdas ou Sonoras; Orais ou Nasais; Oclusivas ou Fricativas. Etc. Que podem ser melhor especificadas de acordo com os locais e formas de falar.

NASAIS, emitidas quando há uma mudança do véu da parede depois da faringe, possibilitando que o ar bloqueado na cavidade bucal saia; podendo ocorrer esse bloqueio de 3 formas , definidas em Bilabiais: /m/ (por meio dos lábios); Linguodentais: /n/(com os dentes) e Linguopalatais:/ɲ/ (com o véu).(SITTA, 2012)

OCLUSIVAS, expressadas pelo bloqueio do ar na região do trato vocal, tanto utilizando da pressão dos lábios unidos, quanto pelo aperto da língua de encontro aos alvéolos ou palato, definidas em Bilabiais: /p/ e /b/ (produzidas com os lábios); Linguodentais: /t/ e /d/(com os dentes) e Linguopalatais:/k/ e /g/ (com o véu). (SITTA, 2012)

FRICATIVAS, geradas quando se bloqueia a corrente de ar no trato vocal, causando agitação e sons de alta frequência, se diferenciando pelo local de articulação, podendo ser Lábio Dentais: /f/, /v/ (quando entre os lábios e os dentes); Língu-alveolares: /s/, /z/ (quando entre a língua e os alvéolos) e Linguopalatais: /ʃ/, /ʒ/ (quando entre a língua e o palato). (SITTA, 2012)

LÍQUIDAS, relacionadas às laterais e as vibrantes, se especificam pelo bloqueio da corrente expiratória no lugar central o que faz ela passar por regiões do lado, tendo fatores causados na utilização da língua (com concavidade e esticamento) , podendo ser Língu-alveolares: /l/ (no momento que a ponta da língua rela na região alveolar), ou Linguopalatais: /ʎ/ (no qual aumenta a área de contato da língua com alveolar tocando em quase todo o palato). (SITTA, 2012)

Gerando a produção dos seguintes objetos:

BULE, NAVE E REMO

E imagens dos seguintes movimentos

MOVE, COLA , SECA

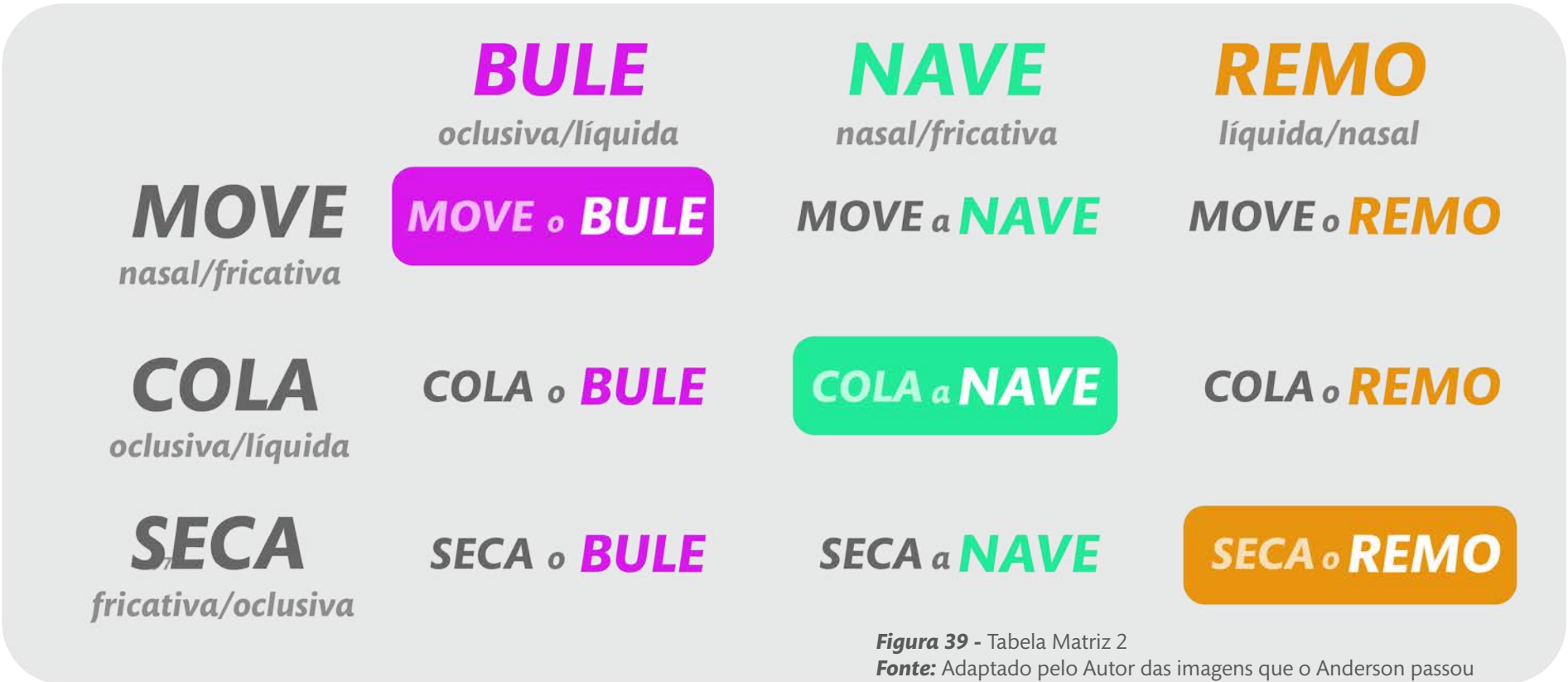


Figura 39 - Tabela Matriz 2
Fonte: Adaptado pelo Autor das imagens que o Anderson passou



Figura 40 - Criação dos movimentos e objetos para Mattriz 2
Fonte: Criado e adaptado pelo Autor



