



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
LINHA DE ARTE E DESIGN: PROCESSOS, TEORIA E HISTÓRIA**

**DESIGN DE PERSONAGENS: ESTEREÓTIPOS GRÁFICOS DE
PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIA EM PRODUÇÕES DE ANIMAÇÃO**

CAROLINA VILAS BOAS GARRIDO

**SALVADOR
2017**

CAROLINA VILAS BOAS GARRIDO

**DESIGN DE PERSONAGENS: ESTEREÓTIPOS GRÁFICOS DE
PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIA EM PRODUÇÕES DE ANIMAÇÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (PPGAV-EBA-UFBA), como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais.

Área de Concentração: Artes Visuais

Linha de Pesquisa: Arte e Design - Processos, Teoria e História

Orientador: Prof^o. Dr^o. Paulo Fernando de Almeida Souza

SALVADOR
2017

Autorizo a reprodução e/ou a divulgação parcial ou total desta Dissertação de Mestrado, por qualquer meio convencional ou eletrônico, somente para propósitos acadêmicos e científicos, desde que citada a fonte. Reservo outros direitos de publicação e nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida sem minha autorização por escrito.

Carolina Vilas Boas Garrido
cvbgarrido@gmail.com

Biblioteca Central da UFBA Universidade Federal da Bahia, Escola de Belas Artes

CAROLINA VILAS BOAS GARRIDO

**DESIGN DE PERSONAGENS: ESTEREÓTIPOS GRÁFICOS DE
PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIA EM PRODUÇÕES DE ANIMAÇÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (PPGAV-EBA-UFBA), como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais.

Área de Concentração: Artes Visuais

Linha de Pesquisa: Arte e Design - Processos, Teoria e História

Orientador: Prof^o. Dr^o. Paulo Fernando de Almeida Souza

Salvador,

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora

Paulo Fernando de Almeida Souza – Orientador
Doutor em Arquitetura e Urbanismo
Universidade Federal da Bahia

Alessandra Santana Soares e Barros
Doutora em Ciências Sociais
Universidade Federal da Bahia

André Luiz Souza da Silva
Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea
Universidade do Estado da Bahia

Para Carlo, parceiro singular, sempre presente e atuante em todos meus projetos, desde os primeiros anos da minha vida adulta e para nosso “projecinho”, que será com certeza, nossa maior e melhor empreitada!

AGRADECIMENTOS

Pode parecer lugar comum, mas o desenvolvimento dessa pesquisa se tornou uma jornada de autoconhecimento, pela tarefa em si e por desafios paralelos que surgiram durante o percurso de seu desenvolvimento. E, diretamente proporcional ao tamanho do conjunto de contratempos, que tornaram o processo muito mais longo do que o proposto, é o tamanho da gratidão que tenho por tantas pessoas que participaram de alguma forma para a conclusão desse mestrado. Sendo assim, já antecipo que será impossível alcançar com palavras o sentimento de agradecimento que sinto por todo apoio e contribuições, diretas e indiretas, recebidas ao longo desse período.

À professora Bia Simon, por todo o incentivo e apoio desde a graduação, por sempre acreditar no meu potencial, muitas vezes, mais do que eu mesma, e a quem considero coautora da construção do projeto dessa pesquisa.

À Paulo Souza, por me escolher como orientanda, por sempre acreditar em mim, por toda confiança depositada, me proporcionando autonomia e por toda a paciência com todos os contratempos no andamento do percurso.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela concessão da bolsa de estudo.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, todos os funcionários e professores. À Cláudio e Argus, sempre muito profissionais e atenciosos, nunca mediram esforços para me auxiliar nas diversas questões burocráticas que foram necessárias no processo. À professora Rosa Gabriela, que sempre me atendeu com muita simpatia e atenção. À professora Suzi Marinho, pelas contribuições metodológicas, e a disponibilidade para esclarecimento das diversas dúvidas após o horário da aula, sempre com muito carinho. À professora Maria Hermínia, por quem tenho profunda admiração e que sempre esteve de braços abertos no que fosse possível ajudar, mesmo que fosse com palavras valorosas de incentivo. À professora Sônia Rangel, pelas muitas referências teóricas em questões sensíveis da pesquisa.

Ao meu cunhado, Felipe Pinto, que naturalizando o estereótipo do cunhado, foi responsável indireto por uma das mais gratas descobertas do meu percurso. Ao verificar as possibilidades oferecidas no semestre para a pós em educação, a seu pedido, tomei conhecimento da disciplina Deficiência, Sociedade e Educação, oferecida naquele

semestre, oportunidade que proporcionou significativa contribuição teórica para essa pesquisa. “Valeu Liu”, sei que essa sempre foi sua intenção!

À professora Alessandra Barros, docente da citada disciplina, pela enorme contribuição nas questões acerca da deficiência, pelas maravilhosas discussões em sala, por toda a contribuição bibliográfica e filosófica e pelas importantes contribuições na banca de qualificação.

Da mesma disciplina, às colegas de turma, Giciane Reis, Laili Flórez, Maria Elvira Laporte, Ludmilla Fonseca, Irami e Marili Lopes, Livia Viana, Cláudia Machado, Luciene Reis e Amanda Corbacho, pessoas incríveis, que juntamente com a professora, tornavam as aulas de sexta a tarde tão agradáveis e prazerosas.

Ao professor André Betonnasi, sempre muito simpático e disponível, por todas as conversas, leituras e contribuições para a pesquisa.

À todos os colegas da pós graduação, amigos para a vida, por todas as conversas, acadêmicas ou não, momentos de partilha de aflições e alegrias, tornando todos os momentos sempre mais leves. À Augusto Leal, Raoni Godin, Mike Sam, Fábio Salmeron, Leila Da Cruz, Daniel Prudente, Belinda Neves e Jaqueline Ferreira, pelas diversas conversas e reflexões sobre meu objeto, e principalmente pelas horas de esbórnia.

À Emyle Santos, pelos ouvidos sempre presentes, para as discussões acadêmicas, profissionais, desabafos e palhoças, por todas as contribuições, por toda a disponibilidade nas horas de desespero, pelos entes motivacionais e pela parceria.

À Sandra Conceição, grande incentivadora, principalmente no começo do projeto, pelas horas de conversas sobre as questões da pesquisa e amizade.

À todos meus amigos e amigas e familiares, por toda a preocupação e torcida e, compreensão nas ausências. À Marcelo de Castilho pelas discussões, sugestões e ajuda com referências em francês, além das cobranças e incentivos premiados para a realização de etapas. À Nayane Freitas, grande amiga, por toda a confiança e torcida, e, por sempre cobrar minha conclusão, desejando minha presença mais livre e, por sempre acreditar que o impossível pode acontecer, se você tentar mais uma vez, li-te-ral-men-te. À Ártemis Garrido, sobrinha parceira, grande incentivadora dos meus projetos, sempre muito confiante em meu potencial, por todas as longas conversas filosóficas e artísticas sobre minha temática e por importantes contribuições bibliográficas e filmográficas.

À Will Leite, cartunista das tiras do *Will Tirando*, pela gentileza e boa vontade em ajudar na busca de uma tira específica, dentre as tantas mil já produzidas pelo próprio.

À Jacyan Castilho, pela generosidade e pela revisão atenciosa.

Aos meus alunos, por revelarem sempre o prazer da troca, e durante minha ainda curta experiência de docência, principalmente no período da pesquisa, sempre me surpreendem com alguma percepção imprevista.

Aos meus orientandos do tirocínio docente da pós-graduação, Danilo Lima, Afonso Dantas e Rud Passos, pela generosidade por me acolherem como orientadora de seus projetos, pelas trocas durante o processo e pelas agradáveis manhãs e tardes de orientação.

À minha mãe, Silvia Maria, que, desde minha primeira infância, incentivou, apoiou e fortaleceu minhas escolhas, com seu jeitinho peculiar de “vovó arrojada”, com a mente sempre aberta para o diferente e abordagens não convencionais, de forma tão genuína, que muitas vezes nem se apercebe de sua ousadia. Sempre pronta a ajudar com o que fosse possível, nos últimos tempos sendo um apoio muito funcional com questões operacionais, conquistando o posto de “office-velha” mais fofa da Bahia.

Por último, mas não menos importante, à Carlo Freitas, co-autor moral desse documento, que como de costume em nossa longa parceria, participou ativamente da execução desse projeto. Tanto nas questões práticas, com leituras, discussões, sugestões, pesquisas, geração de imagens, formatações e tantas mil coisas, como no apoio psicológico, em tantos momentos, de tantas formas, que nem um livro seria capaz de dar conta de um detalhamento adequado. No esforço para não ser piegas, vou apenas dizer: você é um grande presente na minha vida.

Tenho certeza que falho nesse breve (sim, breve) agradecimento. Peço desculpas a quem faltar por aqui, ou as breves palavras para os que aqui estão. Há um cruel limite para essa seção. Sinto-me uma pessoa afortunada, sem dúvidas, por receber tanto apoio, incentivo, acolhimento e credibilidade de tantas pessoas. À todas e todos, muito obrigada. Sempre!

“A medida que o mundo virtual aumenta em abrangência, a realidade parece desmanchar-se no ar”.

Rafael Cardoso – Design para um mundo complexo

GARRIDO, Carolina Vilas Boas. **Design de personagens: estereótipos gráficos de personagens com deficiência em produções de animação.** Xxx p. (2017).
Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, (2017).

RESUMO

As formas como os grupos sociais são representados nos produtos culturais e midiáticos não só são indicativos de como a sociedade representa e identifica esses grupos, como também influenciam na percepção de mundo da mesma. Nesse sentido, através dessa pesquisa, busca-se analisar o estereótipo como mecanismo de representação e percebê-lo como uma das bases formativas dos conceitos do design gráfico e design de personagens. Pretende-se compreender esse mecanismo de representação gráfica, com vistas a discutir sua utilização responsável, utilizando como base teórica um levantamento bibliográfico acerca da psicologia social dos estereótipos, da percepção da deficiência pela sociedade através da história. Com base em uma revisão de literatura discutem-se os conceitos de estereótipo, preconceito e discriminação, correlacionando essas reflexões com a prática metodológica do design gráfico. A partir da análise de personagens com deficiência dos filmes ganhadores da categoria Melhor filme de Animação do Prêmio Oscar desde a sua inauguração em 2002 até o ano de 2016, busca-se discutir algumas questões sobre as relações entre as representações gráficas de personagens de animações e seus significados subjetivos. Para as análises, concebeu-se o roteiro de identificação e análise de personagens, baseado nos modelos propostos por Pallottini (1989) para a análise da peça teatral e estruturado em três níveis de análise segundo o método de análise iconográfica de Panofsky (2009), fundamentando-se, para as interpretações iconográficas, no conceito de naturalização cunhado por Pasolini (1990). Esse estudo é escrito sob a ótica de uma pesquisa exploratória, buscando evidenciar os aspectos projetuais relevantes que contribuem para a estereotipização de personagens no processo criativo em animação. Uma das principais contribuições do estudo diz respeito ao fomento da análise crítica sobre a construção de representações gráficas, permitindo uma ressignificação do percurso criativo-metodológico em design gráfico.

Palavras Chave: Estereótipo, Design de personagens, Animação, Deficiência, Metodologia de projeto em design.

GARRIDO, Carolina Vilas Boas. **DESIGN DE PERSONAGENS: estereótipos gráficos de personagens com deficiência em produções de animação.** Xxx p. (2017). Dissertação de Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, (2017).

ABSTRACT

The ways in which social groups are represented in cultural and media products are not only indicative of how society represents and identifies these groups but also influences the world's perception of them. In this sense, this study aims to analyze the stereotype as a mechanism of representation and to perceive it as one of the formative bases of the concepts of graphic design and character design. This research is intended to understand this mechanism of graphic representation, with a view to discussing its responsible use, using as a theoretical basis a bibliographical survey about the social psychology of stereotypes, as well as the perception of disability by society through history. Based on a literature review, we discuss the concepts of stereotype, prejudice and discrimination, correlating these reflections with the methodological practice of graphic design. From the analysis of disabled characters of the winning films of the category "Best Animated Film" of the Oscar Prize, from its inauguration in 2002 to the year 2016, we try to discuss some questions about the relations between the graphical representations of characters of animations and their subjective meanings. For the analysis, the script of character identification and analysis was conceived, based on the models proposed by Pallottini (1989), for the analysis of the play and structured in three levels of analysis according to the method of iconographic analysis of Panofsky (2009), based on the concept of naturalization coined by Pasolini (1990). This study is developed from the perspective of an exploratory research, seeking to highlight the relevant design aspects that contribute to the stereotyping of characters in the creative process in animation. One of the main contributions of the study concerns the promotion of critical analysis on the construction of graphic representations, allowing a re-signification of the creative-methodological praxis in graphic design.

Keywords: Stereotype, Character design, Animation, Disability, Design methodology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Repetição como base da construção de estereótipos	24
Figura 2 - Publicidade da cerveja Devassa Negra, de 2010.....	27
Figura 3 – Componentes da psicologia social: influência nas relações sociais	28
Figura 4 – Relação entre preconceito e discriminação	29
Figura 5 – À direita: Ama de Leite. À esquerda: Representação de abuso sexual.	31
Figura 6 – Tirinha Povo Estranho	32
Figura 7 – [Pré] Conceitos invisíveis que carregamos sem notar.	33
Figura 8 – Estereótipo de anúncio do filme The Emperor's Waltz e uma reprodução ..	36
Figura 9 – Composição Tipográfica: Convite e programação de clube de 1982.....	36
Figura 10 – Quadrinho sobre histórias contadas com imagens	38
Figura 11 – Etapas do processo de produção de um filme de animação.....	42
Figura 12 – Exemplos de Storyboards	43
Figura 13 – Tira sobre a aparência de um médico, de Will Eisner.....	47
Figura 14 – Personagens-chave do curta Partly Cloudy.....	54
Figura 15 – Panorama das nuvens em coletivo e o isolamento de Gus	56
Figura 16 – Cena final de Partly Cloudy.....	57
Figura 17 – Personagens da série As trapalhadas de Flapjack.....	59
Figura 18 – Características primárias das personagens com dinâmica de contraste	60
Figura 19 – Personagem Mike, o homem com voz de garotinha, que não é homem....	61
Figura 20 - Evolução Constitucional dos Direitos das Pessoas com Deficiência	67
Figura 21 - Acessibilidade: classificação dos tipos de barreiras.....	69
Figura 22 - Exemplos de intervenções de acessibilidade ineficientes.....	70
Figura 23 - Feira de animais realizada sobre as vagas para pessoas com deficiência em estacionamento de um supermercado em Lauro de Freitas/BA	72
Figura 24 - Percentual da população com deficiência, segundo o tipo de deficiência investigada	73
Figura 25 – Diferenças entre exclusão, segregação, integração e inclusão	74
Figura 26 - Trajetória dos termos utilizados ao longo da história da atenção às pessoas com deficiência, no Brasil.....	77
Figura 27 – Cartilha digital sobre termos sobre a deficiência	79
Figura 28 – Baixa representação da deficiência em filmes	82

Figura 29 - O ‘Efeito Oscar’ nas bilheterias nacionais.....	86
Figura 30 – Lista dos filmes do corpus da pesquisa.....	87
Figura 31 – Primeira fase do roteiro de identificação e análise de personagens.....	90
Figura 32 – Segunda fase do roteiro de identificação e análise de personagens.....	93
Figura 33 – Segunda etapa da segunda fase do roteiro de identificação e análise de personagens	94
Figura 34 - Terceira etapa da segunda fase do roteiro de identificação e análise de personagens	95
Figura 35 - Terceira fase do roteiro de identificação e análise de personagens	96
Figura 36 – Nacionalidade e Produtoras dos 15 melhores filmes de animação pela premiação do Oscar	98
Figura 37 – Quantitativo de personagens com deficiência nos 15 melhores filmes de animação pela premiação do Oscar	99
Figura 38 – Número de personagens por função, gênero, natureza e cor/raça, das 15 melhores animações premiadas no Oscar	103
Figura 39 – Três Ratos Cegos, personagem da animação Shrek, Oscar de 2002	105
Figura 40 - Três Ratos Cegos, personagem da animação Shrek, Oscar de 2002.....	106
Figura 41 – Homem-Biscoito, personagem da animação Shrek, Oscar de 2002.....	107
Figura 42 - Homem-Biscoito, personagem da animação Shrek, Oscar de 2002	108
Figura 43 - Nemo, personagem da animação Procurando Nemo, Oscar de 2004.....	109
Figura 44 - Dory, personagem da animação Procurando Nemo, Oscar de 2004	110
Figura 45 - Gill, personagem da animação Procurando Nemo, Oscar de 2004.....	111
Figura 46 - Prefeito Marion Lynch, da animação Rango, Oscar de 2012	113
Figura 47 - Balthazar, personagem da animação Rango, Oscar de 2012	113
Figura 48 – Ave com prótese, personagem da animação Rango, Oscar de 2012	114
Figura 49 – Rei Fergus, personagem do filme Valente, Oscar de 2013	115
Figura 50 – Coadjuvantes de apoio da amostra	117
Figura 51 – Protagonistas e antagonista da amostra	118
Figura 52 – Coadjuvante de conflito da amostra	119
Figura 53 – Roteiro de identificação e análise de personagens	121

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Quantitativo de personagens com deficiência por função	100
Tabela 2 - Quantitativo de personagens com deficiência por gênero	101
Tabela 3 - Quantitativo de personagens com deficiência por natureza.....	101
Tabela 4 - Quantitativo de personagens com deficiência por tipo de deficiência	102

SUMÁRIO

I - INTRODUÇÃO	16
1.1. APRESENTAÇÃO	16
1.2. MOTIVAÇÃO E JUSTIFICATIVA.....	17
1.3. OBJETIVOS	19
1.3.1. Objetivo Geral.....	19
1.3.2. Objetivos Específicos	19
1.4. METODOLOGIA	19
1.5. ORGANIZAÇÃO GERAL DA DISSERTAÇÃO	20
II - ESTEREÓTIPO: ALÉM DO ESTIGMA DA PALAVRA	22
2.1. ESTEREÓTIPO, PRECONCEITO E DISCRIMINAÇÃO: CONCEITOS, FAMILIARIDADES E DIFERENÇAS	22
2.2. ESTEREÓTIPO: UMA FERRAMENTA DE CONCEPÇÃO DE REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS	35
2.3. ESTEREÓTIPOS NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS EM PRODUÇÕES DE ANIMAÇÕES	41
2.3.1. A Iconografia de Panofsky e a Naturalização de Pasolini como recursos de análise	49
2.3.2. Partly Cloudy e Falta alguma Coisa: personagens naturalizadas e desnaturalizadas	52
III - PERCEPÇÃO DA DEFICIÊNCIA	64
3.1. BREVE HISTÓRICO DA PERCEPÇÃO DA DEFICIÊNCIA	64
3.2. TERMINOLOGIA SOBRE A DEFICIÊNCIA.....	76
IV - PERSONAGENS C/ DEFICIÊNCIA EM PRODUÇÕES DE ANIMAÇÃO ...	81
4.1. DEFINIÇÃO DA AMOSTRA	84
4.2. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO E TRATAMENTO DAS FONTES.....	88
4.3. ASPECTOS QUANTITATIVOS	97
4.4. ASPECTOS QUALITATIVOS	104
4.4.1. Shrek – Oscar de 2002 (2 PCDs).....	105
4.4.2. Procurando Nemo – Oscar de 2004 (3 PCDs)	108
4.4.3. Rango – Oscar de 2012 (3 PCDs)	112
4.4.4. Valente – Oscar de 2013 (1 PCD)	114

4.5. PERFIL DAS PCDS DOS FILMES GANHADORES DO PRÊMIO OSCAR DE MELHOR FILME DE ANIMAÇÃO	116
4.5.1. Coadjuvante de apoio.....	116
4.5.2. Protagonista / Antagonista; Coadjuvante de conflito e Figurante.....	117
V - CONSIDERAÇÕES FINAIS	120
5.1. CONCLUSÃO.....	120
5.2. LINHAS FUTURAS DE INVESTIGAÇÃO / DESDOBRAMENTOS DO ESTUDO	
123	
REFERÊNCIAS	125
APÊNDICES	132
APÊNDICE A – Roteiro de identificação e análise de personagens	133
APÊNDICE B – Identificação das personagens: primeira fase.....	135

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

1.1. APRESENTAÇÃO

Vivemos em sociedade e como tal, comunicamo-nos de formas tão diversas que, se nos fosse desafiado listar de maneira sistemática esses modos, seria uma tarefa infundável. Nossos atos no convívio social, quer intencionais ou não, são agentes de comunicação e esse fluxo de informações estruturam as interações e os grupos sociais, movimentando esta dinâmica através do tempo. Dentro desse contexto, os produtos culturais e midiáticos¹ expressam a cultura da comunidade que representam e estão inseridos. Segundo Mendonça (2009), produções midiáticas, percebidas como processos complexos, vão além da recepção imediata pelo público, atuam como um dos construtores culturais mais importantes da sociedade contemporânea.

Ainda segundo a autora, as representações dos segmentos sociais na mídia podem ser “indicadores relevantes da maneira como a sociedade retrata, reconhece ou ignora seus diferentes membros e grupos” (MENDONÇA, 2009, p. 229-230). Assim, pode-se dizer que a mídia influencia os valores e desejos consumidos pela sociedade, como também promove, de certa maneira, quais são os padrões adequados e aceitos, induzindo à crença na necessidade de se adequar a eles para fazer parte do todo, para ser aceito.

Contudo é importante observar que não se trata de um movimento unívoco, como não são quaisquer questões que envolvam subjetividades, as influências mantem um fluxo dinâmico e complexo ao longo do tempo da história. Ainda assim, modos hegemônicos de representar uma sociedade fragilizam as identidades das culturas diversas estabelecendo padrões excludentes, delimitando conceitos, temáticas e estéticas. Somos um país miscigenado, com rica diversidade étnica, cultural e religiosa e, “uma visão de mundo que exclui ou condena à invisibilidade os sentidos divergentes,

¹ Considera-se nesse estudo por produto cultural e midiático toda e qualquer produção que tenha por objetivo transmitir uma mensagem por meio imagético, sonoro, textual e/ou virtual, através de suporte de difusão de informação (rádio, televisão, imprensa, publicações, revistas, livros, cinema, etc.) que constituiu ao mesmo tempo um meio de expressão e um intermediário na transmissão de uma mensagem.

permitindo a incorporação dos saberes e da cultura hegemônica como os saberes e a cultura” (MENDONÇA, 2009, p. 230) limita as representações das diversidades humanas.

A comunicação visual fundamenta-se em sintetizar conceitos, parâmetros físicos, valores psicológicos, emocionais e culturais em um grafismo ou representação visual, para transmitir alguma mensagem. Empregado em linguagens visuais, o estereótipo apresenta-se como uma síntese destas ações, utilizado por designers e comunicadores visuais. Assim sendo, por meio desta pesquisa, pretende-se investigar como os estereótipos são utilizados nos processos de criação visual.

Para tanto, observar as relações entre as representações gráficas, seus significados e o contexto social, mostra-se como uma potencial estratégia para incrementar reflexões sobre estereótipos e suas influências na construção e perpetuação dos símbolos de uma sociedade. Dentre os possíveis grupos sociais, estabelecemos como recorte de observação representações gráficas de pessoas com deficiência. Cerca de um quarto da população brasileira (aproximadamente 23,9%), apresentaram algum tipo de deficiência permanente: visual, auditiva, motora, mental ou intelectual (BRASIL, 2012). Desta maneira, buscamos perceber a relação entre o contexto social e as representações deste grupo diverso de considerável representatividade numérica.

Determinamos como produto midiático de análise, produções de animações, realizando análises de personagens com deficiência encontradas nas animações ganhadoras do prêmio Oscar, na categoria Melhor Filme de Animação, entre os anos de 2002 e 2016. A fundamentação teórica considera análises sobre a percepção da deficiência durante a história, as bases conceituais sobre estereótipos, estabelecendo a relação conceitual entre estereótipos, preconceito e discriminação, e delimitando-o como uma ferramenta necessária no processo de criação do designer gráfico.

1.2. MOTIVAÇÃO E JUSTIFICATIVA

O desejo de investigar como ocorrem as representações gráficas de pessoas deficientes físicas e mentais em produções de animação foi formado pelo interesse por animação como linguagem comunicacional e uma inquietação com a exclusão social. O encontro teórico dessas duas temáticas se deu a partir da leitura do artigo

“Acessibilidade Psicológica: eliminar barreiras ‘físicas’ não é suficiente” (ARAÚJO et al., 2010), apresentado a mim pela Professora Dra. Ana Beatriz Simon, em uma das muitas conversas que tivemos sobre os temas.

Com o conceito de acessibilidade psicológica “que corresponde à possibilidade da pessoa perceber-se como inserida/inserível em um determinado ambiente e vislumbrar possibilidades de se relacionar com ele” (ARAÚJO et al., 2010), apresentado pelo artigo, a relação entre os produtos culturais e midiáticos, a exclusão social, a responsabilidade na criação de estereótipos gráficos e o papel do designer se apresentam de forma intrincada.

Além da motivação pessoal, a escolha do recorte da pesquisa ser produções de animação possui três pontos-chave que a justificam:

- a) Forte interesse do público infanto-juvenil no cinema de animação, apesar de não ser um produto necessariamente apenas para esse grupo. Os valores transmitidos pelos desenhos e animações começam a influenciar a percepção de mundo pelos indivíduos muito antes que os outros produtos;
- b) As animações têm como base fundamental da construção de sua linguagem visual a utilização de estereótipos;
- c) Relevante papel do designer no processo de formação de opiniões e geração de conceitos e valores inclusivos, dentro da ótica da responsabilidade social e ética.

O design gráfico se fundamenta na aplicação de estereótipos, sintetizando conceitos, parâmetros físicos, valores psicológicos, emocionais e culturais em um grafismo. Nas animações a indispensabilidade dessa ferramenta – o estereótipo - se torna mais explícita. Em produções norte-americanas, há maior destaque para a função do designer de personagens, contudo a produção teórica ainda é muito escassa, sendo restrita as discussões voltadas para uma visão crítica do processo de criação.

Esses pontos evidenciam a importância dessa investigação. A pesquisa e discussões acadêmicas sobre as animações de uma forma crítica e sob a luz da responsabilidade social e ética ainda são modestas, apresentando-se, portanto, como uma questão aberta e desafiadora.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo Geral

Analisar como ocorrem as representações gráficas de pessoas com deficiências físicas e mentais em produções de animação, considerando-as como elementos de linguagem visual, construídos sob estereótipos sociais.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Compreender a relação entre estereótipos, preconceito e discriminação;
- Realizar uma revisão de literatura buscando identificar a relação entre design gráfico e estereótipos;
- Examinar a relação entre o Design e a criação de personagens de animação;
- Evidenciar os estereótipos como ferramenta de concepção de representações gráficas

1.4. METODOLOGIA

O presente estudo realiza uma investigação dos estereótipos de personagens com deficiência física e mentais em produções de animação, enquanto ferramenta de concepção de representações gráficas. Para tanto, apresenta-se como uma pesquisa exploratória, tendo em vista que este estudo visa a compreensão e familiaridade com o problema investigado, além da construção de novos conhecimentos em um campo particular (SILVA e MENEZES, 2005). Conforme Santos (1999), explorar é tipicamente a primeira aproximação com o tema, pois visa identificar a real relevância do problema investigado, em que nível se encontram as informações sobre o tema, além de identificar descobertas de novas fontes de informações.

Ademais, este estudo fundamenta-se na metodologia de pesquisa qualitativa, que engloba os tipos de produção de conhecimentos associados à compreensão dos fenômenos sociais, utilizando-se os procedimentos de pesquisa bibliográfica e pesquisa descritiva. Parte-se de uma revisão de literatura acerca dos conceitos de estereótipos e sua utilização em produções de animação, envolvendo a representação sócio-cultural de pessoas deficientes físicas e mentais. Segundo Santos (1999), a pesquisa descritiva se

baseia em relatos observados nas experiências e procura classificar, explicar e interpretar fatos que ocorrem.

Esta pesquisa apurou os estereótipos de personagens com deficiência existentes entre os ganhadores do prêmio Oscar na categoria Melhor Filme de Animação em 14 anos, compreendidos entre os anos de 2002 e 2016, a partir do levantamento das personagens relevantes dessas produções. Na sequência, foram analisadas as 9 personagens com deficiência no universo de 271 personagens selecionadas de acordo com o roteiro de identificação e análise de personagens, baseado nos modelos propostos por Pallottini (1989) para a análise da peça teatral e estruturado em três níveis de análise segundo o método de análise iconográfica de Panofsky (2009), fundamentando-se, para as interpretações iconográficas, no conceito de naturalização cunhado por Pasolini (1990).

O presente estudo não tem pretensões de especular as intenções dos criadores e executores da produção, muito menos atribuir um julgamento ou avaliação classificatória a obra cinematográfica. Trata-se de uma tentativa de fomentar a análise crítica sobre os produtos midiáticos e culturais que consumimos para o nosso entretenimento.

1.5. ORGANIZAÇÃO GERAL DA DISSERTAÇÃO

A presente dissertação está estruturada em cinco capítulos, organizados conforme descrição a seguir. Este capítulo de introdução abrange a apresentação do tema de estudo, motivação e justificativa, objetivos geral e específicos da pesquisa e metodologia.

O segundo capítulo, “Estereótipo: além do estigma da palavra”, evidencia inicialmente, as diferenças e familiaridades conceituais entre estereótipo, preconceito e discriminação, delimitando o lugar do estereótipo nesta tríade componente da psicologia social, na influência das relações sociais. Com base no entendimento do papel do estereótipo na comunicação e na percepção social, estabelecemos o estereótipo como uma ferramenta do design, fundamental para a criação de representações gráficas. A partir disso, detalhamos a utilização de estereótipos na construção de personagens em produções de animação.

No terceiro capítulo apresentamos um breve histórico da percepção da deficiência no contexto social, descrevendo como a deficiência é percebida pela sociedade em cada

período, desde a Antiguidade até os tempos atuais. Dentro desse contexto, destacamos as mudanças das terminologias sobre a deficiência no percurso histórico.

Com o propósito de observar a dinâmica de influências, práticas e criação de representações, estruturamos a avaliação de uma amostra de pesquisa, apresentada no quarto capítulo, onde detalhamos os critérios para a definição da amostra, os procedimentos metodológicos adotados e apresentamos os resultados qualitativos e quantitativos da análise realizada. No quinto capítulo apresentamos as considerações finais da pesquisa, as conclusões das análises, assim como as contribuições teóricas e as linhas futuras de investigação.

CAPÍTULO II

ESTEREÓTIPO: ALÉM DO ESTIGMA DA PALAVRA

Porque nem toda feiticeira é corcunda
 Nem toda brasileira é bunda
 Meu peito não é de silicone
 Sou mais macho que muito homem
 (LEE; DUCAN, 2000, faixa7)

2.1. ESTEREÓTIPO, PRECONCEITO E DISCRIMINAÇÃO: CONCEITOS, FAMILIARIDADES E DIFERENÇAS

“Nem toda feiticeira é corcunda [...]”, afirma Rita Lee, artista brasileira multifacetada, em sua música Pagu, do álbum 3001, lançado em 2000. A letra, através de negativas de conceitos comumente atribuídos às mulheres, fortalece a figura feminina, desconstruindo ideias preestabelecidas e fixadas através de um possível reconhecimento de um padrão recorrente, determinando-o como único ou presumível: um estereótipo.

Um trecho bíblico exprime a certa ambiguidade que o termo estereótipo sustenta em si mesmo – “ele se torna prisioneiro das cordas do seu pecado” (BÍBLIA, Provérbios, 5, 22). Muitas são as definições, entendimentos e usos, assim sendo, não é tarefa fácil definir claramente os estereótipos, diferenciando-os, sobretudo, da aceção de preconceito e discriminação (PEREIRA, 2002, p. 43). Frequentemente categorizado de forma negativa, contrai a responsabilidade de atribuir valores equivocados a algo ou alguém.

A etimologia da palavra estereótipo tem origem no grego στερεός (stereos): - sólido; firme, e τύπος (túpos): caracteres gravados; modelo (LE ROBERT, 2005). Com base na aceção dessas palavras, Amor Divino (2013, p.17) indica as principais ideias extraídas dos significados encontrados em sua etimologia: “as qualidades de resistência e de destaque de algo; um modelo que apresenta marcas em relevo ou o produto derivado

deste modelo; a duplicação de suas características” e desse conjunto de interpretações, pode-se compor o significado de impressão sólida.

Considera-se que o termo estereótipo originou-se nas oficinas tipográficas para denominar a placa metálica que compunha uma superfície de impressão em relevo, ferramenta que permitia a reprodução de diversas cópias de um original a partir desse molde. Esse uso inicial, nos primórdios do design gráfico, ratifica a qualidade de ferramenta que o termo carrega, como veremos com mais atenção na próxima seção.

Derivado do termo estereótipo, a palavra estereotipia foi apropriada pela psiquiatria, para nomear determinados sintomas de alguma síndrome ou doença, como repetição mecânica de gestos, posturas, fala e movimentos involuntários (AMOR DIVINO, 2013, p. 18). A rigor, atualmente, sintomas com repetição de movimentos são classificados pelo DSM-5 (manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais) como transtorno de movimento estereotipado, na sua mais recente atualização (2014) e como estereotipias motoras pelo CID-10, mais recente atualização do Código Internacional de Doenças, adotado pelos países membros da Organização Mundial da Saúde (OMS), a partir de 1994.

Para efeitos elucidativos, consideremos os dois termos em análise conjunta. As duas aplicações mencionadas, estereótipo/estereotipia, embora distintas, convergem, se simplificadas, em um único entendimento: repetição. No contexto gráfico, a necessidade de reprodução de um modelo original utilizou uma ferramenta para ser o meio realizador da repetição e dessa maneira possibilitar a produção de cópias, e na psiquiatria, as repetições observadas no comportamento verbal ou motor, foram identificadas e sistematizadas como sintomas de possíveis psicopatologias.

Evidencia-se na Figura 1 que a repetição é o ponto de encontro entre os dois usos dos termos estereótipo/estereotipia, contudo o papel exercido por ela (a repetição) assume caminhos contrários em cada caso. No primeiro, o estereótipo (ferramenta) as produz, sendo as repetições o objetivo a ser alcançado pelo processo, e, no segundo caso, as repetições são identificadas, e esse reconhecimento indica a existência de uma estereotipia (sintoma psicopatológico), sendo dessa maneira, as repetições o seu fundamento.

Figura 1 – Repetição como base da construção de estereótipos



Fonte: elaborado pela autora, 2015.

Partindo da essência do conceito, estruturado em padrões que se repetem, Walter Lippmann, em 1922, utiliza o termo estereótipo em uma abordagem social, considerando que padrões sociais assumem uma representação da realidade. Para o autor, a “Opinião Pública” - título de seu livro - estaria vinculada ao que é elaborado e divulgado pelos meios de comunicação, sendo construídas por imagens aproximadas da realidade, estando o mundo “[...] politicamente fora de nosso alcance, fora de nossa visão e compreensão” (LIPPMANN, 2010, p. 40). Portanto, segundo o autor, existiria o mundo real e o imaginado, sendo a nossa percepção uma simbiose desses universos.

Da mesma forma que no contexto da produção gráfica e na denominação de sintomas psicopatológicos, no contexto social, a repetição é a força motriz da existência do estereótipo, contudo se torna complexo definir se a repetição é origem ou resultado, uma vez que os processos sociais não ocorrem de forma regular. Apresentam-nos o mundo, por concepções formuladas por repetições, antes que tenhamos as percepções por nossas vivências, influenciando nosso processo de percepção (Lippmann, 2010). Segundo o autor:

Na maior parte dos casos nós não vemos em primeiro lugar, para então definir, nós definimos primeiro e então vemos. Na confusão brilhante, ruidosa do mundo exterior, pegamos o que nossa cultura já definiu para nós, e tendemos a perceber aquilo que captamos na forma estereotipada para nós por nossa cultura. (LIPPMANN, 2010, p. 85)

A reflexão do autor nos indica que nossas percepções não são puras, estando impregnadas por referências que nos fazem formular definições antes mesmo de nos confrontar com algo. Então poderíamos presumir que os estereótipos são fundamentos da nossa percepção? De certo que sim, mas não seria correto também afirmar que as nossas percepções e interpretações são geradores de estereótipos?

A ideia de que encontramos padrões definidos em nosso contexto cultural e a partir disso formulamos nossas percepções, pode ser satisfatória. Contudo, implícito na simplificação que nos fundamentamos, no que “a nossa cultura definiu para nós” (LIPPMANN, 2010), está a noção de que somos nós, indivíduos e coletivo, que construímos a cultura. E, dessa maneira, revela-se a natureza indissociável de causa e efeito, entre nossas percepções e a geração, preservação e ruptura de estereótipos.

Entretanto, na base dessa mão dupla de construção e desconstrução de estereótipos, está a necessidade de simplificação. O entendimento mais popular de estereótipo segue o sentido proposto por Lippmann (2010), apresentado por Houaiss (2009, n.p.) como sendo “um padrão fixo ou geral, geralmente formado de ideias preconcebidas e alimentado pela falta de conhecimento real sobre o assunto em questão”. Na busca por simplificações, utilizamos padrões e ideias preconcebidas, sem investigar o que seria o “conhecimento real”, mencionado no conceito supra apresentado.