Figura 41 - Movimentos para Matriz 2
Fonte: Criado e pelo Autor

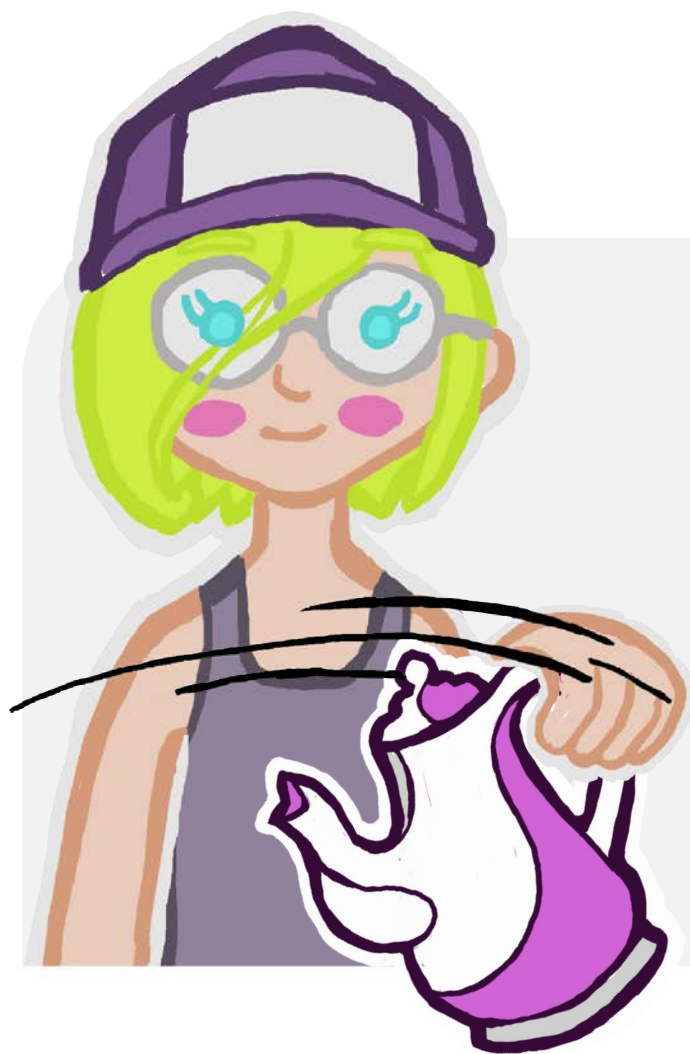
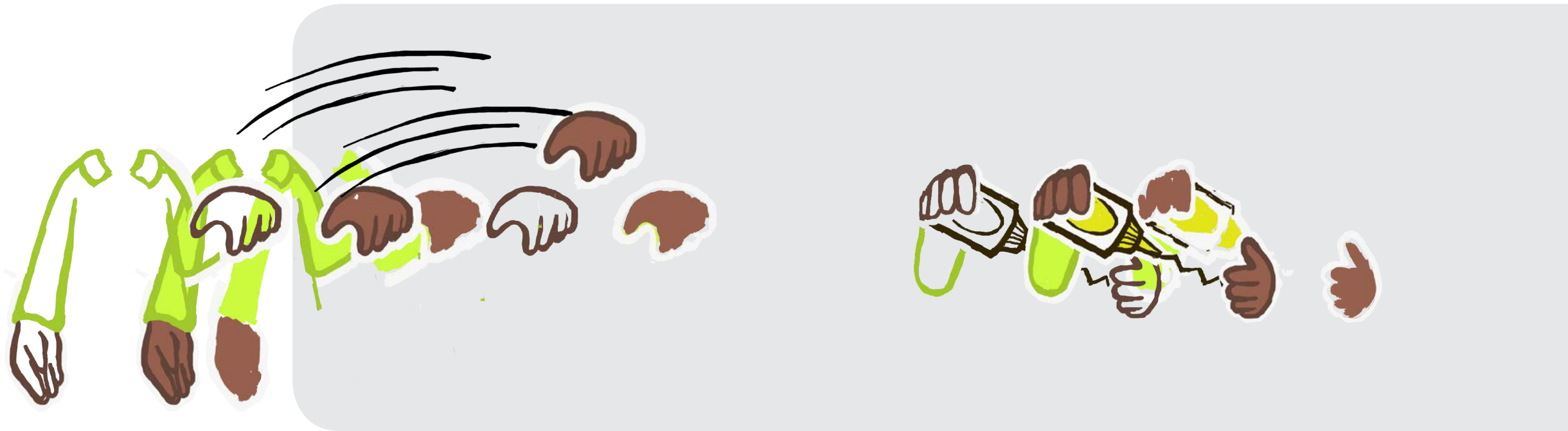
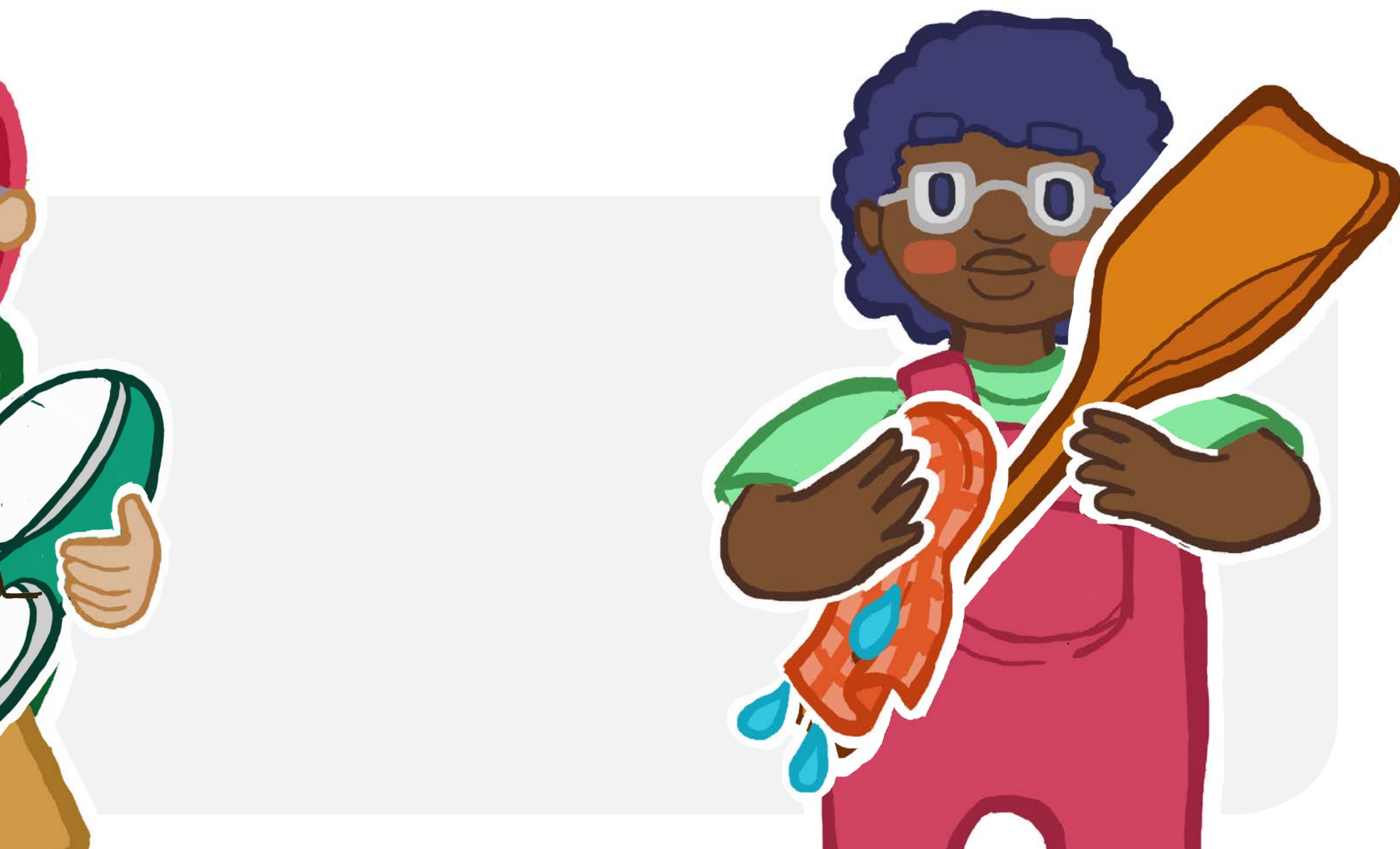


Figura 42 - Movimentos e objetos para Mattriz 2
Fonte: Criado e pelo Autor



9.3. MATRIZ 3

TRISSÍLABOS E IRREGULARES

Para a última Matriz de movimentos e objetos, foi proposto se baseando nos estudos de Coury Silveria, (et al, 2016), que mostra a diferença no método de aprendizagem em diferentes escolas, algumas precisando aprimorar a leitura e escrita de palavras simples enquanto outras com palavras irregulares. Pontuando a necessidade de se perceber os distintos repertórios de cada aluno para melhorar com mais assertividade seu desempenho. Em que dentre as recomendações como remediação , pode se dar ênfase nos pares “x/ch”, “s/ss” e “r/rr”, estimular o ensino e uso de palavras trissílabas e palavras irregulares (quando fonemas podem ser representados por diferentes grafemas), buscando aprimorar o vocabulário oral, e estimular o comportamento de rever o texto escrito (COURY SILVEIRA, et al. 2016) .

Uma vez que dentre as avaliações aplicadas pelo SAEB (Sistema de Avaliação do Ensino Básico) existe a Prova Brasil (Avaliação nacional de Rendimento Escolar), visando analisar as habilidades dos alunos frente a compreensão na leituras de textos, acaba por apresentar uma média nacional baixa sem inclinação a crescer na prova de Língua Portuguesa (MEC, 2007 apud COURY SILVEIRA, et al. 2016; MEC, 2011 apud COURY SILVEIRA, et al. 2016). Reforçando também que a compreensão de texto necessita de outras habilidades, dentre elas a capacidade de exatidão nas palavras e sílabas isoladas, que influencia fundamentalmente na leitura e no entendimento do texto (National Reading Panel, 2000; apud COURY SILVEIRA, et al. 2016; Tannembaum, Torgesen, & Wagner, 2006; apud COURY SILVEIRA, et al. 2016)

A matriz 3 foca a complexidade fonética, exigindo maior esforço das crianças por sua fonética e ortografia com /nh/ e /ch/ presente nas palavras , enquanto as matrizes 1 e 2 possuem menos dificuldade em sua concepção fonética e ortográfica com palavras dissílabas e estrutura consoante-vogal (CV).

Apresentando os seguintes verbos:

CHUTA, DESENHA e GANHA;

e os objetos

LATINHA, BICHO, MOCHILA.

	LATINHA	BICHO	MOCHILA
CHUTA	CHUTA a LATINHA	CHUTA o BICHO	CHUTA a MOCHILA
DESENHA	DESENHA a LATINHA	DESENHA o BICHO	DESENHA a MOCHILA
GANHA	GANHA a LATINHA	GANHA o BICHO	GANHA a MOCHILA

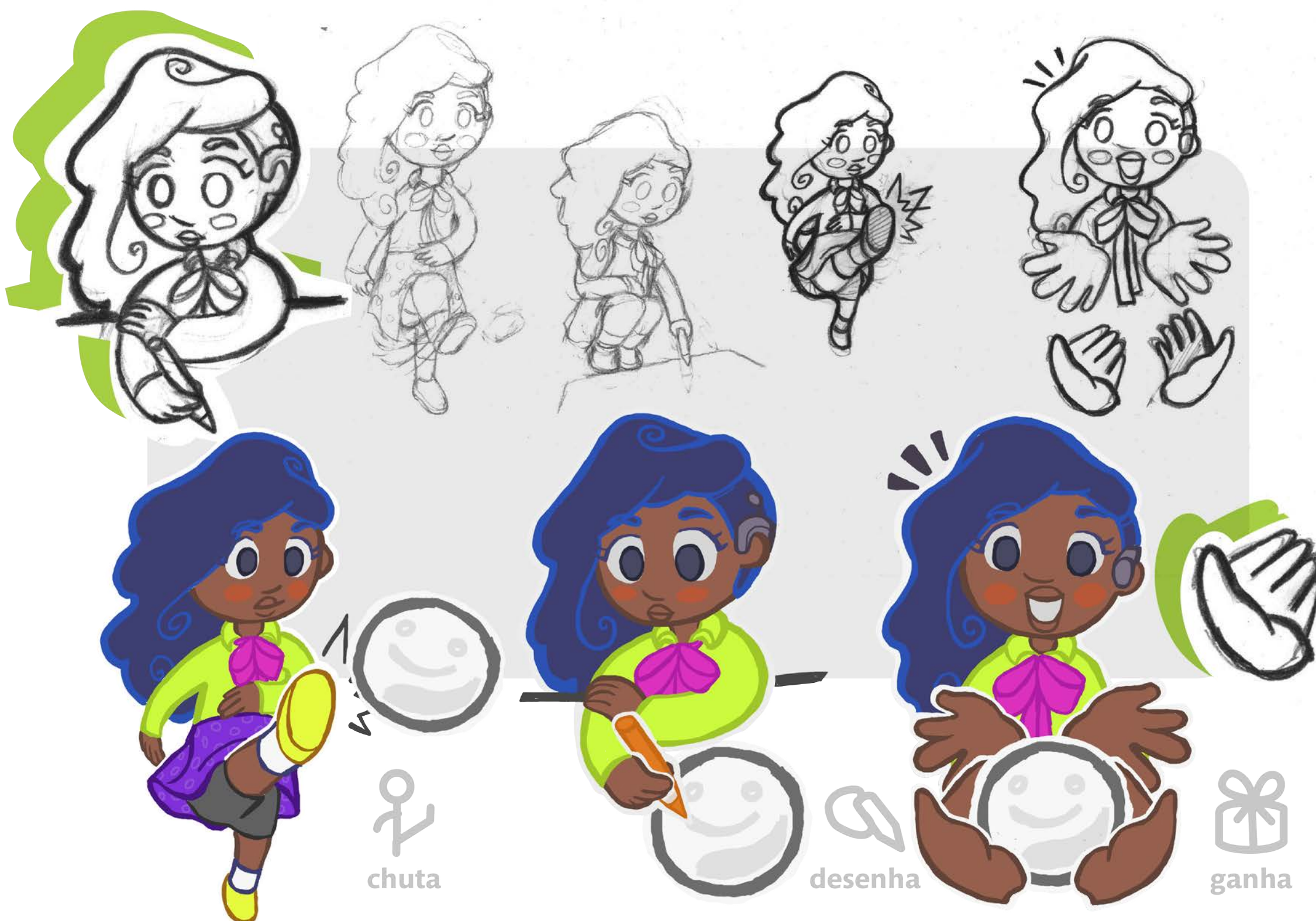


Figura 43 - Tabela e criação das imagens para a Matriz 3
Fonte: Criado e pelo Autor

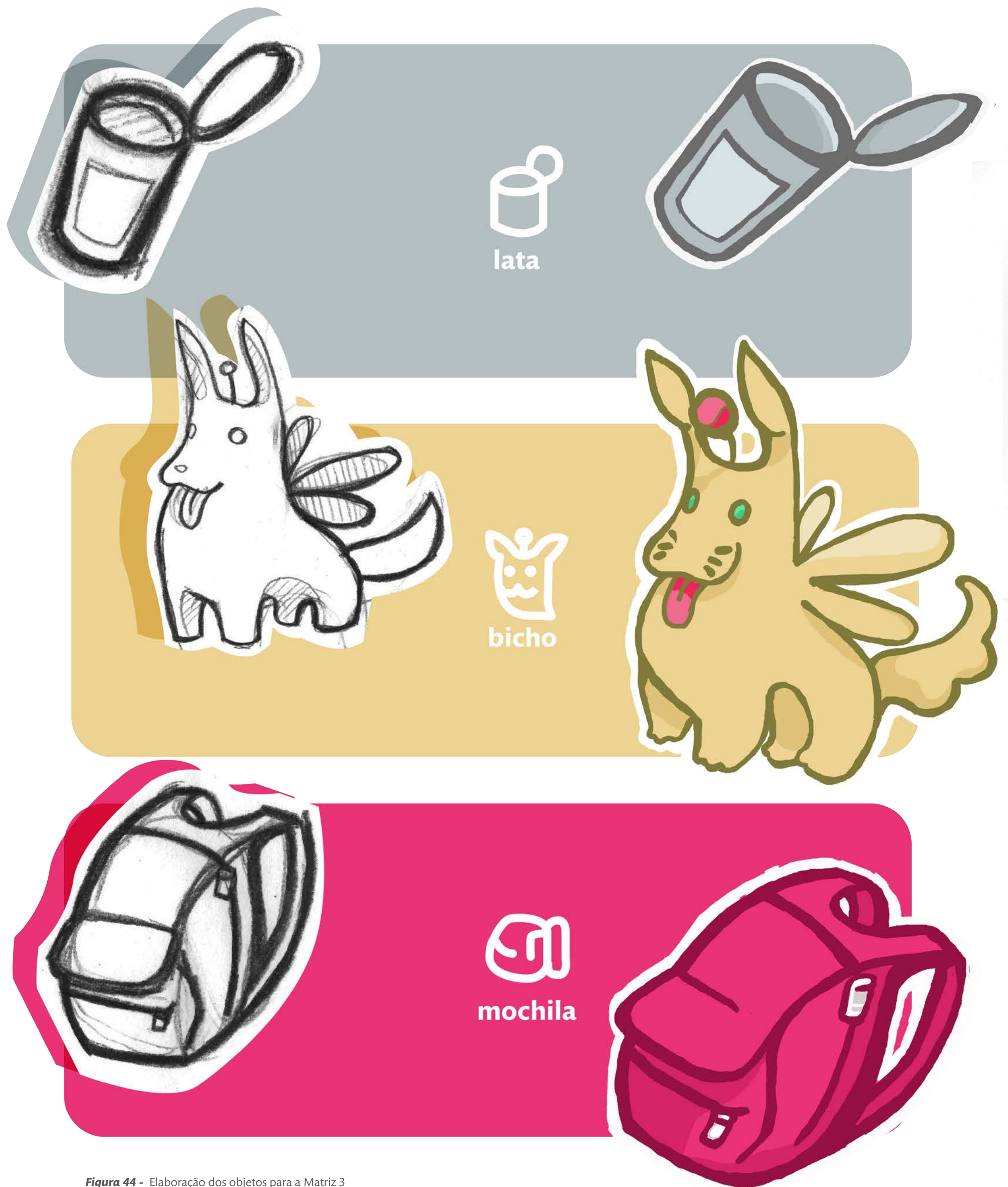
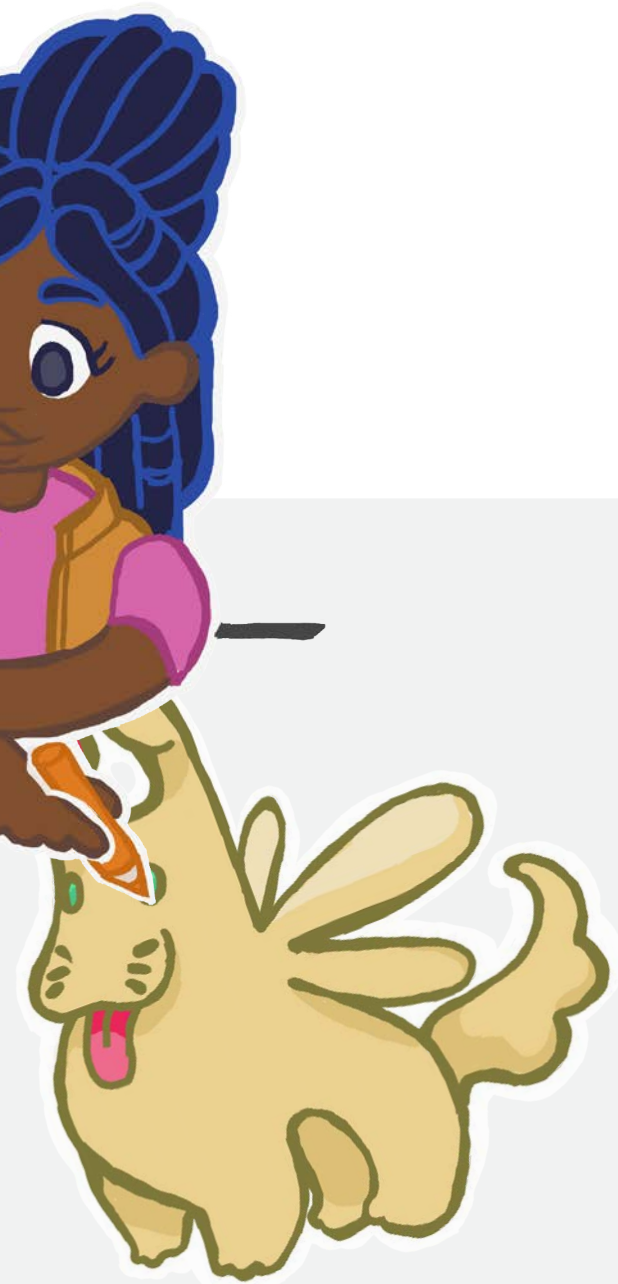