Produzir – e reproduzir – categorizações permite avançarmos em nossos processos práticos, cognitivos e sociais, por conta das simplificações que são oportunizadas. Dessa maneira, tornamos possíveis nossas escolhas, avaliações e relações pessoais. Definimos metas de trabalho, fazemos lista de compras, formamos grupos nas nossas relações profissionais, familiares, afetivas e nas nossas atividades de lazer, usando avaliações prévias, separando e agrupando de acordo com semelhanças e diferenças simplificadas.

Segundo Pereira (2002, p. 39), diversas teorias confluem no sentido de “[...] admitir que as pessoas deveriam ser consideradas econômicas no plano cognitivo”. Ainda segundo o autor, os recursos cognitivos de cada indivíduo seriam limitados frente a complexidade dos elementos constitutivos do ambiente social, sendo os estereótipos produtos inevitáveis nas interações sociais, contribuindo como ferramentas de

simplificação. No confronto com uma nova informação, tentemos a buscar um ponto de reconhecimento, para conseguirmos classifica-la em alguma categoria.

Categorizar se apresenta como uma tarefa prática e objetiva quando aplicada a bens de consumo, ou qualquer outro item inanimado. Avaliando, por exemplo, um mercado, para atender a necessidade de separar os produtos em seções, utiliza-se uma lógica pragmática, separando os itens comercializados em diversas categorias: hortifrutigranjeiros; não-alimentos; açougue; padaria; laticínios, para citar algumas. E essas categorias, por sua vez, apresentam outras subcategorias.

Contudo, mesmo pensando nessa categorização simples dos itens de um mercado, a tarefa apresenta algumas dissonâncias de acordo com a cultura e os hábitos de cada localidade. Apesar de haver um certo padrão, é possível encontrar alguma dificuldade ao ir em um mercado fora do seu habitual, não encontrando o item desejado onde imaginava estar categorizado. Em alguns supermercados, por exemplo, existe uma sessão específica para bebidas alcoólicas, já em outros, é possível encontra-las próximo na mesma sessão de sucos e refrigerantes.

Indivíduos ou um determinado grupo de pessoas, são categorizados de forma simplificada, por meio de estereótipos sociais. Quando utilizamos um estereótipo – um padrão – para fazer uma classificação preconcebida sobre uma pessoa ou grupo social, deixamos de lado toda a complexidade que compõe cada individualidade, satisfazendo nossa necessidade de simplificar dados, facilitando nossos processos cognitivos.

Através das repetições, identificamos os padrões que nos permitem simplificar personalidades por meio de generalizações. Contudo, representar complexidades em um conceito reducionista, em uma generalização descompromissada resulta frequentemente em uma interpretação equivocada e muitas vezes, discriminatória, como Pinna (2006) problematiza:

A repetição, fundamental para consolidação do signo, ganha conotações negativas quando passa a servir ao gregarismo do signo: decreta a morte do sujeito, na medida em que abole a subjetividade em função de uma forma mais convencional, com pouca ou nenhuma individualidade. (PINNA, 2006, p.239)

Nenhum padrão é capaz de definir uma pessoa, de forma absoluta, não sendo possível categorizar humanidades de forma objetiva e determinista. Contudo, o processo de simplificação e categorização se torna automatizado ao ponto de estreitar ao mínimo os sentidos de estereótipo, preconceito e discriminação, tendo em vista que “[...] os seres

humanos, regidos por uma espécie de economia de esforço, já ostentariam uma opinião sobre as coisas antes mesmo de observá-las [...]” (PEREIRA, 2002, p. 33).

No anúncio de Figura 2, por exemplo, a peça publicitária, veiculada em mídia impressa entre os anos 2010 e 2011 da Cerveja Devassa Negra, utiliza um desenho de uma mulher negra com formas curvilíneas em conjunto com o texto “É pelo corpo que se reconhece a verdadeira Negra”. A empresa Brasil Kirin, responsável pela peça, foi inquerida em um processo administrativo aberto em 04 de outubro de 2014 pelo Ministério da Justiça, por indícios de publicidade preconceituosa (CARVALHO, 2013).

Figura 2 - Publicidade da cerveja Devassa Negra, de 2010²



O caso da campanha, inquerida como publicidade preconceituosa, ilustra a junção de sentidos que acontece entre estereótipo, preconceito e discriminação, muitas vezes, se intrincando de forma a figurarem uma única interpretação. Evidentemente, há um vínculo entre esses três termos, no entanto com significados distintos.

Essencialmente, preconceito significa, como a formação da palavra sugere (pré- + conceito), definição formulada previamente. Contudo, “[...] a noção de preconceito

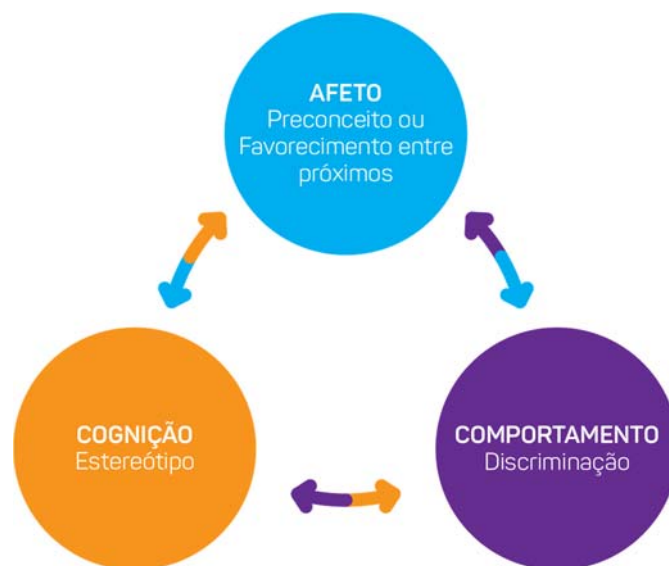
² Fonte: <http://www.revistaforum.com.br/blog/2013/10/cevejararia-pode-pagar-ate-r-6-milhoes-por-publicidade-preconceituosa/>. Acesso em: 27 de junho de 2014

refere-se a uma atitude injusta e negativa em relação a um grupo ou a uma pessoa que se supõe ser membro do grupo” (PEREIRA, 2002, p. 77). Ainda assim, é possível haver preconceito “positivo” (SILVA, 2007), isto é, pode-se ter uma avaliação predefinida em prol de algo, contudo, o termo é utilizado por maioria dos psicólogos sociais e pelo senso comum para designar atitudes negativas.

Discriminar, literalmente, significa tratar alguém de maneira distinta, no entanto, assim como acontece com a noção de preconceito, discriminação assume o sentido de tratamento injusto, intolerante, que se exprime através da adoção de padrões de preferência ou de rejeição em relação aos membros do próprio grupo ou externos (PEREIRA, 2002). O ato discriminatório seria promovido por um juízo preconceituoso, fomentado por estereótipos.

Pela psicologia social, podemos dizer que as relações sociais são influenciadas por três componentes, representados na Figura 3: o afeto (preconceito), a cognição (estereótipos) e o comportamento (discriminação), com base nos estudos de Pereira (2002), Silva (2007) e Stangor (2015). O preconceito manifesta sentimentos ou emoções, por um indivíduo ou um grupo social, sendo sua noção usual relacionada a atitudes negativas, como desagrado, raiva, medo, ódio, desconforto, tipos de ocorrências afetivas, podendo motivar comportamentos negativos de discriminação.

Figura 3 – Componentes da psicologia social: influência nas relações sociais³

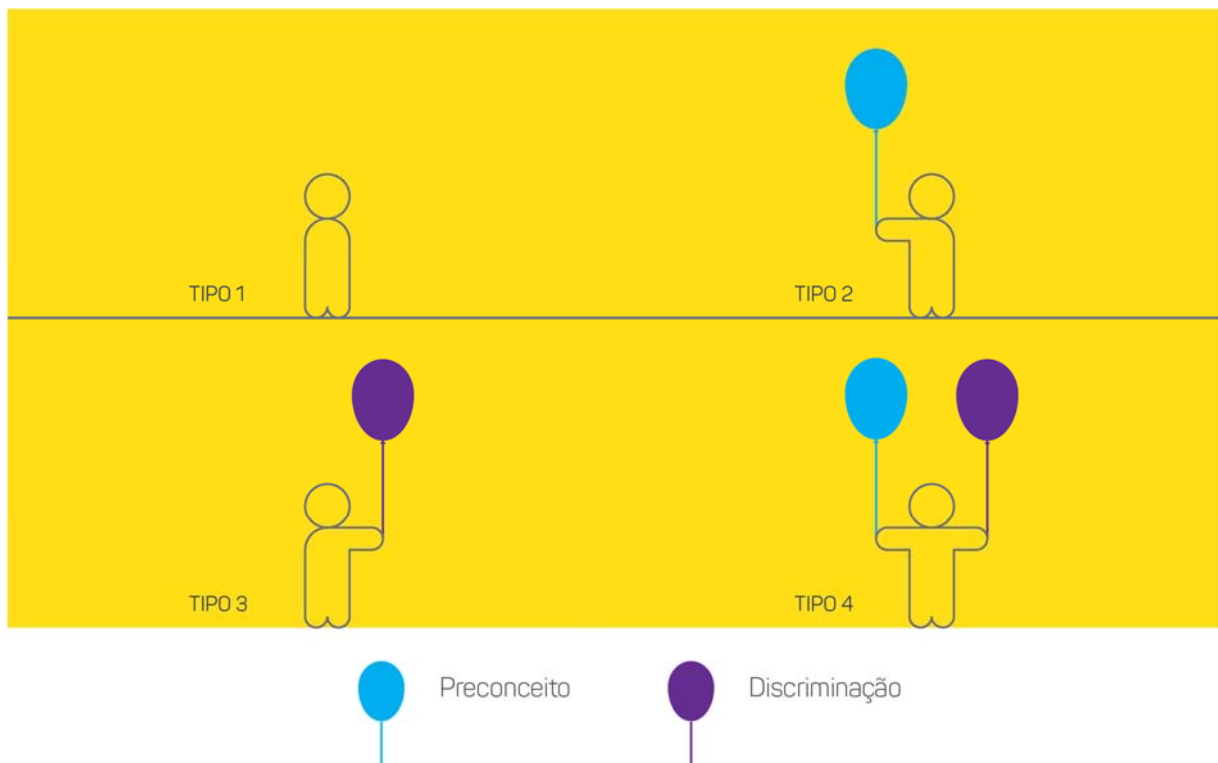


³ Fonte: tradução da autora. Adaptado de <http://2012books.lardbucket.org/books/social-psychology-principles/s15-stereotypes-prejudice-and-disc.html>. Acesso em: 13 de dezembro de 2015.

Há um efeito em cadeia, de fronteiras tênues, entre esses três componentes. O estereótipo, componente cognitivo em nossas percepções, estaria apoiado em estruturas de crenças fortalecidas através da cultura, tomando como base o senso comum (AMOR DIVINO, 2013), crenças positivas ou negativas que temos sobre as características dos grupos sociais. Operando como o componente afetivo, o preconceito se espalha em ideias conhecidas, no componente cognitivo, para ativar sentimentos e emoções, e, por fim, o componente comportamental, ancorado nos dois anteriores, oportuniza um comportamento discriminatório, ao haver contato com o objeto do preconceito.

Contudo, as relações entre esses componentes, não são lineares, apresentam contornos complexos, haja vista as infinitas possibilidades sociais. Pereira (2002), buscando demonstrar que o preconceito e a discriminação não se apresentam necessariamente em conjunto, formula quatro possibilidades lógicas, distintas, sintetizadas na Figura 4, demonstrando quatro tipos de relacionamentos.

Figura 4 – Relação entre preconceito e discriminação



No quadro de Figura 4, são classificados os seguintes tipos de relacionamento: Tipo 1, pessoas sem preconceitos e que não apresentam comportamentos discriminatórios; Tipo 2, pessoas com preconceitos, mas que não encontram meios para

manifestar comportamentos discriminatórios; Tipo 3, pessoas sem preconceitos, mas que manifestam comportamentos discriminatórios; Tipo 4, pessoas com preconceitos e que apresentam comportamentos discriminatórios.

Dessa maneira, podemos classificar os quatro tipos de relacionamentos configurados por Pereira (2002), em duas subcategorias: consonantes e dissonantes. Os Tipos 1 e 4 expressam correspondências na cadeia de resultados. O Tipo 1, representa de certa maneira, uma postura utópica, onde encontramos uma pessoa desprovida de preconceitos e, dessa forma, não manifesta comportamento discriminatório. Amor Divino (2013), supõe que essa configuração “seja possível em tribos indígenas que tenham tido pouco contato com a ‘civilização’, devido à valorização do papel individual de cada membro no contexto do grupo” (AMOR DIVINO, 2013, p.28), contudo, questionamos essa formulação, o que discutiremos a seguir.

Forma de relacionamento usual, o Tipo 4, representa pessoas com atitude preconceituosa e, em consequência, um comportamento discriminatório (PEREIRA, 2002), manifestando assim, uma convergência de valores. Em dissonância de valores, encontramos as relações do Tipo 2 e 3, ambos tendo os comportamentos resultantes, induzidos pelo sistema de valores e regras, adotados pelo grupo a qual pertencem, sendo o Tipo 2 uma pessoa com atitude preconceituosa, mas que não encontra meios de ter um comportamento discriminatório, e o Tipo 3, sem preconceitos, mas que manifestam comportamentos discriminatórios, por conta das regras vigentes no grupo ao qual pertence.

Diante desses conceitos, retomamos a análise sobre o anúncio da cerveja (Figura 2). O estereótipo da mulher negra hipersexualizada, tem raízes no passado escravista, quando as senhoras e os senhores de escravas e escravos possuíam o direito de uso dos corpos dessas pessoas. Consideradas propriedades, seus corpos eram utilizados de acordo com os interesses das pessoas atribuídas como seus donos.

As mulheres negras escravizadas, além de força de trabalho, se tornavam objetos de satisfação sexual dos senhores e no pós-parto, se tornavam amas de leite dos filhos das senhoras. Desse último encargo, ainda podiam ser alugadas por seus senhores, mercado bastante lucrativo, uma vez que no Brasil Império, o aleitamento materno era inversamente proporcional à situação econômica das famílias (QUINTAS, 2009). A pintura de Lúcio de Albuquerque, na Figura 5, à direita, retrata a consequência direta dessa prática: o abandono do próprio filho; e na imagem à esquerda, uma das poucas representações imagéticas explícitas da objetificação da mulher negra no período escravista, na pintura de Christiaan Van Couwenbergh.

Figura 5 – À direita: Ama de Leite⁴. À esquerda: Representação de abuso sexual⁵.



Segundo Oliveira (2015, n.p.), “o processo de apropriação indiscriminada do corpo das mulheres negras causou efeitos físicos, mentais, espirituais e, acima de tudo, psicológicos, extremamente graves na população feminina”, e o estereótipo representado no anúncio (Figura 2), do reconhecimento da mulher negra pelo seu corpo, rememora esse contexto histórico.

Ainda segundo a autora, a tripla condição do corpo da mulher negra no regime escravista, servindo ao branco para o sexo, trabalho e cuidados afetivos, implica no reconhecimento desse corpo como um espaço/objeto de prazer, até mesmo por ela própria, mesmo que de forma alienante, pela busca de algum benefício por meio de seus atributos (OLIVEIRA, 2015). E dessa maneira se forma a imagem da negra que se reconhece pelo corpo, hipersexualizado historicamente, objetificado no contexto social, simplificando as diversidades em um único significado.

Dessa maneira, o estereótipo de corpo-objeto da mulher negra, serve ao preconceito de reconhecimento único e desfavorável, discriminando-a de outros contextos e possibilidades. Chimamanda... (2009, n.p.) explica que “o problema com

⁴ Fonte: Pintura - Mãe Preta, de Lúcio de Albuquerque, 1912. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucílio_de_Albuquerque_-_Mãe_Preta.JPG. Acesso em: 26 de setembro de 2015

⁵ Fonte: Pintura - Three Young White Men and a Black Woman, de Christiaan Van Couwenbergh, 1632. Disponível em: http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/c/couwenbe/3young_m.html. Acesso em: 26 de setembro de 2015

estereótipos não é que eles sejam mentira, mas que eles sejam incompletos. Eles fazem uma história tornar-se a única história”. A autora adverte sobre o perigo de uma história única, criando estereótipos, insistindo somente em histórias negativas, superficializando as experiências e negligenciado inúmeras outras histórias.

Ainda segundo Chimamanda... (2009), cria-se uma história única, mostrando repetidamente um povo como somente uma coisa, e será o que eles se tornarão diante da percepção coletiva. Pereira (2002) indica que a alusão depreciativa aos estrangeiros, origina-se geralmente em estereótipos profundamente enraizados nas tradições culturais de um povo. Na Figura 6, o cartunista Will Leite contrapõe duas visões de estrangeiros, não identificados claramente, demonstrando de forma cômica, que costumes diferentes dos quais reconhecemos como normal, por conta de nossos padrões, tendem ser considerados como estranhos.

Figura 6 – Tirinha Povo Estranho⁶



Assim como demonstrado na Figura 6, o papel do estrangeiro (o outro) é migratório, uma vez que “qualquer um pode ser o outro e, se qualquer um pode ocupar este lugar, nós próprios podemos vir a ocupa-lo, de forma que só é possível definir quem é o outro, quando fica claro quem está olhando” (PEREIRA, 2002, p. 32). Segundo o autor, quem olha geralmente percebe com estranheza, desconfiança e até mesmo como um possível inimigo. Nessa conjuntura, encontram-se os estereótipos como base para o preconceito e a discriminação, sendo eles a simplificação do complexo desconhecido.

Por meio dos estereótipos, existe “a presença de um esforço cognitivo no sentido de ordenar e simplificar o mundo” (PEREIRA, 2002, p. 36), permitindo que o diferente,

⁶ Fonte: Tirinha do cartunista Will Leite. Disponível em: <http://www.willtirando.com.br/?post=1348>. Acesso em: 17 de maio de 2015

o desconhecido, com toda sua multiplicidade, seja reduzido a referências já conhecidas e categorizadas de acordo com valores já avaliados e aceitos. Dessa maneira, é engendrada a lógica da percepção do outro como aquele que não quero ser (PEREIRA, 2002), onde a valorização do eu é obtida por meio da depreciação do outro, contribuindo assim para a manutenção do conjunto de crenças e tradições validadas pelo consenso dos pares.

Na dinâmica entre quem olha e quem assume o papel do outro, os julgamentos cotidianos são enquadrados, pelos conjuntos de crenças assimiladas. Um experimento relatado por Lippmann (2010), onde um grupo de pessoas em uma festa presenciou uma cena de crime, falsa e encenada, porém sem o conhecimento das testemunhas, demonstra como nossas percepções são híbridas, um produto de realidade e repertório adquirido previamente. Ao serem inquiridas sobre o ocorrido, não houve relato fiel ao fato, e apenas um dos quarenta relatórios continha menos de 20% de erros. De acordo com o autor, as pessoas viram os estereótipos de uma cena com aquela configuração.

Will Leite aborda em outra tira (Figura 7) equívocos resultantes de histórias únicas. Na tira *[pre]conceitos invisíveis que carregamos sem notar*, o autor apresenta preconceitos embasados em estereótipos de categorias sociais (o jovem, o idoso, o pobre e o cego), e elenca algumas atitudes sintomáticas, derivadas do conjunto de crenças que definem gostos e comportamentos relacionados a esses grupos. Esse referencial social, partilhado, serve de parâmetro para definir critérios e comportamentos nas relações sociais, como os exemplos ilustrados na tira.

Figura 7 – [Pré] Conceitos invisíveis que carregamos sem notar⁷.



⁷ Fonte: Tirinha do cartunista Will Leite. Disponível em: <http://www.willtirando.com.br/?post=1628>. Acesso em: 17 de maio de 2015

Os estereótipos, sendo componentes cognitivos da aprendizagem social, funcionam como um referencial social partilhado, concebidos tanto por observação direta das diferenças entre grupos, como por influências indiretas exercidas pela mídia, sendo o efeito da estereotipização retroalimentado por diversas formas de representação (PEREIRA 2002; SOUZA e POSSENTI, 2012). No caso do observador, não ter oportunidade de observação direta de determinado grupo social, por exemplo, as noções desse grupo serão limitadas às narrativas de outros e dos padrões apresentados por meios de comunicação de massa.

Os exemplos citados acima, as tiras de Will Leite (Figuras 6 e 7) o experimento relatado por Lippmann (2010), evidenciam tanto a natureza referencial, quanto algumas consequências danosas dos estereótipos. Impregnados com os sentimentos que os formam, são fortalezas de nossa tradição, sustentam nossas defesas, proporcionando a manutenção da segurança que sentimos na posição que ocupamos (LIPPMANN, 2010). O sentimento de segurança, muitas vezes ocorre, mesmo não ocupando uma posição de privilégio, pois nosso sistema cognitivo, econômico, tende a optar por questões que conhecemos, entendemos as variáveis, problemas e caminhos possíveis.

Nesse ponto, retomamos a questão, derivada da formulação de Pereira (2002): os estereótipos são criados com base em nossa cultura, ou nossa cultura é construída sobre conceitos estereotipados? Trata-se de um dilema de auto referência, uma alça estranha, conceito filosófico originado do problema da galinha e do ovo, colocado por Aristóteles em uma perspectiva evolucionária, sobre a origem de uma espécie (PENA, 2009). A origem dos estereótipos se apresenta como uma alça estranha, um dilema de causas e consequências circulares, sendo, para essa pesquisa, interessante aceitar essa característica, reconhecer sua natureza cognitiva e verificar como eles se apresentam, no recorte de análise.

Da mesma maneira, resgatando os quatro tipos de relacionamentos configurados por Pereira (2002), avaliamos que só se torna possível as configurações propostas, considerando o conceito de preconceito restrito ao juízo negativo, visto que todo grupo, mesmo de humanos em algum tipo de isolamento social, possuem seu próprio conjunto de regras, que inevitavelmente influenciarão em suas avaliações e relacionamentos.

Paul Bloom defende que o preconceito (sentimento oriundo do estereótipo), é frequentemente, natural e até mesmo moral (BLOOM, 2014), e entendendo isso, poderemos perceber melhor quando provocam consequências ruins e, assim, formular soluções mais assertivas. Diante da impossibilidade de eliminação dos estereótipos,

sendo eles componentes de nossa cognição, figura-se mais eficiente na busca de equidade social entender suas origens, funcionamento e consequências, questioná-los e redesenhá-los.

Criar ou utilizar estereótipos, como modelos representativos de grupos diversos é de grande importância para os processos criativos das mais diversas áreas. O estereótipo, conscientemente ou não, é frequentemente utilizado como ferramenta de representação gráfica, e na próxima seção buscaremos aproximar as reflexões conceituais das dinâmicas sociais, com o processo criativo de uma representação gráfica.

2.2. ESTEREÓTIPO: UMA FERRAMENTA DE CONCEPÇÃO DE REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS

No processo de concepção de uma representação gráfica, as etapas criativas demandam a sintetização de conceitos complexos, em um grafismo. Para comunicar visualmente um conceito, uma mensagem, o designer gráfico atribui significados as representações gráficas, por meio de técnicas e ferramentas metodológicas, mantendo uma relação estreita com estereótipos.

Utilizado como ferramenta, de maneira literal, o termo estereótipo nomeia um molde metálico, utilizado para reprodução de diversas cópias de um original, criado no final do século XVIII. Firmin Didot, integrante de uma família de impressores, editores, fabricantes de papel e fundidores de tipos (MEGGS e PURVIS, 2009, p. 165), é reconhecido como o inventor do processo de estereotipia, em 1795⁸, que consistia na criação de placas de impressão com tipos compostos manualmente fundidos de um molde de papel machê (CLAIR e BUSIC-SNYDER, 2009, p. 383), por ser considerado o primeiro ensaio bem sucedido do processo.

O novo processo de estereotipia permitiu a família Didot aumentar a capacidade de reprodução, incrementando a produção de livros econômicos, atingindo um público maior (MEGGS e PURVIS, 2009, p. 167). O estereótipo, placa maciça metálica, em relevo (Figura 8), era replicado a partir de um molde de composição. Essas matrizes, textuais (composições

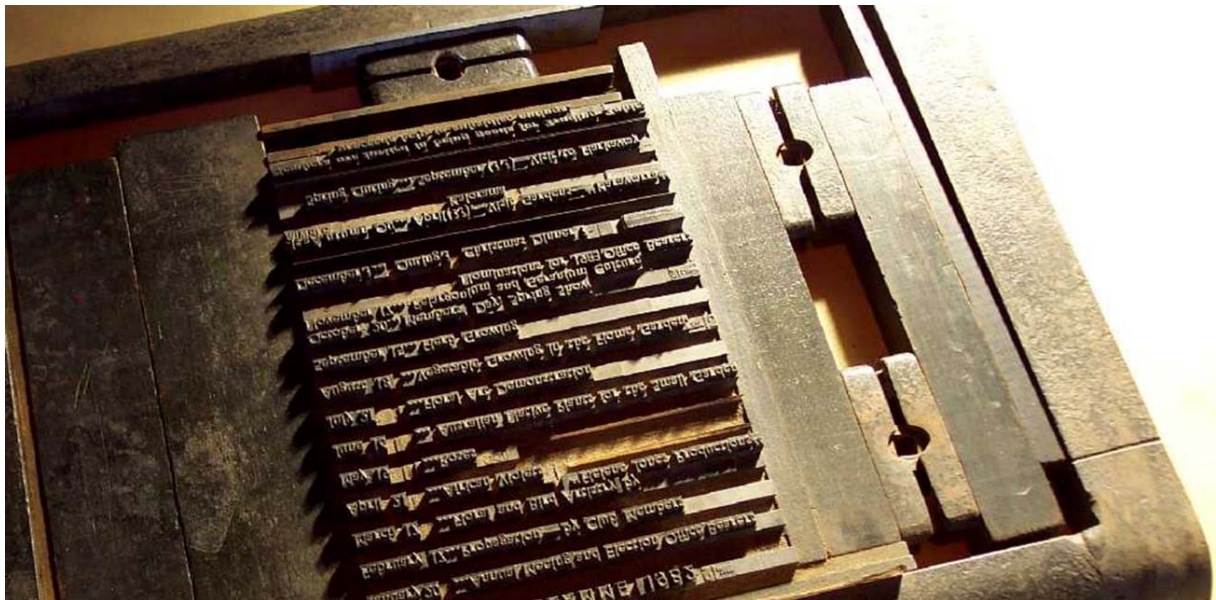
⁸ Segundo Museu Virtual da Imprensa, projeto da AMI - Associação Museu da Imprensa, Porto, Portugal. Disponível em: <http://www.museudaimprensa.pt/museuvirtpress/port/hist/1700/1700.html>. Acesso em 17 de fevereiro de 2016.

tipográficas – Figura 9) e/ou imagéticas, facilitavam o processo de replicação de uma composição, antes do aparecimento do processo de produção offset.

Figura 8 – Estereótipo de anúncio do filme *The Emperor's Waltz* e uma reprodução⁹



Figura 9 – Composição Tipográfica: Convite e programação de clube de 1982¹⁰



⁹ Fonte: Melbourne Museum of Printing. Disponível em: <http://mmop.org.au/gallery/stereo01/ast0204b.htm>. Acesso em: 08 de outubro de 2014

¹⁰ Fonte: Melbourne Museum of Printing. Disponível em: <http://mmop.org.au/gallery/typset01/enlarg01.htm>. Acesso em: 08 de outubro de 2014

Dessa maneira, o estereótipo é uma ferramenta de reprodução de modelos, no contexto da imprensa, contudo, a partir dessa premissa, no contexto da psicologia social, o estereótipo representa um padrão fixo ou geral, considerando que padrões sociais assumem uma representação da realidade (LIPPMANN, 2010). E, em comunicação visual, a busca de padrões reconhecíveis para a criação de representações está presente nas etapas dos processos criativos.

A idealização de que a configuração visual de um projeto seja capaz de expressar conceitos complexos é “uma das grandes questões permanentes do design, da arquitetura e da arte” (CARDOSO, 2012, p. 30). Essa idealização, permeia os universos de projetistas e consumidores. Na criação de uma identidade visual corporativa, por exemplo, elementos complexos, como visão da empresa, tradição ou modernidade são representados (ou busca-se representar) em uma única imagem.

Assim também verificam-se representações de ideias com consumidores, usuários de serviços e audiência de filmes. Quando pretende-se comprar um tênis, por exemplo, características visuais do produto influenciam nossa avaliação. A relação de conceitos subjetivos, com representações visuais ocorrem, de maneira espontânea ou intencional, contudo, Cardoso (2012) considera que a questão operante nessa dinâmica, é, como essas relações de significados são possibilitadas:

A pergunta é: como se opera esse processo de transpor qualidades perceptíveis visualmente para juízos conceituais de valor? Formulada de maneira mais simples, porém mais passível de gerar interpretações confusas: de que modo as formas expressam significados? Não é por ser questão de difícil resposta que devemos descartá-la, pois seu dimensionamento é muito importante para compreendermos o papel do design no mundo. Insistamos, mesmo que a resposta seja parcial, mesmo que não exista resposta, mesmo que seja apenas para formularmos melhor as perguntas. (CARDOSO, 2012, p. 30).

Anterior ao confronto da inquietante questão levantada por Cardoso (2012) – de que modo as formas expressam significados? – vale ressaltar que as imagens são representações da realidade, contudo, em momento algum serão a realidade em si. Mesmo a fotografia, representa um momento, um instante captado no passado, o “noema” da fotografia, ou seja, o “isso-foi”, conforme conceito de Barthes, (2012). Já Eisner (2005) conceitua uma imagem como a representação da memória de um objeto ou experiência gravada por uso de meio mecânico (fotografia) ou manual (desenho). Em vista disso, pode-se afirmar que uma imagem tem o propósito de representação, e para tanto, precisa ser reconhecida.

Figura 10 – Quadrinho sobre histórias contadas com imagens



Fonte: EISNER, 2005, p. 19

O quadrinho de Eisner (Figura 10) retrata sua proposição de que “a experiência precede a análise” (EISNER, 2005, p. 19), demonstrando que tanto o processo de criação da imagem se baseia em um repertório previamente aprendido/experimentado, como o reconhecimento e compreensão das mesmas dependem também do repertório de quem a interpreta. Dessa maneira, no experimento relatado por Lippmann (2010), citado no item anterior, por exemplo, as testemunhas da falsa cena de crime, identificaram padrões de acordo com suas experiências anteriores, e depois, realizaram suas análises com base nesses reconhecimentos.

Notoriamente, uma representação gráfica não dará conta de todos os elementos e características que compõe o referente, afinal trata-se de uma síntese. Comunicar conceitos subjetivos e complexos, através de simplificações baseadas na realidade, para que sejam reconhecidas e compreendidas, demanda, no processo criativo, o exercício da observação. A repetição das experiências observadas instituem o signo, contudo, a repetição contínua do signo tende a tornar o processo de observação/identificação/criação automatizado. Segundo Pinna (2006):

Signos e linguagens se consolidam por meio de persistência, de repetição. Mas esta mesma repetição esvazia o signo, abrindo espaço para infiltrações, apropriações, substituições e cristalizações de seu significado. (PINNA, 2006, p.238)

Signos que se repetem, caracterizam os estereótipos, e a reflexão de Pinna (2006) descreve a ambiguidade mencionada anteriormente: a repetição que define um estereótipo, também o fragiliza, podendo contribuir para um ciclo de perpetuação de categorizações equivocadas. Um modelo pode ser designado como simbologia de algo, muitas vezes, não pela coesão do seu significado, mas sim por seu rápido reconhecimento como símbolo representante entre os pertencentes a determinado grupo.

Segundo Eisner (2005, p. 21), “o estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa do seu uso como arma de propaganda ou racismo”, podendo ser danoso, ao simplificar o signo em uma generalização inconsistente. Contrapondo essa percepção com a ideia de que a repetição define, mas também fragiliza o estereótipo (Pinna, 2006), pode-se conjecturar um desdobramento da questão de Cardoso (2012): seria a repetição que esvazia o signo, ou ela apenas satura e notabiliza uma representação equivocada de partida? Ou ainda, as representações gráficas são um reflexo dos estereótipos sociais, ou o contrário?

São perguntas complexas, contudo, assim como Cardoso (2012) suscita, em seus questionamentos sobre significados das formas, não devem ser desprezadas, visto que, as discussões potencializadas por elas, são importantes para compreendermos o papel do design nesse contexto. Mais importantes que respostas, que, caso existam, não serão exatas, nem definitivas, é o incremento de observações atentas e críticas no processo criativo.

Dessa maneira, seguindo o caminho das indagações, e com fundamento nos conceitos discutidos na primeira parte desse capítulo, encontramos o estereótipo como

eixo das variáveis envolvidas no âmbito das representações. Nesse percurso, algumas formulações se destacam:

- Pessoas são econômicas no plano cognitivo;
- Por simplificarem informações complexas, estereótipos são componentes de nossa cognição, impossibilitando assim, sua eliminação;
- A confusão sintomática entre os significados de preconceito, discriminação e estereótipo, se apresenta como uma potencial causa da reputação negativa dos estereótipos.

Associando essas três formulações, o conceito de que estereótipos sociais são padrões fixados por repetição, que assumem uma representação da realidade (LIPPMANN, 2010) e o conceito de imagem como uma representação da memória de um objeto ou experiência (EISNER, 2005), pode-se elaborar a noção de que estereótipos gráficos são signos representativos de uma realidade observada, imaginada e construída. Essa tríade (observação, imaginação e construção), participando na criação de um estereótipo gráfico, entrelaça-se em um movimento tão fluído e variável, que qualquer tentativa de mensura-los ou, sistematiza-los, seria, no mínimo, imprópria.

A realidade é continuamente uma construção, mesmo a observação direta é permeada pelas interpretações e valores que já fazem parte de nosso repertório cultural. Involuntariamente, definimos primeiro, baseados nas referências de nossa cultura, e depois vemos (LIPPMANN, 2010), uma vez que “o olhar é uma construção social e cultural, circunscrito pela especificidade histórica do seu contexto” (CARDOSO, 2012, p. 37). Essa dinâmica entremeia o processo de criação de estereótipos gráficos, inevitavelmente, contudo, defronta-la de forma consciente e crítica, favorece a percepção e reparação de equívocos discriminatórios. Roxburgh e Caratti (2014) destacam:

Dado aos comunicadores visuais o papel central como mediadores culturais, e a maneira como eles moldam a paisagem das imagens visíveis, que são uma parte fundamental do horizonte da nossa percepção, é fundamental que os profissionais emergentes nesta área, sejam instruídos sobre o poder ideológico que eles exercem. Em suma, estamos defendendo o desenvolvimento de uma atitude crítica em relação a sua prática, algo extremamente deficiente atualmente na indústria. (ROXBURGH; CARATTI, 2014, p.6, tradução da autora)

Ao criar um estereótipo gráfico, estipulam-se características comuns a um determinado grupo, sintetizando-as em um grafismo, para que seja reconhecido e

entendido pelo público com o qual se deseja comunicar. Nesse sentido, estabelecemos o estereótipo como uma ferramenta do design, fundamental para a criação de grafismos representativos de conceitos subjetivos, seja em identidades visuais, campanhas publicitárias, personagens e na comunicação visual de forma geral. É grande a influência das visualidades na nossa percepção e, assim sendo, não basta ao profissional dominar as ferramentas de produção gráfica, sendo preponderante uma atuação consciente, crítica e responsável, atenta ao contexto histórico e cultural.

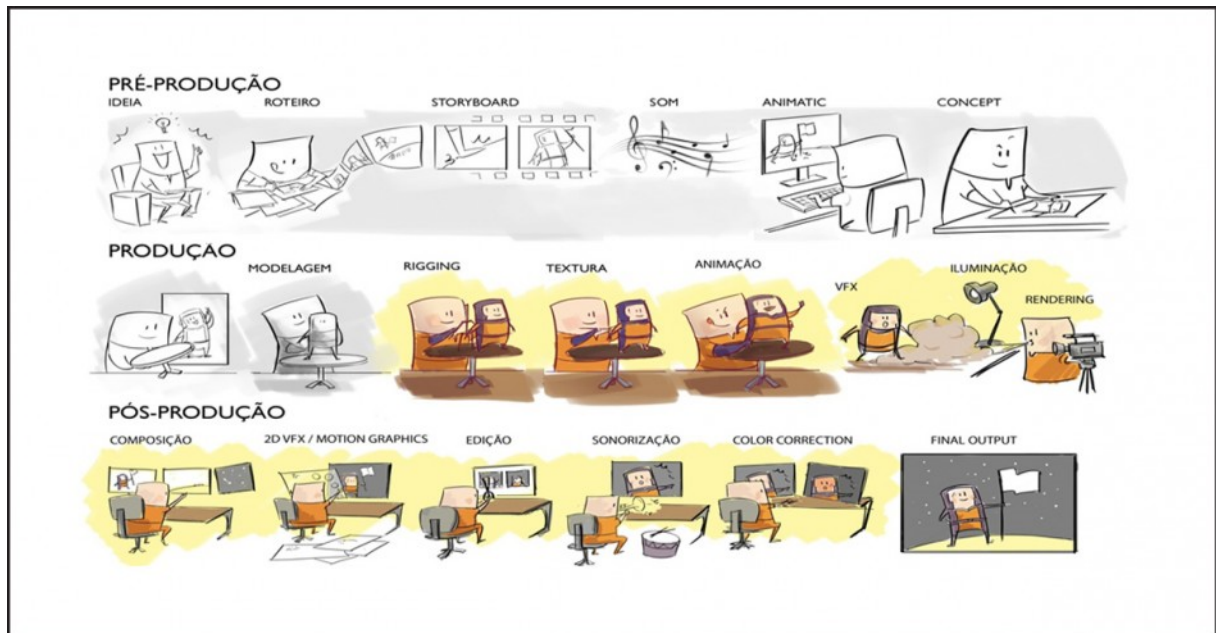
2.3. ESTEREÓTIPOS NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS EM PRODUÇÕES DE ANIMAÇÕES

O design gráfico integra, com relação direta ou indireta, diversas etapas de uma produção de animação, seu desenvolvimento demanda a concepção gráfica de personagens e cenários, ambos ancorados em um estilo, previamente delimitado de acordo com o projeto e com o planejamento da produção, estudado e ajustado com base em *storyboards*, construídos na fase inicial do projeto.