Figura 44 - Elaboração dos objetos para a Matriz 3
Fonte: Criado e pelo Autor





Figura 45 - eMovimentos e objetos para a Matriz 3
Fonte: Criado e pelo Autor

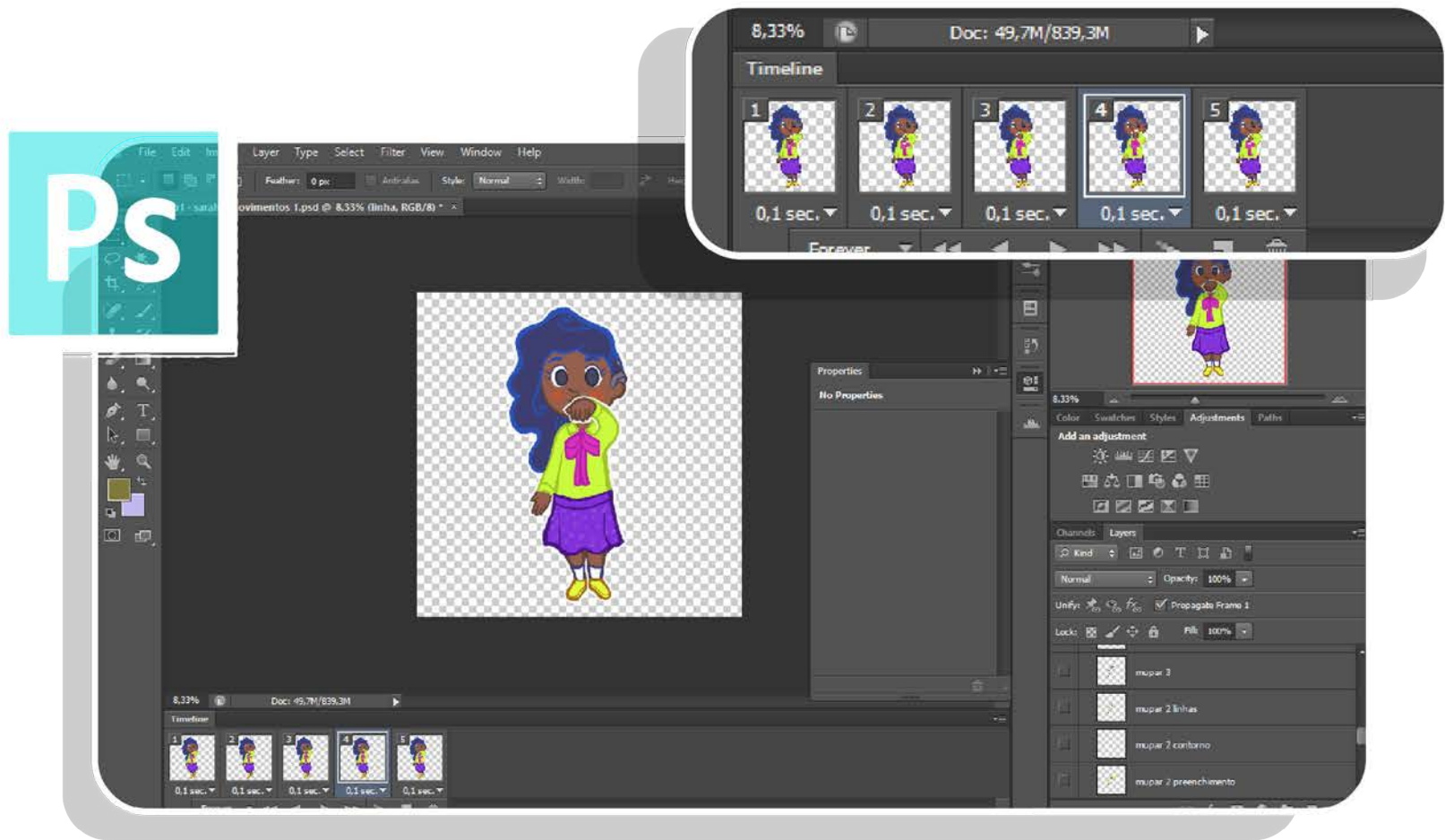


10. *produção* ***mão na massa***

Para a produção do todo o TCC, primeiramente em relação às ilustrações e motion Graphics das personagens, foram desenvolvidos os rascunhos no papel, cogitando a roupa, o movimento, o formato, e posteriormente passados para o Photoshop para dar acabamento e colorir (utilizando de mesa digitalizadora). Os motion graphics foram realizados frame a frame no Photoshop pelo uso da time line e ilustração de cada movimento, possuindo em média 4 quadros ilustrados para composição de cada movimento da Matriz 1 para cada um dos 9 personagens.

O e layout do aplicativo foi desenvolvido no Illustrator, que aos poucos se foram aprimorando os ícones e identidade conforme foi desenrolando o estudo. E buscou editar o retalorio no InDesign.