Ademais, ainda há uma inter-relação com o design gráfico, com subprodutos da produção, como material de divulgação em diversos tipos de mídia, identidade para brindes, brinquedos, produtos diversos derivados. Conjuntamente, além da produção audiovisual de entretenimento, a animação é um recurso técnico-estético para diversas outras formas de comunicação visual, vinhetas, aplicações para internet, infográficos animados, displays eletrônicos são alguns exemplos (PINNA, 2006, p.14). Dessa maneira, a importância do design gráfico no universo da animação fica evidenciada com suas ferramentas, recursos e métodos próprios.

A elaboração de um filme de animação, é dividida, em termos gerais, nas etapas de pré-produção, produção e pós-produção, não importando ser uma grande produção de Hollywood ou o mais curto dos curtas-metragens (GULATI, 2010). Cada uma das etapas seguem um desenvolvimento relativamente padrão, esquematizado na Figura 11, havendo algumas variações entre estúdios, tipos de técnicas e projetos. Para essa pesquisa, interessa-nos especificamente, a primeira fase do processo, a pré-produção, responsável por todo o planejamento projetual da animação, pois é nela que o conceito gráfico da produção será definido, pelos *storyboards*, *animatics* e *concepts*.

Figura 11 – Etapas do processo de produção de um filme de animação¹¹



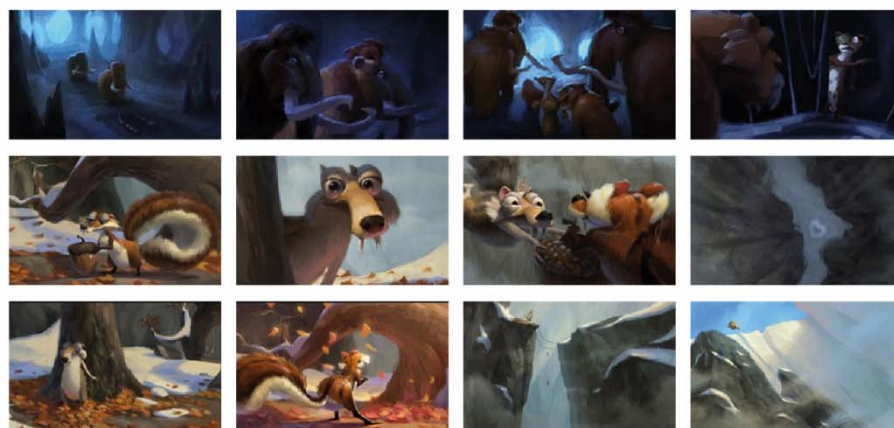
O começo da concepção visual de uma animação ocorre com o *storyboard*, ferramenta gráfica de planejamento, usada principalmente na produção audiovisual, como filmes e séries, *live-action*¹² ou animações. Definido simplificadaamente como um roteiro visual, compreende diversos papéis, tais como organizar conteúdo dos planos, enquadramentos, cortes, movimentos de câmera, posicionamento de personagens, definição da ambientação e cenários (GULATI, 2010; WELLS, 2012). Composto por desenhos, em ordem cronológica, assemelha-se com a configuração de uma história em quadrinho, possibilitando a transposição do abstrato para o real, transformando ideias/roteiro em imagens/sequência/planejamento.

Um *storyboard* pode ser composto por desenhos simples, como no exemplo de um episódio da série de animação “Os Simpsons” (Figura 12, topo), mais elaborados, como os usados produção da animação “Up: Altas Aventuras” (Figura 12, meio), ou ainda por ilustrações complexas, próximas do resultado final, como as sequências do planejamento da animação “Era do Gelo” (Figura 12, base). Contudo, não é a qualidade na finalização dos desenhos que, determina a significância do *storyboard* para a produção, e sim, se atende ao detalhamento técnico necessário para o planejamento das cenas a serem realizadas.

¹¹ Disponível em: <http://www.meliesblogs.com.br/melies/2015/12/01/processo-de-producao-de-um-filme-de-animacao-digital/>. Acesso em: 15 de janeiro de 2016

¹² Termo utilizado no cinema, teatro e televisão para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações.

Figura 12 – Exemplos de Storyboards¹³



¹³ Topo: fração do storyboard de um episódio da série de animação Os Simpsons. Disponível em: <http://www.animamundi.com.br/storyboard-o-quadro-a-quadro-da-historia/>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2016.

Centro: fração do longa-metragem de animação produzida pelos estúdios Pixar, lançado em 2009. Disponível em: <http://www.animamundi.com.br/storyboard-o-quadro-a-quadro-da-historia/>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2016.

Base: fração do storyboard do longa- metragem de animação Era do Gelo, produzida pela Blue Sky Studios, lançado em 2002. Disponível em: <http://42concepts.com/cartoons/ice-age-concept-art-storyboard-sketches>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2016.

A partir dessa fase, é produzido o *animatic*, “uma síntese filmada dos painéis do storyboard, com trilha sonora provisória para criar uma versão preliminar da animação” (WELLS, 2012, p. 177) e os *concept arts*, dos cenários, personagens, objetos, figurino e tudo que for pertinente para a produção. Ambos, usualmente, concebidos com base no *storyboard*, contudo, não por isso, o processo se torna estanque, sendo cada etapa do processo (Figura 11) fonte de referência para criação e ajustes, mesmo na fase final de pós-produção.

Para a presente pesquisa, é oportuno um reconhecimento mais detalhado dos *concept arts*, mais especificamente os de personagens. Em português, pode ser traduzido como arte-conceito, contudo, é usual na comunicação técnica, na área de criação, utilizar o termo em inglês, ainda existindo a variação *concept design*. Refere-se a esboços, desenhos, ilustrações e todo tipo de concepção visual que auxiliem no processo de criação visual. Retomaremos, mais adiante, a aplicabilidade dos *concept arts* na criação visual das personagens, depois de, brevemente, delimitarmos o entendimento de personagem.

Personagem, segundo o Dicionário Houaiss (HOUAISS 2009), apresenta acepções relacionadas sempre com a pessoa humana:

- pessoa que é objeto de atenção por suas qualidades, posição social ou por circunstâncias;
- papel representado por ator ou atriz a partir de figura humana fictícia criada por um autor;
- figura humana imaginada pelos autores de obras de ficção;
- figura humana representada em várias formas de arte;
- o homem definido por seu papel social ou comportamento.

Entretanto, não apenas humanos assumem a função de personagens em uma narrativa, não sendo raro a ocorrência de animais, objetos e seres ficcionais, então, porque o conceito formal, de certa maneira, limita a uma representação humana? Pallottini (1989), considera que personagem “seria a imitação, e portanto a recriação dos traços fundamentais de pessoa ou pessoas, traços selecionados pelo poeta, segundo seus próprios critérios” (PALLOTTINI, 1989, p. 5), e, assim, nos elucidada, em certo sentido, essa relação.

Uma personagem é qualquer ser, que tenha uma ação em uma narrativa, de qualquer natureza, contanto que estejam personificadas, ou seja, com características

humanas. Pinna (2006, p. 177), os conceitua como “os elementos ativos de uma narrativa, seres fictícios que vivem as situações narradas em um certo tempo e em um certo espaço, agindo de determinada maneira e por alguma razão”. Isto posto, pode-se encontrar como personagens, o que quer que seja personificado, para além de pessoas, animais e objetos, podendo ser um fenômeno da natureza (a chuva, o vento), um sentimento (amor, alegria, ódio), seres ficcionais, desde que assumam uma ação, com um propósito.

Estruturada com base na imitação, a personagem, de modo algum é real, mesmo quando retrata uma pessoa real. Segundo Brait (1985, p. 31), “não cabe à narrativa poética reproduzir o que existe, mas compor as suas possibilidades”, exaltando assim, a natureza representativa da narrativa/personagem. A origem do termo personagem, derivado do latim *persona* que significa máscara, e do grego *prosopon* que significa rosto e é utilizado no teatro como o jogo entre o verdadeiro e o falso¹⁴, nos direciona para essa dualidade entre o existir e não ser real, como questiona e responde Candido et al. (2004):

A personagem é um ser fictício, — expressão que soa como paradoxo. De fato, como pode uma ficção ser? Como pode existir o que não existe? No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo, e o problema da verossimilhança no romance depende desta possibilidade de um ser fictício, isto é, algo que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial. (CANDIDO et al., 2004, p. 51)

Visto que a personagem, existe em função da criação de uma representação da realidade, todos os seus elementos, estão a serviço das intenções de seu criador, sendo ela, a personagem, um “ente composto pelo poeta a partir de uma seleção do que a realidade lhe oferece, cuja natureza e unidade só podem ser conseguidas a partir dos recursos utilizados para a criação” (BRAIT, 1985, p. 31). Diante dessas reflexões sobre o entendimento de personagem, podemos estabelecer que um personagem será a sua caracterização.

No paradoxo elucidado por Candido et al. (2004), a personagem existe, na sua não existência, por meio da seleção de particularidades da realidade, realizada pelo seu criador, figuradas pelos recursos escolhidos para sua criação, ou seja, existe por meio de sua caracterização. Através dela, as ideias que se pretende retratar, o contexto em que

¹⁴ MIGUEL, Rute. Personagem. In: CEIA, Carlos. E-Dicionário de Termos literários. [S.I.]: Made2web, 2010. p. 1. Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt/business-directory/6302/personagem/>>. Acesso em: 26 mar. 2016.

se encontra, seus sentimentos, personalidade, fisiologia, figura-se a personagem, como sintetiza Pallottini (1989):

Em primeiro lugar, é bom que se note: o primeiro meio de apreensão que tem o espectador, a sua primeira forma de atingir essa criatura que é o personagem é a visual. O personagem se mostra, assim, inicialmente, sob seu aspecto, digamos, físico. Isto não é bastante exato, é claro, mas nada aqui é exato. Basta que se entenda. (PALLOTTINI, 1989, p. 64)

Em seu texto, Pallottini (1989) se refere a personagem de teatro, do lugar da dramaturgia, estando a relação visual direcionada ao aspecto físico, materializado. Contudo, pode-se ampliar sua reflexão a toda personagem, quer seja representada por atores, desenhos, representações gráficas diversas, bonecos, ou qualquer outro tipo possível de representação, uma vez que, a diferença se encontra somente no suporte, se mantendo a função de representar um recorte da realidade.

Dessa maneira, assim como destaca Pallottini (1989), é por meio da visualidade da personagem, que os conceitos que ela representará na narrativa, e o contexto em que estará inserida, são expressos e alinhados de forma harmônica, de forma que se torne um ser crível à nossa percepção. Os elementos visuais revelam como a personagem se caracteriza socialmente (relação com as outras personagens, posição social, ocupações, valores morais), e psicologicamente (modo de ser, afetividade, emoções, sentimentos, defeitos e qualidades emocionais, e isto posto, Pallottini conclui:

[...] os campos se interpenetram, e o que é psicológico leva ao social, o que é físico leva ao psicológico etc. Pouco importa. O que importa é que se compreenda ser o total da construção de um personagem um processo de estruturação de um ser fictício, mais ou menos cheio de detalhes, conforme a natureza do texto, mas sempre coerente, capaz de convencer e de cobrar uma espécie de existência própria. (PALLOTTINI, 1989, p. 65)

Neste ponto, aproximamos a caracterização de personagens aos estereótipos gráficos, delimitados no item anterior como signos representativos de uma realidade observada, imaginada e construída. Compreendendo a forma e os elementos que compõem as personagens como signos representativos - estereótipos gráficos - podemos interpreta-los, compreende-los dentro do nosso contexto social, seja no processo de criação, ou como audiência da mensagem.

Essa dinâmica entre criação e identificação é retratada na ilustração de Eisner (2005) (Figura 13), onde as personagens avaliam se um desenho feito por uma delas, representa um médico, dentro de um contexto que parece retratar o período pré-histórico. O autor, evidencia em seu texto, que estereotipar uma representação, atende ao objetivo de contar uma história que seja reconhecida pelo público e pela percepção da sociedade, com seus conjuntos aceitos de estereótipos, tornando assim a comunicação eficiente.

Figura 13 – Tira sobre a aparência de um médico, de Will Eisner



Fonte: (EISNER, 2005, p. 22)

Sendo assim, as questões exploradas no item anterior, sobre a indispensabilidade da utilização de estereótipos como ferramenta de criação do design gráfico, tornam-se evidentes na criação de personagens de animações. Nesse sentido, Eisner (2005) problematiza a questão dos estereótipos nos quadrinhos, mas seu pensamento é expansível a diversas mídias, principalmente as animações:

[...] o estereótipo é bastante comum nos quadrinhos. Ele é uma necessidade maldita - uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir. [...] A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. (EISNER, 2005, p.21)

Em sua reflexão sobre a utilização de estereótipos nos quadrinhos, Eisner (2005) explicita a necessidade do uso do estereótipo, em despeito de sua má reputação,

fundamentada na confusão entre os significados de preconceito, discriminação e estereótipo. Assim como nos quadrinhos, as personagens em animações são, essencialmente, representações gráficas, onde elementos, formas, cores são eleitos para representar as características físicas, sociais e psicológicas, parte da narrativa.

Compõem o contexto e contam a história da personagem já em sua forma, mesmo dissociada da própria narrativa. Reforçando que personagens são, portanto, “sociais e culturais, cada sociedade e/ou cultura produz seus próprios tipos e caricaturas, bem como as maneiras de reconhecê-los” (PINNA, 2006, p. 243). Uma vez delimitado o entendimento de personagem, no contexto da criação de representações gráficas e, estabelecida a relação entre caracterização e estereótipos, retomamos a aplicabilidade dos *concept arts* nessa conjuntura.

No processo de design de personagens, a etapa de geração dos *concept* constitui a formação do conceito visual da personagem, sendo nela exploradas as possibilidades de formas e cores, desenvolvidas opções de representações com base nas características físicas e psicológicas pretendidas, considerando o contexto em que se encontram inseridas, e as ideias que pretende-se que ela represente. Refere-se a esboços, desenhos, ilustrações e todo tipo de concepção que auxilie no processo de criação visual, variando desde o mais simples desenho, até produções tridimensionais altamente elaboradas.

Por meio dos *concepts*, ocorre uma materialização de ideias, viabilizando o andamento do projeto em diversos aspectos, como captação de recursos, interação das ideias da equipe de criação, avaliação das propostas, definição de características, técnicas e processos. Com as ideias materializadas visualmente, é possível alterar e interagir com as propostas, incorporar novas ideias, avaliar o conjunto, eliminando o que não esteja adequado e definindo o que deve ser melhor desenvolvido, detalhado (TAKAHASHI; ANDREO, 2011). Cada fase do processo de design poderá ser revisitada, dependendo da necessidade de ajustes no projeto, sendo essa etapa, fatigante e decisiva, geralmente imperceptível pelo público final.

No processo de materialização de ideias e conceitos (etapa de geração de *concept arts*), para a concepção visual da personagem, entendendo que a compreensão dos signos visuais dependerá do repertório de significados culturais da audiência, os estereótipos sociais possuem papel fundamental. Para Pinna (2006), em curta-metragens de animação, por exemplo, torna-se essencial a utilização de estereótipos, para que o espectador compreenda, de forma imediata os conceitos personificados pelas personagens, no curto tempo de produção. No entanto, apesar de nos curta-metragens a

utilização se torne, talvez, mais evidente, os estereótipos constituem a sustentação para a criação de uma representação gráfica.

Dessa maneira, evidenciamos que a etapa de produção de *concep arts* de personagens, realiza a transformação dos conceitos subjetivos em visualidade, materializando a personagem, utilizando estereótipos gráficos como ferramenta de criação, nesse processo. Para perceber melhor como se relacionam as visualidades, os estereótipos e conceitos subjetivos, delinearemos uma breve análise de personagens de duas animações, o curta de animação *Partly Cloudy*, produzido pela *Pixar Animation Studios*, em 2009, e o episódio *Falta alguma coisa*, da série animada americana *As Trapalhadas de Flapjack*, produzido e exibido pela Cartoon Network, a partir de 2008, criada por Thurop Van Orman.

As análises serão ancoradas no método proposto por Panofsky (2009), através da iconografia de alguns personagens selecionados de cada animação, para a identificação dos seus elementos gráficos, e, a partir das características identificadas, correlacionadas com o contexto ao qual as personagens pertencem, avaliaremos em que circunstâncias os estereótipos são utilizados, relacionando com o conceito de naturalização articulado por Pasolini (1990).

2.3.1. A Iconografia de Panofsky e a Naturalização de Pasolini como recursos de análise

A iconografia é o ramo da história da arte que trata do tema ou mensagem das obras de arte em contraposição à sua forma (PANOFSKY, 2009, p. 47). Contudo, o método descrito pelo autor é adaptável a análise de qualquer produção imagética. Panofsky (2009) explica que a obra de arte pode ser entendida em função da base intelectual e dos condicionalismos culturais, próprios do contexto no qual a obra foi criada. Busca classificar, identificar e interpretar as formas e expressões de uma imagem. A iconologia aprofunda a análise, buscando compreender a obra a um nível mais profundo, investigando explicações em elementos exteriores a própria obra.

As bases conceituais do método proposto por Panofsky (2009) se mostram apropriadas para configurar um estudo preliminar dos estereótipos gráficos das personagens selecionadas, das animações escolhidas, com seus significados intrínsecos. Seguindo as bases do método de Panofsky (2009), a análise será dividida em três níveis:

- I. nível primário, com a análise pré-iconográfica;
- II. nível secundário, partindo para a análise iconográfica e, finalmente;
- III. nível terciário, a síntese iconológica.

A análise pré-iconográfica opera no significado primário da imagem, descrevendo as formas e elementos, tendo como base apenas conceitos da cultura geral. Consiste em reconhecer os elementos das personagens para, posteriormente, interpretá-las a partir de seus detalhes e particularidades.

Com esses dados, passamos para o segundo nível, a análise iconográfica, identificando significados nas representações através de suas características e formas. Cada personagem expressa através de seus traços gráficos suas emoções e parte de sua história. Detalhando cada personagem, encontramos pistas significativas para a compreensão dos seus papéis no contexto narrativo.

Encerramos esse estudo preliminar com o terceiro nível, sintetizando as análises anteriores sobre as personagens, com o contexto das animações, buscando compreender o significado e o entendimento secundário da história, inclusive em elementos exteriores ao próprio curta de animação. Nessa etapa, o conceito de naturalização (Pasolini, 1990), incrementa as interpretações sobre o modo de utilização dos estereótipos nas concepções gráficas.

A respeito das influências sobre a criação, Pasolini (1990, p. 199) recomenda que o medo de uma possível “instrumentalização por parte do poder e de sua cultura” não deve determinar os caminhos da criatividade, sendo necessário ser autêntico com a necessidade do que se deve dizer, com uma sinceridade como não se houvesse a possibilidade de instrumentalização. Para o autor, ponderar a linguagem previamente, seria uma forma de trair as suas intenções e instinto criativo, por prudência. Contudo, Pasolini enfatiza a necessidade de se verificar uma possível manipulação, posteriormente, e reconhecer o quanto o poder da instrumentalização influenciou no processo e, sendo identificada, ser corajoso para abjura-las, sem, contanto, arrepender-se da realização.

Dessa maneira, a reflexão de Pasolini (1990) nos evoca a questão discutida anteriormente no item 3.2: os estereótipos são criados com base em nossa cultura, ou nossa cultura é construída sobre conceitos estereotipados? Assim como evidenciado ao longo dessa explanação, Pasolini (1990) reforça a inviabilidade de tentativas de impedir as influências de padrões estabelecidos, mas ainda assim, corrobora com Bloom (2014), ao destacar a importância de reconhecê-los, buscar entendê-los, suas origens, contextos e funcionamentos, questioná-los e redesenhá-los. Paul Bloom, relaciona o processo de

padronização, com as nossas experiências, sendo que:

(...) nossa habilidade de estereotipar pessoas não é uma espécie de peculiaridade arbitrária da mente, mas, sim um caso específico de um processo mais geral, pelo fato de termos experiência com coisas e pessoas no mundo que são categorizadas, e podemos usar nossa experiência para fazermos generalizações de novas experiências destas categorias. (BLOOM, 2014)

Uma vez que há relação direta entre experiência e estereótipos, existe também uma relação entre os estereótipos e a época vivida, visto que “o olhar é também sujeito a transformações no tempo, e aquilo que apreendemos do objeto visto é necessariamente condicionado pelas premissas de quem enxerga e de como se dá a situação do ato de ver” (CARDOSO, 2012, p. 37). Pasolini (1990) indica o distanciamento entre as gerações diante da percepção dos sentidos sobre as produções culturais de cada época, sustentando que a cultura do indivíduo contemporâneo, tende a fazê-lo aceitar as coisas de sua época como naturais, aceitando as normas de seu tempo, em certo grau, de forma predominante.

Sobre a compreensão da atitude de naturalizar (e de desnaturalizar) desenvolvida por Pasolini (1990), define-se o conceito de naturalização, delimitado por Sarmiento (2014, p. 23) como “o ato de tornar naturais hábitos e comportamentos”. Nesse processo, ainda segundo o autor, normaliza-se um modo de pensar e agir, pelo indivíduo ou pelo coletivo, de forma a promover uma imersão que impede o questionamento crítico, e a desnaturalização segue no caminho contrário.

Assim, pode-se considerar que, para ocorrer um processo de desnaturalização, faz-se necessário, de certa maneira, corromper a natureza, sendo conveniente dedicar atenção ao que é configurado como natural, favorecendo assim uma avaliação crítica sobre o normatizado (PASOLINI, 1990; SARMENTO, 2014). E considerando o caráter mutável do olhar, de acordo com o contexto da época, deve-se manter a diligência sobre a percepção crítica, uma vez que aquilo que for desnaturalizado em um tempo, poderá ser naturalizado em outro.

A construção de um estereótipo gráfico, está correlacionado com o processo de naturalização, com a identificação de padrões estabelecidos no entendimento social. No entanto, a relação dos estereótipos com o processo de desnaturalização é tão profunda quanto na normatização, dado que são os padrões que fornecem a base para questionamentos e reconstruções, e essas relações com o social, estão presentes nas narrativas, e na retaguarda das personagens, como Pasolini (1990) desenvolve:

As formas de uma narrativa literária não são apenas técnico-linguísticas: nela existem também formas não-verbais e, portanto, não-visíveis no papel, como por exemplo a curva do desenvolvimento de um personagem, os traços evolutivos de sua psicologia. A crítica estrutural é capaz de tornar igualmente visíveis esses dados internos por meio de esquemas e gráficos; mas trata-se de uma visibilidade abstrata, estatística (PASOLINI, 1990, p. 147).

Desde modo, torna-se evidente, conforme discutido anteriormente, a impossibilidade de sistematizar, de forma determinante, de que maneira as visualidades são construídas, como influenciam as dinâmicas sociais ou ainda, ter qualquer tipo de controle concreto sobre o movimento fluído, que é a construção (e desconstrução) cultural. Ainda assim, confrontar os modelos vigentes é uma maneira de compreender como essa relação se estrutura em uma representação gráfica, posto que “uma escolha estética é sempre uma escolha social” (PASOLINI, 1990, p. 148), sendo preponderante, na formação e prática do designer, estar atento a essas relações.

As análises, a seguir, estão amparadas nos conceitos apresentados. Destacamos ainda, que não apresentam pretensões de especular as intenções dos criadores e executores das produções, muito menos atribuir um julgamento de valores ou avaliação classificatória à obra cinematográfica. Trata-se, no âmbito deste estudo, de uma contextualização sobre as questões teóricas discutidas e uma tentativa de fomentar a análise crítica sobre os produtos midiáticos e culturais que consumimos.

2.3.2. Partly Cloudy e Falta alguma Coisa: personagens naturalizadas e desnaturalizadas

Na tentativa de melhor perceber as questões discutidas nesse capítulo, seguimos para uma análise preliminar de algumas personagens de duas animações: o curta-metragem da Pixar Animation Studios, intitulado “Partly Cloudy”, lançado em 2009, com direção e roteiro de Peter John, e o episódio 17 *Falta alguma coisa*, da 1ª Temporada da série animada americana *As Trapalhadas de Flapjack* (*The Marvelous Misadventures of Flapjack*), produzida e exibida pela Cartoon Network, de 2008 a 2010, criada por Mark "Thurop" Van Orman.

A escolha das animações foi estabelecida por conta da diferença notável entre os estilos dos estereótipos gráficos, possibilitando contrapor formas particulares de

utilização. Em cada uma delas, foram selecionadas personagens-chave, determinantes para o andamento da narrativa, que serão descritas e analisadas tanto isoladamente, destacando suas características gráficas, como inseridas no contexto da história, evidenciando a participação e a influência de suas características na narrativa. Iniciaremos as observações sobre o curta *Partly Cloudy* e, na sequência, com o episódio de *Flapjack*, finalizando com uma conferência dos usos dos estereótipos.

O curta de animação *Partly Cloudy* foi apresentado no período de exibição, nos cinemas, do longa-metragem *Up*, também da Pixar Animation Studios, e está presente nos DVDs e Blu-Rays comercializados do longa. Na história do curta, cegonhas são ajudantes das nuvens e essas, por sua vez, são responsáveis pela criação de bebês humanos e de filhotes de animais. As cegonhas acompanham essas criações, empacotando cada bebê ou filhote em uma trouxa de pano e, por fim, levam cada uma das criações em seus bicos para seus destinos. Os momentos de criações e das entregas, na abertura do curta, são ternos e felizes.

Após esse primeiro momento, um panorama dessa produção de vidas é apresentado em um céu repleto de nuvens com formas humanas, cada uma delas, juntamente com a cegonha parceira, seguindo a dinâmica de criação e entrega. A partir dessa vista geral, é feito um afastamento de cena, revelando um nível abaixo a esse grupo de nuvens, onde está apenas uma nuvem cinza, mais densa e solitária. Logo sua cegonha ajudante entra em cena e, nesse momento, conhecemos as personagens protagonistas do curta: Gus, a nuvem, e Peck, a cegonha.

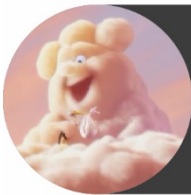


O coletivo de nuvens cria bebês e filhotes afáveis, estando todas em uma atmosfera amena e de ternura. Gus é a única nuvem responsável pela concepção de filhotes que apresentam algum tipo de embaraço, crocodilo, porco-espinho, enguia, são alguns dos filhotes de animais que são criados por Gus. Vale destacar que Gus, no curta, não cria nenhum bebê humano. Assim, a cegonha responsável pelas entregas desses filhotes, Peck, enfrenta diversas situações difíceis para continuar auxiliando sua parceira na jornada de trabalho.

A trama se concentra nos desastrosos incidentes entre os filhotes criados por Gus e Peck, até quando a cegonha deixa a sua nuvem parceira e voa em direção a parte superior, onde se encontra o coletivo de nuvens mais suaves e leves. Gus, ao sentir-se abandonada, promove uma rápida tempestade com raios, simbolizando sua raiva, desaguando uma chuva de lágrimas em seguida, demonstrando sua tristeza em perder sua amiga e parceira. Contudo, a nuvem Gus estava enganada, Peck não a abandonou,

apenas foi solicitar ajuda a uma das nuvens leves, trazendo consigo um conjunto de proteção, composto por capacete e colete de futebol americano, solicitando, confiante, mais uma entrega para Gus.

Gus a recebe com carinho e alegria e, prontamente, começa a preparar o próximo filhote, uma enguia. Peck a recebe nos braços, e os choques elétricos entre os sorrisos do filhote começam de imediato. O conjunto de proteção utilizado por Peck não foi suficiente para protegê-la dos choques, mas ela segue resignada na sua tarefa com sua parceira Gus. *Partly Cloudy* é uma história divertida e emocionante, com uma mensagem positiva, na qual a parceria e amizade entre Peck e Gus, promove a superação dos obstáculos e dificuldades do trabalho.

Figura 14 – Personagens-chave do curta *Partly Cloudy*

PERSO-NAGEM	NOME*	REFERÊNCIA	CARACTERÍSTICAS PRIMÁRIAS
	NUVEM 1	Nuvem pertencente ao grande grupo de nuvens leves	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nuvem clara 2. Nariz pontudo 3. Leve (na parte mais alta) 4. Postura altiva
	CEGONHA 1	Cegonha assistente da Nuvem 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Postura altiva 2. Penas brancas e alinhadas
	GUS	Nuvem pesada	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nuvem escura 2. Nariz achatado 3. Pesada 4. Postura cansada
	PECK	Cegonha assistente de Gus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Postura cansada 2. Penas soltas e acinzentadas

Fonte: elaborado pela autora com base em imagens retiradas do curta.

Tomaremos para análise quatro personagens-chave, detalhados na Figura 14, que desencadeiam o contexto do curta: uma nuvem do grupo responsável pelos filhotes

amáveis (nuvem 1); a sua cegonha assistente (cegonha 1); a nuvem responsável pela concepção de filhotes trabalhosos, a nuvem cinza (identificada como Gus pela produtora) e a cegonha assistente de Gus (identificada como Peck pela produtora).

Nuvem 1 é branca composta de formas arredondadas, com cabeça, tronco e membros superiores, olhos azuis, nariz pontudo, apoia-se em uma base que se assemelha com formação de nuvem. Possui sorriso largo, cores quentes, com uma paleta clara e iluminada. Cegonha 1, a assistente da Nuvem 1 é altiva, com penas brancas de pontas negras, alinhadas e possui uma postura ativa. Peck é a cegonha assistente da Gus. Ela possui penas acinzentadas com pontas negras, tem uma postura disforme com asas arredadas e cabeça levemente baixa. Gus é uma nuvem acinzentada, composta de formas arredondadas que formam cabeça, tronco e membros superiores. Ela possui olhos negros, nariz grande e redondo, apoia-se em uma base como das outras nuvens-personagens. É representada com a base de cores das outras nuvens, porém com a paleta com mais preto e menos luminosidade, tendo predominância de tons de cinza.

Com as características físicas listadas, em primeiro nível, é possível fazer algumas relações com seus significados intrínsecos. Inicialmente, podemos perceber que os traços fundamentais de cada personagem nos revelam indícios de suas características emocionais e suas funções na história, e partir dessa fase, além das características das personagens, trechos da animação contribuirão para as reflexões.

A Nuvem 1, personagem escolhida para representar o coletivo de nuvens da camada superior, tem atributos semelhantes a todas as outras nuvens do seu grupo. Sua paleta de cores, claras e quentes, mostra que não se trata de uma nuvem carregada, justificando sua posição mais elevada no céu. Com uma postura altiva, seus movimentos na criação dos bebês são firmes e decididos. Um desses momentos de criação da Nuvem 1 é mostrado em detalhe, sendo o processo acompanhado pela Cegonha 1, ambas sorridentes e o bebê humano surge, choroso, de um pequeno floco de nuvem.

Para alegrá-lo, Nuvem 1 cria uma bola de futebol americano de outro floco de nuvem e o bebê logo sorri, enquanto a Cegonha 1 acompanha tudo com admiração e alegria, apenas esperando que o pacote com o bebê seja feito, para que ela possa entregá-lo em seu destino. Com postura altiva, as penas alinhadas, iluminada por todo o bom tempo que a cerca, demonstra estar sempre pronta para a próxima entrega. A postura sempre ereta representa o orgulho que ela sente pelo seu trabalho.

Toda a configuração da cena, as cores claras, as expressões das personagens, os movimentos suaves, mostram que a rotina é leve, recompensadora e alegre. Todas as

nuvens estão próximas e partilham desse ambiente harmonioso (Figura 15), em contraponto ao espaço de Gus, a nuvem cinza, caracterizando-a como uma nuvem carregada, estando localizada isolada em uma camada abaixo das outras nuvens. Gus olha para cima e para os lados e com um olhar resignado com seu isolamento, volta a sua tarefa, iniciando uma das suas criações.

Figura 15 – Panorama das nuvens em coletivo e o isolamento de Gus



Fonte: elaborado pela autora com base em imagens retiradas do curta Partly Cloudy.

Gus ostenta uma postura insegura, olhos e boca arqueados para baixo com frequência, movimentos hesitantes, fisionomia preocupada. Contudo, também são frequentes gestos e feições de entusiasmo, indicando sua natureza esperançosa. As expressões de Gus variam a todo o tempo, alternando quase que em um compasso, entre empolgação e dúvida, melancolia e alegria. Nesse processo, Peck, sua cegonha assistente, está sempre a postos, apesar do seu desgaste físico, decorrente do trabalho, demonstrado por suas penas desganhadas, algumas das quais chegam a soltar de seu corpo, sua aparência extenuada, olhos e bochechas inchados e curvados para baixo.

O contraste de sentimentos fundamenta a dinâmica da história: o entusiasmo de Gus, com o trabalho que realiza; a preocupação de Gus com o desgaste de Peck, percebida na sutileza dos traços de suas expressões; a afeição de Peck por Gus; a exaustão de Peck, crescente a cada criação. É crescente o esgotamento de Peck, indicado com o aumento do seu desmazelo, da perda das penas, com sua pele ficando cada vez mais aparente, sua fisionomia cada vez mais fatigada. Gus tenta confortar sua companheira, mostrando sua afeição com gestos de carinho, ao apresentar as novas criações, com empolgação, enquanto Peck, vez por outra, observa o grupo de nuvens localizado uma camada acima e demonstrando encantamento.

Após Peck retornar de sua busca por ajuda, vemos novamente um panorama do céu, e percebemos que tudo continua como no começo, o grupo de nuvens acima na sua rotina suave e, Gus e Peck continuam a jornada, solitárias, contando com a amizade e parceria uma da outra. A cena final mostra esse universo particular e isolado das duas personagens centrais (Figura 16), e no plano de fundo, as outras nuvens, também seguem suas rotinas, ambas realidades, inalteradas.

Figura 16 – Cena final de Partly Cloudy



Fonte: frame retirado do curta Partly Cloudy.

A mensagem que o curta nos apresenta, de forma natural, enaltece a amizade e parceria entre companheiros de trabalho, apesar de todas as dificuldades existentes em decorrência das atribuições do serviço. A animação possui uma forma suave de narrativa, com um roteiro bem estruturado que, apesar de não haver narração e falas entre personagens, apresenta fácil entendimento, cativando o espectador com sua brandura.

Contudo, é possível perceber outros entendimentos, não imediatos, representados nos detalhes da narrativa. Durante o curta, destaca-se o afastamento das duas

personagens responsáveis pela árdua tarefa de criar os filhotes selvagens, das restantes. Enquanto que em um céu harmônico, suave e alegre, nuvens bonachonas e risonhas passam o dia se divertindo com seus filhotes afáveis, uma única nuvem é responsável por todo o trabalho mais difícil, juntamente com a cegonha parceira de trabalho.

As duas, nuvem e cegonha, são isoladas espacialmente, colocadas em um nível mais baixo que as outras nuvens e sem nenhuma outra companhia para dividir o trabalho que lhes é atribuído. Dessa forma, a cegonha desse nível mais baixo fica com uma sobrecarga de trabalho, representado no desgaste físico da personagem. Apenas em um momento do curta as duas personagens recebem ajuda de uma das outras nuvens, através de um pedido de Peck, Nuvem 1 colabora com ferramentas para a proteção da cegonha.

Dessa forma Gus e Peck se sentem mais confiantes em continuar seu trabalho, mantendo isolados das demais nuvens, seus problemas e dificuldades. A diferença entre as personagens centrais e o grupo de nuvens é representada: espacialmente, na ocupação delimitada e invariável das personagens; fisicamente, com as cores menos vibrantes e com predomínio do cinza; e no tipo de filhotes criados. De maneira suprimida, entende-se que os filhotes que apresentam algum comportamento perigoso, não devem estar no mesmo ambiente dos filhotes e bebês inofensivos.

Resgatando a observação destacada na descrição da história, Gus não cria nenhum bebê humano, presumimos que seja em razão da complexidade em representar um humano com um comportamento indesejado, em um desenho com um roteiro de narrativa tradicional, com formato de conto de fadas. Há ainda uma mensagem de conformismo com as condições a que as personagens são submetidas. Elas suportam as adversidades, mantendo a esperança e a alegria, apoiando-se na amizade e parceria que existe entre elas. Não há nenhuma indicação de possível ascensão das personagens para a camada superior.

A animação teve larga divulgação em 2009, sendo lançada simultaneamente com o longa de animação *Up: Altas Aventuras*, da mesma produtora. A partir do lançamento, foram comercializados em uma mesma mídia o longa e o curta, em DVD e Blu-Ray. É possível encontrá-la em redes sociais virtuais, divulgadas de forma não oficial, por usuários comuns, frequentemente em blogs de auto-ajuda e motivação empresarial. Em nosso entendimento, a percepção do isolamento a que as personagens são submetidas é camuflada pela ideia de superação e determinação que elas representam.

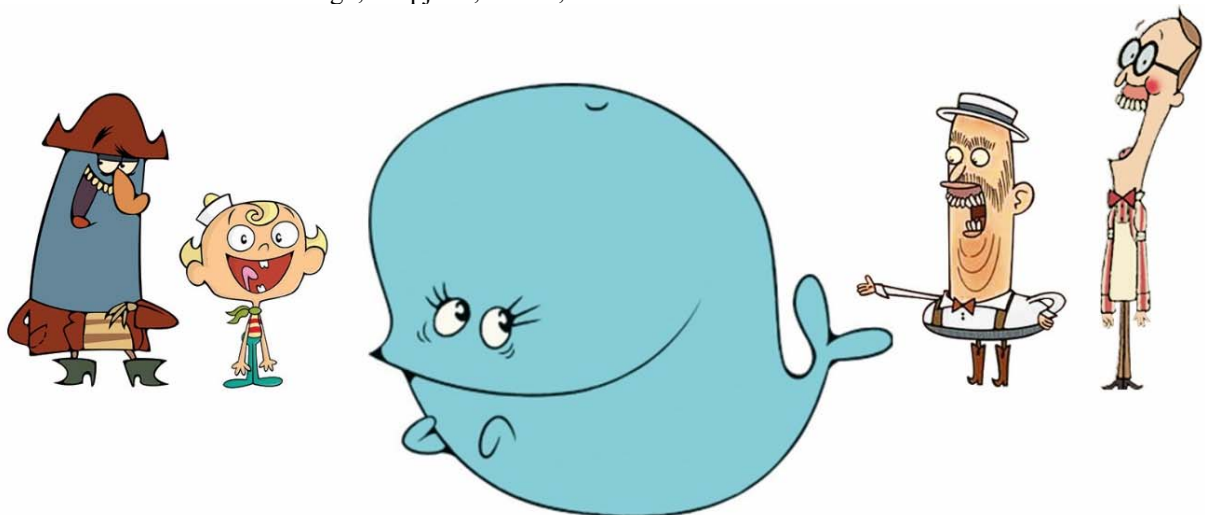
Enquanto a estética do curta *Partly Cloudy* é tradicional, com traços buscando o realismo, personagens com aparência inocente, formas arredondadas e estereótipos com significados naturalizados, a próxima animação apresenta estética oposta. As histórias

da série *As Trapalhadas de Flapjack* se passam em um lugar chamado Porto Tempestade, uma cidade em cima de uma ponte, no meio do mar, centradas nas personagens: Flapjack, um garoto criado por uma baleia falante, a Bolha, e Capitão Falange, um velho aventureiro (Figura 17). Essas três personagens centrais, são desenhadas com formas mais suaves, que as outras personagens, que possuem características mais grotescas, imprimindo contraste entre o mundo de Flapjack e do resto da cidade.

Flapjack, é um garoto muito novo, que vive na barriga da Bolha, a baleia que assume o papel de responsável por ele. Inocente, puro e de bom caráter, é constantemente explorado pelos habitantes de Porto Tempestade, principalmente pelo Capitão Falange, que faz o papel de uma espécie de mentor. Falange se auto intitula o maior aventureiro do mundo, contando suas histórias de aventuras para Flapjack, seu grande e único admirador. Juntos, Flapjack e Falange pretendem encontrar a Ilha Açúcar, lugar supostamente onde todas as coisas são feitas de doces.

Dois ambientes recebem destaque nas histórias de Flapjack e Capitão Falange: o Barrica Doce, uma espécie de bar, de propriedade do Luís Hortelã (Figura 17) e o estabelecimento do Doutor Barbeiro (Figura 17), com uma placa na porta escrito “Cirurgias e Cortes de Cabelo”. A série, classificada no gênero de humor surreal, é construída com contrastes estéticos e contextuais, tendo como exemplo: uma criança, criada por uma baleia; um bar, que serve doces em canecas, originalmente, de cerveja; o barbeiro da cidade, assume a função de médico, com conduta questionável; um empresário, casado com uma boneca, feita de doce (a Esposa Doce, do Luís Hortelã).

Figura 17 – Personagens da série *As trapalhadas de Flapjack* (da esquerda para a direita, Capitão Falange, Flapjack, Bolha, Doutor Barbeiro e Luís Hortelã)



Fonte: elaborado pela autora com base em imagens retiradas da série.

A característica da série de romper estereótipos, em toda a sua concepção, destaca-se em alguns episódios, como no episódio 17 da 1ª temporada, escolhido para análise, Falta alguma Coisa (Something's a Miss), com roteiro e *storyboards* de John Infantino e Kent Osborne, exibido originalmente em 11 de junho de 2009.

A narrativa do episódio confronta, através das personagens, estereótipos de gênero, desenrolando-se a história central com Flapjack, constantemente confundido com uma garota e, em vista disso, ele e Falange tentam descobrir a razão da confusão, ao mesmo tempo em que testam ajustes na imagem de Flapjack, com o objetivo de masculinizá-lo, quando percebem que a voz do garoto é a causa do engano.

Figura 18 – Características primárias das personagens com dinâmica de contraste

PERSO- NAGEM	NOME*	CARACTERÍSTICAS PRIMÁRIAS
	FLAPJACK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Corpo magro e baixa estatura 2. Cabelo loiro, curto e arumado 3. Roupas com aparência cuidadosa (calça e camisa) 4. Aparência física de garoto
	MIKE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Corpo musculoso e alta estatura 2. Careca 3. Roupas com aparência desleixada (calças e camiseta) 4. Aparência física de homem
	CINDY	<ol style="list-style-type: none"> 1. Corpo magro e baixa estatura 2. Cabelo castanho, longo e arrumado 3. Roupas com aparência cuidadosa (vestido) 4. Aparência física de garota
	MARACATU	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aparência física de um cachorro

Fonte: elaborada pela autora com base em imagens retiradas da série.

No decorrer da jornada de Flapjack, em busca do reconhecimento do seu gênero a personagem encontra outras com características contrastantes. Desolado com sua voz, que faz pensar que ele é uma garota, Flapjack grita que odeia a sua voz, quando ouve uma voz

de menina dizer que gosta da voz dele, ao que aparece a imagem de homem grande e musculoso, de aparência grosseira. Na sequência, inicia-se uma música, com estrofe “ele é o homem com voz de garotinha”, que se desenvolve enaltecendo, musicalmente e visualmente, as características masculinas da personagem com voz feminina.

Flapjack então conclui que não tem problema um homem ter voz de menina, ao que a personagem esclarece que não é homem, e outras duas personagens chegam na cena intensificando o contraste entre as características de gênero. Na Figura 18, as personagens com dinâmicas de contraste são listadas e identificadas suas características primárias, para a análise pré-iconográfica.

Recordando a consideração de Cardoso (2012), considerando o olhar como uma construção social, cultural e histórica, interdependente do contexto, apenas se torna possível discutir as características visuais das personagens, considerando os outros elementos que as constituem, além das visualidades. As quatro personagens selecionadas, apresentam características físicas, de estereótipos de determinado grupo onde o elemento de confronto dessas características é a voz de cada uma delas, apresentada em contraste a expectativa gerada por suas visualidades.

Figura 19 – Personagem Mike, o homem com voz de garotinha, que não é homem



Fonte: elaborado pela autora com imagens da série.

As características primárias listadas possuem elementos naturalizados de cada representação visual das personagens. A iconografia de Flapjack atende às características de um menino, as de Mike, de um homem forte, de Cindy, de uma garotinha e de Maracatu, de um cachorro, contudo as vozes são sempre contrárias à expectativa e, dessa maneira, os estereótipos de gênero são desnaturalizados. Reforçando o contraste de significados, a personagem Mike (Figura 19), ao revelar que não é homem para Flapjack, procura dentro da camisa, retira uma peruca de tranças, reclama que elas vivem caindo e as coloca na cabeça.

Ao fim do episódio, Flapjack resolve fazer uma cirurgia com o Doutor Barbeiro para mudar a sua voz, tendo como resultado uma voz de menina. Nesse momento, através do confronto, percebe-se que sua voz original, apesar de aguda, era de menino, e todos em Porto Tempestade o reconhecem como um garoto muito corajoso. Concordamos com o pensamento de Cardoso (2012, p. 117), quando afirma que “por meio da visualidade, o design é capaz de sugerir atitudes, estimular comportamentos e equacionar problemas complexos”. Assim, as ações das personagens, e suas visualidades contrastantes com a expectativa naturalizada pelos símbolos, instigam a reflexão sobre padrões fixos de gênero, por meio da desnaturalização.

Diante da análise dos símbolos naturalizados e desnaturalizados das personagens, nas animações avaliadas, reforçamos a importância do designer gráfico, estar sempre atento a formação de modelos, de acordo com o contexto social, cultural e histórico, para que, dessa maneira, seja possível, observa-los, compreende-los, questiona-los e redesenha-los.

O conceito de naturalização, proposto por Pasolini (1990), contribui demonstrando como um determinado padrão, utilizado sempre relacionado a um sentido, se naturaliza a um significado fixo (estereótipos). Estereótipos formam a base de criação das representações gráficas, sua utilização não é apenas necessária, mas também indispensável, uma vez que, mesmo no processo de desnaturalização de padrões, eles são utilizados, como elemento de confronto.

Mostra-se mais eficiente identificar e avaliar os estereótipos, distinguindo-os dos conceitos de discriminação e preconceito, apesar de fazerem parte desses processos, como elemento cognitivo. Operando como agente simplificador, o estereótipo se revela uma ferramenta indispensável no processo criativo do design gráfico.

As análises imagéticas não se mostram possíveis dissociadas do contexto da história e elementos concepções além das visualidades, sendo os significados construídos por todos os elementos envolvidos na composição da produção.

Diante das análises apresentadas, espera-se que designers estejam conscientes da responsabilidade ética ao utilizar estereótipos nas criações das representações gráficas de forma geral, sendo importante a função ideológica exercida como mediadores culturais, uma vez que as visualidades exercem papel fundamental na construção de nossas percepções. Reforçamos que, na formação e atuação de um profissional de design, não basta desenvolver domínio das ferramentas de produção gráfica, sendo preponderante uma atuação consciente, crítica e responsável, atenta ao contexto histórico e cultural.

CAPÍTULO III

PERCEPÇÃO DA DEFICIÊNCIA

- Olha lá aquele rapaz na fila! Coitado, o que será que ele fez, para ser assim? E que coragem, ficar no meio de todo mundo, mesmo sendo anormal.
- Criatura, não chame assim de anormal não, que é feio.
- E ele é o que?
- (Alguns segundos de silêncio)
- Ah, é um anormal mesmo, mas não pode chamar assim não, porque se alguém ouve, pode se ofender.¹⁵

3.1. BREVE HISTÓRICO DA PERCEPÇÃO DA DEFICIÊNCIA

O diálogo transcrito acima ocorreu entre duas pessoas que observavam, admiradas e consternadas, a presença de um homem cadeirante em uma fila para autógrafo no lançamento de um livro, em uma livraria em Salvador. Foi possível saber que este homem tinha paralisia cerebral, pois sua acompanhante foi questionada, por outras pessoas, sobre sua condição. Esse homem, ao participar de uma atividade ordinária de lazer, não pôde desfrutar da tranquilidade que os anônimos dispõem em suas atividades cotidianas, tornando-se um centro de atração de olhares, comentários, questionamentos e julgamentos.

O pequeno diálogo, recortado da situação descrita, em poucas linhas muito revela sobre a percepção da deficiência em nosso contexto social atual. A princípio considera-se, na conversa apresentada, que a pessoa esteja recebendo uma punição por algo que tenha feito, seguida por uma admiração por uma presumida coragem por estar frequentando um ambiente público (raciocínio que relaciona deficiência com anormalidade). Após esta sequência de juízos de valores, verifica-se uma censura à exposição explícita da categorização de anormalidade, sendo esta censura motivada pelo receio de uma possível desaprovação externa.

¹⁵ Diálogo presenciado pela autora em uma livraria de Salvador, sobre uma pessoa com paralisia cerebral, na fila para autógrafo em um livro em 2012.

Cada um dos pontos destacados – associação com punição e pecado; relação entre deficiência e anormalidade; o valor de coragem atribuído; censura à categorização; receio a desaprovação – encontram suas origens na história, na relação de como a deficiência é percebida pela sociedade em cada época, desde quando não era nomeada e reconhecida, da maneira que a caracterizamos, até os caminhos da inclusão.

Na Antiguidade, as práticas em relação à deficiência, de maneira geral, eram excludentes, variando do abandono à eliminação (assassinato), grande parte em decorrência do desconhecimento pela ciência, de suas causas (LARAIA, 2009). Ainda que, segundo Silva (1987), não exista nada além de suposições, baseadas em indícios tênues, sobre a vida de pessoas com deficiências físicas ou mentais nos primeiros milênios da humanidade, teria sido o homem neolítico o primeiro a desenvolver uma primitiva, mas marcante, consciência social.

O homem primitivo acreditava que as causas das enfermidades tinham origem em superstições de arranjo fantasioso, místico ou demoníaco. As pessoas com deficiências ou deformidades eram caracterizadas como maravilhas ou monstruosidades, e considerava-se que possuíam algum poder místico ou teriam recebido alguma punição por pecados, seus ou de seus progenitores, concedidos por divindades. O abandono e a morte eram práticas comuns para com os doentes, deficientes e idosos, sendo algumas vezes de escolha do próprio indivíduo, para benefício do coletivo, quando o extermínio era visto como uma solução para o problema (LARAIA, 2009; LOBO, 2008; SILVA, 1987).

Decerto, ainda que as escolhas partissem do próprio indivíduo doente, idoso ou deficiente, estas eram decorrentes da estrutura cultural com dinâmica voltada a atender as necessidades básicas de sobrevivência. Silva (1987) observa que, em várias culturas¹⁶, a decisão pela morte ou abandono do indivíduo que de alguma maneira estorvava o grupo ocorria muito em razão da pressão causada pelas dificuldades na obtenção de alimento, na autossuficiência e na autodefesa em caso de perigo. Ainda segundo o estudo do autor, a exclusão livre de razões de ordem vital, o qual denomina de “discriminação intencional”, parece ser produto de civilizações com arranjos mais complexos.

O fim do Império Romano marca o início da Idade Média, período cronologicamente longo, compreendido entre o século V e o século XV, quando a religião exerce grande influência nas dinâmicas sociais e, conseqüentemente, sobre a percepção da deficiência e

¹⁶ Para mais informações, ver SILVA, 1987. Nesta obra, o autor discorre sobre diversos povos, detalhando a prática social com as pessoas com deficiência em cada caso.

do deficiente na sociedade. No início deste período, atribuía-se às pessoas com deficiência poderes sobrenaturais associados a entidades malignas (LARAIA, 2009). Com a ascensão do Cristianismo, a negligência cede lugar para a caridade, com a criação progressiva de hospitais e abrigos para os pobres, doentes e deficientes; contudo, essa assistência os colocava em um estado de reclusão, sob a justificativa de impedi-los de tornarem-se vagabundos, causando assim um problema para as cidades (SILVA, 1987).

Também era comum em muitas culturas europeias e outras tantas pelo mundo a aplicação de mutilações como castigo, pelos senhores feudais, aos seus servos, criados e escravos, ou ainda amputações como penalidades por crimes cometidos, produzindo uma população de deficientes (SILVA, 1987), os quais se viam impedidos de trabalhar, restando-lhes as ruas ou as instituições de caridade. Ademais, deve-se destacar que as mudanças ao longo da história não acontecem de forma demarcada, com início e fim delimitados de forma precisa, como acontecem nos registros. A realidade é dinâmica e as percepções, práticas e ritos de cada tempo coexistem e persistem, principalmente em um período tão longo como a Idade Média.

Dessa maneira, o cenário das pessoas com deficiência na Idade Média alternou-se entre negligência, assassinio, caridade, reclusão e o desenvolvimento dos hospitais. Ainda persistia a crença que incapacidades físicas e mentais, malformações congênitas e doenças graves seriam sinais da ira celeste. Contudo, a evolução dos hospitais medievais e os progressos da medicina até o século XIV beneficiaram toda a humanidade, e em especial as pessoas com doenças crônicas e com deficiências. No final da Idade Média, o assistencialismo passa a dar lugar a um atendimento mais científico ao ser humano em geral, surgindo uma postura de integração das pessoas com deficiência e os primeiros passos em atenção aos direitos das pessoas à margem da sociedade (LARAIA, 2009; LOBO, 2008; SILVA, 1987).

Novas ideias baseadas no humanismo surgem na Idade Moderna, período entre os séculos XV a XVIII, época em que a grande população de pobres, mendigos e pessoas com deficiência evidencia a existência da miséria, e o sentimento de que algo precisava ser feito em favor dessa população. Intensifica-se o aperfeiçoamento no atendimento às doenças, expandindo-se o tratamento especializado. Contudo, com a Revolução Industrial, o número de mutilados por acidentes de trabalho eleva-se muito, devido às condições precárias de trabalho, tornando-se necessária a criação do Direito do Trabalho (FERNANDES; SCHLESENER; MOSQUERA, 2011; LARAIA, 2009; SILVA, 1987).

Na contemporaneidade, o avanço médico-científico, o advento de recursos de

reabilitação e desenvolvimento de próteses e ferramentas de auxílio ao deficiente, o aumento da valorização do ser humano nos hospitais, abrigos e asilos, favorecem a participação social das pessoas com deficiência (LARAIA, 2009). Contudo, a evolução constitucional dos direitos das pessoas com deficiência amplia-se com certa morosidade, como sintetizado na Figura 20, quadro compilado por Santos (2012), demonstrando as distâncias temporais existentes em cada nova conquista constitucional no Brasil.

Figura 20 - Evolução Constitucional dos Direitos das Pessoas com Deficiência

DIREITOS DAS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA	
CONSTITUIÇÕES	TRATAMENTO CONSTITUCIONAL DEFERIDO AS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA
1824 e 1891	Suspensão dos direitos políticos aos deficientes físicos e intelectuais
1934	Não há tutela específica, apenas proteção genérica relativa aos desamparos, à educação eugênica e ao higienismo mental.
1967	Não há tutela específica, apenas proteção genérica à infância e à adolescência.
1967 (Emenda Constitucional nº01/1969)	Tutela específica relativa à educação especial para as crianças com deficiência intelectual.
1967 (Emenda Constitucional nº12/1969)	Tutela específica relativa à educação especial para as crianças com deficiência intelectual.
1988	<ul style="list-style-type: none"> - Tutelas genéricas e específicas. - Conjunto genérico protetivo encontrado nos direitos sociais, tais como direito à moradia, saúde, lazer, educação, trabalho, segurança, previdência social, proteção à maternidade e à infância, e assistência aos desamparados; - Rol de normas específicas, de caráter material, visando efetivar os direitos sociais e a cidadania. - Tutela expressa do direito à acessibilidade aos espaços e bens públicos e de uso público.
2015 (LBI - Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015)	É instituída a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), destinada a assegurar e a promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania.

Ainda de acordo com Santos (2012, p. 42), “a evolução constitucional brasileira revela o enraizamento de pensamentos excludentes e a solidificação de uma legislação segregadora”. A influência de séculos de história com uma conduta predominantemente discriminatória para com as pessoas com deficiência, ainda reflete na Idade Contemporânea, a exemplo da suspensão dos direitos políticos aos deficientes físicos e intelectuais ainda em 1891.

A partir da Constituição de 1988, o Brasil consolida o entendimento de que para uma sociedade justa, solidária e livre, o respeito à pluralidade e à dignidade do indivíduo devem ser resguardados (SANTOS, 2012). Ainda segundo o autor, esses valores, mesmo que reverenciados e disponíveis em regras, não são socialmente internalizados, e assim sendo:

[...] faz-se necessária a implementação dos mencionados valores constitucionais. A existência de leis não foi suficiente para a efetivação do direito à inclusão social e à respectiva dignidade dos humanos com deficiência. Talvez isto ocorra porque a sociedade ainda não tenha maturidade social suficiente para internalizar o louvável arcabouço constitucional. (SANTOS, 2012, p. 52)

De certa maneira, o direito à acessibilidade previsto na Constituição evidencia a diligência para com a inclusão da pessoa com deficiência na sociedade, uma vez que promove, por meio de suas bases conceituais e regras, a possibilidade de acesso. Entende-se que esse acesso não se restringe apenas a estruturas físicas, lugares públicos ou privados, mas também a todo e qualquer material produzido, em áudio, vídeo, textual ou imagético, digital ou físico.

As normas técnicas brasileiras definem acessibilidade como a possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para a utilização com segurança e autonomia de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privado de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural (ABNT/NBR 9050:2015). Ainda segundo definido na norma, a propriedade de algo ser acessível consiste em poder ser alcançado, acionado, utilizado e vivenciado por qualquer pessoa.

Considerando o componente físico do acesso, o conceito de acessibilidade se apoia e/ou se complementa com o conceito de mobilidade. Considerando a mobilidade como ato concreto de ir-e-vir no ambiente, trata-se então de uma condição essencial para a

sobrevivência de qualquer animal envolvendo a sua circulação entre vários pontos do espaço para suprir suas necessidades (ARAÚJO et al., 2010), sendo necessária para a realização de atividades básicas, como alimentação, cuidados com a higiene, proteção de eventuais perigos.

Nesse sentido, podemos sintetizar mobilidade como o ato de deslocamento de um indivíduo em um ambiente, e acessibilidade como a característica do ambiente proporcionar o pleno deslocamento, sem impedimentos. O primeiro é uma propriedade da pessoa levando em conta o ambiente e o segundo do ambiente, levando em conta a pessoa (ARAÚJO, 2002). De acordo com as normas técnicas de acessibilidade, um indivíduo tem a sua mobilidade interrompida, quando há impedimentos para que ocorra o acesso de forma satisfatória. Esses impedimentos, denominados de barreiras (ABNT/NBR 9050:2015) podem ser físicos, comunicacionais, atitudinais e sociais. O Quadro na Figura 21, sintetiza as características de cada um desses tipos de barreiras.

Figura 21 - Acessibilidade: classificação dos tipos de barreiras

TIPOS DE BARREIRA	
BARREIRA FÍSICA (ou arquitetônica)	Obstáculos físicos para uso adequado do meio
BARREIRA COMUNICACIONAL	Dificuldade gerada pela falta de informações a respeito do local
BARREIRA ATITUDINAL	Gerada pelas atitudes e comportamentos dos indivíduos impedindo o acesso a algum local
BARREIRA SOCIAL	Relativa aos processos de inclusão/exclusão social de grupos ou categorias de pessoas

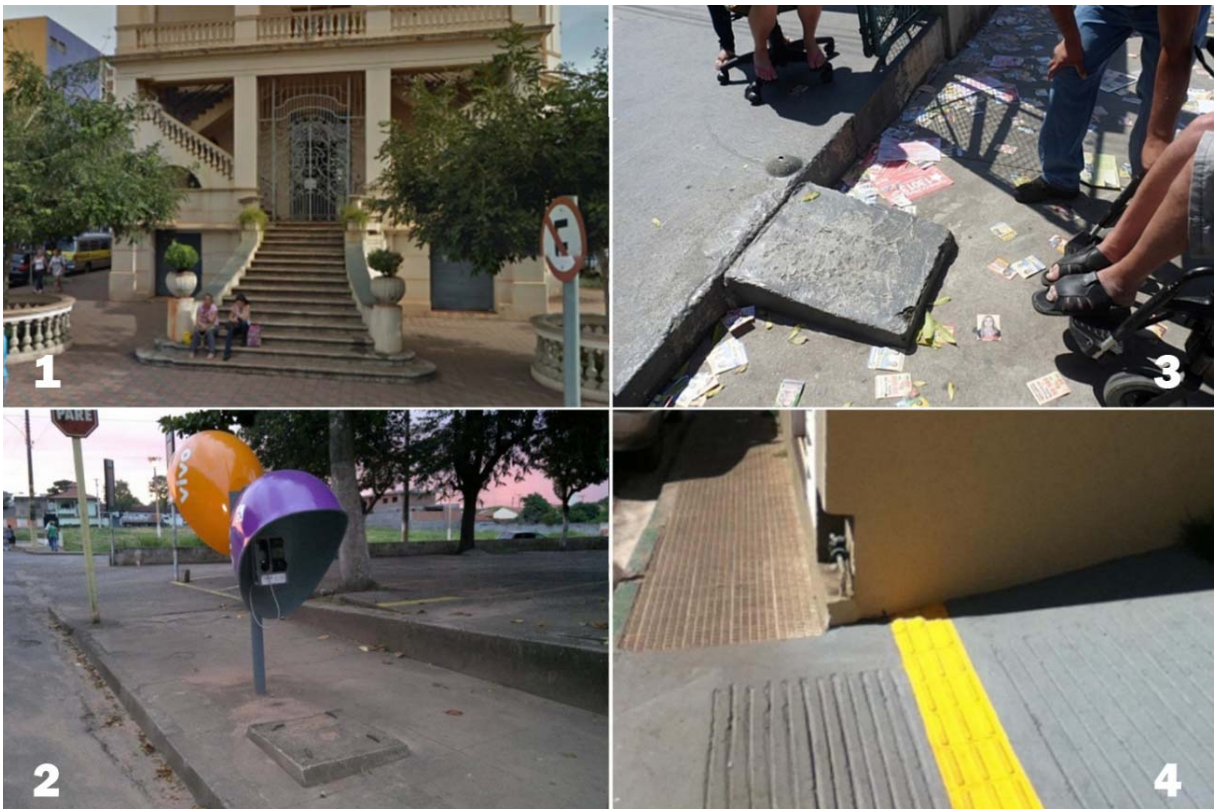
Fonte dos dados: Araújo et.al. 2010. Compilação da autora.

Avaliando as características de cada um dos tipos de barreira, a identificação e eliminação das barreiras físicas (ou arquitetônicas) e comunicacionais são relativamente simples de serem realizadas, por terem características físicas identificáveis, regulamentadas por leis e normas vigentes em nossa legislação (ARAÚJO et al., 2010). Normalizações previstas em lei, tanto para a adaptação de edificações já existentes para o amplo acesso, como para a concepção de projetos de novas construções atendendo os

critérios de acessibilidade, avançaram progressivamente desde a década de 1980. Apesar disso, não é raro encontrar edifícios ou áreas urbanas com portas estreitas, ausência de rampas de acesso, degraus altos.

Do mesmo modo, é frequente, ainda nos dias atuais, edifícios e áreas urbanas que, seja através da intervenção de um desenho adaptável (visando a eliminação das barreiras), seja possuindo um desenho acessível (no caso de novas edificações), ainda não atendem às normas satisfatoriamente, como mostram os exemplos na Figura 22. Rampas ausentes, com inclinações irregulares ou que levam a portas estreitas, pisos táteis com trajeto não adequado, obstáculos em equipamentos direcionados para cadeirantes, são apenas alguns exemplos de adequações ineficientes.

Figura 22 - Exemplos de intervenções de acessibilidade ineficientes. 1. Entrada do prédio da Prefeitura de Ribeirão Preto/SP com escadas e sem rampas; 2. Barreira física na calçada em frente a telefone público para cadeirantes em Tambaú/SP; 3. Entrada de uma escola pública com rampa estreita em Sorocaba/SP; 4. Piso tátil que termina em uma parede, em Cuiabá/MT.¹⁷



As barreiras comunicacionais apresentam um panorama mais intrincado, principalmente por suas múltiplas características. As dificuldades geradas pela falta de

¹⁷ Fonte: <http://www.mobilize.org.br/noticias/3690/sua-cidade-tem-problemas-de-acessibilidade.html>. Acesso em 4 de maio de 2014

informações em um determinado ambiente envolvem sistemas de comunicação diversos, quer visuais (inclusive em braile), lumínicos e/ou auditivos (ARAÚJO et al., 2010). Analfabetos, por exemplo, para realizar atividades cotidianas, como pegar um ônibus, desenvolvem sistemas próprios, como associação de cores, contudo, quando não há possibilidades associativas, a autonomia é totalmente afetada.

Do mesmo modo que as normas de acessibilidade, previstas em lei, evidenciam os avanços legais dos direitos das pessoas com deficiência, o não atendimento a estas regras, ou o descuido em aplicá-las de forma satisfatória, servem como indicadores de como as pessoas com deficiência ainda encontram dificuldades de integração no âmbito social, apesar dessas leis e normas existirem no Brasil há cerca de três décadas. Ainda que com diversas atualizações e ajustes legais, impulsionados por contribuições da sociedade civil, das universidades, dos governos e dos profissionais envolvidos com a área da deficiência, o direito ao acesso das pessoas com deficiência ainda é negado (COSTA et al., 2005; SANTOS, 2012).

Este panorama ainda frágil na implementação das normas nos aponta as outras duas barreiras classificadas na Figura 21: a atitudinal e a social. Produzida por atitudes e comportamento dos indivíduos, impedindo o acesso de outras pessoas a algum local, quer isso aconteça de modo intencional ou não, a barreira atitudinal demonstra como as noções de acesso a todos os cidadãos não são incorporadas pela sociedade.

Dentre muitos exemplos possíveis, são comuns no nosso cotidiano a ocupação da vaga de estacionamento para pessoas com deficiência ou idosos por motoristas não prioritários ou para fins diversos (Figura 23); o passageiro do ônibus que não cede o lugar do assento especial quando há algum usuário prioritário para a sua utilização no coletivo; a obstrução ao acesso a uma rampa, por algum item decorativo, como um vaso de planta.

Nesses casos, a acessibilidade física estaria garantida, mas foi suprimida pela atitude ou comportamento de alguém ou alguma instituição, por falta de informação ou de sensibilidade para o convívio com a diferença entre os diversos modos de viver. É fato que, ocorrendo de maneira intencional ou não, as barreiras atitudinais impedem que a experiência acessível seja realizada de forma plena.

Figura 23 - Feira de animais realizada sobre as vagas para pessoas com deficiência em estacionamento de um supermercado em Lauro de Freitas/BA¹⁸



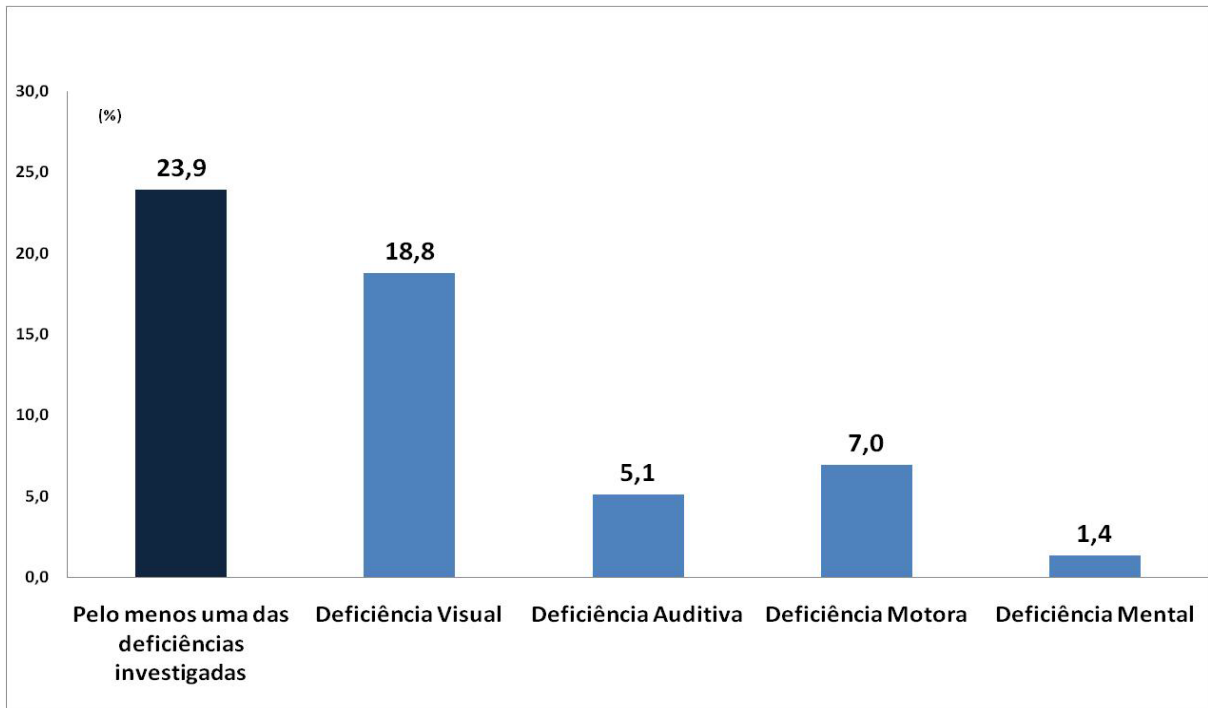
De certa maneira, os limites das barreiras atitudinais e sociais se entrelaçam, sendo mais proveitoso para este trabalho compreender o impacto que ambas engendram: a supressão da acessibilidade aos ambientes por razões subjetivas, de natureza cultural e social. Tornam-se uma barreira social os processos de exclusão social de pessoas ou grupos por discriminação de qualquer natureza, seja de gênero, orientação sexual, etnia, condição física ou mental.

Conforme apontam Costa et al. (2005, p. 1) “o que se espera agora, é uma mudança cultural que subsidie a implementação da legislação, para que o país seja tão avançado em termos práticos quanto o é no que diz respeito às suas referências legais e normativas na temática do acesso universal.” Dessa maneira, é possível indicar que a eliminação e/ou não criação de barreiras físicas e comunicacionais dependem, além das questões normativas, da eliminação das barreiras atitudinais e sociais.

Os resultados do Censo 2010 apresentados na Figura 24, apontam que aproximadamente 23,9% da população brasileira apresentaram algum tipo de deficiência permanente: visual, auditiva, motora, mental ou intelectual (BRASIL, 2012). De acordo com o mesmo estudo, a população nacional é de cerca de 190 milhões de pessoas, o que significa dizer que pouco mais de 45 milhões de brasileiros possuem algum tipo de deficiência permanente.

¹⁸ Fonte: <http://www.mobilize.org.br/noticias/3690/sua-cidade-tem-problemas-de-acessibilidade.html>. Acesso em: 04 de maio de 2014

Figura 24 - Percentual da população com deficiência, segundo o tipo de deficiência investigada



Fonte: IBGE, Censo Demográfico 2010, (BRASIL, 2012).

De acordo com estes dados, cerca de um quarto da população nacional não goza do direito universal de ir-e-vir em sua completude, com segurança e autonomia, levando em conta os parâmetros de acesso e mobilidade. Conforme apontam Araújo et al. (2010, p. 125) “[...] a tarefa de se trabalhar aspectos físicos e informacionais é relativamente viável, pois os empecilhos arquitetônicos e urbanísticos são fáceis de identificar e exigem normas a seguir”, contudo, para garantir os direitos ao acesso por todos, é necessário abordar outras barreiras.

Araújo (2002) observa que além das questões de dimensão física, perceber a dimensão psico-socio-ambiental permite a expansão dos contornos no entendimento comum de acessibilidade. Araújo et al. (2010) inclui nesse contexto a categoria conceitual da acessibilidade psicológica, condizente com a possibilidade do indivíduo perceber-se inserido/inserível em um ambiente/contexto social, sendo a existência do sentimento de pertencimento um agente influenciador do acesso e uso de um local, implicando diretamente sobre sua atuação social.

Considerando a dimensão psico-socio-ambiental percebem-se barreiras de natureza subjetiva, arraigadas na sociedade por processos históricos e culturais, de acordo com crenças e valores disseminados ao longo do tempo, interferindo no processo

de apropriação dos espaços urbanos e no desenvolvimento de identificação com o coletivo, pelas pessoas com deficiência ou que não pertençam ao elenco culturalmente aceito em determinado ambiente. Representando a percepção das pessoas sobre o ambiente, a barreira social tão somente será transposta se o grupo estiver aberto à aproximação, e o indivíduo, por hora bloqueado, se perceba como aceito.

Da antiguidade à contemporaneidade, o lugar social das pessoas com deficiência percorreu um trajeto advindo da exclusão, transitando pela segregação, integração e inclusão (SILVA, 2009). O infográfico na Figura 25 evidencia as diferenças entre os termos, e como cada uma das vertentes intercede nos arranjos sociais: em exclusão, os indivíduos considerados fora da norma são completamente suprimidos do módulo social; um grupo de pessoas encontram-se segregados quando passam por um processo de isolamento de um corpo social principal; a integração oferece uma inserção parcial e condicional; e a inclusão atende a todos os indivíduos, com inserção total e incondicional (ANDI; FUNDAÇÃO BANCO DO BRASIL, 2003).