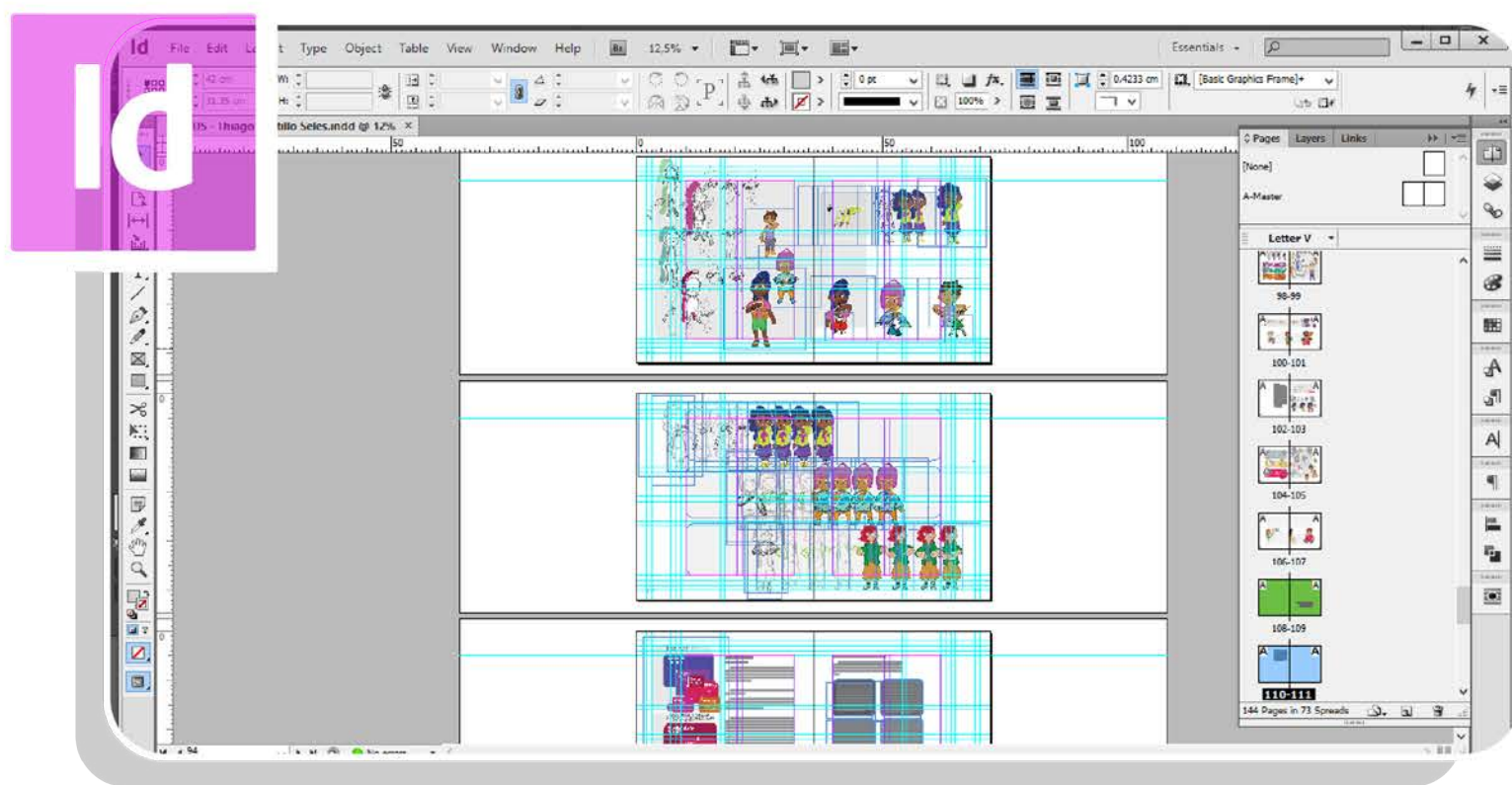
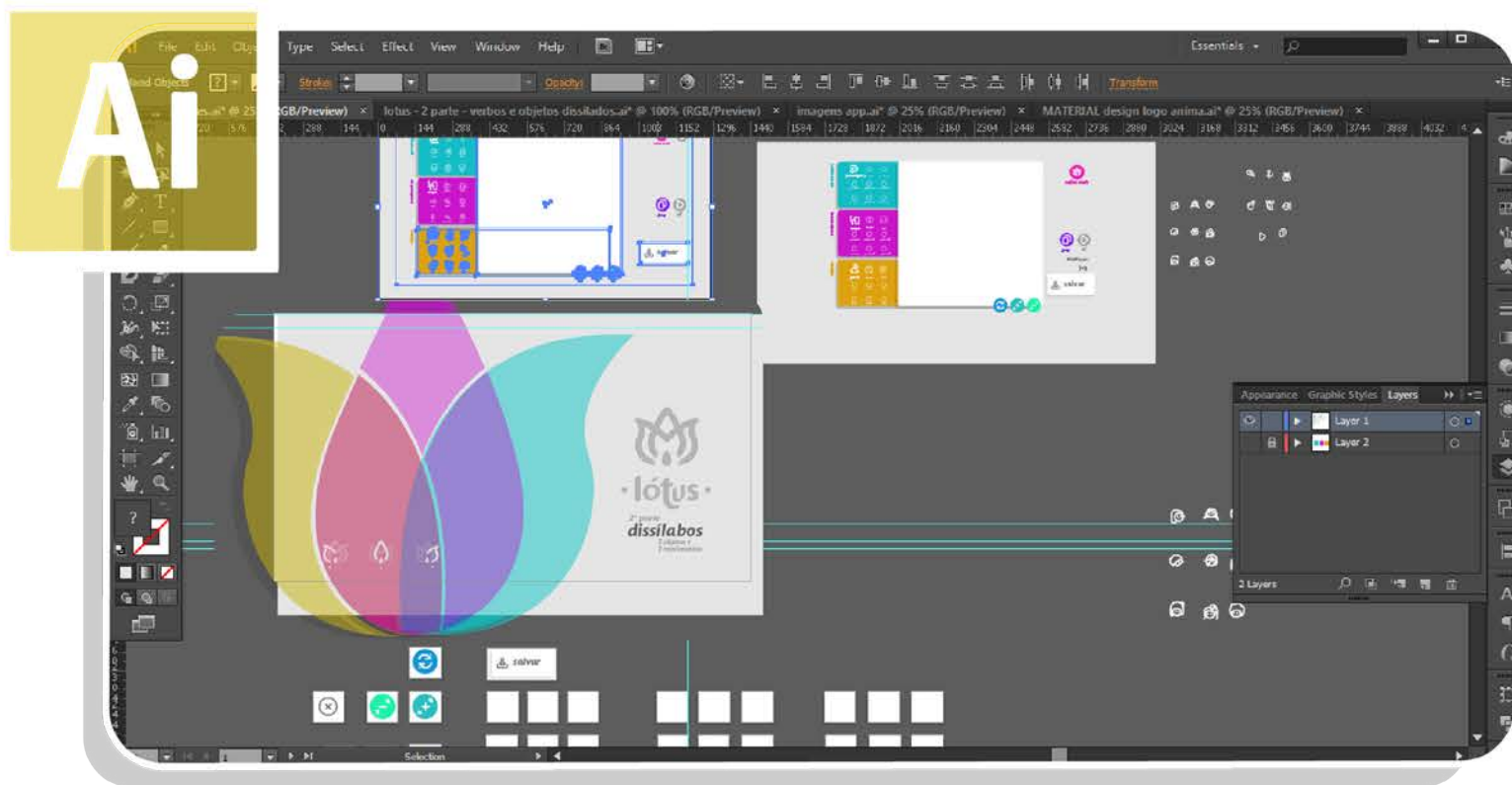
Grande Parte do projeto foi feito no Laboratório de Tecnologia de Informação Aplicada da UNESP - Ltia.



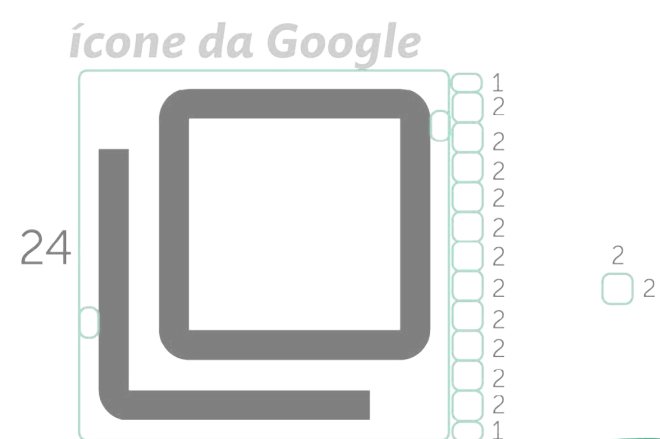
 **LTIA - Laboratório de Tecnologia de Informação Aplicada**

Figura 46 - Programas utilizados e laboratório Ltia
Fonte: Criado e pelo Autor





11. o app



Junto à programadora Carol Junqueira, com o tempo estabelecido, foi planejado um aplicativo para possibilitar que os pesquisadores gerem a imagem desejada. Focou-se numa interface mais responsiva, possibilitando alterar o formato da tela sem dificultar o uso, se adequando às diversificadas proporções. No caso, buscou ao longo do desenvolvimento do projeto, observar o Material design da Google e conceber algo mais voltado para um design do gênero, observando padrões nos ícones desenvolvidos que permite boa legibilidade mesmo reduzidos.