Figura 25 – Diferenças entre exclusão, segregação, integração e inclusão¹⁹



¹⁹ Fonte: <http://www.comregras.com/7412-2/>. Acesso em 23 de setembro de 2015.

Neste ponto, tornam-se aparentes as origens das percepções destacadas no diálogo transcrito no início do capítulo. Mesmo que estejamos em tempos de consolidação da ideologia da inclusão, todo o percurso da percepção da deficiência pela sociedade imprime seu legado, suscitando na coexistência dos conceitos apresentados na Figura 25, nas dinâmicas sociais. “Trata-se de um exercício novo que exigirá a reflexão e a prática de uma nova ética, a ‘ética da diversidade’” (ANDI; FUNDAÇÃO BANCO DO BRASIL, 2003, p.23), e como todo momento histórico, o processo de transição não é automático, não sendo, na realidade, definitivo, estando sempre em movimento fluído.

Um importante indicador da crescente consolidação da ideologia da inclusão foi a recente instituição da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI – Lei 13.146/15), promulgada em julho de 2015, após tramitar por mais de 15 anos no Congresso Nacional. A nova lei garante que toda pessoa com deficiência tem direito à igualdade de oportunidades com as demais pessoas e não sofrerá nenhuma espécie de discriminação (BRASIL, 2015). Contudo, a existência de normas previstas em lei não garantem a inclusão de todos os indivíduos, pois a sociedade dispõe de uma dinâmica própria.

Não apenas pessoas com deficiência, mas todo cidadão que não se encaixe nas normas e regras da ordem social vigente passa a ser considerado desviante, se tornando assim mais vulnerável à exclusão/segregação social. Segundo Ribas (1983), esses parâmetros de normalidade são estabelecidos pela organização sociocultural, contudo o autor destaca a importância de desmistificar a noção abstrata de sociedade, como se esta fosse um ser intangível. A natureza excludente observada na sociedade é um reflexo dos indivíduos que reproduzem as divisões estruturais entre classes, determinando as exclusões, preconceitos e discriminações observadas e praticadas (RIBAS, 1983).

Contudo, ainda que compreendendo que são atitudes individuais dos membros da sociedade que definem o modo de operação coletivo, é a observação das práticas coletivas que nos aponta as nuances entre a filosofia de um povo e sua conduta efetiva. Diante disto, Mendonça (2009) nos aponta uma alternativa possível ao declarar que refletir sobre as formas que determinados grupos são mostrados na mídia pode fornecer indicadores relevantes de como a sociedade retrata, reconhece ou ignora esses grupos. Com base nesse pressuposto, através da análise de produções de animação, recorte de estudo dessa investigação, pretende-se verificar como as pessoas com deficiência são representadas por meio de seus personagens.

3.2. TERMINOLOGIA SOBRE A DEFICIÊNCIA

Ao longo do tempo, existiram diversas terminologias para definir as pessoas com deficiência. Termos utilizados em períodos anteriores hoje são considerados pejorativos, por seus significados intrínsecos e suas relações conceituais. Contudo, Sasaki (2013) salienta “jamais houve ou haverá um único termo correto, válido definitivamente em todos os tempos e espaços”, uma vez que os termos utilizados em cada época são compatíveis com as normas e padrões vigentes em cada sociedade.

O modelo biomédico durante muitos anos deteve o domínio sobre os conceitos e classificações da deficiência, com o foco nas características biológicas. As mudanças nas terminologias, com base conceitual direcionada para a perspectiva social, surgem com o modelo social da deficiência, munido de afirmações éticas que questionam os padrões de normal e patológico (DINIZ, 2012). O incremento dessa perspectiva para as terminologias contribui e se mostra como reflexo da mudança na relação social com as pessoas com deficiência, visto que a linguagem expressa o conjunto cultural de uma sociedade (DINIZ, 2012; SASSAKI, 2013; ANDI; FUNDAÇÃO BANCO DO BRASIL, 2003).

A trajetória dos termos utilizados ao longo da história da atenção às pessoas com deficiência no Brasil se inicia em “inválidos” até o atual “pessoas com deficiência” (SASSAKI, 2013). Apesar de não haver uma delimitação exata dos termos por cada época, afinal, as transições na história não acontecem de forma linear e definida, na Figura 26, apresenta-se um compêndio realizado por Sasaki (2013) dos termos predominantes em cada período. Por meio desse histórico, é possível observar a percepção da deficiência em cada época, relacionando os termos e seus significados com o contexto social imperante no momento histórico.

Figura 26 - Trajetória dos termos utilizados ao longo da história da atenção às pessoas com deficiência, no Brasil

TRAJETÓRIA DE TERMOS DA DEFICIÊNCIA NO BRASIL		
PERÍODO	TERMOS E SIGNIFICADOS	CONTEXTO
COMEÇO DA HISTÓRIA	Inválido - Indivíduo sem valor.	Pessoa com deficiência considerada socialmente inútil, transtorno para a família e sem valor profissional.
SÉCULO 20 ATÉ ± 1960	Incapacitado - Sem capacidade, depois com capacidade residual Incapaz - Indivíduo que não é capaz Excepcional - c/ deficiência intelectual	Avanço no reconhecimento de capacidade residual da pessoa com deficiência, mesmo que considerada reduzida.
DE ± 1960 ATÉ ± 1980	Defeituoso - Indivíduo com deformidade Deficiente - Indivíduo com deficiência física, intelectual, auditiva, psicossocial, visual ou múltipla Excepcional - c/ deficiência intelectual.	Sociedade passa a utilizar três termos, evidenciando as deficiências em si. Defesa dos direitos das "pessoas superdotadas", termo substituído por "pessoas com altas habilidades".
DE 1980 ATÉ 1987	Pessoa deficiente - Substantivo "deficiente" passa a ser utilizado como adjetivo.	A OMS lança em 1980 a Classificação Internacional de Impedimentos, Deficiências e Incapacidades.
DE ± 1988 ATÉ ± 1993	Pessoa portadora de deficiência Proposto para substituir o termo "pessoa deficiente" sendo reduzido para "portador de deficiência".	Adotado nas Constituições federal e estaduais e em todas as leis e políticas pertinentes ao campo das deficiências.
A PARTIR DE 1990	Pessoa com necessidades especiais Portador de necessidades especiais Pessoas especiais - eufemismo da palavra deficiente. Depois, esse termo passou a ter significado próprio sem substituir "pessoas com deficiência".	De início, "necessidades especiais" representava apenas um novo termo. O "especial" não é qualificativo exclusivo das pessoas que têm deficiência, pois ele se aplica a qualquer pessoa.
JUNHO DE 1994	Pessoas com deficiência - Destaca a deficiência como característica individual Pessoa não deficiente - Surge como mecanismo de identidade contrastante, em substituição à pessoa normal.	A Declaração de Salamanca preconiza a educação inclusiva para todos, tenham ou não uma deficiência. Aumento do empoderamento das pessoas com deficiência.
MAIO DE 2002	PODE - Portadores de Direitos Especiais, proposto por Frei Betto, no artigo do jornal O Estado de São Paulo, alegando que o termo "deficiente" tem sentido de falha ou imperfeição enquanto que a sigla PODE exprime capacidade. O artigo, ou parte dele, foi reproduzido em revistas especializadas em assuntos de deficiência.	O termo "portadores" recebe questionamento por sua alusão a "carregadores" de uma deficiência. O termo "direitos especiais" é contraditório por ir de encontro à reivindicação por equiparação de direitos. A sigla PODE, apesar de lembrar "capacidade", apresenta problemas de uso.
DE ± 1990 ATÉ HOJE	Pessoas com deficiência - Termo mais aceito até a atualidade.	

Fonte: SASSAKI, 2013, adaptado pela autora.

Outros termos, não descritos no histórico sintetizado por Sasaki (2013), existiram ao longo da história, sendo hoje rejeitados socialmente. Alguns documentos sugerem substituições mais assertivas para o contexto vigente, como o *Mídia e Deficiência*, produzido pela ANDI - Agência de Notícias dos Direitos da Infância e Fundação Banco do Brasil (2003). Neste documento há uma lista de termos e expressões consideradas inadequadas, juntamente com opções classificadas como corretas, direcionado prioritariamente para os profissionais de mídia e comunicação.

No ano de 2015, o senador Romário Farias, que tem entre suas bandeiras de trabalho a defesa dos direitos das pessoas com deficiência e doenças raras, difundiu em uma cartilha disponível em seu perfil na rede social *Facebook* (Figura 27), onde são listados onze termos sobre deficiência que, segundo a cartilha, devem ser abolidos. Cada termo recebe uma opção considerada válida, em substituição aos anteriores, avaliados como defasados, pejorativos ou ofensivos. A forma de divulgação da cartilha, por meio de uma rede social muito popular, e a simplificação do conteúdo de forma direta e objetiva contribuíram para a popularização de um conteúdo disponível em normas e manuais geralmente explorados por pessoas diretamente interessadas no tema.

Recobrando a observação de Sasaki (2013), jamais haverá um termo correto e definitivo sobre a deficiência, sendo os esforços críticos e revisionais voltados para uma adequação da filosofia vigente com as nomenclaturas utilizadas, buscando minimizar a ambiguidade que os termos antigos provocam e definir de maneira mais eficaz o que é ou não deficiente (RIBAS, 1983). Ainda que não haja um consenso de uma terminologia para a deficiência, os mais aceitos são “pessoa deficiente”, “pessoa com deficiência” e “deficiente”, com linhas argumentativas semelhantes, direcionadas para o modelo social e os campos de estudos culturais e de identidade (DINIZ, 2012).

Figura 27 – Cartilha digital sobre termos sobre a deficiência, compilada pelo senador Romário Farias, e disponibilizada em seu perfil na rede social *Facebook*.²⁰



²⁰ Fonte:

https://www.facebook.com/romariodesouzafaria/photos/?tab=album&album_id=816195451808761.
Acesso em: 21 de setembro de 2015

Na análise das personagens com deficiência nas animações avaliadas nesta dissertação será considerado o conceito amplo de deficiência, podendo ser da linguagem, da audição, da visão, musculoesquelética (física), intelectual (mental) e psicológica, apresentado na Revista de Saúde Pública da Universidade de São Paulo (2000):

Deficiência: perda ou anormalidade de estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica, temporária ou permanente. Incluem-se nessas a ocorrência de uma anomalia, defeito ou perda de um membro, órgão, tecido ou qualquer outra estrutura do corpo, inclusive das funções mentais. Representa a exteriorização de um estado patológico, refletindo um distúrbio orgânico, uma perturbação no órgão. (AMIRALIAN et al., 2000, p. 98)

Para esta pesquisa, será adotado em prevalência o termo “pessoa com deficiência”, tanto por ser o termo mais aceito atualmente, como pelos princípios que representa: não camuflar a deficiência; valorizar as diferenças e necessidades decorrentes da deficiência; combater eufemismos; identificar as diferenças pela busca da equidade (SASSAKI, 2013). Os termos “pessoa deficiente” e “deficiente” poderão ser utilizados em algum contexto, por estarem dentro dos termos aceitos pelas instituições e normas atuais.

CAPÍTULO IV

PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIA EM PRODUÇÕES DE ANIMAÇÃO

Oscar Wilde, em um dos seus ensaios sobre estética, conjectura que "a vida imita a arte muito mais do que a arte imita a vida"²¹, demonstrando sua ideia de que a arte se configura como referência primária às nossas relações. Contudo, a proposição do escritor nos suscita a questão de alça estranha norteadora dessa pesquisa, o dilema de auto referência discutido no Capítulo 2: a cultura molda os estereótipos ou o contrário? Nesse cenário, causa e consequência assumem dinâmica circular nas percepções, na criação, preservação e ruptura de estereótipos.

Ainda considerando a formulação de Wilde, sendo a vida imitando a arte, ou a arte imitando a vida, não encontraremos no cotidiano da vida real, um fac-símile das representações, ou o contrário. Entretanto, a observação dessa dinâmica de influências, das práticas e das representações, considerando o contexto de ideias e filosofia da época, pode nos indicar aspectos importantes de como grupos sociais são reconhecidos coletivamente.

Neste trabalho, pretende-se, por meio da investigação das personagens com deficiência em animações, identificar como as pessoas com deficiência são representadas na era da consolidação da ideologia da inclusão (COSTA et al., 2005; LARAIA, 2009; LOBO, 2008; SANTOS, 2012; SILVA, 1987; SILVA, 2009). Para tanto, fazia-se necessário delimitar um recorte de observação, considerando o número imensurável de animações produzidas pelo mundo, sendo este um dos desafios dessa pesquisa, detalhado no próximo tópico. Entretanto, de partida existia a suposição que a representação desse grupo social nas produções de animação seria diminuta, e um estudo recente indica a confirmação dessa suposição.

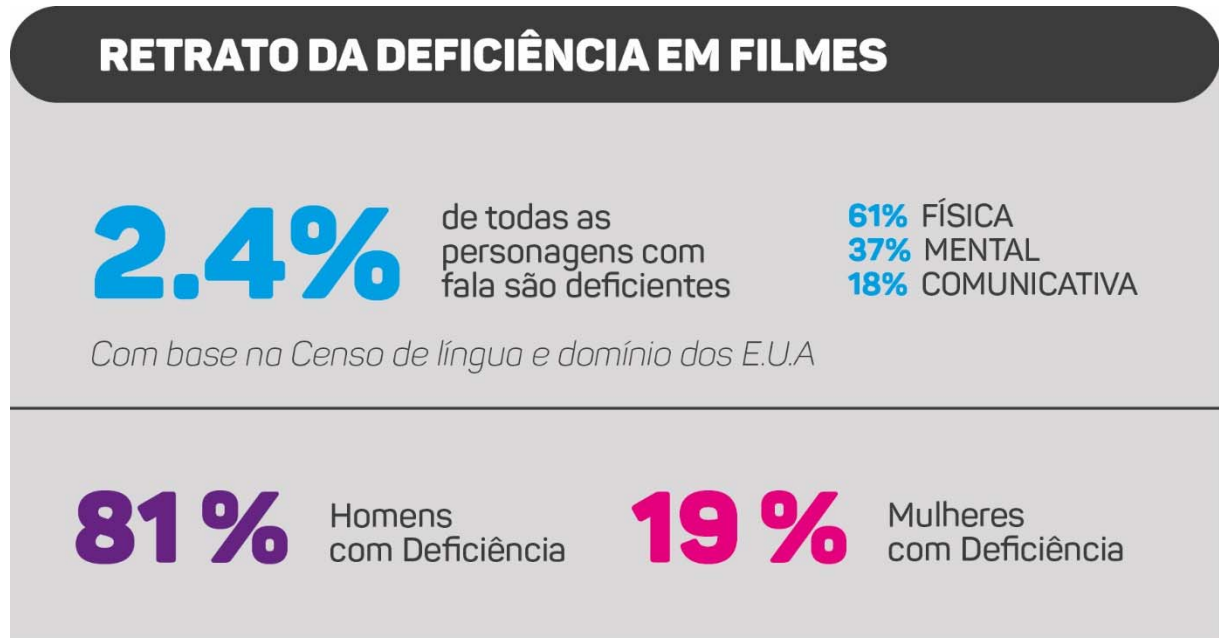
O estudo desenvolvido pela *Media, Diversity and Social Change Initiative*, da Universidade do Sul da Califórnia, examina a representatividade de grupos sociais no cinema, por meio do recorte dos 100 filmes de maior bilheteria produzidos por Hollywood²² anualmente, desde 2007. Em 2015, incluiu-se nas análises a

²¹ "A vida imita a arte muito mais do que a arte imita a vida". Frase celebre do escritor e dramaturgo irlandês Oscar Wilde, em um dos seus ensaios sobre estética, no livro **Intenções** (WILDE, Oscar. **Intenções**: quatro ensaios sobre estética. 3. ed. Lisboa: Cotovia, 2006. Tradução de: Antonio M. Feijo).

²² Indústria cinematográfica dos Estados Unidos da América

representatividade de pessoas com deficiência, sendo o resultado publicado em setembro de 2016, ao fim das buscas referenciais para a análise dos dados da presente pesquisa.

Figura 28 – Baixa representação da deficiência em filmes



Fonte: SMITH; CHOUEITI; PIEPER, 2016

O levantamento constatou que apenas 2,4% das personagens em papéis com fala nos 100 filmes de maior bilheteria de 2015 (Figura 28), produzidos por Hollywood, eram pessoas com deficiência. Os autores apontam a disparidade com a realidade em termos de representatividade, uma vez que o censo dos Estados Unidos da América apurou que 18,7% da população possuem algum tipo de deficiência, destacando que a maioria das personagens com deficiência assumem papéis de coadjuvantes (54,3%) ou desimportantes (32,4%) (SMITH; CHOUEITI; PIEPER, 2016, tradução da autora). Ainda sobre visibilidade, os autores detalham:

Em termos de visibilidade, um total de 45 dos filmes [100 no total] não conseguiu retratar um personagem com uma deficiência e em apenas dois havia representação proporcional aos dados do censo dos Estados Unidos (...). A maioria das representações encontram-se em filmes de Ação / Aventura (33,3%), seguido de Comédias (24,8%) e Dramas (19%). Apenas 2% de todos personagens com deficiência apareceram em filmes de animação. Esta última constatação é problemática, sugerindo que o conteúdo direcionado para os mais jovens espectadores subtrai esta comunidade. (SMITH; CHOUEITI; PIEPER, 2016, p. 24, tradução da autora)

Smith, Choueiti e Pieper (2016), avaliam ser especialmente preocupante a significativa baixa representatividade de personagens com deficiência em animações, por ser uma linguagem dirigida, ainda segundo os autores, a um público mais jovem. Apesar do cinema de animação não ser unicamente direcionado para este público, existe uma percepção comum de que são, se não exclusivamente, ao menos prioritariamente, entretenimento infantojuvenil.

Reconhecer esse fenômeno de direcionamento massivo do cinema de animação ao público infantojuvenil, assim como destaca a importância da atuação dessas produções na formação do repertório cognitivo dos indivíduos, também de certo modo, indica uma possível motivação, mesmo que não intencional, para a baixa representatividade de personagens deficientes, relacionada a censura a conteúdos percebidos como de difícil assimilação.

Apesar das relevantes evidências e reflexões sugeridas na pesquisa de Smith, Choueiti e Pieper (2016), há supressão de descrição com melhor detalhamento acerca das características dessas personagens, além do limitado intervalo temporal avaliado. Mais que identificar a existência de personagens com deficiência e seu quantitativo, faz-se necessário identificar como ocorrem essas representações, para examinar seus estereótipos gráficos. Para tanto, delimitamos três pontos condutores, para que a definição da amostra e do método de coleta de dados, se adequassem a esse propósito.

Consideramos primeiramente que estereótipos gráficos são ferramentas de design, estando indissociáveis do processo de criação das representações de personagens, sendo então o primeiro ponto condutor o entendimento das representações gráficas de personagens como um produto visual de design. Pinna (2006) define as personagens como sistemas de comunicação visual projetados para transmitir visualmente informações a respeito de suas qualidades internas, logo, objetos de design (PINNA, 2006, p.286). Dessa maneira, faz-se necessário identificar não só as personagens, como também o conjunto de visualidades que as compõem.

O segundo ponto condutor definido com base na fundamentação teórica, tem por fundamento a indispensabilidade de considerar o contexto da história, uma vez que os possíveis significados das visualidades, história e todos os elementos formadores das personagens são interdependentes. Por intermédio dessa correlação de significados atribuídos e contexto social, define-se o conceito de naturalização (e desnaturalização), nosso terceiro ponto condutor, cunhado por Pasolini (1990), ancorado no processo de normatizar entendimentos, comportamentos, formalizando

padrões e construindo (e desconstruindo, no processo inverso), estereótipos. Assim sendo, construímos um procedimento metodológico para uso dos pontos condutores no tratamento dos dados coletados.

Através da análise do *corpus* da pesquisa, examinaremos então como ocorrem as representações das pessoas com deficiência, no recorte das personagens de animações, buscando reconhecer em que medida a ideologia da inclusão é retratada nas produções animadas. A amostra foi delimitada nas animações indicadas ao Prêmio Oscar da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, na categoria Melhor Filme de Animação, descrita no próximo tópico, seguida das descrições do procedimento metodológico e dos resultados encontrados.

4.1. DEFINIÇÃO DA AMOSTRA

Por ser o universo da animação amplo e diverso, selecionar um recorte adequado para delimitar o *corpus* da pesquisa demonstrou ser uma tarefa complexa. Produzidas por diversas técnicas, com classificações e características estéticas variadas, faz-se necessário determinar um conjunto que possa ser analisado com unidade, no entanto, mantendo heterogeneidade nas produções.

A princípio, buscamos encontrar animações com personagens deficientes analisando apenas essas produções, contudo nos deparamos com uma questão marcante com essa estratégia. As animações encontradas apresentavam diferentes formatos (longa-metragem; curta-metragem; seriados), o que configurou-se como complicador na delimitação de um método de análise que contemplasse de maneira equitativa as personagens de diferentes formatos.

O formato da produção influencia diretamente na criação e no desenvolvimento da personagem. Pinna (2006) defende que a visualidade de personagens de curta-metragens, possuem um sistema projetado para transmitir suas características subjetivas de forma imediata. Entretanto, em um longa-metragem, há um tempo maior para o desenvolvimento da personagem, podendo ser ocultadas algumas de suas características marcantes, para serem reveladas no decorrer da trama, sendo essa possibilidade ainda maior em uma produção seriada.

Diante desse cenário, decidimos eleger um formato para a definição do *corpus*, e

julgamos ser o longa-metragem o mais adequado para o propósito da investigação. A escolha foi conveniente por conta do maior tempo para o desenvolvimento das personagens em relação ao curta-metragem, mas ainda com uma limitação interessante para as observações pretendidas, diferente das séries animadas, onde as personagens possuem uma jornada prolongada.

Uma vez definido o formato dos filmes, precisamos encontrar um conjunto de produções de longas-metragens que apresentassem diversidade de origens, técnicas e temáticas. Depois de avaliar algumas possibilidades, decidimos trabalhar com as animações premiadas no Prêmio Oscar da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, autointitulado o mais importante do mundo, por ser a mais antiga premiação da indústria cinematográfica, em exercício desde 1929, com a categoria Melhor Filme de Animação inaugurada em 2001, com primeira premiação em 2002²³.

Consideramos também sua representatividade midiática, em nível mundial, e a consequente influência que o prêmio exerce sobre a indústria cinematográfica e na audiência, que atinge mais de 225 países²⁴. Ainda que a audiência nos Estados Unidos seja a majoritária, o público em outras regiões é representativo, como indica dados compilados pela The Hollywood Reporter²⁵ para o Oscar de 2015: EUA, 37,3 milhões; Canada, 5,5 milhões; Índia, 4,5 milhões; e América Latina, 5,45 milhões, sendo cerca de 2,73 milhões de espectadores no Brasil.

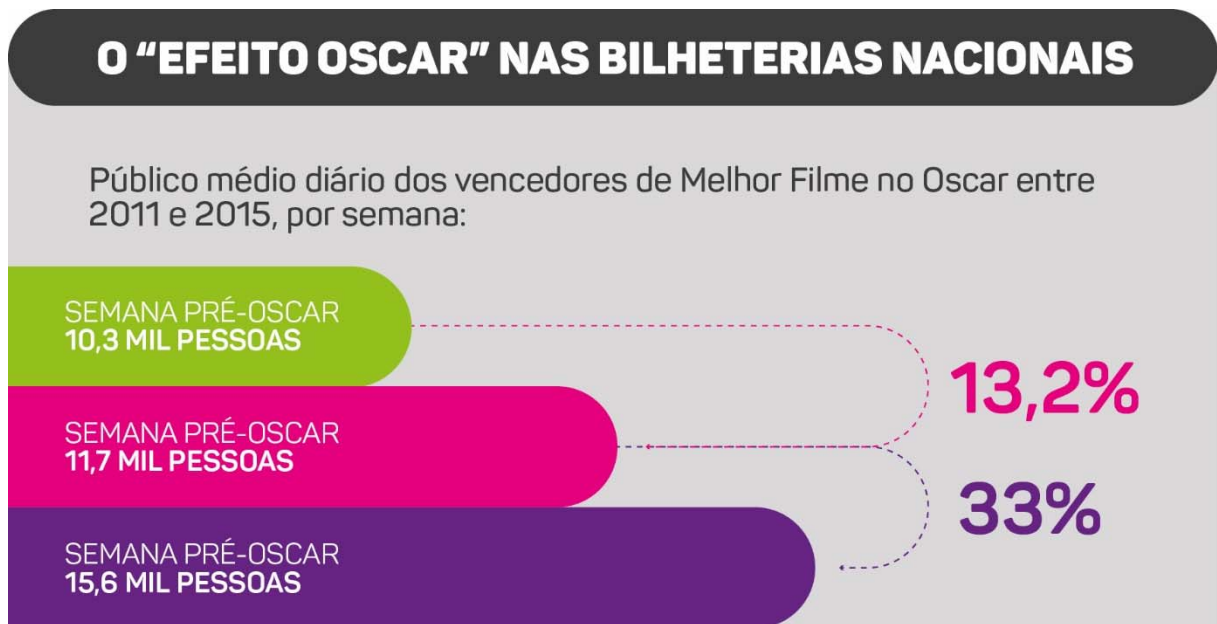
Ainda no Brasil, o prêmio promove impacto direto sobre as bilheteiras, segundo análise realizada por Cople (2016), evidenciando essa influência, a qual a autora denomina “Efeito Oscar”, por meio da comparação da média diária de público nos cinemas, dos seis últimos filmes ganhadores da categoria Melhor Filme, entre os anos de 2011 e 2015. Como demonstra o infográfico da Figura 29, separando o público diário em três grupos temporais (da semana anterior, da própria semana e da semana posterior à premiação), foi possível verificar, de maneira geral, que a vitória no Oscar resultaria um aumento na média diária de público em 13,2% na semana do prêmio e em 33% na semana pós-Oscar (COPLE, 2016).

²³ Fonte: <http://www.oscars.org/about>. Acesso em 25 de janeiro de 2017.

²⁴ Fonte: http://www.oscars.org/sites/oscars/files/89aa_fact_sheet.pdf. Acesso em 27 de fevereiro de 2017.

²⁵ Revista americana especializada na indústria do entretenimento. Dados disponíveis em: <http://www.hollywoodreporter.com/news/oscars-worldwide-tv-audience-867554>. Acesso em Acesso em 27 de fevereiro de 2017.

Figura 29 - O ‘Efeito Oscar’ nas bilheterias nacionais



Fonte: (COPLÉ, 2016).

Dessa maneira, julgamos as produções premiadas no Oscar uma amostra representativa de filmes de grande alcance mundial. Assim, delimitamos as animações premiadas na categoria Melhor Filme de Animação, a partir da primeira premiação em 2002 até a premiação de 2016, como *corpus* da pesquisa, listadas na Figura 30.

Trata-se de uma amostra composta por um recorte, avaliado com representatividade indicativa, considerando seu grande alcance mundial, contudo, vale destacar que os resultados encontrados não apresentam precisão, nem tão pouco representam um reflexo reduzido da realidade, estando as análises realizadas diretamente associadas ao método utilizado no estudo.

Figura 30 – Lista dos filmes do corpus da pesquisa

VENCEDORES DO OSCAR DE MELHOR FILME DE ANIMAÇÃO		
ANO	TÍTULOS EM PORTUGUÊS	TÍTULO ORIGINAL
2002	Shrek	Shrek
2003	A Viagem de Chihiro	Sen to Chihiro no Kamikakushi
2004	Procurando Nemo	Finding Nemo
2005	Os Incríveis	The Incredibles
2006	Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais	Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit
2007	Happy Feet: O Pingüim	Happy Feet
2008	Ratatouille	Ratatouille
2009	WALL-E	WALL-E
2010	Up: Altas Aventuras	Up
2011	Toy Story 3	Toy Story 3
2012	Rango	Rango
2013	Valente	Brave
2014	Frozen: Uma Aventura Congelante	Frozen
2015	Operação Big Hero	Big Hero 6
2016	Divertida Mente	Inside Out

Fonte: elaborado pela autora²⁶

²⁶ Dados em: <http://www.oscars.org/oscars/ceremonies>. Acesso em 25 de janeiro de 2017.

4.2. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO E TRATAMENTO DAS FONTES

Definido o *corpus* da pesquisa como as animações longa metragem ganhadoras do prêmio Oscar na categoria Melhor Filme de Animação, passamos a estruturar os critérios de seleção das personagens da amostra, as fases e método de análise. Desde o princípio, essa pesquisa foi fundamentada nas observações discutidas por Cardoso (2012), acerca do modo como as formas expressam significados e esboçamos a hipótese de que signos que se repetem, estereótipos, são fundamentais para o processo de criação em design.

Por meio das discussões desenvolvidas no percurso do referencial teórico, delimitamos o conceito de estereótipos gráficos, distinguindo-se do conceito de estereótipos sociais, mesmo com estruturas e significados concordantes, assumindo função de ferramenta integrante do processo de criação em design, como signos representativos de uma realidade observada, imaginada e construída. A natureza indelneável e labiríntica da tríade de ações responsáveis pela criação de estereótipos gráficos (observação, imaginação e construção), ressalta a complexidade do seu entendimento e a dificuldade em estabelecer um método de análise.

Segundo Ferrara (2004) a comunicação é uma prática cultural entre um emissor e um receptor, assegurada por um código. Uma vez que estereótipos são componentes cognitivos, simplificadores de informações complexas, logo podemos considerá-los um código e “todo código é constituído de signos que criam sua própria sintaxe e maneira de representar; logo, para decodificar qualquer sistema, é necessário identificar o signo e a sintaxe que o constituem e lhe dão realidade” (FERRARA, 2004, p.14).

Ainda de acordo com a autora, não há um método fixo e predeterminado para a identificação do signo e sua sintaxe, mas sim procedimentos metodológicos de leitura não-verbal, e as operacionalizações desses mecanismos dependerão da natureza e da dinâmica do objeto lido, salientando alguns aspectos:

- 1) há necessidade de se estabelecer um modo de ler;
- 2) esse modo se refaz ou se completa a cada leitura, visto que o próprio objeto lido sugere, na sua dinâmica, como deve ser visto;
- 3) é necessário ter presente que o que vemos no objeto lido é resultado de uma operação singular entre o que efetivamente está no objeto e a memória das nossas informações e experiências emocionais e culturais, individuais e coletivas; logo, o resultado da leitura é sempre possível, mas jamais correto ou total;
- 4) é necessária ousadia nas associações para que se possa flagrar uma ideia nova, uma comparação imprevista, uma hipótese explicativa inusitada. (FERRARA, 2004, p.31).

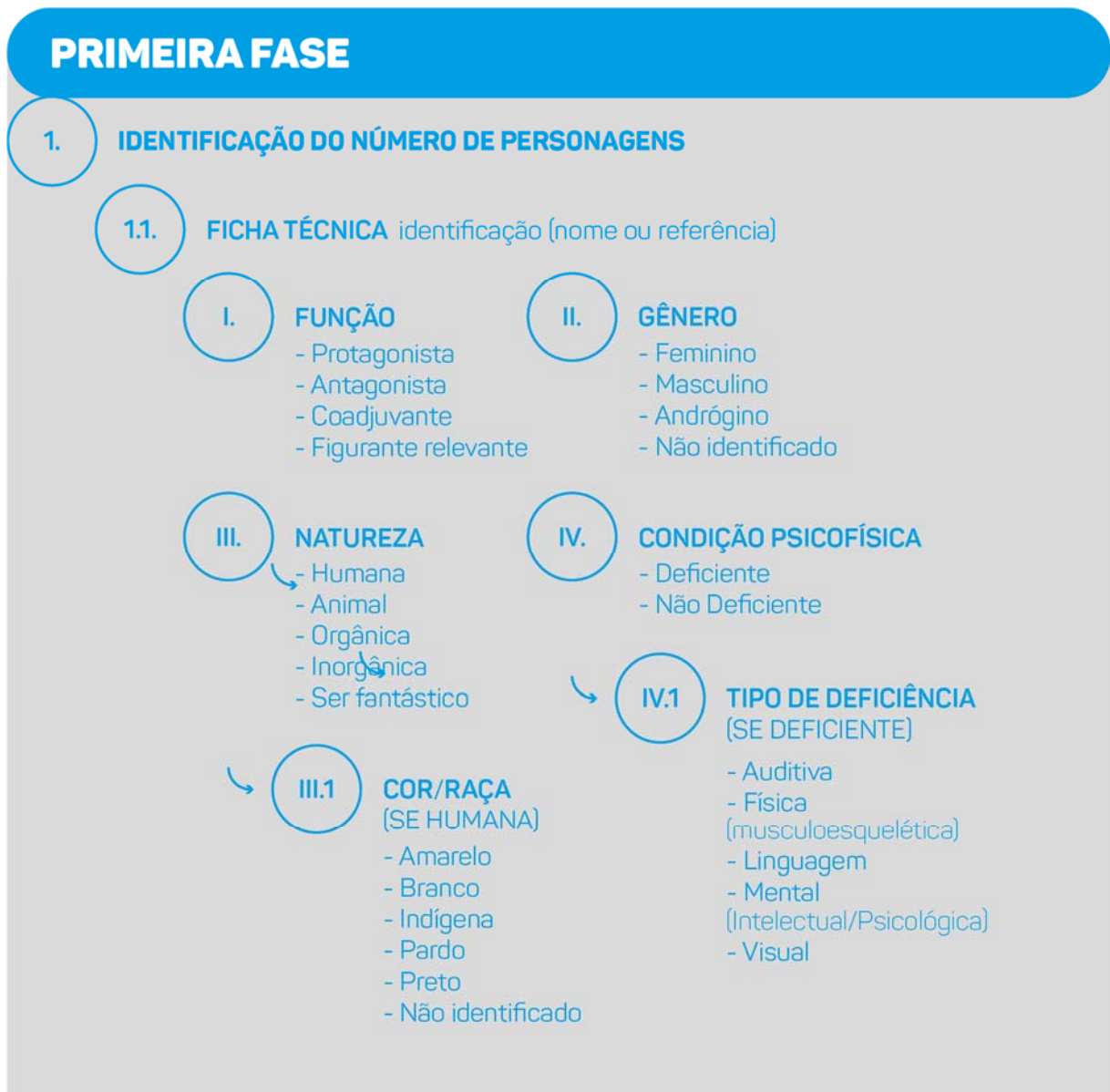
Os quatro aspectos destacados pela autora nortearam a construção do procedimento metodológico adotado para a identificação, categorização e avaliação dos dados do *corpus* da pesquisa, em um processo reavaliado em cada etapa, assim como previsto e sugerido por Ferrara (2004). Dessa maneira foi elaborado o roteiro de identificação e análise de personagens com base nos modelos apresentados por Pallottini (1989) para análise de peça teatral, e sistematizado em etapas, segundo o método de análise iconográfica de Panofsky (2009), estruturado em três níveis de análise, considerando as especificidades do objeto a ser lido, e os propósitos da pesquisa.

Inicialmente as animações do *corpus* foram listadas e catalogadas em ordem cronológica, identificadas por seu título em português, com ficha técnica simplificada, contendo: a) Título original; b) Nacionalidade; c) Duração; d) Estúdio; e) Direção; f) Data de lançamento. Sendo as personagens com deficiência o foco da pesquisa, não houve necessidade de detalhamento de informações de cada filme, além de dados técnicos para o registro dos números de ocorrências das personagens identificadas.

Uma vez catalogados os filmes, faz-se necessário identificar as personagens com deficiência no *corpus* delimitado para, na sequência, realizar as análises. O roteiro de identificação e análise de personagens foi estruturado em três fases: a primeira fase, de identificação das personagens de cada filme; a segunda fase, de análise iconográfica, subdividida em três etapas e; a terceira fase, de síntese iconológica, analisando os dados coletados nas fases anteriores.

Na primeira fase (Figura 31), classificamos as personagens relevantes, de acordo com sua função, gênero, natureza e condição psicofísica. Para construção desta fase com função catalográfica, mesmo que fundamentada nos modelos apresentados por Pallottini (1989), escolheram-se categorias de classificação que auxiliassem o propósito da pesquisa, uma vez que “os modelos variam segundo a perspectiva de seu criador, conforme os seus critérios de prioridade” (PALLOTTINI, 1989, p. 146). Assim sendo, tanto as categorias de classificação escolhidas, quanto a ordem de fichamento, destinam-se a indicar “quem são” as personagens nas animações.

Figura 31 – Primeira fase do roteiro de identificação e análise de personagens



Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Por meio desse procedimento, pretende-se, além de identificar as personagens deficientes presentes no *corpus* da pesquisa, estimar a proporção numérica em relação as outras personagens. A princípio havia a intenção de catalogar todas as personagens de cada filme de animação do *corpus*, o que se mostrou inviável em algumas produções, pelo número extenso de personagens, além de ser pouco relevante para os objetivos da pesquisa uma vez que muitas personagens figurantes assumem função trivial, semelhante ambientação de cena.

Dessa maneira, destaca-se, nesta fase, a identificação das personagens quanto a função, dado que por meio dessa classificação determinou-se quais personagens seriam

quantificados. Assim, foram selecionadas as personagens marcantes de cada história (protagonistas, antagonistas e coadjuvantes) e delimitamos a categoria de personagens figurantes relevantes. Estabelecemos basicamente dois critérios, de natureza subjetiva, para definir uma personagem figurante como relevante: atuação com alguma significância da personagem na trama, e/ou ser uma personagem com deficiência.

A escolha das personagens figurantes relevantes é o primeiro ponto do procedimento metodológico desenvolvido para a pesquisa, em que a subjetividade da análise torna-se evidente. Contudo, essa subjetividade acompanhará o procedimento metodológico em todo o seu percurso, sendo oportuno salientar que, as interpretações e resultados desse processo serão apenas uma das possíveis leituras sobre o objeto da pesquisa.

A segunda e a terceira categorias, respectivamente classificação quanto ao gênero e classificação quanto a cor/raça, concedem dados importantes quanto ao lugar de representatividade dessas personagens. Destacamos que, no roteiro de classificação das personagens, será apenas identificado a expressão de gênero²⁷, não sendo detalhado e/ou diferenciado questões com relação a sexo biológico, identidade de gênero e orientação sexual²⁸.

Após a identificação dessas categorias, houve a necessidade de identificar a natureza da representação dessa personagem. No procedimento metodológico aplicado na análise das personagens de animação brasileiras, Pinna (2006) classifica as personagens em quatro conjuntos (seres humanos, animais, objetos e seres fantásticos) sem detalhar os critérios estabelecidos para essa classificação. Consideramos que essas categorias não são

²⁷ **Expressão de gênero** – diz respeito aos comportamentos, forma de vestir, forma de apresentação, aspeto físico, gostos e atitudes. Uma pessoa andrógina exprime-se de uma forma ambivalente, ou seja, apresenta uma combinação de traços físicos quer masculinos, quer femininos ou uma aparência que não permite identificar claramente o seu gênero.
Fonte: APF - ASSOCIAÇÃO PARA O PLANEJAMENTO DA FAMÍLIA (Portugal). **Identidade e orientação sexual**: Sexo, identidade de gênero, expressão de gênero e orientação sexual. 2015. Disponível em: <<http://www.apf.pt/sexualidade/identidade-e-orientacao-sexual>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

²⁸ **Sexo biológico** – assume-se frequentemente que é o sexo cromossomático ou o sexo genital, que pressupõe capacidades reprodutivas. Uma pessoa intersexo tem órgãos genitais/reprodutores (internos e/ou externos) masculinos e femininos, em simultâneo, ou cromossomas que não são nem XX nem XY.

Identidade de gênero – sentimento de ser do gênero feminino (mulher) ou do gênero masculino (homem) independentemente da anatomia. Uma pessoa transgênero é alguém que não corresponde às convenções sociais e categorias tradicionais de gênero associadas ao seu sexo biológico. Uma pessoa transexual é alguém que sente que a sua identidade de gênero é diferente do seu sexo biológico. Algumas pessoas transexuais desejam mudar o seu corpo através de tratamentos e/ou cirurgias, mas nem todas.

Orientação sexual – refere-se ao que cada pessoa pensa e sente sobre si própria e sobre a sua afetividade e sexualidade e por quem se sente atraído afetiva e sexualmente.
Fonte: (op. cit.)

suficientes, ou não indicam com clareza a natureza da personagem. A título de exemplo, uma personagem representada por uma flor ou uma rocha personificada, não se adequam a nenhuma das categorias citadas. Recorremos, então, as classificações dos reinos dos seres vivos e buscamos uma categorização mais abrangente para objetos.

Dessa maneira, delimitamos a categoria de classificação de Natureza, subdividida da seguinte forma: humana; animal, para todos os seres do Reino Animalia, excluindo-se o ser humano; orgânica, para todos os seres dos outros quatro reinos dos seres vivos (Plantae, Monera, Fungi e Protista)²⁹; inorgânica, para todas as personagens pertencentes ao mundo inanimado, personificados; ser fantástico, para personagens com características físicas e/ou psicológicas só possíveis no contexto imaginativo da ficção, comum nos gêneros de fantasia, terror e ficção científica.

Para as personagens humanas, determinamos a classificação de cor/raça, utilizando critérios de acordo com a análise dos instrumentos de pesquisa do Inep, considerando raça como um artifício teórico para ilustrar as desigualdades e valorizar as identidades. Uma vez sendo o pertencimento racial algo subjetivo, e reconhecendo que os sistemas de classificação objetivaram sua percepção a cor da pele, julgamos adequado utilizar a categorização cor/raça para demarcar as diferenças raciais (SENKEVICS, 2016).

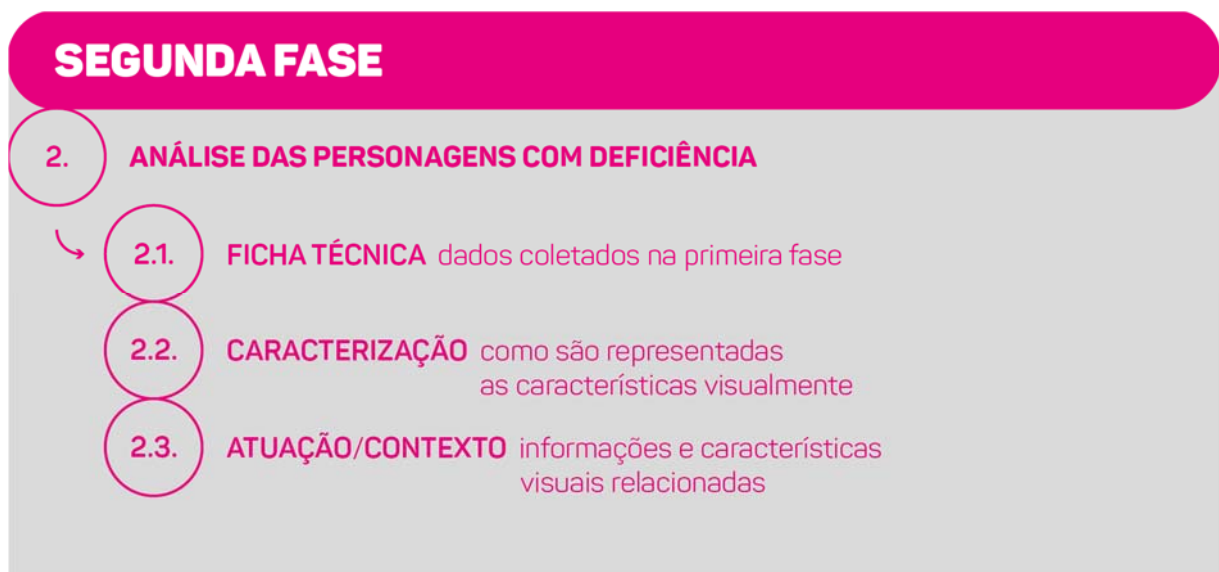
Na sequência, identificamos a condição psicofísica da personagem como deficiente ou não deficiente, e se deficiente assinalar o tipo de deficiência dessa personagem, utilizando-se a classificação definida por Amiralian et al. (2000): auditiva; física (musculoesquelética); linguagem; mental (intelectual/psicológica); e visual. Estas categorias selecionadas para a identificação das personagens indicam a sua representação e posição dentro do contexto da produção a qual pertencem.

Pretende-se obter como resultado da primeira fase: 1) o quantitativo de personagens de acordo com as categorias delimitadas, como indicativo da representatividade das personagens segundo esses critérios e; 2) a identificação das personagens com deficiência, que serão avaliadas nas fases seguintes do procedimento adotado. Assim como realizado com os filmes de animação do *corpus* da pesquisa, as personagens com deficiência identificadas nessa fase foram listadas e catalogadas em ordem cronológica, de acordo com o lançamento do filme a qual pertencem, iniciando-se com esses dados a segunda fase do procedimento.

²⁹ Fonte: <http://www.estudopratico.com.br/classificacao-dos-seres-vivos/>. Acesso em: 12 nov. 2016.

A segunda fase, análise das personagens com deficiência (Figura 32), foi estruturada em três etapas, com base no método iconográfico de Panofsky (2009) e nos modelos apresentados por Pallottini (1989) para análise de peça teatral. A primeira etapa da segunda fase (FICHA TÉCNICA: Identificação da personagem com deficiência - Figura 31) tem caráter catalográfico, sendo utilizados os dados coletados na primeira fase.

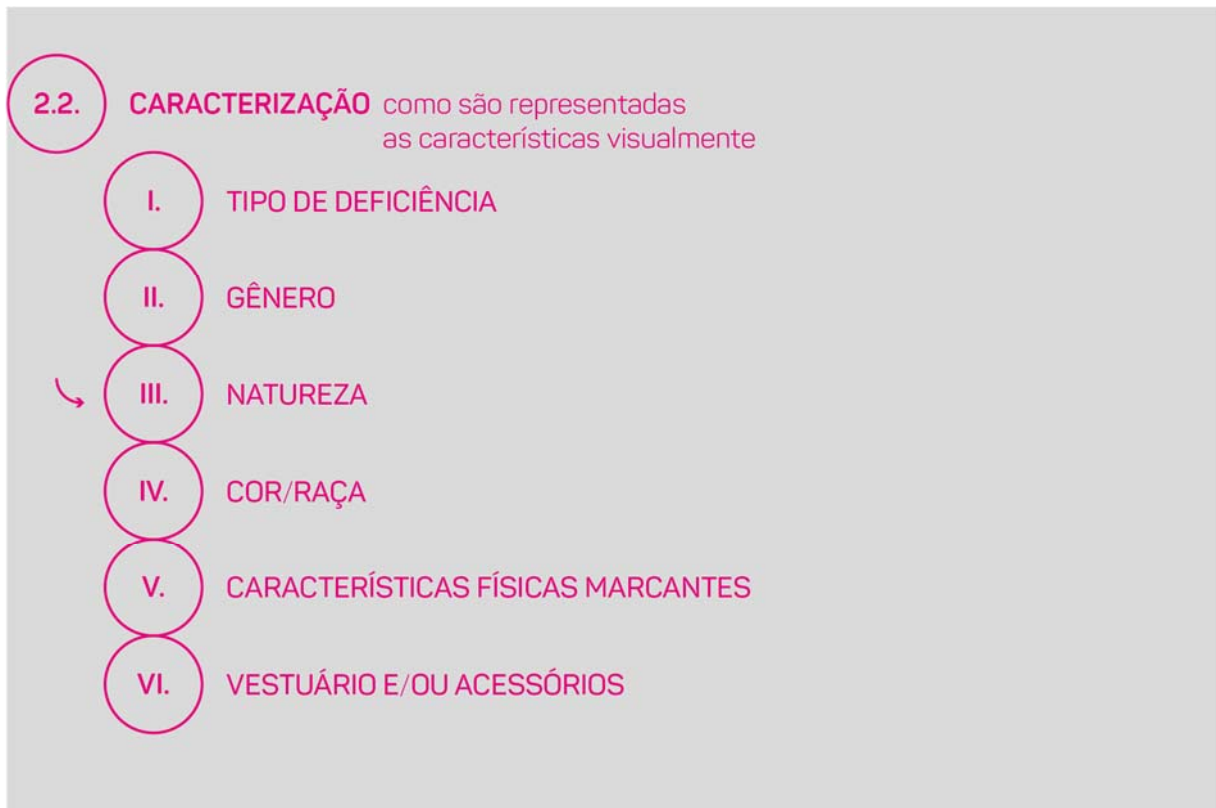
Figura 32 – Segunda fase do roteiro de identificação e análise de personagens



Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Com os dados coletados na primeira etapa da segunda fase (FICHA TÉCNICA - Figura 31), iniciamos a segunda etapa (CARACTERIZAÇÃO - Figura 33), estruturada para identificar quais as características visuais representam cada categoria da fase anterior. Para tanto, nesta fase de reconhecimento das características visuais por meio de análise pré-iconográfica, com base no método de Panofsky (2009), as visualidades foram descritas exatamente da forma que são vistas, de maneira imediata e natural, em termos formais e significados primários.

Figura 33 – Segunda etapa da segunda fase do roteiro de identificação e análise de personagens

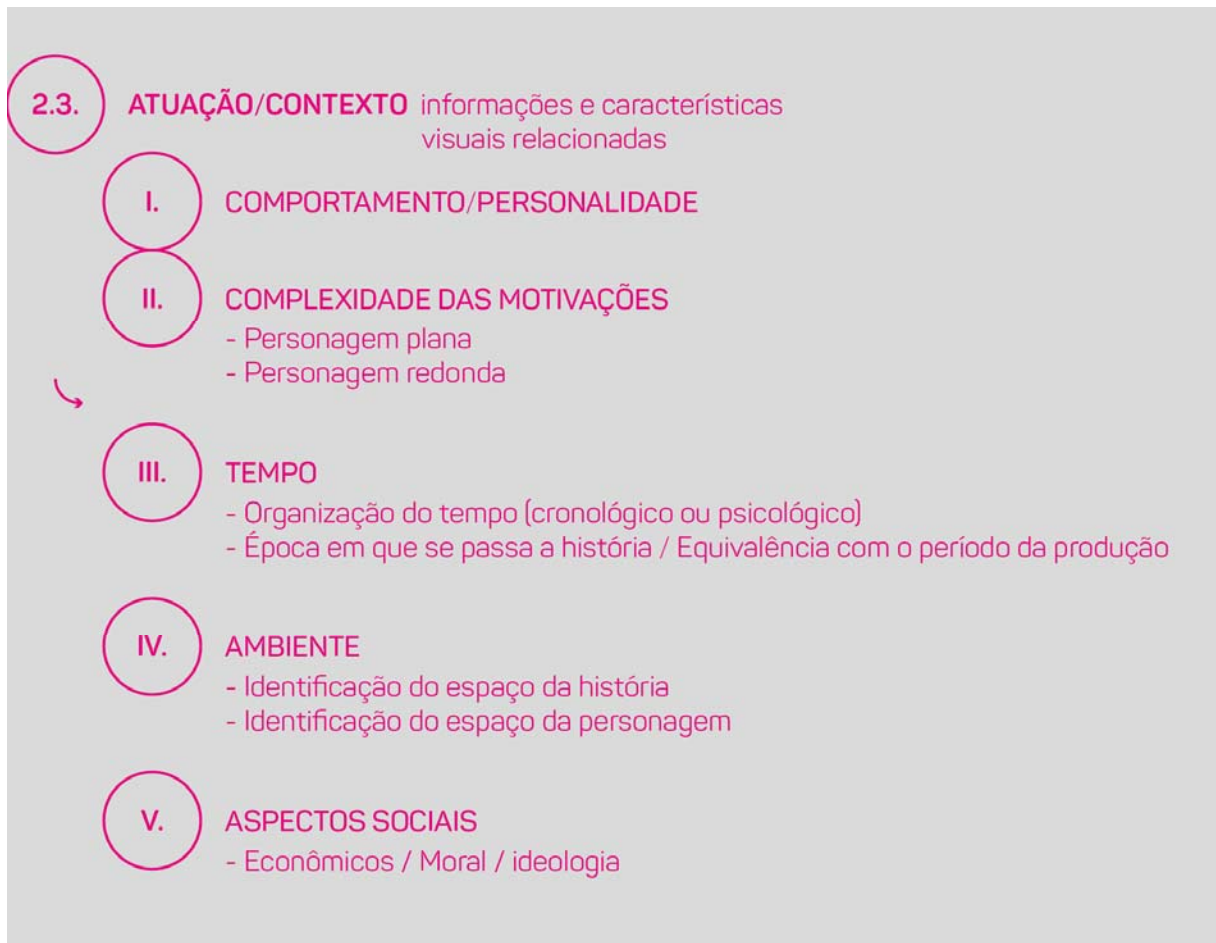


Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Neste ponto, dispomos das informações estruturais da personagem: categorizações e as visualidades relacionadas. Contudo, para uma análise consistente, além da observação da personagem em si, faz-se necessário avaliar o contexto. Segundo Pinna (2006), é de grande importância considerar a narrativa para a análise da relação visualidade/significados das personagens, visto que o contexto em que estão inseridas, interfere em sua caracterização.

A terceira etapa da segunda fase (ATUAÇÃO / CONTEXTO - Figura 34) composta por questões fundamentais para a delimitação e o entendimento da atuação da personagem em seu contexto, norteia-se no segundo nível do método de análise iconográfica de Panofsky (2009). Conforme o autor, para identificar as imagens e estimar os seus sentidos, é preciso recorrer a contextualização, no entanto, as relações e referências para tanto estarão suscetíveis a experiência e cultura do leitor/avaliador, assim como evidencia Ferrara (2004) no seu terceiro ponto de destaque para a elaboração de um possível procedimento metodológico de leitura não-verbal. Construiu-se o roteiro para essa etapa sobre pontos estruturantes da atuação e contexto: comportamento/personalidade; complexidade das motivações; tempo; ambiente; e aspectos sociais.

Figura 34 - Terceira etapa da segunda fase do roteiro de identificação e análise de personagens

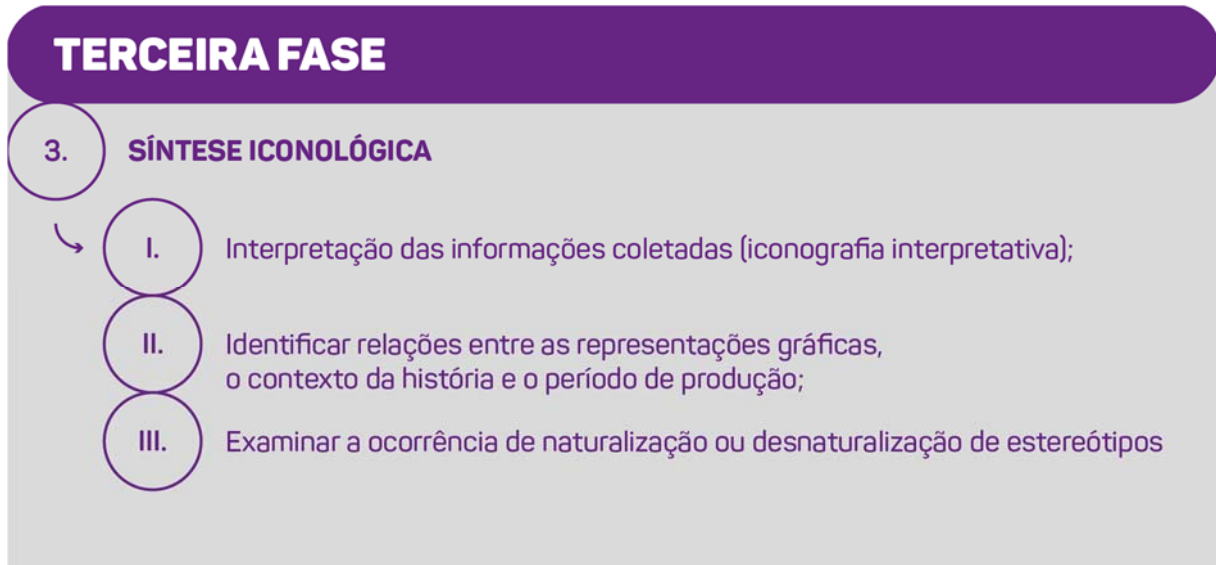


Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

A classificação da complexidade de suas motivações³⁰, possui duas subdivisões: personagens planas, pouco complexas, com motivações simples, que não alteram seus propósitos ao longo da narrativa; e personagens redondas, com motivações complexas, conflitos e controvérsias. Por fim, concluímos o roteiro de identificação e análise de personagens com o terceiro nível da de análise iconográfica, com alguns pontos norteadores, esquematizado na Figura 35.

³⁰ **Motivação das personagens:** exposição ou sugestão das razões (psicológicas, intelectuais, metafísicas etc.) que levam a personagem a adotar uma certa conduta. A motivação é parte essencial da caracterização. Fonte: PAVIS, Patrice. Motivação: Motivação das personagens. In: PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. p. 250-251.

Figura 35 - Terceira fase do roteiro de identificação e análise de personagens



Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Julgou-se necessário a delimitação desses pontos norteadores, para essa fase conclusiva do roteiro, para que as interpretações de personagens diferentes, apresentassem uma relação com alguma proximidade. O terceiro ponto norteador das interpretações na terceira fase, fundamenta-se no conceito de naturalização segundo Pasolini (1990), abordado no item 2.3.1. *A Iconografia de Panofsky e a Naturalização Pasolini como recursos de análise*, dessa dissertação.

Com base no descritivo de cada fase do roteiro de identificação e análise de personagens, evidencia-se a qualidade subjetiva das interpretações, especialmente a partir da segunda fase da coleta de dados. Assim, conforme destacado pelos autores referenciados na fundamentação teórica da construção do procedimento metodológico dessa investigação (FERRARA, 2004; PALLOTTINI, 1989; PANOFSKY, 2009; PASOLINI, 1990; PINNA, 2006), as leituras resultantes da análise das visualidades são possíveis, mas não se configuram como corretas, únicas e, muito menos conclusivas. Apenas indicam um caminho de análise, percepção e questionamentos de como representamos e somos representados nos meios de comunicação.

4.3. ASPECTOS QUANTITATIVOS

De acordo com os critérios estabelecidos para a definição da amostra, foram analisados os 15 filmes de animação premiados na categoria *Melhor Filme de Animação*, com o intervalo de 14 anos entre a primeira e a última produção analisada. Após realizado o fichamento técnico dos filmes do corpus da pesquisa percebemos que a maioria das produções são dos EUA, sendo apenas 3 de outros países (Japão, Reino Unido e Austrália). Constatamos também que 53,3% das animações ganhadoras do prêmio foram produzidas pela *Pixar Animation Studios*, estando o restante dos premiados repartidos quase igualmente para outras produtoras: *DreamWorks Animation*, *Studio Ghibli*, *Aardman Animations*, *Village Roadshow Pictures*, *Nickelodeon Movies*, todos com uma produção e *Walt Disney Animation Studios* com duas produções (Figura 36).

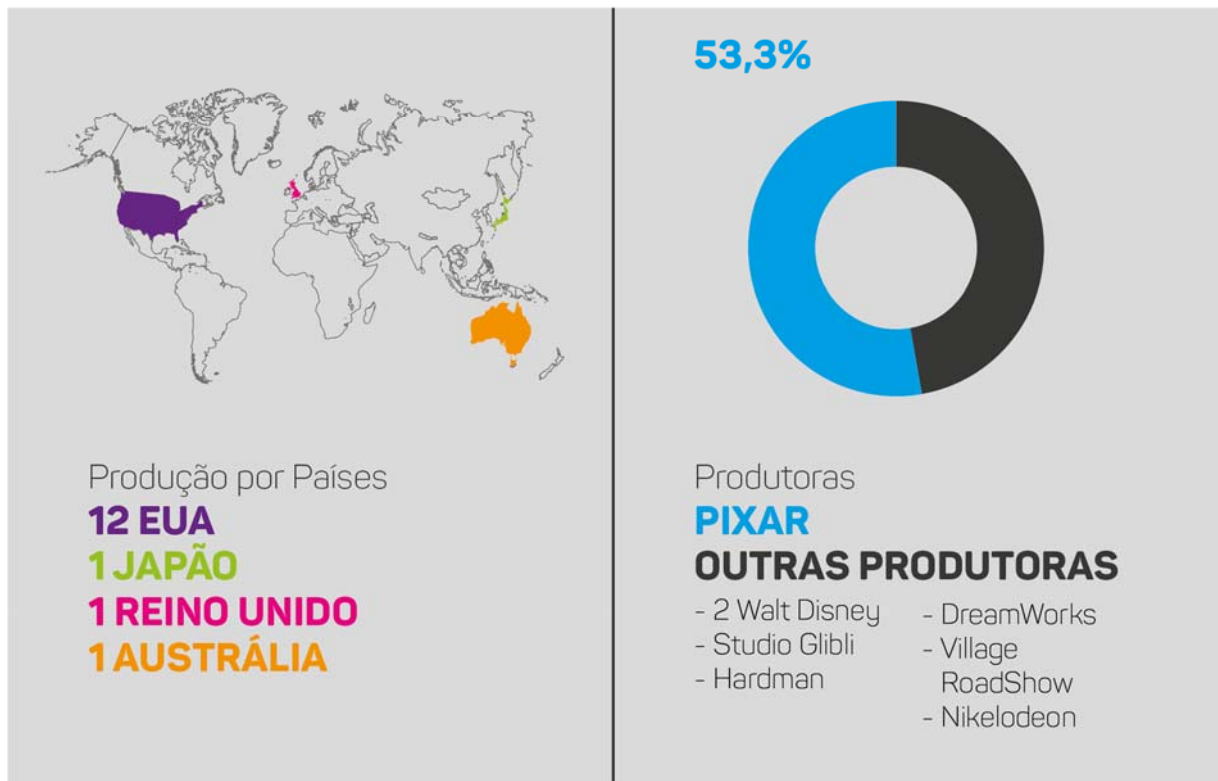
Considerando o impacto do “Efeito Oscar” (COPLÉ, 2016) na audiência brasileira, e a relevante influência do prêmio na indústria cinematográfica e na audiência mundial, é possível observar que, em certa medida, o grande público de animações de longa metragem é contemplado por produções dos EUA, em maior parte. Em conjunto com esse dado, a prevalência de uma produtora entre os premiados contribui com a limitação da diversidade estética, conceitual e cultural entre as produções de grande alcance.

Figura 36 – Nacionalidade e Produtoras dos 15 melhores filmes de animação pela premiação do Oscar

15 MELHORES FILMES DE ANIMAÇÃO

ORIGENS

Oscars de 2002 a 2016



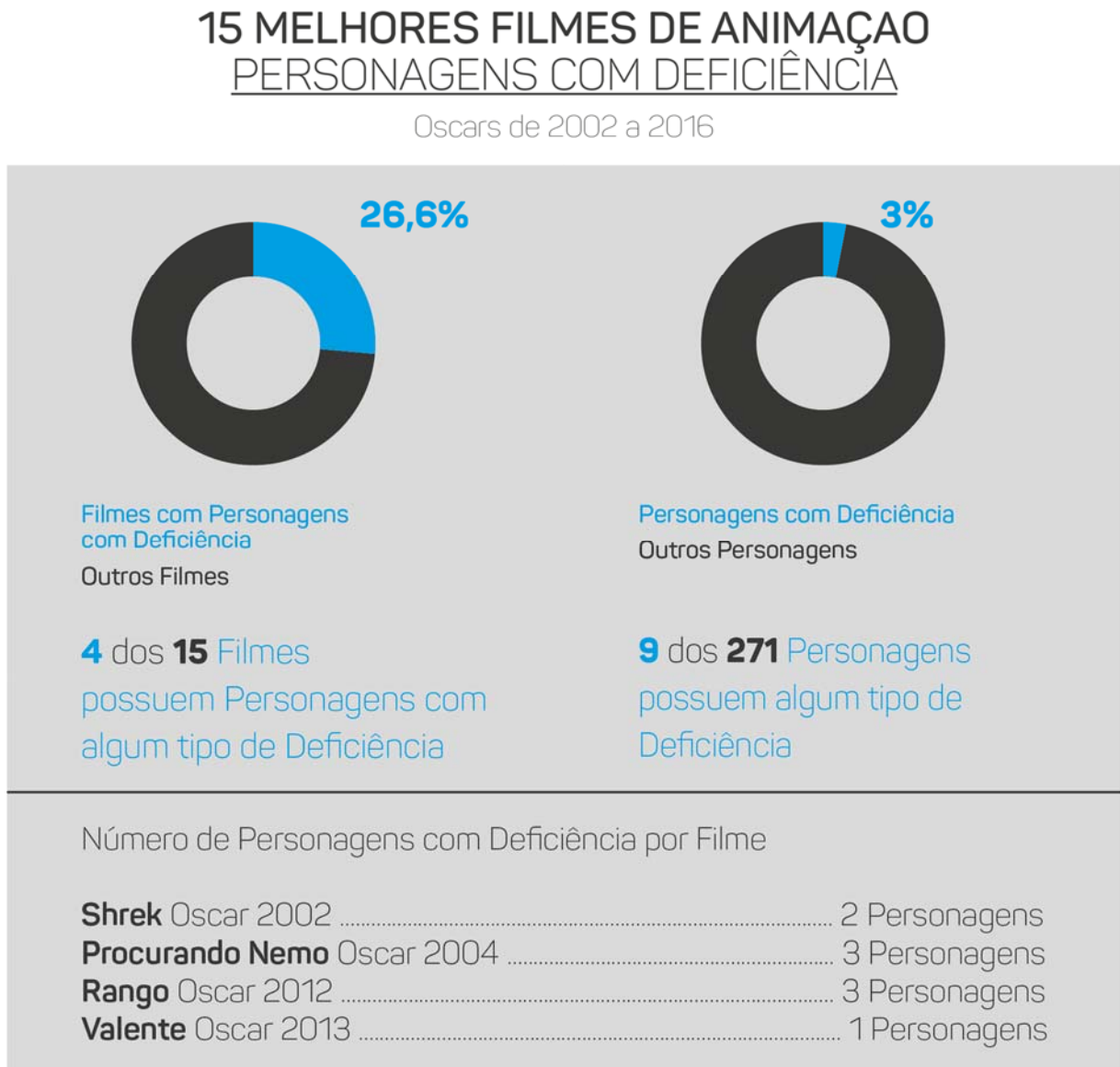
Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Após o fichamento técnico dos filmes da amostra, iniciamos a primeira fase do Roteiro de Identificação e Análise de Personagens, onde foram selecionados um total de 271 personagens relevantes, segundo os critérios do roteiro. Nesta fase, as personagens selecionadas foram classificadas quanto a função, gênero, natureza, cor/raça (quando humana), condição psicofísica e tipo de deficiência, quando personagem com deficiência. Primeiramente destacaremos os resultados relativos as personagens com deficiência, objeto do presente estudo.

Dos 15 filmes selecionados, 4 apresentaram alguma personagem com deficiência, representando 26,6% das produções. Considerando os filmes isoladamente, o ganhador de 2002 apresentou duas personagens, o de 2004 e 2012 apresentaram três personagens e o de 2013 apresentou uma personagem com deficiência, sendo três o maior número de personagens com deficiência encontrado por produção. Dessa forma, encontramos um

total de 9 personagens com alguma deficiência entre os 271 personagens selecionadas nas 15 produções, representando 3,3% da amostra (Figura 37).

Figura 37 – Quantitativo de personagens com deficiência nos 15 melhores filmes de animação pela premiação do Oscar



Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

De acordo com estimativas levantadas pelo estudo realizado pela Organização Mundial da Saúde, mais de um bilhão de pessoas vivem com algum tipo de deficiência, representando cerca de 15% da população mundial, com base nas estimativas de 2010 da população global (SÃO PAULO, 2012, p. 269). Em vista disso, o baixo número de personagens com deficiência na amostra de estudo (3,3% do total de personagens

selecionadas) torna-se visível a sub-representação dessa parcela da sociedade, estando muito abaixo da proporção encontrada pelos dados estatísticos.

Além da baixa representatividade de personagens com deficiência identificada na amostra da pesquisa, também detectou-se um hiato de 8 anos entre o segundo e o terceiro ganhador do prêmio com tais personagens. Em um período de 14 anos de prêmio, o primeiro vencedor da categoria (2002) apresentou PCD³¹, existindo um intervalo de apenas 1 ano entre o próximo ganhador (2004) com essa característica. Contudo, a expectativa de elevação dos índices de PCD nas produções nos anos seguintes, atendendo a crescente ideologia da inclusão, não só não aconteceu como se mostrou nula entre os ganhadores até 2012.

Outros aspectos foram considerados na coleta de dados, para que fosse possível detalhar o perfil das PCD presentes na amostra: função; gênero; natureza; raça/cor (quando humana) e tipo de deficiência. Mais da metade das personagens exercem a função de coadjuvantes, sendo 56% do total, seguido em número por protagonistas, com 22% e em índices semelhantes, as funções de antagonista e figurante com 11% cada, como detalhado na tabela abaixo.

Tabela 1 - Quantitativo de personagens com deficiência por função
NÚMERO DE PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIA – POR FUNÇÃO

ANO	Protagonista	Antagonista	Coadjuvante	Figurante	Total PCD
2002	-	-	2	-	2
2004	2	-	1	-	3
2012	-	1	1	1	3
2013	-	-	1	-	1
Total	2	1	5	1	9
Total %	22%	11%	56%	11%	100%

Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Considerando os 4 filmes com PCD, as 2 personagens com função de protagonista se encontram em um único filme, o vencedor do Oscar de 2004, Procurando Nemo. Depois de oito anos, Rango, vencedor de 2012, apresentou 3 personagens com deficiência, mesmo número que Procurando Nemo e o maior encontrado por filme do *corpus*, contudo essa foi a produção que apresentou mais distribuição por função, sendo um antagonista, um coadjuvante e um figurante. As outras produções apresentaram apenas PCD na função de coadjuvante.

³¹ PCD – Personagem com deficiência, aqui nesta pesquisa.

O segundo aspecto quantificado foi a proporção da expressão de gênero das personagens, sendo possível a identificação de forma simples de todas as PCD da amostra, não havendo nenhuma obstrução para tanto. Como demonstrado na tabela abaixo, entre as PCDs encontradas no *corpus*, não houve ocorrência de andróginos, e das 9 personagens, apenas uma delas com gênero feminino, sendo 89% do gênero masculino.

Tabela 2 - Quantitativo de personagens com deficiência por gênero
NÚMERO DE PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIA – POR GÊNERO

ANO	Feminino	Masculino	Andrógino	Não Identificado	Total PCD
2002	-	2	-	-	2
2004	1	2	-	-	3
2012	-	3	-	-	3
2013	-	1	-	-	1
Total	1	8	-	-	9
Total %	11%	89%	-	-	100%

Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

A baixa diversidade das características avaliadas não se limita nos índices de expressão de gênero, sendo observado a prevalência de um dos tipos de cada característica. Na Tabela 3, demonstra-se que das 9 personagens, apenas 2 não são representações de animais, sendo 1 Ser Fantástico e 1 Humana. Dado que apenas uma personagem do grupo identificado é de natureza Humana, não se mostrou relevante mensurar a relação cor/raça, uma vez que não há variação na amostra. A título de registro, a única personagem humana é da cor/raça branca.

Tabela 3 - Quantitativo de personagens com deficiência por natureza
NÚMERO DE PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIA – POR NATUREZA

ANO	Humana	Animal	Orgânica	Inorgânica	Ser Fantástico	Total PCD
2002	-	1	-	-	1	2
2004	-	3	-	-	-	3
2012	-	3	-	-	-	3
2013	1	-	-	-	-	1
Total	1	7	-	-	1	9
Total %	11%	78%	-	-	11%	100%

Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Não diferente das categorias anteriores, avaliando os tipos de deficiência ocorrentes na amostra, também foi observado o predomínio de personagens com deficiência física, representando 67% do total. A deficiência visual verifica-se em 22% da amostra e mental em 11%. Não registramos ocorrência de personagens com deficiência auditiva ou de linguagem.

Tabela 4 - Quantitativo de personagens com deficiência por tipo de deficiência
NÚMERO DE PCDs – POR TIPO DE DEFICIÊNCIA

ANO	Auditiva	Física	Linguagem	Mental	Visual	Total PCD
2002	-	1	-	-	1	2
2004	-	2	-	1	-	3
2012	-	2	-	-	1	3
2013	-	1	-	-	-	1
Total	-	6	-	1	2	9
Total %	-	67%	-	11%	22%	100%

Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Diante dos dados, podemos determinar que o perfil de maior ocorrência das PCDs é de personagem coadjuvante, com expressão de gênero masculina, de natureza animal personificado, com deficiência física. Ademais, ainda que considerando o total de personagens, não há diversidade de tipos de cada uma das características analisadas. Como demonstrado na Figura 38, a expressão de gênero masculina prevalece também entre as personagens não deficientes, atingindo mais que o dobro de personagens femininas em número. A diversidade de cor/raça entre as personagens também é exígua, sendo cerca de 84% das personagens humanas, brancas.