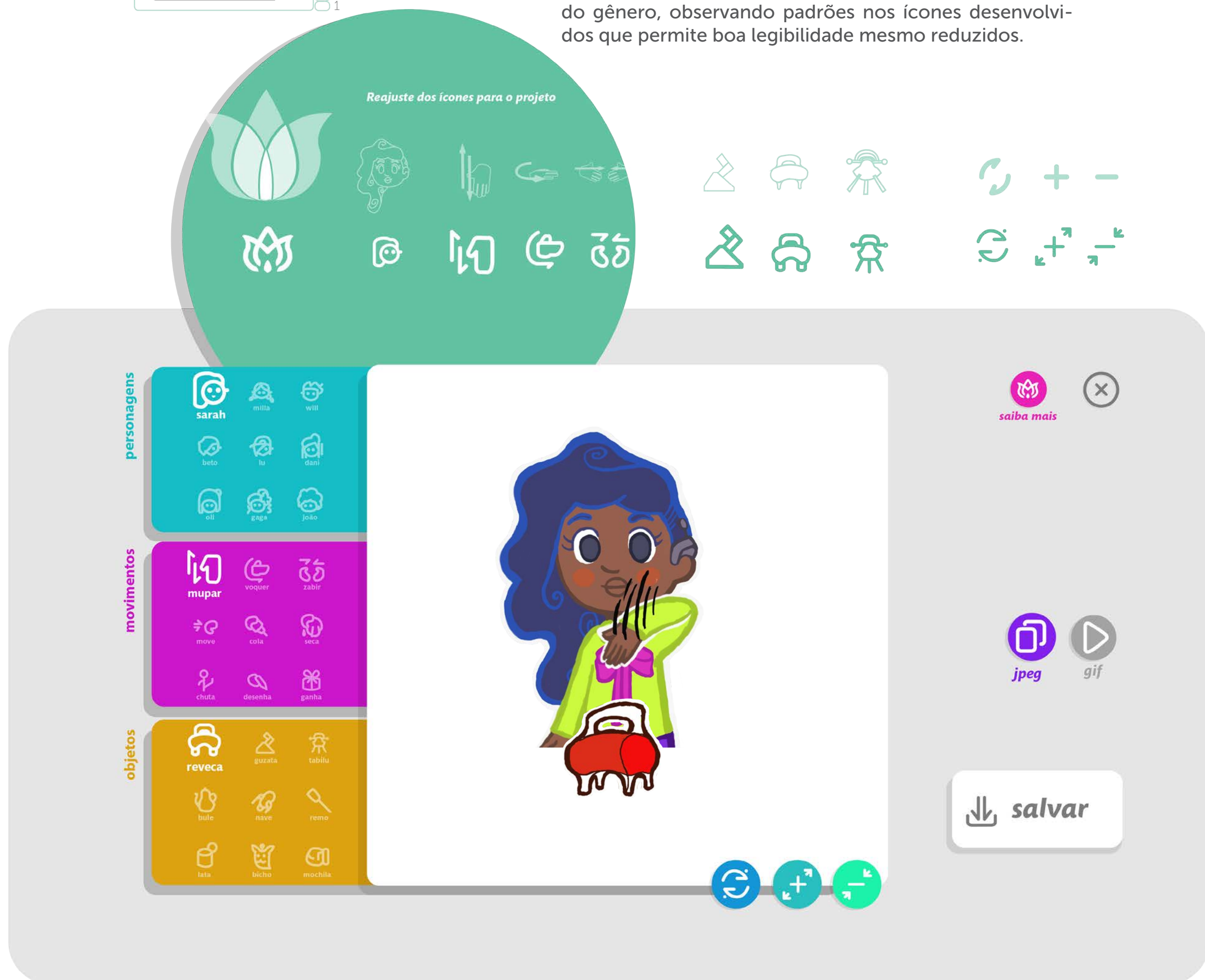


Figura 47 - Estudo do Layout para o aplicativo
Fonte: Criado e pelo Autor

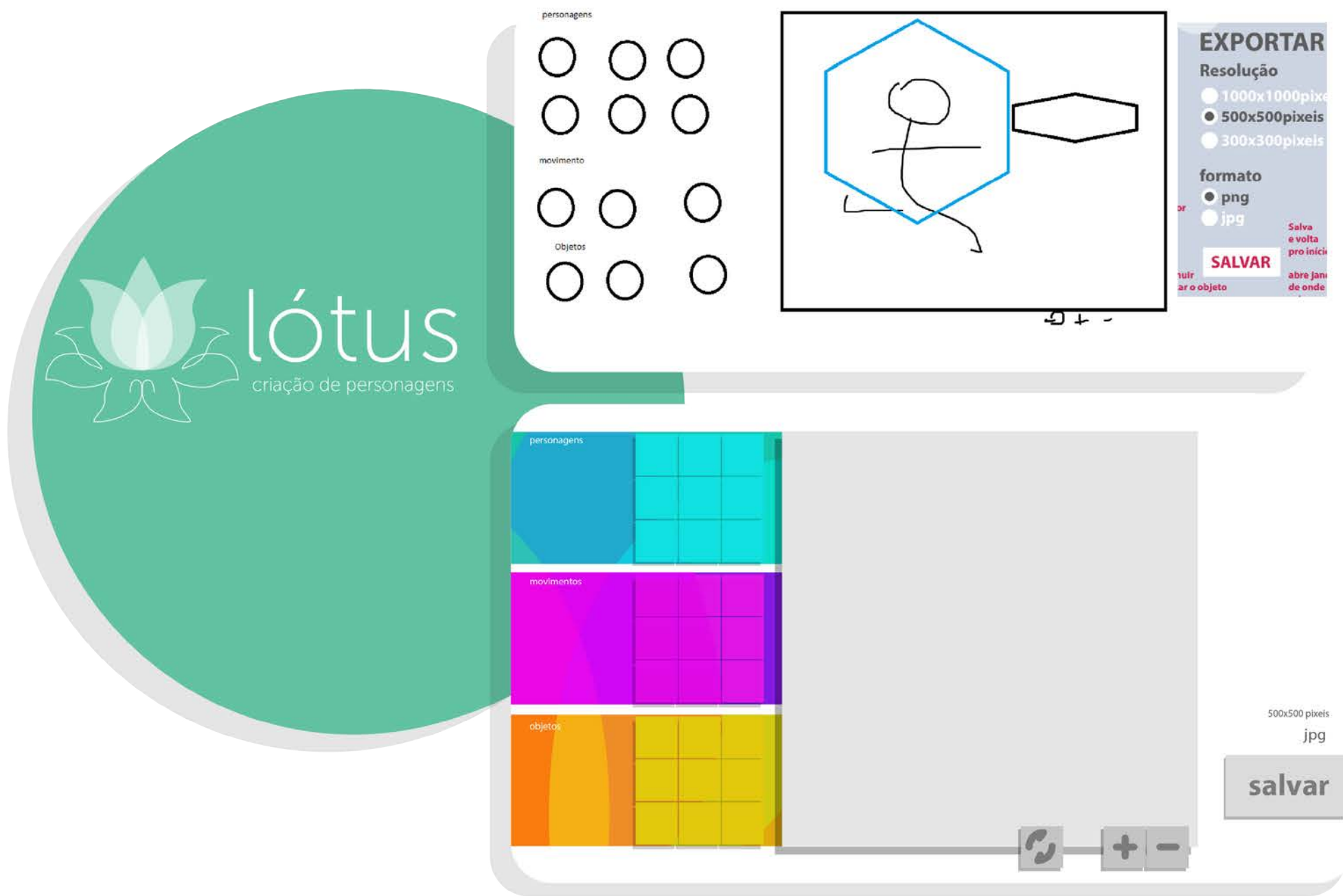


Figura 48 - Estudos dos ícones da Google e do logo do aplicativo
Fonte: Criado e pelo Autor

Desenvolvemos primeiramente um layout que foi trabalhado e retrabalhado aos poucos, até sua concepção final. Na busca por ser simples, prático e objetivo o projeto do layout para o aplicativo foi se desenvolvendo aos poucos:

1 - De início se cogitava uma tela para selecionar cada coisa, primeiro personagem, depois movimento, objeto e por fim juntar tudo ao final

2 - A Carol Junqueira sugeriu para fins mais práticos, adaptar as 3 telas para apenas 1, escolhendo a personagem, o movimento e o objeto na mesma tela.



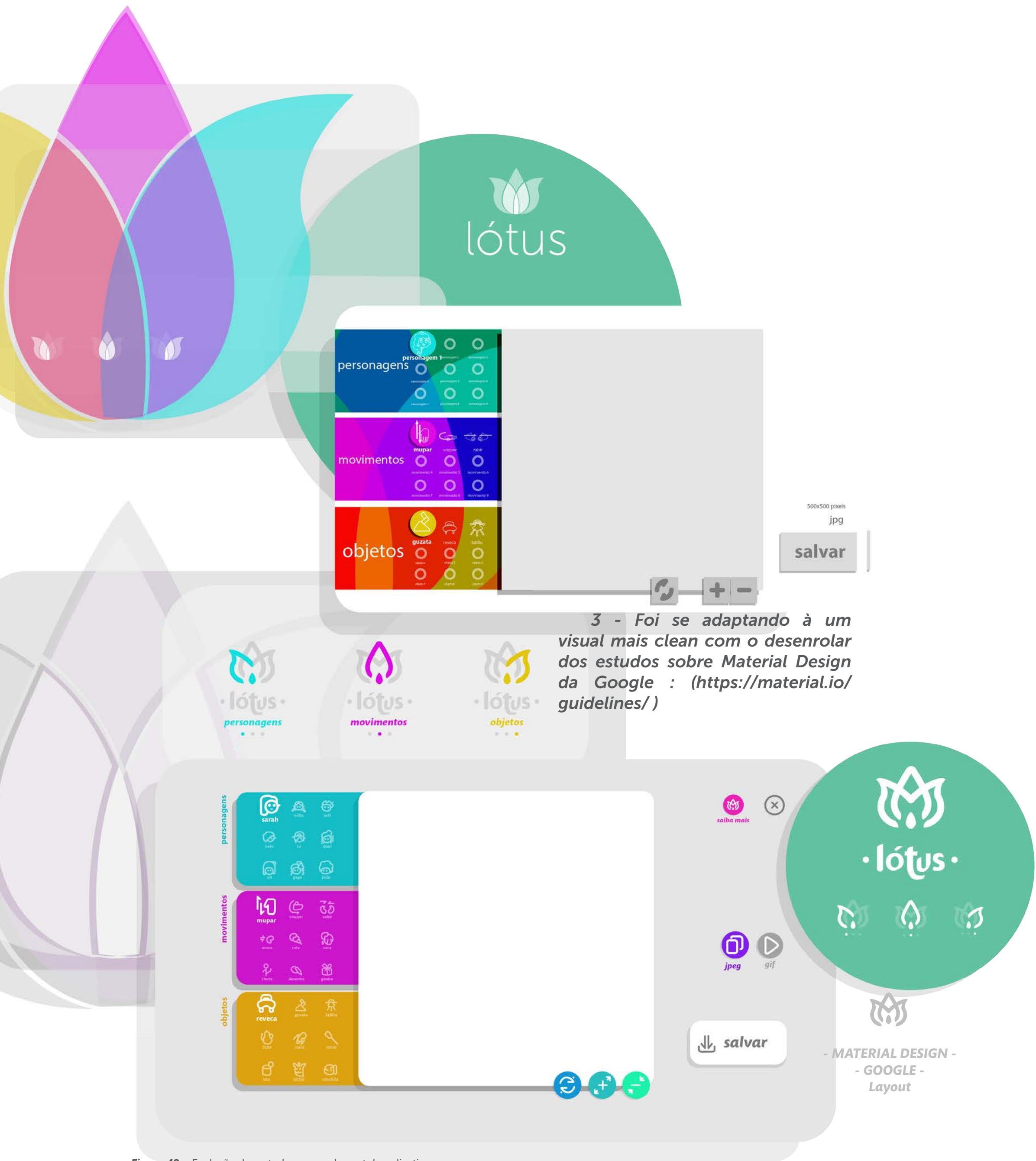


Figura 49 - Evolução dos estudos para o Layout do aplicativo
Fonte: Criado e pelo Autor

12. conclusões

“O que eu faço?”