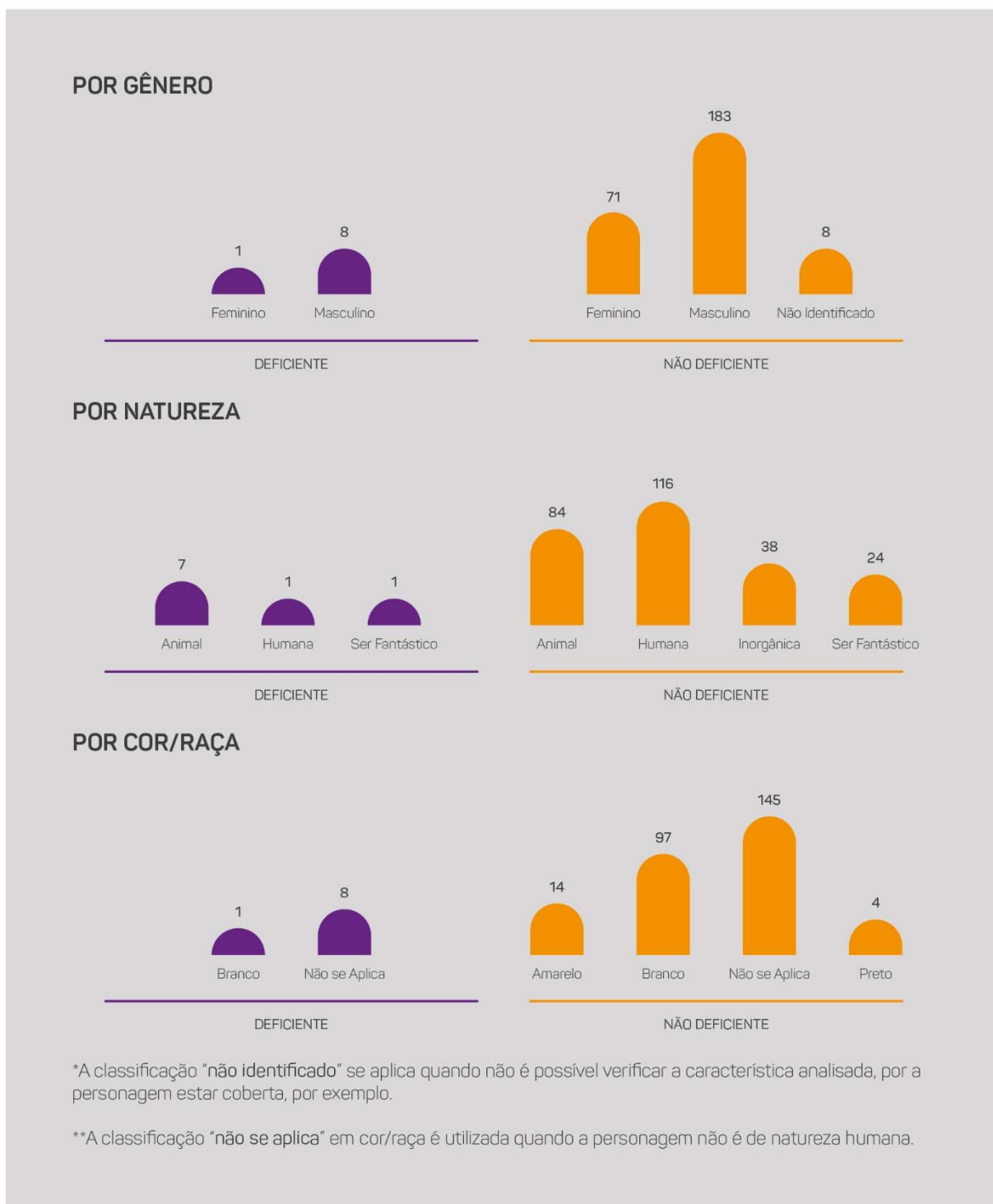
Contudo, em relação a natureza há uma distribuição mais equitativa entre os tipos classificados entre as personagens não deficientes. Diferentemente das PCDs, onde a maioria são animais personificados, a prevalência quanto a natureza entre as personagens não deficientes é humana com cerca de 44%, seguida de 32% de animais personificados e, em menor número, inorgânicos personificados com cerca de 15% e seres fantásticos com 9% do total de personagens não deficientes.

Figura 38 – Número de personagens por função, gênero, natureza e cor/raça, das 15 melhores animações premiadas no Oscar

15 MELHORES FILMES DE ANIMAÇÃO

NÚMERO DE PERSONAGENS

Oscars de 2002 a 2016



Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Destacamos, no entanto, que o dado quantitativo mais significativo para a presente pesquisa é a ocorrência de apenas 9 personagens com deficiência em um universo de 271 personagens selecionados, em um período de 14 anos. Bem como, avaliando essa pequena representação, ainda há baixa diversidade de características, sendo a personagem com deficiência na amostra de estudo, em prevalência, coadjuvante, com expressão de gênero masculina, de natureza animal personificado, com deficiência física. Na próxima fase do procedimento metodológico iremos verificar mais detalhes dessas 9 personagens, suas características específicas, para identificar seus estereótipos.

4.4. ASPECTOS QUALITATIVOS

Após a execução da primeira fase do roteiro de identificação e análise de personagens, diante dos dados quantitativos encontrados podemos dizer que, avaliando uma amostra diferente da utilizada na pesquisa realizada por Smith, Choueiti e Pieper (2016), encontramos resultado semelhante: baixa representatividade de pessoas com deficiência em produções cinematográficas. Os dados percentuais possuem valores bem próximos em relação as personagens com deficiência, sendo encontrado pelo presente estudo cerca de 3% do total de personagens das animações avaliadas e no levantamento realizados pelos autores citados, 2,4% das personagens com fala dos 100 filmes de maior bilheteria de 2015.

Mesmo que recortes de observação apenas nos forneçam indicativos de um universo muito mais amplo e complexo, torna-se expressivo que dois estudos, com recortes e critérios de avaliação distintos, obtenham resultados tão similares sobre o mesmo objeto estudado. Entretanto, apesar do importante emparelhamento estatístico encontrado, para esta pesquisa faz-se necessário maior detalhamento das observações sobre as personagens com deficiência encontradas, sendo importante apurar como as visualidades dessas personagens representam suas características físicas e subjetivas.

O pequeno número de PCDs encontrado na amostra de estudo, torna o detalhamento das personagens individualmente não muito extenso, porém importante para percebermos possíveis padrões ou a presença de diversidade em termos de caracterização. Em vista disto, para que as observações sobre cada personagem tenham

certa aproximação, utilizaremos como critério norteador a segunda fase do roteiro de identificação e análise de personagens, descrito no procedimento metodológico.

4.4.1. Shrek – Oscar de 2002 (2 PCDs)

Primeiro filme premiado na estreia da categoria Melhor Filme de Animação do Oscar, Shrek se apresentou como um conto de fadas moderno, trabalhando com a ruptura de estereótipos, ou de acordo com a conceituação de Pasolini (1990), com um processo de desnaturalização. O filme faz referência a diversos clássicos de contos de fadas, contudo de uma outra perspectiva, invertendo padrões de beleza, de força, de gênero, de coragem e alguns outros. Em síntese, o filme conta a história de um ogro que vive em um pântano, solitário e aparentemente satisfeito com sua vida, quando sua propriedade é invadida por outras criaturas fantásticas, banidas de suas localidades por um lorde que pretende tornar-se rei.

Uma dessas criaturas fantásticas que invadem a residência do ogro Shrek, protagonista da história, é a primeira personagem com deficiência identificada. Efetivamente são três personagens, os Três Ratos Cegos (Figura 39), contudo, para efeitos práticos do procedimento metodológico, foram considerados uma personagem, como um coletivo, por possuírem características idênticas e caráter representativo de unidade para os fins desta pesquisa e será referida sempre no singular.

Figura 39 – Três Ratos Cegos, personagem da animação Shrek, Oscar de 2002



Fonte: excerto do filme (SHREK, 2001).

A personagem é caracterizada com elementos clássicos de representação de deficiente visual, por meio do uso de acessórios indicadores da cegueira: óculos escuros redondos e bengala com punho em arco. Não há acessório específico que caracterize a expressão de gênero, identificada como masculina por meio da fala da personagem. A natureza de animal personificado tem representação realista de ratos brancos, não sendo utilizado nenhum elemento gráfico que acrescente personalidade, bem como nenhuma característica física de destaque.

O papel da personagem na trama é simples, com a única motivação de acomodarse no novo lugar que encontrou para morar, sendo assim uma personagem plana. Sua atuação tem função de alívio cômico a cena de conflito na qual ela tem maior participação, quando as personagens exiladas se apropriam do pântano do ogro Shrek. A personagem Três Ratos Cegos, apresenta comportamento muito ativo, mudando de lugar dinamicamente, como se locomovessem de um ponto a outro instantaneamente.

Contudo, em oposição a fantástica habilidade de locomoção, simultaneamente, a personagem se apresenta excessivamente desastrada, tropeçando e derrubando objetos (Figura 40), confundindo-se com a identificação de itens pelo aroma. Essas circunstâncias de acidentes e enganos são todas causadas por sua cegueira, e são expostas de forma cômica, destacadas pelo contraste com a agilidade e sagacidade da personagem. Os outros elementos do contexto da personagem não apresentam variação em relação a história central, apresentando tempo cronológico.

Figura 40 - Três Ratos Cegos, personagem da animação Shrek, Oscar de 2002



Fonte: excerto do filme (SHREK, 2001).

Socialmente, faz parte do coletivo de seres fantásticos expulsos de seus lugares por um soberano tirano, que deseja excluir essa categoria de indivíduos da comunidade. Dessa maneira, segue as convicções desse coletivo e se apresenta insatisfeito com as ações de segregação, apesar disto, não articula alguma ação combatente, e sim busca refúgio no pântano e aguarda o resultado a ação salvadora do ogro para seus problemas. Em síntese, configura-se como uma personagem pouco complexa, com única motivação, caracterização visual sem detalhes que a diferencie ou indique personalidade, além dos elementos que a identifica como deficiente visual.

A segunda PCD da produção é o Homem-Biscoito, e sua deficiência é adquirida durante o andamento da história, quando o antagonista Lord Farquaad tortura-o quebrando suas pernas de biscoito e o afogando em um copo de leite, para obter informações sobre onde estão os outros seres fantásticos. A deficiência causada pela amputação dos membros inferiores é exposta em dois momentos: durante a sessão de tortura; e na festa final do casamento de Shrek e Fiona, protagonistas do longa.

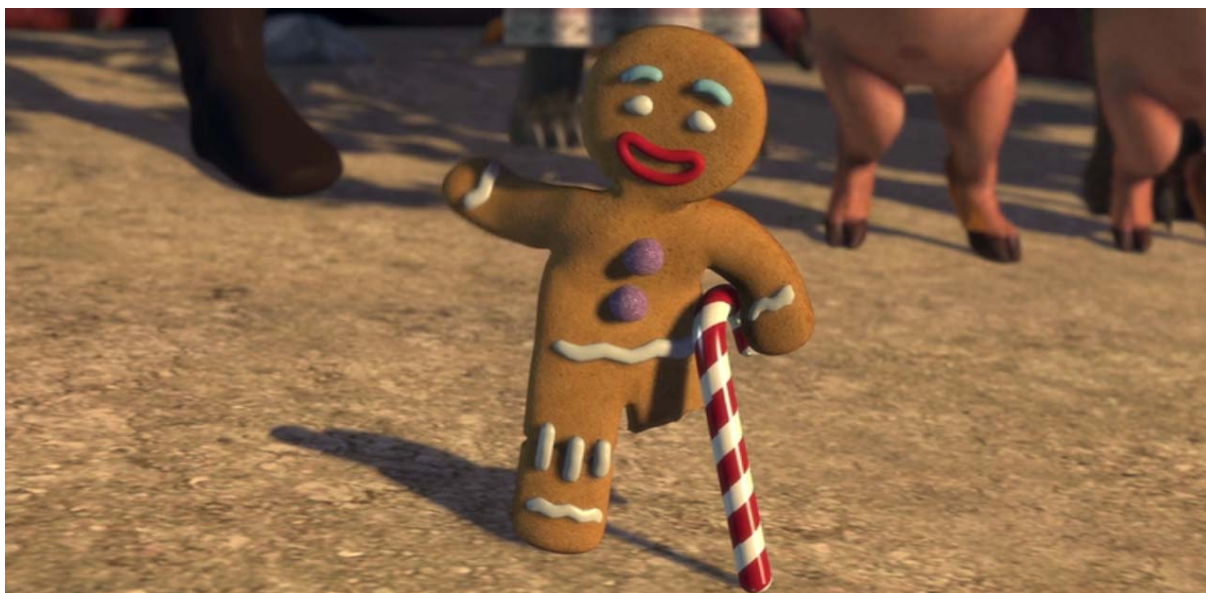
Figura 41 – Homem-Biscoito, personagem da animação Shrek, Oscar de 2002



Fonte: excerto do filme (SHREK, 2001).

No primeiro momento, o Homem-Biscoito tem suas pernas quebradas pelo tirano Lord Farquaad (Figura 41), sendo apresentada sem mobilidade, mutilado sobre uma bandeja de metal, vulnerável ao interrogatório. No segundo momento, a personagem se apresenta com a mobilidade recuperada (Figura 42), com uma das pernas refeita com emendo de creme e, para compensar a outra perna mutilada, utiliza uma bengala doce como apoio para sua locomoção.

Figura 42 - Homem-Biscoito, personagem da animação Shrek, Oscar de 2002



Fonte: excerto do filme (SHREK, 2001).

Igualmente à personagem Três Ratos Cegos, não há um elemento visual que destaque ou indique sua expressão de gênero, sendo identificada como masculina por meio de sua fala. O Biscoito encantado tem caracterização clássica de boneco-biscoito: corpo modelado em forma humana estilizada, rosto e detalhes da roupa desenhados com creme e botões de açúcar.

O Homem-Biscoito também se classifica como personagem plana, com única motivação de não contribuir com os desmandos do tirano da história. Atua como personalidade corajosa, sendo resistente a tortura e firme em seu propósito, desafiando seu torturador. Os outros elementos do contexto são semelhantes a personagem descrita anteriormente. Ambas personagens possuem atuação rápida na trama, sendo parte de um coletivo de personagens com motivação em comum.

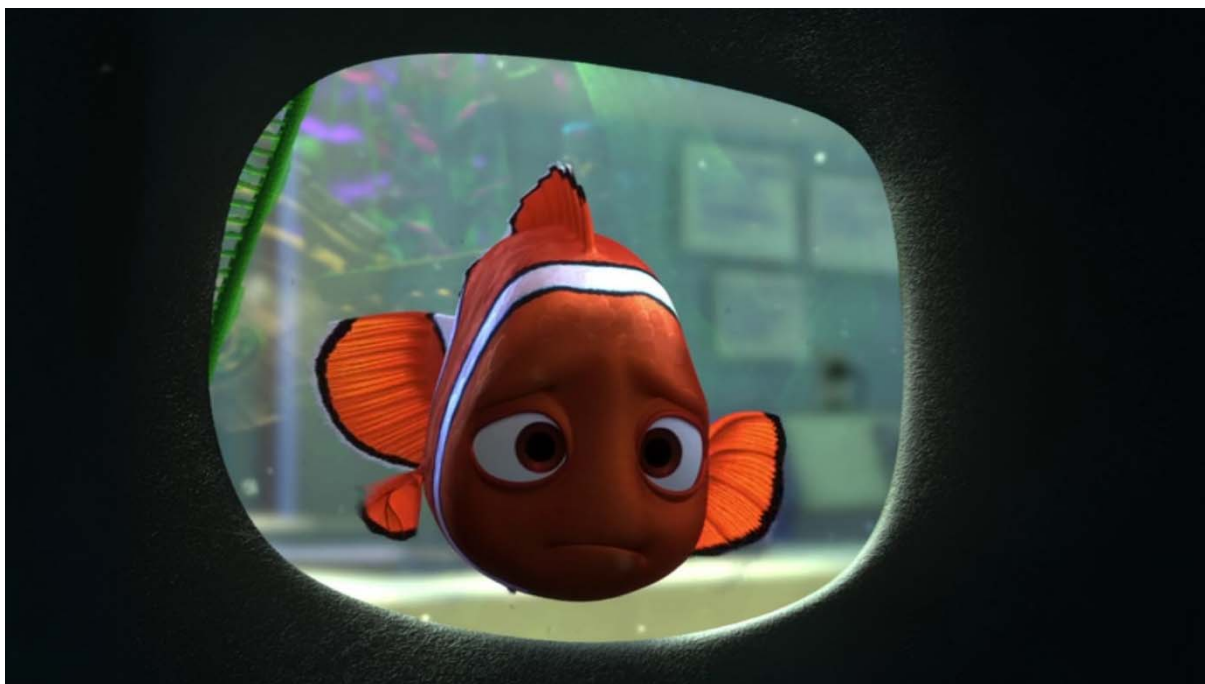
4.4.2. Procurando Nemo – Oscar de 2004 (3 PCDs)

O longa Procurando Nemo é a primeira animação entre as ganhadoras do prêmio Oscar a apresentar a maior representatividade numérica de PCDs encontrada na amostra da pesquisa, com três personagens. A única história com protagonistas PCDs do corpus analisado, apresenta a jornada de Marlin, um peixe-palhaço que vive em uma comunidade marinha, com uma estrutura e hábitos humanizados, em busca de seu filho

Nemo, que se perdeu do coral onde vivem. Nessa viagem, ele conhece Dory, um peixe fêmeo, que o ajuda na sua busca.

Nemo, um dos protagonistas PCD da história, possui uma atrofia em uma das nadadeiras, apresentando, graficamente, tamanho reduzido em relação a outra (Figura 43), e por conta disto, o seu movimento precisa ser mais acelerado para compensação no movimento. Sua expressão de gênero masculina não é delimitada por algum acessório ou característica física, e sim por sua fala e identificação das outras personagens na interação. A representação da sua natureza é bem similar ao peixe-palhaço real na natureza, e não utiliza acessórios que o diferencie ou destaque algum traço de personalidade, assim como as outras personagens com deficiência do filme.

Figura 43 - Nemo, personagem da animação Procurando Nemo, Oscar de 2004



Fonte: excerto do filme (PROCURANDO... 2003).

A história se divide em quatro momentos, todos movidos em razão de Nemo, personagem central da história: o primeiro, quando é apresentado o acontecimento que o torna deficiente; o segundo e o terceiro, apresentados em paralelo, com a perspectiva de Nemo no novo ambiente após ser capturado por um mergulhador e a perspectiva de Marlin, pai de Nemo, na jornada em busca de seu filho com a ajuda de Dory e; o quarto, com o retorno ao coral. Portanto, sua personalidade e ações não só transformam sua motivação transcorrer de sua trajetória, como provocam reflexões e transformações nas outras personagens.

Sendo assim, Nemo se apresenta como personagem redonda (PALLOTTINI, 1989), com motivações complexas, e seus objetivos se alteram durante a narrativa: conhecer o mundo além do coral, sua casa; provar seu potencial ao pai; viver uma aventura; retornar ao coral; reencontrar seu pai. Em certa medida, suas motivações são construídas sobre sua deficiência, ao ponto que Nemo precisa provar ao pai superprotetor, por conta do trauma de ter perdido toda a família no incidente que deixou seu filho com uma deficiência física, que é capaz de fazer todas as coisas que seus amigos do colégio fazem.

Nemo é gentil e educado, conquistando a todos, contudo sempre questionador e determinado, características demonstradas em suas expressões faciais, principalmente pelo movimento de boca e franzir de testa. Dado que a narrativa é construída em sua função, Nemo percorre todos os ambientes da história, organizada em tempo cronológico. Nas relações sociais com os grupos com os quais convive, ocupa uma posição de tutelado, seja pelo pai, ou pelos amigos do aquário, justamente por ser um peixe-filhote, contudo com postura pró-ativa, atenta e generosa.

Figura 44 - Dory, personagem da animação Procurando Nemo, Oscar de 2004



Fonte: excerto do filme (PROCURANDO... 2003).

A próxima personagem protagonista com deficiência identificada na produção é o peixe fêmea Dory, parceira de Marlin na busca por seu filho. Dory tem uma deficiência mental que a faz ter perda de memória recente. Mesmo não sendo uma deficiência

percebida visualmente, suas expressões faciais representadas graficamente (Figura 44) demonstram sua confusão mental, com seus olhos sempre alternando entre surpresa, dúvida e desorientação.

O seu comportamento confuso é apresentado de maneira leve e lúdica, e sua personalidade e ações positivas transformam os problemas em novos caminhos. Personagem plana, sua motivação é sintetizada em seu próprio bordão, “continue a nadar”, frase que a personagem repete, cantarolando, constantemente. Assim como diz sua pequena canção, Dory segue sempre em frente, sem grandes questionamentos, ajudando a todos que precisam de algum auxílio em seu caminho.

No ambiente do aquário, encontramos Gill, a terceira PCD, personagem líder da pequena comunidade de seres marinhos. Gill tem uma nadadeira direita destruída e algumas cicatrizes, resultado de uma tentativa de fuga malsucedida, onde se machucou nos instrumentos do dentista Sherman, mergulhador que capturou todos os animais do aquário, incluindo Nemo. Sua deficiência física, representada em sua nadadeira danificada, é destacada em um trecho da história, quando ele indica para Nemo que ter uma dificuldade de locomoção não o impede de realizar suas atividades.

Figura 45 - Gill, personagem da animação Procurando Nemo, Oscar de 2004



Fonte: excerto do filme (PROCURANDO... 2003).

Gill se caracteriza como personagem redonda, com personalidade complexa, reservado e rabugento, por conta do trauma de ter sido retirado do seu habitat natural

para ser aprisionado em um aquário. Demonstra-se egoísta, interessado apenas em seu objetivo de fuga, contudo, ao conhecer Nemo e ouvir a história de seu pai que atravessou o oceano em sua busca, começa a demonstrar seu lado generoso e comprometido com seus companheiros.

De modo geral, a caracterização visual das personagens é centrada nas expressões faciais que demonstram não só seus sentimentos, como também as personalidades. Entre as PCDs identificadas não há uso de acessórios que os diferenciem, e as características físicas marcantes são as que identificam suas deficiências, no caso das personagens com deficiência física. As expressões de gênero também são identificadas pelo comportamento e não por alguma visualidade delimitadora.

4.4.3. Rango – Oscar de 2012 (3 PCDs)

Depois de um hiato de oito anos sem haver personagens com deficiência entre os ganhadores do prêmio de Melhor Filme de Animação do Oscar, o ganhador de 2012, o filme *Rango*, iguala a marca de maior representatividade numérica de PCDs entre os premiados, verificada pela primeira vez em *Procurando Nemo*, de 2004. E, assim como seu antecessor, inaugurou como o primeiro longa premiado na citada categoria a ter uma PCD protagonista, *Rango* se torna o primeiro filme ganhador a ter uma personagem com deficiência antagonista.

A história é centrada em Rango, protagonista que nomeia o filme, um camaleão de estimação que vivia em um aquário e estava em viagem no fundo do carro de seus donos, quando uma tombada faz com que seu aquário caia na estrada. Em busca de sua identidade e de seu lugar no mundo, Rango atravessa o deserto e encontra a Vila Poeira, onde pretende reinventar-se. Poeira é uma cidade típica dos clichês de faroeste, assim como seus personagens, contudo com caracterização que esquia do usual estilo de personagens ocidentais, com olhos grandes redondos e brilhantes, bem como rostos e formas arredondados.

A personagem antagonista, o prefeito Marion Lynch, é uma tartaruga com deficiência física, representada em uma cadeira de rodas com controle por alavancas (Figura 46), e suas pernas cobertas com um lençol xadrez. Caracterizado como um experiente *cowboy*, usa chapéu típico, camisa de botão e suspensórios, expressão marcada e cansada, indicando tanto certo cansaço como também experiência.

Figura 46 - Prefeito Marion Lynch, personagem da animação Rango, Oscar de 2012



Fonte: excerto do filme (RANGO, 2011).

Personagem redonda, o prefeito demonstra personalidade paternalista, com perfil de líder empenhado em promover o bem-estar de seu povo, com ações falsamente protetoras. No entanto, na jornada do herói, o protagonista desmascara o vilão, assim como esperado pelo clichê do Velho Oeste. A narrativa se utiliza dos estereótipos de personagens desse gênero com ares de tributo, utilizando inclusive com referência frases, cenas e tipos clássicos do Far Oeste.

Figura 47 - Balthazar, personagem da animação Rango, Oscar de 2012



Fonte: excerto do filme (RANGO, 2011).

Apesar de trabalhar com estereótipos naturalizados, a produção sutilmente os desnatura, colocando-os no lugar de sátira e realizando pequenas variações nos clichês esperados. Com essa dinâmica, apresenta-se a segunda PCD, Balthazar, uma toupeira cega (Figura 47), líder de um bando de ladrões, operando o estereótipo do vilão

atrapalhado, para em seguida mostrar-se um estrategista perspicaz. A representação gráfica da sua deficiência visual afasta-se dos tradicionais óculos escuros, utilizando uma bandagem em volta dos olhos. A cegueira da personagem é tratada de forma tão sutil que pode passar despercebida por um espectador pouco atento.

Figura 48 – Ave com prótese, personagem da animação Rango, Oscar de 2012



Fonte: excerto do filme (RANGO, 2011).

A animação além de dispor de PCDs como vilões, também ostenta a única personagem com deficiência como figurante entre as premiadas, destacando-se das demais produções da amostra na perspectiva de PCDs em funções-chave. Em uma cena onde a protagonista busca perceber os habitantes locais para se integrar, um desses indivíduos é uma personagem com deficiência física, uma ave representada com uma das pernas amputadas (Figura 48), fazendo uso de uma prótese emendada. A ave caminha despreziosamente, entre alguns outros figurantes, por poucos segundos, com postura firme e aparência misteriosa. Não apresenta nenhum propósito ou função específica na narrativa, apenas está lá, fazendo parte do todo.

4.4.4. Valente – Oscar de 2013 (1 PCD)

Assim como Shrek (Oscar de 2002), Valente retrata a história de uma princesa distanciando-se dos estereótipos e clichês característicos dos contos de fada. Apresentando a primeira protagonista feminina da produtora Pixar Animation Studios, o centro dramático da narrativa se divide na trajetória de Merida para conseguir sua liberdade de escolha e na relação entre mãe e filha. A Rainha Elinor, mãe de Merida,

dedica-se em orientar sua filha a ser uma princesa adequada e prepara-la para um casamento de aliança entre reinos. No entanto, Merida tem interesses contrários e admira a liberdade e estilo de vida de seus irmãos e de seu pai, o Rei Fergus.

Ainda na infância de Merida, em uma refeição no campo, a família é atacada por um urso feroz e Rei Fergus, defende a mulher e filha, perdendo uma das pernas na batalha com o animal. Guerreiro e protetor de seu reino e da sua família, tornou-se rei unindo e liderando clãs da Escócia contra invasores. Sua caracterização é típica de um herói guerreiro, forte, demasiadamente grande, com estrutura desproporcionalmente maior que as outras personagens, barba cerrada, cabelos longos e fisionomia com traços fortes.

Figura 49 – Rei Fergus, personagem do filme Valente, Oscar de 2013



Fonte: excerto do filme (VALENTE, 2012).

Após a perda da perna no incidente com o urso, passa a usar uma perna de pau, de madeira entalhada (Figura 49). A única alteração que a deficiência adquirida opera em sua atuação, é a obsessão desenvolvida pela personagem em matar Mor'du, o urso que arrancou sua perna. O rei continua ativo, valente e guerreiro, sua habilidade e mobilidade não são afetadas de maneira significativa.

4.5. PERFIL DAS PCDS DOS FILMES GANHADORES DO PRÊMIO OSCAR DE MELHOR FILME DE ANIMAÇÃO

Na busca por indicadores dos estereótipos de personagens com deficiência em animações, após as dificuldades em determinar um *corpus* que atendesse às questões e necessidades da pesquisa, foram verificados um total de 271 personagens, em animações de amplo alcance do grande público. Apesar do considerável total de personagens, identificamos um quantitativo reduzido de PCDS, representando cerca de 3% do total de personagens relevantes.

O pequeno número de PCDS encontrado na amostra inibiu a possibilidade de uma avaliação mais detalhada, assim como possibilidades comparativas, apesar de ser significativo por indicar a baixa representatividade das pessoas com deficiência em produções de animação. Ainda assim, ao avaliar suas visualidades na segunda fase do roteiro de identificação e análise das personagens, identificamos alguns padrões, realizando uma síntese iconográfica de acordo com as diretrizes do procedimento metodológico realizado. Assim, distribuimos as personagens em quatro perfis, sendo dois deles predominantes (coadjuvante de apoio e protagonista/antagonista) e os outros dois pouco expressivos (coadjuvante de conflito e figurante).

4.5.1. Coadjuvante de apoio

Do total de personagens com deficiência identificadas, cerca de 50% integram o perfil que denominamos coadjuvante de apoio. Por definição, uma personagem coadjuvante exerce papel secundário, auxiliando no desenvolvimento da narrativa, podendo estar relacionada com a história principal, tendo importância relativa. Dessa maneira, toda coadjuvante apoia a narrativa, contudo a maneira com que isso é feito tem várias vertentes

No caso das quatro personagens com o perfil de coadjuvante de apoio, assumem a função de auxílio no desenvolvimento da história com uma vertente de reforço as necessidades das motivações das protagonistas. Não há conflito entre os interesses e motivações da protagonista, sendo suas ações todas para reforçar o desenvolvimento da jornada dos seus objetivos, e algumas vezes apenas para ser uma companhia alegre. As 4 personagens com esse perfil estão distribuídas em 3 filmes: Shrek, Procurando Nemo e Valente (Figura 50).

Figura 50 – Coadjuvantes de apoio da amostra. Da esquerda para a direita: 1) Três Ratos Cegos; 2) Homem- biscoito.); 3) Gill e 4) Rei Fergus



Fonte: 1 e 2) excerto do filme (SHREK, 2001); 3) excerto do filme (PROCURANDO... 2003); e 4) excerto do filme (VALENTE, 2012).

As duas primeiras personagens têm menor participação na história, servindo como reforço quantitativo nas ideias e objetivos da protagonista. Em ambas, a deficiência é tratada com leveza, sendo inclusive ferramenta de alívio cômico a situações adversas que estão passando. A personagem Três Ratos Cegos demonstra alta habilidade de locomoção, assim como o Homem-Biscoito, que dança com destreza com sua bengala de apoio.

Gill e Rei Fergus participam com maior destaque em suas histórias e destaca-se que as suas deficiências não proporcionam redução de suas habilidades, sendo personagens corajosos e ativos, sempre prontos para ajudar as protagonistas de suas narrativas em seus propósitos. Possuem função semelhante a guardiões, dedicados em proteger e encorajar seus protegidos.

Diante da avaliação de perfil, as quatro personagens apresentam sintonia com a perspectiva da atual ideologia da inclusão, estando todas incluídas em seu contexto social, não considerando suas deficiências como barreiras para suas atividades, contudo, sem deixar de considerar suas especificidades. Dessa maneira, seus estereótipos naturalizam conceitos do seu tempo, acompanhando os princípios defendidos pelos estudos recentes da deficiência (COSTA et al., 2005; LARAIA, 2009; LOBO, 2008; SANTOS, 2012; SILVA, 1987; SILVA, 2009).

4.5.2. Protagonista / Antagonista; Coadjuvante de conflito e Figurante

Evidentemente, as protagonistas e a antagonista são as três personagens com maior destaque encontradas no recorte de análise, apresentam fortes convicções

ideológicas e personalidades sólidas, contudo com perfis clássicos de herói em sua jornada, para as protagonistas e do vilão vigarista para a antagonista.

Figura 51 – Protagonistas e antagonista da amostra. Da esquerda para a direita: 1) Nemo; 2) Dory; e 3) Prefeito Marion



Fonte: 1 e 2) excerto do filme (PROCURANDO... 2003); 3) excerto do filme (RANGO, 2011).

Nemo e Dory, protagonistas de Procurando Nemo de 2003, são personagens que buscam provar que são capazes de realizar seus objetivos e buscam a confiança de seus companheiros de jornada. Suas representações não apresentam nenhuma característica específica com relação às suas deficiências, reforçando que as mesmas não representam a informação mais relevante de suas personalidades.

A única personagem antagonista, Prefeito Marion (Figura 51), entre as PCDs encontradas apresenta o perfil mais distinto das demais em relação à personalidade, juntamente com Balthazar (Figura 52), coadjuvante de conflito, ambas do filme Rango de 2011. Apenas elas apresentam conduta moral questionável, com atos de violência e vilania, sendo líderes em seus grupos sociais. Ainda no mesmo filme, encontramos a única personagem com deficiência figurante (Figura 48), e por sua função, com pouquíssimos segundos em cena, não apresenta sua personalidade, contudo, seu vestuário e seus movimentos demonstram ser uma personagem valente.

Figura 52 – Coadjuvante de conflito da amostra. No centro, Balthazar, personagem da animação Rango, Oscar de 2012



Fonte: excerto do filme (RANGO, 2011).

Assim como no perfil anterior, as quatro personagens aqui detalhadas, atendem a perspectiva da inclusão, com estereótipos naturalizando conceitos atuais da deficiência, e assim, desnaturalizando a antiga ideia de incapacidade e/ou dependência da pessoa com deficiência. Mesmo as personagens vilãs apresentam perfil altamente independente e habilidades de destaque entre seus pares. Contudo, do ponto de vista quantitativo, as representações estão aquém da realidade, afetando negativamente a visibilidade das pessoas com deficiência. No capítulo seguinte, apresentamos as considerações finais dessa investigação, as conclusões das análises e as contribuições teóricas e as linhas futuras de investigação.

CAPÍTULO V

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio das discussões realizadas através da fundamentação teórica, estabelecendo os estereótipos como ferramenta de construção de síntese visual, realizamos as análises sobre o objeto de pesquisa, as personagens com deficiência em produções de animação, selecionadas dentro do recorte do estudo. A partir dos resultados encontrados, apresenta-se a conclusão das reflexões realizadas sobre as representações, as relações conceituais entre estereótipos, preconceito e discriminação e as relações entre estereótipos e o design gráfico.

Assim como destacado no procedimento metodológico, as conclusões aqui expostas configuram-se apenas como leituras possíveis de um universo complexo, refletindo a percepção da autora sob a luz do referencial teórico utilizado e de suas experiências emocionais e culturais, individuais e coletivas (FERRARA, 2004). Não é objetivo da pesquisa esgotar as questões acerca das relações entre estereótipos e representações visuais, ou delimitar parâmetros rígidos para o processo criativo do design gráfico.

5.1. CONCLUSÃO

Partindo do questionamento de como ocorrem as representações gráficas de pessoas com deficiências físicas e mentais em produções de animação, estabelecemos que tais representações, sendo elementos de linguagem visual, possuem base de criação calçada nos estereótipos sociais. Para evidenciar que os estereótipos são ferramentas essenciais de concepção gráfica, realizamos uma análise teórica sobre o entendimento da palavra, suas origens e seu uso no contexto gráfico e social.

Para tanto, reconhecemos o estereótipo como o componente cognitivo da tríade formadora da aprendizagem social, juntamente com o componente afetivo (preconceito) e o componente comportamental (discriminação), segundo a psicologia social (PEREIRA 2002; SILVA, 2007; STANGOR, 2015). Diante da diferenciação conceitual desses três elementos, comumente confundidos, destacamos que por serem o

componente cognitivo do entendimento social, não se torna possível a eliminação da utilização dos estereótipos nos processos de criação gráfica. Dessa maneira, reforçamos a importância do designer gráfico estar sempre atento a formação de modelos, de acordo com o contexto social, cultural e histórico, para que assim seja possível observá-los, compreendê-los, questioná-los e redesenhá-los.

O método de Panofsky (2009) se adequou de forma satisfatória as análises, por roteirizar as fases de avaliação (Figura 53), tornando as percepções progressivas em cada etapa. Por meio da sistematização dos dados, separando-os por níveis de análise, foi possível verificar como elementos visuais contribuem para o desenvolvimento da narrativa e significação das personagens. O conceito de naturalização, proposto por Pasolini (1990), contribui demonstrando como um determinado padrão, utilizado sempre relacionado a um sentido, naturaliza-se em um significado fixo (estereótipos).

Figura 53 – Roteiro de identificação e análise de personagens



SEGUNDA FASE

- 2. ANÁLISE DAS PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIA
 - 2.1 FICHA TÉCNICA
 - 2.1 CARACTERIZAÇÃO
 - 2.1 ATUAÇÃO/CONTEXTO

TERCEIRA FASE

- 3. SÍNTESE ICONOLÓGICA
 - I. Interpretação das informações coletadas (iconografia interpretativa);
 - II. Identificar relações entre as representações gráficas, o contexto da história e o período de produção;
 - III. Examinar a ocorrência de naturalização ou desnaturalização de estereótipos

Fonte: elaborado pela autora com base na pesquisa realizada.

Uma vez que concluímos que os estereótipos formam a base de criação das representações gráficas, sua utilização não é apenas necessária, mas também indispensável, mesmo que rejeitados na criação visual, em processo de desnaturalização de padrões pelo conceito de Pasolini (1990), eles são utilizados como elemento de confronto. Assim, mostra-se mais eficiente identificar e avaliar os estereótipos, distinguindo-os dos conceitos de discriminação e preconceito, operando como agente simplificador, por fim, revelando-se uma ferramenta indispensável no processo criativo do design gráfico.

Diante das análises apresentadas, destacamos a importância da responsabilidade ética dos designers ao utilizar estereótipos nas criações das representações gráficas de forma geral, sendo importante a função ideológica exercida como mediadores culturais, uma vez que as visualidades exercem papel fundamental na construção de nossas percepções. Reforçamos que, na formação e atuação de um profissional de design, não basta desenvolver domínio das ferramentas de produção gráfica, sendo preponderante uma atuação consciente, crítica e responsável, atenta ao contexto histórico e cultural.

A literatura voltada para a formação do designer gráfico, principalmente disponível em língua portuguesa, concentra-se principalmente em questões técnicas e formais, sendo insipientes as discussões acadêmicas sobre as questões subjetivas inerentes no processo. Consideramos que discutir a importância de incluir no processo metodológico critérios adequados para avaliar, compreender e a partir de tomadas de decisões conscientes, determinar estratégias de utilização responsável dos estereótipos como ferramenta de concepção gráfica configura-se como uma contribuição prática e teórica da presente pesquisa.