O que a Dory faria?

*Olharia em volta.....e agora?”
(Dory do Procurando Dory)*

Com todo levantamento elaborado e feito, é possível verificar a forma como as novas gerações interagem com o mundo, pensando novas formas do ensinar, o processo de aprendizagem, numa busca por se quebrar e se modelar constantemente para se ajustar aos novos paradigmas e realidades que estão vigentes, possuindo uma necessidade constante de atualizar os processos e meios de educação para que mantenha uma comunicação agradável com a geração. O que é possível verificar em um novo olhar presente sobre as personagens atuais e seus enredos, com novas formas de contar histórias já clichês, em um diálogo constante com o passado, propõe-se a inclusão de novos valores.

Cabe questionar e entender que os conceitos de inclusão, adaptação e aceitação são constantes e essenciais para a educação e desenvolvimento humano, uma vez que sempre surgirá novos casos, com novos pensamentos e filosofias que farão o pensamento de hoje se sentir ultrapassado e preconceituoso ainda. Sendo uma ferramenta de essencial importância essa conscientização sobre como pensamos é somente válido e aceitável por agora, sem verdades absolutas.

Como designers e “educadores”, cabe lidar com as necessidades tanto das crianças quanto dos cuidadores e outras áreas de atuação, por meio de uma mediação entre o estético, o simbólico e o prático, conscientizando as pessoas sobre nosso universo da comunicação, aceitando analisando o ponto de vista dos que não possuem tanto treinamento visual e estimulando o aprendizado do olhar. Cabe ressaltar essa falta de treinamento e conscientização sobre a função e percepção visual na população brasileira, que muitas vezes desvaloriza a arte por não entendê-la, evidenciando o excesso de imposição das explicações apenas sobre o racional frente ao pouco valor dado ao estudo emocional no Brasil. Cabe estimular o olhar adequado para as possibilidades de discursos dentro da mídia, as influências sociais e desenvolvimento e conhecimento que a própria mídia permite por meio de seu uso assertivo.

Busca-se, assim, valorizar todas as opiniões para mediar as escolhas mais adequadas sobre o produto, cabe ao designer se conscientizar sobre o fluxo constante de interações entre as personalidades dos diversos profissionais e pessoas, que muitas vezes podem não estar conscientes, mas repassam valores em seus discursos, escolhas e pedidos. E podendo enxergar ou se conscientizar sobre isso, o designer pode visualmente ressaltar e reforçar os valores mais adequados.

Para o projeto foi possível desenvolver no tempo estipulado a criação das 3 marizes propostas. Procura-se pensar as necessidades de designers atuando na elaboração de materiais que podem ajudar nas pesquisas dentro das universidades, visando melhorar o desempenho dos pesquisadores e aproveitamento dos estudantes para desenvolve-los como profissionais. Além de causar maior divulgação sobre as áreas de atuação que o profissional de Design pode exercer dentro da universidade.

Para o desenvolvimento cogita-se pensar em recursos que poderiam auxiliar a produção efetivas das peças, e que seriam para auxiliar os estudantes que estiverem desenvolvendo, para poderem focar com mais calma no planejamento e desenvolvimento das peças e/ou produtos. Além de planejar com calma o tempo, pois uma equipe multidisciplinar exige a paciência e calma para que se obtenha retorno de todas as áreas atuantes e sem pressão.

A produção em 1 ano, tornou-se meio puxado para todos os membros das áreas participantes. Pois não houve bolsas que auxiliasse a permanência dos estudantes e precisou se conseguir outras fontes de renda para continuar atuando em Bauru. O que exigiu uma cobrança de respostas mais rápidas em relação na definição das matrizes que seriam utilizadas (verbo ou movimento e objeto).

Espera-se ainda a aplicação e retorno dos produtos aqui desenvolvidos, que as crianças possam opnar e dar suas colocações, o que gostam, o que acharam legal ou não. Houve um pequeno retorno de que elas "gostaram das personagens", mas não teve-se nada efetivo e gravado.

Pode-se cogitar para futuras pesquisas a criação de personagens junto às crianças, com um profissional que possa desenvolver junto a elas em partes: (1) Apresentar boas propostas (da mídia ou criadas) e possibilidades; (2) Permitir que elas escolham detalhes e digam nas personagens que gostam; (3) Fazer elas pensarem porque gostam dessas personagens, refletir sobre; (4) Deixar que elas desenhem livremente, e acompanhar com elas os motivos pensados na criação de seus próprios personagens, para depois, (5) Levantando todos os dados, o profissional de Design, Criação e Ilustração, trabalhe as ideias e proponham um acabamento mais homogêneo e que esteja em um nível interessante de atratividade frente aos que são apresentados na mídia atualmente.

E que ,sempre "Continue a nadar..."(Dory do Procurando Dory).

13. referências

13. 1. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, J. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 2001.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção visual: a psicologia da versão criadora**. tradução de ivonne Terezinha de faria. Pioneira Thomson Learning, São Paulo, 2005.

ARTBOOK THE SONG OF THE SEA & SECRET OF KELLS. Acesso em: < <https://vimeo.com/155450466> >. Última visualização em 18 de fevereiro d 2017

BUSCAGLIA, Leo F. **Os deficientes e seus pais**. Tradução de Raquel Mendes, 5ª ed. Rio de Janeiro. Acessível em < http://www.feapaesp.org.br/material_download/325_Os%20deficientes%20e%20seus%20pais%20-%20Leo%20Buscaglia.pdf>. Última visualização em 27 de Abril de 2017.

CAMPOS, L. F. de A. **“Usabilidade, Percepção, Estéticas e Força de Preensão Manual: Influência no Design Ergonômico de Instrumentos Manuais - Um estudo com tesouras de poda”**. Tese de Doutorado. Programa de Pós Graduação em Design da UNESP, 2014.

COURY SILVEIRA, Carolina; DOMENICONI, Camila; CORDEIRO CALCAGNO, Solange; MISAE KATO, Olívia; SEIXAS HANNA, Elenice. Repertório básico de leitura e escrita em escolas brasileiras com baixa avaliação do ensino fundamental Acta Comportamentalia: **Revista Latina de Análisis de Comportamiento**, vol. 24, núm. 4, 2016, pp. 471-486. Universidad Veracruzana , Veracruz, México.

COSTA, M. C. C. Vendo e ouvindo Vozes- A Caminho da Educomunicação. **GRAD Mais - Revista de Gradação USP**, vol. 1 , n 1 , jul, 2016. Acessível em: <http://gradmais.usp.br/wp-content/uploads/2016/07/09_Costa.pdf>. Última visualização em 14 de junho de 2017.

COSTA, M. A. F. da; COSTA, M. de F. B. da. **Projeto de Pesquisa: Entenda e faça**. Petrópolis: Vozes, 2015.

DOMICIANO; Cassia L.C. **Livros Infantis Sem Texto: Dos pré-livros aos livros ilustrados**. Universidade do Minho Instituto de Estudos da Criança. Doutoramento em Estudos da Criança Área de Conhecimento em Comunicação Visual e Expressão Plástica. Portugal, 2008 .

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão: Um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes. 2007.

Finding Dory .WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Finding_Dory>. Última visualização em 27 de junho de 2017.

Finding Nemo Blu-ray Extra Clip: Concept Artistry. YOUTUBE. Publicado em 24 de maio de 2013. Acessível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Lrfsd-EuAf4>>. Última visualização em 27 de junho de 2017.

FluffypuffyPower.GuidetotheCrystalGems.YOUTUBE. Publicado em 27 de janeiro de 2016. Acessível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Z5Bb78FxsMg>>. Última visualização em 26 de junho de 2017.

FRONZA; André Luiz; BLUM, Ariana, LIMA, Mary Vonni Meurer de. Recomendações sobre design informacional aplicado em motion graphics. **Revista Brasileira de Design da Informação/Brazilian Journal of Information Design São Paulo** | v. 11 | n. 1 [2014], p. 50 – 63 | ISSN 1808-5377. Acesso em: < <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/231/167>>. Última visualização em 14 de novembro de 2016.

HANAUER, Fernanda. Riscos e Rabiscos - O Desenho a Educação Infantil. **REI:Revista de Educação do IDEAU. Vol06-nº13. Janeiro a Julho de 2011.** IDEAU - Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai. Acessível em: < https://www.ideau.com.br/getulio/restrito/upload/revistasartigos/149_1.pdf> Última visualização em 16 de agosto de 2017.

How to Train Your Dragon 2 . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/How_to_Train_Your_Dragon_2> . Última visualização em 27 de junho de 2017.

JANCZURA, Gerson Américo et al . Normas de concretude para 909 palavras da língua portuguesa. **Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília , v. 23, n. 2,p. 195-204,junho 2007 . Acessível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722007000200010&lng=en&nrm=iso>. Última visualização em 27 de junho de 2017. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-37722007000200010>.

The Art of Finding Nemo.YOUTUBE. Publicado em 2 de maio de 2013. Acessível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=k3TWsimYFtE>>. Última visualização em 27 de junho de 2017.

MARSON, Elissandra . **“Vitrine, Design e Emoção: uma investigação sobre a percepção visual feminina”.** UNESP - Universidade Estadual Paulista; FAAC - Faculdade

de Arquitetura , Artes e Comunicação; Programa de Pós Graduação em Design. Bauru, 2011.

Meteoro Brasil. Steven Universe, sexualidade e estupro - Meteoro. YOUTUBE. Publicado em 10 de abril de 2017 .Acessível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DVpC21wJ4qo&app=desktop>>. Última visualização em 26 de junho de 2017.

MOLINERO, Bruno. Filme “Como treinar seu dragão 2” traz história diferente do livro. São Paulo. Publicado em 14 de junho de 2014. Acessível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2014/06/1469831-filme-como-treinar-o-seu-dragao-2-traz-historia-diferente-do-livro.shtml>> . Última visualização em 27 de junho de 2017.

MORASCO, M.A. Junior. **Poetas especiais**. UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Bauru, 2015.

OLIVEIRA, Rui Flavio de. Dory e o empoderamento das pessoas com deficiência. CONFRARIANDO: A cura para sua coceira mental diária. Publicado em 11 de agosto de 2016. Acessível em: <<http://confrariando.com/dory-e-o-empoderamento-das-pessoas-com-deficiencia/>> . Última visualização em 27 de junho de 2017.

OMOTE, S. . Estigma no tempo da inclusão. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Marília, v. 10, n. 3, p. 287-308, 2004

OSHIRO, Luciana ; NAKATA, Milton Koji . A ilustração de Livro Infantil: Análise de seus diferentes estilos e composições. **Educação Gráfica** (Bauru), v. 11, p. 01-12, 2007.

PASQUALI, Luiz. **Os tipos Humanos: A teoria da Personalidade**. Acessível em <http://entline.free.fr/ebooks_br/00767%20-%20Os%20Tipos%20Humanos_A%20Teoria%20da%20Personalidade.pdf> . Última visualização em 27 de abril de 2017.

PEREIRA, Mirelly C; RUARO, Laurete M. Mídia e desenvolvimento Infantil: Influências do desenho animado na organização do brincar.**IX Congresso Nacional de Educação e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia**. PUC, 2009. Acessível em: < http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2062_1398.pdf>. Última visualização em 01 de junho de 2017.

POSTALLI, Lidia Maria Marson. **Equivalência de estímulos e generalização recombinação no**

seguimento de instruções com pseudofrases (verbo-objeto). Universidade Federal de São Carlos. centro de Educação e Ciências Humanas.. Programa de Pós-Graduação em Educação Especial. São Carlos, 2011. Acessível em : < <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/2887> >. Última visualização em 24 de março de 2017.

RIBEIRO, Ana Caroline; BATISTA, Aline de Jesus. A influência da Mídia na Criança/ Pré-Adolescente e a educomunicação como mediadora desse contato. **I Encontro de história da mídia da região Norte. Universidade Federal do Tocantins** . Palmas. Outubro de 2010. Acessível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/noticias-dos-nucleos/artigos/A%20INFLUENCIA%20DA%20MIDIA%20NA%20CRIANCA%20PRE-ADOLESCENTE%20E%20A%20EDUCOMUNICACaO%20COMO%20MEDIADORA%20DESSE%20CONTATO.pdf>>. Última visualização em 30 de maio de 2017.

RODRIGUES, M. H. **Projeto Gráfico do Livro Paradidático Infantil: “Caí, Perdi um Dente...e Daí?”.** UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Bauru, 2011.

SILVA. Cauã Ferreira da. **ANANIAS E BENEVIDES: Desenvolvimentos de Concept Art para Jogo Digital.** Universidade Federal de Santa Maria . Santa Maria. Rio Grande do Sul. Brasil. 2012.

SIMACEK, Simone Thereza Alexandrino Maffei. **“Design emocional e análise observacional: interrelações entre produto e usuário”.** UNESP - Universidade Estadual Paulista; FAAC - Faculdade de Arquitetura , Artes e Comunicação; Programa de Pós Graduação em Design. Bauru, 2016.

SITTA, Erica. Classificação dos sons da fala: Consoantes. **O corpo fala, você aprende: Tudo sobre o universo da Fonoaudiologia.** Publicado em 24/07/2012 .Acessível em: <<https://ericasitta.wordpress.com/2012/07/24/classificacao-dos-sons-da-fala-consoantes/>> última visualização em 26 de junho de 2017.

SPIRITED WAY. Acesso em < https://en.wikipedia.org/wiki/Spirited_Away >. Última visualização em 20 de fevereiro de 2017.

Steven Universo. WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Steven_Universe>. Última visualização em 26 de junho de 2017.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C.. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. in: SBC - Proceedings of SBGames 2011. Link Acessível em: < <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf> >.Última visualização: 21 11 2016

THE ARTBOOK OF SPIRITED WAY. Acesso em < <https://www.youtube.com/watch?v=Xoma2HYiJTw> >. Última visualização em 20 de fevereiro de 2017.

The Art of Finding Dory.YOUTUBE. Publicado em 13 de julho de 2016. Acessível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RFuuH0Keeqg>>. Última visualização em 27 de junho de 2017.

The Art of How to Train Your Dragon 2 .YOUTUBE. Publicado em 12 de junho de 2014. Acessível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9F6ECDV1MUo>>. Última visualização em 27 de junho de 2017.

The Art of How to Train your Dragon concept art book review 4k .YOUTUBE. Publicado em 17 de abril de 2014. Acessível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=X6nHC8L5YT0>>. Última visualização em 27 de junho de 2017.

THE LEGEND OF ZELDA : HYRULE HISTORIA. Acesso em < http://www.infendo.com/ZELDAH_H_WM.pdf >. Última Visualização em 19 de fevereiro de 2017.

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD. Acesso em < https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Skyward_Sword >. Última Visualização em 20 de fevereiro de 2017.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISHI CAP. Acesso em < https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_The_Minish_Cap >. Última Visualização em 20 de fevereiro de 2017.

TIPOS DE PERSONALIDADE. . Acessível em: < <https://www.16personalities.com/br/descricoes-dos-tipos> > . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Toothless’ Saddle and Tail Fin. Acessível em: < http://howtotrainyourdragon.wikia.com/wiki/Toothless%27_Saddle_and_Tail_Fin>. Última visualização em 27 de junho de 2017.

VARELA, Renata Cristina Bertolozzi; OLIVER, Fátima Corrêa. **A utilização de Tecnologia Assistiva na vida cotidiana de crianças com deficiência**. Ciênc. saúde coletiva, Rio de Janeiro , v. 18, n. 6, p. 1773-

1784, Junho de 2013 . Acesso em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232013000600028&lng=en&nrm=iso>. Última visualização em 3 de julho de 2017.

VASQUEZ, Melissa Marín. **Avaliação de percepção de produtos destinados às pessoas com capacidades específicas (usuários de cadeiras de rodas): Tecnologia assistiva e design ergonômico**. UNESP - Universidade Estadual Paulista; FAAC - Faculdade de Arquitetura , Artes e Comunicação; Programa de Pós Graduação em Design. Bauru, 2017.

13.2. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DE PERSONALIDADES PARA AS PERSONAGENS

Adam Levine . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Adam_Levine> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Alanis Morissette . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Alanis_Morissette> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Albert Einstein . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Albert_Einstein> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Ana Lucia Cortez . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ana_Lucia_Cortez> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Arya Stark . WIKIPÉDIA. Acessível em: < http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/Arya_Stark> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Daenerys Targaryen . WIKIPÉDIA. Acessível em: <http://wiki.gameofthronesbr.com/index.php/Daenerys_Targaryen> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Dr Watson . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dr._Watson> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Felicity Smoak . . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Felicity_Smoak> . Última

visualização em 07 de julho de 2017.

Galadriel . WIKIPÉDIA. Acessível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Galadriel>> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Jamie Oliver. WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jamie_Oliver> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Lance Reddick . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/Lance_Reddick&prev=search> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Lisa Cuddy . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lisa_Cuddy> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Nicole Kidman. WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Nicole_Kidman> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Oprah Winfrey.. WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Oprah_Winfrey> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Rene Descartes . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9_Descartes> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Robert Downey Jr. WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Robert_Downey,_Jr.> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Sarah Silverman . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sarah_Silverman> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Milla Jovovich . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Milla_Jovovich> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Will Smith. WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Will_Smith> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Willy Wonka . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Willy_Wonka> . Última visualização em 07 de julho de 2017.

Vito Corleone . WIKIPÉDIA. Acessível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Vito_Corleone>.Últimavisualização em 07 de julho de 2017.