Com relação a amostra analisada, destacamos a baixa representatividade de diversidade encontrada. Do total de 271 personagens, apenas 9 (3%) apresentavam algum tipo de deficiência, presentes em menos de 27% das produções do recorte (Figura 37), estando em desacordo com os dados populacionais desse grupo social. Ademais, interessa ressaltar que ocorre uma uniformização da deficiência, sendo a maioria das personagens deficientes físicas, algumas deficientes visuais e uma mental, não ocorrendo deficientes auditivos e de linguagem (Tabela 4), evidenciando um panorama de invisibilidade das pessoas com deficiência.

Os dados quantitativos e qualitativos, encontrados por meio da análise da amostra, corroboram a importância de contemplar no processo criativo de concepção gráfica processos metodológicos que abordem questões de representatividade,

atendendo as questões sociais inclusivas. Os procedimentos metodológicos expostos e discutidos nessa pesquisa apresentam-se como uma estratégia viável para designers em seus processos criativos, contudo muitos outros caminhos podem ser desenhados, sendo indispensável sobretudo a reflexão sobre essas questões.

5.2. LINHAS FUTURAS DE INVESTIGAÇÃO / DESDOBRAMENTOS DO ESTUDO

Frequente em pesquisas de caráter imaterial, ao concluir esse estudo percebemos muitas questões e caminhos possíveis para a temática abordada. Durante a coleta de dados, percebeu-se que a ampliação do *corpus* de pesquisa contribuiria significativamente para as avaliações acerca da representatividade das personagens, principalmente no tocante as variações das visualidades de um mesmo perfil. Devido ao pequeno número de personagens com deficiência encontrado no universo analisado, não foram possíveis análises comparativas entre as PCDs. Logo, aumentando o volume do *corpus* de pesquisa poderíamos encontrar outros tipos de visualidades, uma vez que as encontradas apresentaram pouca diversidade.

Por questões estratégicas, elegemos os premiados no Oscar na categoria Melhor Filme de Animação, desde a inauguração da categoria (2002) até 2016. Apesar de ser o prêmio de maior visibilidade ocidental, o que promove uma maior difusão dos ganhadores para o grande público, ampliar as análises para outros contextos do Cinema de Animação provavelmente contribuiria para os estudos das representações e suas características gráficas.

Durante as reflexões em diversos momentos sentimos a necessidade de uma proximidade maior com o público alvo, para investigar quais são as sensações e percepções sobre as personagens com deficiência, em suas presenças e ausências e suas representações. Portanto, um desdobramento desejado dessa pesquisa é desenvolver uma investigação com o público com deficiência e sem deficiência, para examinar o impacto do trabalho do designer na audiência. Consideramos que como resultado da continuidade dessa investigação, por exemplo com a produção de um documentário poderia potencializar as discussões sobre as fases de interação dos

estereótipos no processo gráfico.

Com a conclusão da presente pesquisa, esperamos que designers incluam em suas rotinas de criação, nos processos criativos das visualidades, métodos de avaliação das questões subjetivas e contextos sociais, com visão crítica e responsável, tornando consciente a utilização de estereótipos e, dessa maneira, buscar maior concordância com critérios éticos e socialmente responsáveis na construção de personagens.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas). **NBR 9050 – Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamento urbanos**. Rio de Janeiro: ABNT, 2015.

AMIRALIAN, Maria Lt. et al. Conceituando deficiência. **Revista de Saúde Pública**, São Paulo, v. 34, n. 1, p.97-103, fev. 2000. Disponível em:

<<http://www.scielo.org/pdf/rsp/v34n1/1388>>. Acesso em: 28 maio 2016.

AMOR DIVINO, M. D. **Os Alemães Diante do Espelho: algumas percepções da identidade alemã**. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. UFMG, Belo Horizonte, 2013.

ANDI; FUNDAÇÃO BANCO DO BRASIL. **Mídia e Deficiência**. Brasília: Veet Vivarta, 2003. 184 p. Disponível em:

<http://www.andi.org.br/sites/default/files/Midia_e_deficiencia.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2016.

ARAÚJO, Rosineide Gomes de; ELALI, Gleice Azambuja; PINHEIRO, José de Queiroz. Acessibilidade Psicológica: eliminar barreiras “físicas” não é suficiente. In: ORNSTEIN, Sheila Walbe; ALMEIDA PRADO, Adriana Romeiro de; LOPES, Maria Elisabete (Org.). **Desenho Universal: caminhos da acessibilidade no Brasil**. São Paulo: Annablume, 2010. (117-127)

ARAÚJO, R. G. **Acessibilidade aos espaços urbanos: uma dimensão psicológica**. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós Graduação em Psicologia. UFRN, Natal, 2002.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara: notas sobre a fotografia**. Tradução Júlio Castoñon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BÍBLIA, A. T. Provérbios. In BÍBLIA. Português. **Sagrada Bíblia Católica: Antigo e Novo Testamentos**. Tradução de José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008.

BLOOM, Paul. **Pode o preconceito ser algum dia uma coisa boa?** Intérpretes: Paul Bloom. [s.i.]: Tedglobal, 2014. (16 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/paul_bloom_can_prejudice_ever_be_a_good_thing?language=pt-br>. Acesso em: 20 jan. 2015.

BRASIL. IBGE. . **Censo Demográfico 2010: Resultados gerais da amostra**. Rio de Janeiro: Ibge, 2012. Disponível em:

<<http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/imprensa/ppts/00000008473104122012315727483985.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2016.

_____. Lei nº 13146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **LBI - Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa Com Deficiência**. Brasília, Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm>. Acesso em: 13 abr. 2016.

CANDIDO, Antonio et al. **A Personagem de Ficção**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARVALHO, Igor. Cervejaria pode ser obrigada a pagar R\$ 6 milhões por “publicidade preconceituosa”. **Revista Fórum**, outubro 4, 2013. Disponível em: <<http://www.revistaforum.com.br/blog/2013/10/cevejaria-pode-pagar-ate-r-6-milhoes-por-publicidade-preconceituosa/>>. Acesso em: 27 de jun. de 2014.

CHIMAMANDA Adichie: **o perigo de uma única história**. Intérpretes: Chimamanda Ngozi Adichie. [s.i.]: TEDglobal, 2009. (19 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=pt-br>. Acesso em: 18 set. 2014.

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. **Manual de Tipografia - a História, a Técnica e a Arte**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

COPLE, Julia. **Do Oscar ao público: qual o impacto do prêmio nas bilheterias no Brasil?**. 2016. Disponível em: <<http://blogs.oglobo.globo.com/na-base-dos-dados/post/do-oscar-ao-publico-qual-o-impacto-do-premio-nas-bilheterias-no-brasil.html>>. Acesso em: 24 dez. 2016.

COSTA, G. R. V.; MAIOR, I. M. M. L.; LIMA, N. M. Acessibilidade no Brasil: uma visão histórica. In: **III SEMINÁRIO e II OFICINAS “Acessibilidade, TI e Inclusão Digital”**, 2005, SÃO PAULO. Anais... São Paulo: USP, Faculdade de Saúde Pública, 2005.

DINIZ, Debora. **O que é deficiência**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner** / escrito e ilustrado pelo autor. Tradução: Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

FERNANDES, Lorena Barolo; SCHLESENER, Anita; MOSQUERA, Carlos. Breve histórico da deficiência e seus paradigmas. **Revista do Núcleo de Estudos e Pesquisas Interdisciplinares em Musicoterapia**, Curitiba, v. 2, n. 1, p.132-144, fev. 2011. Disponível em: <http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/extensao/Arquivos2011/NEPIM/NEPIM_Volume_02/Art08_NEPIM_Vol02_BreveHistoricoDeficiencia.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2015.

FERRARA, Lucrécia D’Aléssio. **Leitura sem palavras**. São Paulo: Ática, 2004.

GULATI, Pratik. **Step-by-Step: How to Make an Animated Movie**, 02 jun. 2010. Disponível em: <<http://cgi.tutsplus.com/articles/step-by-step-how-to-make-an-animated-movie--cg-3257>>. Acesso em: 15 de janeiro de 2016

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Versão 3.0. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. 1 CDROM.

LARAIA, Maria Ivone Fortunato. **A pessoa com deficiência e o direito ao trabalho**. 2009. 189 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Direito, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/teste/arqs/cp121701.pdf>>. Acesso em: 14 abr. 2016

LEE, Rita; DUCAN, Zélia. Pagu. In: LEE, Rita. 3001. Rio de Janeiro: Universal Music, 2000. 1 CD. Faixa 7.

LE ROBERT. **Dictionnaire Le Grand Robert de la langue française**. versão 2. [S. l.: s. n.], 2005. 1 CDROM.

LIPPMANN, Walter. **Opinião Pública**. Tradução: Jacques A. Wainberg. 2ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

LOBO, Lilia Ferreira. **Os infames da história: pobres, escravos e deficientes no Brasil**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008. 452 p.

Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais [recurso eletrônico]: DSM-5 / [American Psychiatric Association ; tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento... et al.] ; revisão técnica: Aristides Volpato Cordioli ...[et al.]. – 5. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Artmed, 2014.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. Uma época de genialidade tipográfica. In: _____. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MENDONÇA, M. L. M. Mídia e diversidade cultural: a representação de grupos minoritários na cinematografia canadense. **Comunicação & Informação (UFG)**, v. 11, p. 228-239, 2009.

OLIVEIRA, Jacqueline. **O papel da colonização africana na percepção do corpo da mulher negra: uma leitura de O Alegre Canto da Perdiz**. 2015. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/o-papel-da-colonizacao-africana-na-percepcao-do-corpo-da-mulher-negra-uma-leitura-de-o-alegre-canto-da-perdiz/>>. Acesso em: 25 jul. 2015.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – CID-10**. Disponível em: <<http://www.cid-10.org/>> Acesso em: 27 nov. 2015.

ORNSTEIN, Sheila Walbe; ALMEIDA PRADO, Adriana Romeiro de; LOPES, Maria Elisabete (Org.) **Desenho Universal: caminhos da acessibilidade no Brasil**. São Paulo: Annablume, 2010.

- PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: A construção do personagem**. São Paulo: Ática, 1989.
- PANOFSKY, E. Iconografia e Iconologia: Uma introdução ao estudo da arte da Renascença. In: PANOFSKY, E. **Significado nas Artes Visuais**. Tradução: Maria Clara F. Kneese e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- PASOLINI, Pier Paolo. **Os Jovens Infelizes: Antologia de Ensaio Corsários**. São Paulo: Brasiliense, 1990. 253p.
- PENA, Sérgio. **A galinha, a filosofia e a evolução**. 2009. Disponível em: <<http://cienciahoje.uol.com.br/colunas/deriva-genetica/a-galinha-a-filosofia-e-a-evolucao>>. Acesso em: 17 fev. 2016.
- PEREIRA, Marcos Emanuel. **Psicologia social dos estereótipos**. São Paulo: E.P.U., 2002.
- PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro**. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós Graduação em Artes e Design. Rio de Janeiro, PUC, 2006.
- QUINTAS, Georgia. Amas-de-leite e suas representações visuais: símbolos socioculturais e narrativos da vida privada do Nordeste patriarcal-escravocrata na imagem fotográfica. RBSE – **Revista Brasileira de Sociologia da Emoção**, v. 8, n. 22, pp. 11 a 44, abril de 2009. ISSN 1676-8965
- RIBAS, João B. Cintra. **O que são pessoas deficientes**. 198. São Paulo: Brasiliense S.A., 1983. 104 p.
- ROXBURGH, Mark; CARATTI, Elena. **The experience and design of stereotype**. Spring Cumulus Conference, University of Aveiro, p.1-15, 2014.
- SANTOS, Antônio Raimundo. **Metodologia Científica: a construção do conhecimento**. Rio de Janeiro: DP7A, 1999.
- SANTOS, G.M. Construindo um itinerário histórico do desenho universal: a normatização nacional e internacional da acessibilidade. In: ORNSTEIN, Sheila Walbe; ALMEIDA PRADO, Adriana Romeiro de; LOPES, Maria Elisabete (Org.). **Desenho Universal: caminhos da acessibilidade no Brasil**. São Paulo: Annablume, 2010.
- SANTOS, P. R. N. **Intervenções urbanísticas em Salvador e o direito à cidade das pessoas com deficiência: o caso da Avenida Centenário**. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. Faculdade de Arquitetura da UFBA, Salvador, 2012.
- SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Estado dos Direitos da Pessoa com Deficiência. **Relatório mundial sobre a deficiência**. Tradução: Lexicus Serviços Lingüísticos. -

São Paulo: SEDPcD, 2012. 334 p. Título original: World report on disability 2011.

Disponível em:

<http://www.pessoacomdeficiencia.sp.gov.br/usr/share/documents/RELATORIO_MUNDIAL_COMPLETO.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2016.

SARMENTO, Pedro Faria. **A naturalização e a representação visual do gênero infantil**: A violência na série Hora de Aventura. 2014. 215 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/24068/24068.PDF>>. Acesso em: 24 dez. 2015.

SASSAKI, Romeu Kazumi. Como chamar as pessoas que têm deficiência? **Revista da Sociedade Brasileira de Ostomizados**, ano I, n. 1, 1º sem. 2003, p.8-11. [Texto atualizado em 2013]. Disponível em: <http://diversa.org.br/artigos/artigo/como_chamar_as_pessoas_que_tem_deficiencia_2013>. Acesso em: 18 mar. 2016.

SENADO FEDERAL. **Acessibilidade: direitos das pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida**. Brasília: 2009. 167p.

SENKEVICS, Adriano Souza. **A cor ou raça nas estatísticas educacionais**: uma análise dos instrumentos de pesquisa do Inep / Adriano Souza Senkevics; Taís de Sant’Anna Machado; Adolfo Samuel de Oliveira. – Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2016. 48 p.

SILVA, A. N.N. **Homossexualidade e discriminação**: o preconceito sexual internalizado. Tese (Doutorado), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC, Rio de Janeiro, 2007.

SILVA, M.. Da exclusão à inclusão: concepções e práticas. **Revista Lusófona de Educação**, América do Norte, 13, Jul. 2009. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/rleducacao/article/view/562/459>>. Acesso em: 24 Jul. 2016.

SILVA, Otto Marques da. **A epopeia ignorada**: A pessoa deficiente na história do mundo de ontem e de hoje. São Paulo: Cedas, 1987.

SMITH, Stacy L.; CHOUEITI, Marc; PIEPER, Katherine. **Inequality in 800 Popular Films**: Examining Portrayals of Gender, Race/Ethnicity, LGBT, and Disability from 2007-2015. Califórnia: Media, Diversity, & Social Change Initiative, 2016. 45 p. Disponível em: <[http://annenbergl.usc.edu/pages/~media/MDSCI/Dr Stacy L Smith Inequality in 800 Films FINAL.ashx](http://annenbergl.usc.edu/pages/~media/MDSCI/Dr%20Stacy%20L%20Smith%20Inequality%20in%20800%20Films%20FINAL.ashx)>. Acesso em: 05 jan. 2017.

SOUZA, Alan Lobo de; POSSENTI, Sírio. Os (Efeitos de) Sentido(s) da Palavra “Baiano” na obra “Capítulos da História Colonial” de Capistrano de Abreu. **Revista Inventário**, UFBA, 11ª edição, 2012.

STANGOR, Charles. Stereotypes, Prejudice, and Discrimination. In: **Social Psychology Principles**. Creative Commons by-nc-sa 3.0, 29 de Dezembro, 2012. p. 646-701. Disponível em: <<http://2012books.lardbucket.org/books/social-psychology->

principles/s15-stereotypes-prejudice-and-disc.html> Acesso em: 30 de dezembro de 2015.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 10., 2011, Salvador. **Proceedings**. Salvador: Sbc, 2011. p. 1 - 10. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>>. Acesso em: 27 mar. 2016.

WELLS, Paul. **Desenho para animação** [recurso eletrônico] /Paul Wells, Joanna Quinn, Less Mills; tradução Mariana Bandarra; revisão técnica: Sérgio Nesteriuk. - Dados eletrônicos. - Porto Alegre: Bookman, 2012.

Filmografia

A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. (124 min.), color.

DIVERTIDA Mente. Direção de Pete Docter. Eua: Pixar Animation Studios, 2015. (94 min.), color.

FROZEN: Uma Aventura Congelante. Direção de Chris Buck, Jennifer Lee. Eua: Walt Disney Animation Studios, 2013. (102 min.), color.

HAPPY Feet: O Pingüim. Direção de George Miller, Warren Coleman, Judy Morris. Austrália: Village Roadshow Pictures, 2006. (108 min.), color.

OPERAÇÃO Big Hero. Direção de Don Hall, Chris Williams. Eua: Walt Disney Animation Studios, 2014. (102 min.), color.

OS INCRÍVEIS. Direção de Brad Bird. Eua: Pixar Animation Studios, 2004. (115 min.), color.

PROCURANDO Nemo. Direção de Andrew Stanton. Eua: Pixar Animation Studios, 2003. (100 min.), color.

RANGO. Direção de Gore Verbinski. Eua: Nickelodeon Movies, 2011. (107 min.), color.

RATATOUILLE. Direção de Brad Bird. Eua: Pixar Animation Studios, 2007. (111 min.), color.

SHREK. Direção de Andrew Adamson, Vicky Jenson. Eua: Dreamworks Animation, 2001. (90 min.), color.

TOY Story 3. Direção de Lee Unkrich. Eua: Pixar Animation Studios, 2010. (103 min.), color.

UP: Altas Aventuras. Direção de Pete Docter. Eua: Pixar Animation Studios, 2009. (96 min.), color.

VALENTE. Direção de Mark Andrews, Brenda Chapman. Eua: Pixar Animation Studios, 2012. (93 min.), color.

WALLACE & Gromit: A Batalha dos Vegetais. Direção de Nick Park, Steve Box. Reino Unido: Aardman Animations, 2005. (85 min.), color.

WALL-E. Direção de Andrew Stanton. Eua: Pixar Animation Studios, 2008. (98 min.), color.

APÊNDICES

APÊNDICE A – ROTEIRO DE IDENTIFICAÇÃO E ANÁLISE DE PERSONAGENS

Roteiro aplicado ao *corpus* da pesquisa com foco em personagens com deficiência.

PONTO ZERO - fichamento dos filmes

Listagem das animações do *corpus* em ordem cronológica, identificadas por seu título em português, com ficha técnica contendo:

- a. Título original;
- b. Nacionalidade;
- c. Duração;
- d. Estúdio;
- e. Direção;
- f. Data de lançamento.

1. PRIMEIRA FASE - identificação do número de personagens

1.1. FICHA TÉCNICA: Identificação (nome ou referência)

I. Função:

- Protagonista
- Antagonista
- Coadjuvante
- Figurante relevante

II. Gênero:

- Feminino
- Masculino
- Andrógino
- Não identificado

III. Natureza:

- Humana
- Animal
- Orgânica
- Inorgânica
- Ser fantástico

III.1 Cor/Raça [se Humana]

- Amarelo
- Branco
- Indígena
- Pardo
- Preto
- Não identificado

IV. Condição psicofísica

- Deficiente
- Não Deficiente

IV.1 Tipo de deficiência [se deficiente]

- Auditiva
- Física (musculoesquelética)
- Linguagem
- Mental (Intelectual / Psicológica)
- Visual

2. SEGUNDA FASE - análise das personagens com deficiência**2.1. FICHA TÉCNICA:** dados coletados na Primeira fase**2.2. CARACTERIZAÇÃO:** como são representadas as características visualmente

- I. Tipo de deficiência
- II. Gênero
- III. Natureza
- IV. Cor/Raça
- V. Características físicas marcantes
- VI. Vestuário e/ou acessórios

2.3. ATUAÇÃO / CONTEXTO: informações e características visuais relacionadas

- I. Comportamento/Personalidade
- II. Complexidade das Motivações
 - Personagem plana
 - Personagem redonda
- III. Tempo
 - Organização do tempo (cronológico ou psicológico)
 - Época em que se passa a história / Equivalência com o período da produção
- IV. Ambiente
 - Identificação do espaço da história
 - Identificação do espaço da personagem
- V. Aspectos sociais
 - Econômicos / Moral / ideologia

3. TERCEIRA FASE: síntese iconográfica

- I. Interpretação das informações coletadas (iconografia interpretativa);
- II. Identificar relações entre as representações gráficas, o contexto da história e o período de produção;
- III. Examinar a ocorrência de naturalização ou desnaturalização de estereótipos

APÊNDICE B – IDENTIFICAÇÃO DAS PERSONAGENS: PRIMEIRA FASE

Primeira fase do roteiro aplicada nos vencedores do Prêmio Oscar na categoria Melhor Filme de Animação, entre os anos de 2002 e 2016.

- As personagens foram selecionadas pela autora, segundo critérios estabelecidos no processo metodológico.
- As informações das fichas técnicas dos filmes e os nomes das personagens foram obtidas nas informações disponibilizadas pelos estúdios dos filmes. Quando os nomes das personagens não eram disponibilizados ou não sinalizados nos filmes, as personagens recebem a denominação de sua função/natureza.
- Os filmes que possuem personagens com deficiência, serão identificados com o quantitativo de PCDS no título da sua tabela.
- As personagens com deficiência identificadas serão destacadas com um grifo.
- Para as personagens com deficiência identificadas, será aplicada a SEGUNDA FASE do ROTEIRO DE IDENTIFICAÇÃO E ANÁLISE DE PERSONAGENS.

SHREK - OSCAR 2002 - 2 PCDS

SHREK. Direção de Andrew Adamson, Vicky Jenson. Eua: Dreamworks Animation, 2001. (90 min.).

Título original: Shrek	Estúdio: DreamWorks Animation
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson
Duração: 1h 30min	Lançamento: 2001

SHREK: 22 personagens

Shrek: Protagonista; Masculino; Ser Fantástico; Não deficiente

Burro: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Princesa Fiona: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Lorde Farquaad: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Dragão-fêmea: Coadjuvante; Feminino; Ser fantástico; Não deficiente

Homem-Biscoito: Coadjuvante; Masculino; Ser Fantástico; Deficiente Físico

Espelho Mágico: Coadjuvante; Masculino; Ser Fantástico; Não deficiente

Pinóquio: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Gepetto: Figurante relevante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Os Três Porquinhos³²: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Três Ratos Cegos: Coadjuvante; Masculino; Animal; Deficiente Visual

³² Os três porquinhos foram considerados uma personagem coletiva, por suas características similares e caráter representativo de unidade, especificamente nessa narrativa.

Thelonius: Coadjuvante; Masculino; Humana, Não identificado; Não deficiente

Lobo Mau: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Capitão dos Guardas: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Mr. Hood: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Ex dona do Burro: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Cinderela: Figurante relevante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Branca de neve: Figurante relevante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Os sete anões³³: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Padre: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Bruxa: Figurante relevante; Feminino; Ser fantástico; Não deficiente

Sininho (fada): Figurante relevante; Feminino; Ser fantástico; Não deficiente

- - -

A VIAGEM DE CHIHIRO - OSCAR 2003 – s/ PCD

A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. (124 min.)

Título original: Sen to Chihiro no Kamikakushi

Estúdio: Studio Ghibli

Nacionalidade: Japão

Direção: Hayao Miyazaki

Duração: 2h 04min

Lançamento: 2001

A VIAGEM DE CHIHIRO – 12 personagens

Chihiro Ogino: Protagonista; Feminino; Humana, Amarela; Não deficiente

Haku: Coadjuvante; Masculino; Humana, Amarela; Não deficiente

Akio Ogino: Coadjuvante; Masculino; Humana, Amarela; Não deficiente

Yuko Ogino: Coadjuvante; Feminino; Humana, Amarela; Não deficiente

Kamajii: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Lin: Coadjuvante; Feminino; Humana, Amarela; Não deficiente

³³ Não consideramos os anões como pessoas com nanismo, classificado com um tipo de deficiência física, pelas divergências em sua origem, sendo duvidoso se tratam-se de humanos com nanismo, ou de seres mitológicos.

Yubaba: Antagonista; Feminino; Humana, Amarela; Não deficiente

Zeniba: Coadjuvante; Feminino; Humana, Amarela; Não deficiente

Bo: Coadjuvante; Masculino; Humana, Amarelo; Não deficiente

Sem Rosto: Coadjuvante; Não Identificado; Ser fantástico; Não deficiente

Kawa no Kami: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Aogaeru: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

- - -

PROCURANDO NEMO - OSCAR 2004 – 3 PCDs

PROCURANDO Nemo. Direção de Andrew Stanton. Eua: Pixar Animation Studios, 2003.
(100 min.).

Título original: Finding Nemo	Estúdio: Pixar Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Andrew Stanton e Lee Unkrich
Duração: 1h 41min	Lançamento: 2003

PROCURANDO NEMO: 27 personagens

Marlin: Protagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Dory: Protagonista; Feminino; Animal; Deficiente Mental

Nemo: Protagonista; Masculino; Animal; Deficiente Físico

Coral: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Gill: Coadjuvante; Masculino; Animal; Deficiente Físico

Darla Sherman: Antagonista; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Philip Sherman: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Bruce: Antagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Anchor: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Chum: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Bolota: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Peach: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Deb: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Gurgle: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Jacques: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Burbbles: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Nigel: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Crush: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Esguincho: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Tio Raia: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Tad: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Sheldon: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Pérola: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Bill: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Bob: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Ted: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Cardume: Coadjuvante; Não definido; Animal; Não deficiente

- - -

OS INCRÍVEIS - OSCAR 2005 – s/ PCD

OS INCRÍVEIS. Direção de Brad Bird. Eua: Pixar Animation Studios, 2004. (115 min.).

Título original: The Incredibles	Estúdio: Pixar Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Brad Bird
Duração: 1h 56m	Lançamento: 2004

PERSONAGENS OS INCRÍVEIS: 21 personagens

Senhor Incrível: Protagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Mulher Elástica: Protagonista; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Flecha Pera: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Violeta Pera: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Zezé Pera: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Gurincrível: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Gelado: Coadjuvante; Masculino; Humana, Preto; Não deficiente

Dona do gato: Figurante relevante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Bomb Voyage: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Ladrão de carteira: Figurante relevante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Professor Bernardo Braga: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Diretor do Colégio: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Gilberto Lima: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Dona Alzira (cliente): Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Toninho Rodrigues: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Menino da rua: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Mirage: Antagonista; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Ricardo Dicker: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Edna Mode: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Karen: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Escavador: Figurante relevante; Masculino; Animal; Não deficiente

- - -

WALLACE & GROMIT: a batalha dos vegetais - OSCAR 2006 – s/ PCD

WALLACE & Gromit: A Batalha dos Vegetais. Direção de Nick Park, Steve Box. Reino Unido: Aardman Animations, 2005. (85 min.).

Título original: Wallace & Gromit: the Curse of the Were-Rabbit

Estúdio: Aardman Animations

Nacionalidade: Reino Unido

Direção: Nick Park, Steve Box

Duração: 1h 25m

Lançamento: 2005

WALLACE & GROMIT - a batalha dos vegetais: 11 personagens

Wallace: Protagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Gromit: Protagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Lady Tottington: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Victor Quartermaine: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Philip: Antagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Rev. Clemente Migalho: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Sra. Moita: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Sr. Adúbio: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Dentinho: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Coelhosomem: Coadjuvante; Masculino; Ser Fantástico; Não deficiente

Policial: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

- - -

HAPPY FEET: O PINGUIM - OSCAR 2007 – s/ PCD

HAPPY Feet: O Pingüim. Direção de George Miller, Warren Coleman, Judy Morris.

Austrália: Village Roadshow Pictures, 2006. (108 min.).

Título original: Happy Feet

Estúdio: Village Roadshow Pictures

Nacionalidade: EUA, Austrália

Direção: George Miller, Judy Morris

Duração: 1h 48m

Lançamento: 2006

PERSONAGENS HAPPY FEET - o pinguim: 21 personagens

Mano: Protagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Memphis: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Norma Jean: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Glória: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Maurice: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Noah: Antagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Tia Viola: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Seymour: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Madame Astrakhan: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Chefe Skua: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Gaivotas³⁴: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Leão Marinho: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Ramon: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Nestor: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Raul: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Rinaldo: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Eggbert: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Lombardo: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Amoroso: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Foca Leopardo: Coadjuvante; Não declarado; Animal; Não deficiente

Orca: Coadjuvante; Não declarado; Animal; Não deficiente

- - -

RATATOUILLE - OSCAR 2008 – s/ PCD

RATATOUILLE. Direção de Brad Bird. Eua: Pixar Animation Studios, 2007. (111 min.).

Título original: Ratatouille	Estúdio: Pixar Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Brad Bird, Jan Pinkava
Duração: 1h 55m	Lançamento: 2007

RATATOUILLE: 20 personagens

Remy: Protagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Alfredo Linguini: Protagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Auguste Gusteau: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Anton Ego: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Colette Tatou: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Emile: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Django: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

³⁴ As Gaivotas foram consideradas uma personagem coletiva, por suas características similares e caráter representativo de unidade, especificamente nessa narrativa.

Git: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Lalo: Coadjuvante; Masculino; Humana, Preto; Não deficiente

Horst: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Pompidou: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Larousse: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Ambrister Minion: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Skinner: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Talon Labarthe: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Mabel: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Inspetor de Saúde: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

François: Coadjuvante; Masculino; Humana, Preto; Não deficiente

Mustafa: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Senhora Ego: Figurante relevante; Feninino; Humana, Branco; Não deficiente

- - -

WALL·E - OSCAR 2009 – s/ PCD

WALL-E. Direção de Andrew Stanton. Eua: Pixar Animation Studios, 2008. (98 min.).

Título original: WALL·E	Estúdio: Pixar Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Andrew Stanton
Duração: 1h 38m	Lançamento: 2008

WALL·E: 9 personagens

WALL-E: Protagonista; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

EVA: Protagonista; Feminino; Inorgânica; Não deficiente

Hal – Barata: Coadjuvante; Não Definido; Animal; Não deficiente

Comandante B. McCrea: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Shelby Forthright: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

AUTO: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

M-O: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

John: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Mary: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

- - -

UP - ALTAS AVENTURAS - OSCAR 2010 – s/ PCD

UP: Altas Aventuras. Direção de Pete Docter. Eua: Pixar Animation Studios, 2009. (96 min.).

Título original: Up	Estúdio: Pixar Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Pete Docter
Duração: 1h 41m	Lançamento: 2009

UP - ALTAS AVENTURAS: 19 personagens

Carl Fredricksen: Protagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Ellie Fredricksen: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Russel: Protagonista; Masculino; Humana, Amarela; Não deficiente

Charles Muntz: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Kevin: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Dug: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Alpha: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Beta: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Gama: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Omega: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Epsilon: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Operário 1: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Operário 2: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Filhotes de Kevin: Figurante relevante; Não Declarado; Animal; Não deficiente

Dono da Construtora: Fig. relevante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Policial Edith: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Enfermeiro 1: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Enfermeiro 2: Coadjuvante; Masculino; Humana, Preta; Não deficiente

Mãe de Russel: Coadjuvante; Feminino; Humana, Amarela; Não deficiente

- - -

TOY STORY 3 - OSCAR 2011 – s/ PCD

TOY Story 3. Direção de Lee Unkrich. EUA: Pixar Animation Studios, 2010. (103 min.).

Título original: Toy Story 3	Estúdio: Pixar Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: John Lasseter
Duração: 1h 43m	Lançamento: 2010

TOY STORY 3: 40 personagens

Woody: Protagonista; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Buzz Lightyear: Protagonista; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Senhor Cabeça de Batata: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Senhora Cabeça de Batata: Coadjuvante; Feminino; Inorgânica; Não deficiente

Jessie: Coadjuvante; Feminino; Inorgânica; Não deficiente

Bala no Alvo: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Ets: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Slinky: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

T-Rex: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Porcão: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Macacos equilibristas: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Andy: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Mãe do Andy: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Molly: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Bonnie: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Senhora Anderson: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Daisy: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Buster: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Cindy: Coadjuvante; Feminino; Inorgânica; Não deficiente

Urso Lotso: Antagonista; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Ken: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Bebezão: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Botão de ouro: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Zé Pisiu: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Trixie: Coadjuvante; Feminino; Inorgânica; Não deficiente

Dolly: Coadjuvante; Feminino; Inorgânica; Não deficiente

Ervilhas: Coadjuvante; Não declarado; Inorgânica; Não deficiente

Traça de livro: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Stretch: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Chunk: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Sparks: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Twitch: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Chuckles o palhaço: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Totoro: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Barbie: Coadjuvante; Feminino; Inorgânica; Não deficiente

Telefone: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Macaco: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Lenny: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Troll: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

Soldados de plástico: Coadjuvante; Masculino; Inorgânica; Não deficiente

- - -

RANGO - OSCAR 2012 – 3 PCDs

RANGO. Direção de Gore Verbinski. Eua: Nickelodeon Movies, 2011. (107 min.)

Título original: Rango

Estúdio: Nickelodeon Movies

Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Gore Verbinski
Duração: 1h 47m	Lançamento: 2011

RANGO: 21 personagens

Rango: Protagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Feijão: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Prefeito Marion Lynch: Antagonista; Masculino; Animal; Deficiente físico

Jake Cascavel: Antagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Tatu Estrada da Morte: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Corujas narradoras: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Priscila: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Bandido Bill: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Angelique: Coadjuvante; Feminino; Animal; Não deficiente

Ave Ferida: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Balthazar: Coadjuvante; Masculino; Animal; Deficiente Visual

Toupeira 1: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Toupeira 2: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Spoons: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Waffles: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Falcão: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Ave com prótese na perna: Figurante relevante; Masculino; Animal; Deficiente Físico

O Espirito do Oeste: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Sr. Merrimack: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Buford: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Doc: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

- - -

VALENTE. Direção de Mark Andrews, Brenda Chapman. Eua: Pixar Animation Studios, 2012. (93 min.).

Título original: Brave	Estúdio: Pixar Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Mark Andrews, Brenda Chapman
Duração: 1h 33m	Lançamento: 2012

VALENTE: 17 personagens

Merida: Protagonista; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Rainha Elinor: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Rei Fergus: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Deficiente físico

Harris, Hubert e Hamish: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Mord'du: Antagonista; Masculino; Animal; Não deficiente

Angus: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Maudie: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Bruxa: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Corvo: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Lord Dingwall: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Wee Dingwall: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Lord MacGuffin: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Jovem MacGuffin: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Lord Macintosh: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Jovem Macintosh: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Conan: Figurante relevante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Os três reis irmãos: Figurante relevante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

- - -

FROZEN - uma aventura congelante - OSCAR 2014 – s/ PCD

FROZEN: Uma Aventura Congelante. Direção de Chris Buck, Jennifer Lee. Eua: Walt Disney Animation Studios, 2013. (102 min.).

Título original: Frozen	Estúdio: Walt Disney Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Chris Buck, Jennifer Lee
Duração: 1h 42m	Lançamento: 2013

FROZEN - uma aventura congelante: 23 personagens

Elsa: Protagonista; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Ana: Protagonista; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Rainha de Arendelle: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Rei de Arendelle: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Olaf - boneco de neve: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Kristoff: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Sven: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Príncipe Hans: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Irmãos de Hans: Figurante relevante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Duque de Weselton: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Capangas do Duque: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Sitron: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Pabbie (troll): Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Bulda (troll): Coadjuvante; Feminino; Ser fantástico; Não deficiente

Cliff (troll): Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Trolls: Figurante relevante; Não declarado; Ser fantástico; Não deficiente

Kai: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Gerda: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Oaken: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Marshmallow: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Cavalo de Ana: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

Bispo: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Dignatários: Figurante relevante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

- - -

OPERAÇÃO BIG HERO - OSCAR 2015 – s/ PCD

OPERAÇÃO Big Hero. Direção de Don Hall, Chris Williams. Eua: Walt Disney Animation Studios, 2014. (102 min.).

Título original: Big Hero 6	Estúdio: Walt Disney Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Don Hall, Chris Williams
Duração: 1h 42m	Lançamento: 2014

OPERAÇÃO BIG HERO: 15 personagens

Hiro Hamada: Protagonista; Masculino; Humana, Amarelo; Não deficiente

Baymax: Protagonista; Masculino; Inorgânico; Não deficiente

Tadashi Hamada: Coadjuvante; Masculino; Humana, Amarelo; Não deficiente

Cass Hamada: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Go Go Tomago: Coadjuvante; Feminino; Humana, Amarelo; Não deficiente

Honey Lemon: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Wasabi no Ginger: Coadjuvante; Masculino; Humana, Preto; Não deficiente

Fred: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Alistair Krei: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Robert Callaghan: Antagonista; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Abigail Callaghan: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Mr. Yama: Coadjuvante; Masculino; Humana, Amarelo; Não deficiente

Punk Bot Fighter: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Policial: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Mochi: Coadjuvante; Masculino; Animal; Não deficiente

- - -

DIVERTIDA MENTE - OSCAR 2016 – s/ PCD

DIVERTIDA Mente. Direção de Pete Docter. Eua: Pixar Animation Studios, 2015. (94 min.).

Título original: Inside Out	Estúdio: Pixar Animation Studios
Nacionalidade: Estados Unidos da América	Direção: Pete Docter
Duração: 1h 34m	Lançamento: 2015

DIVERTIDA MENTE: 13 personagens

Alegria: Protagonista; Feminino; Ser fantástico; Não deficiente

Tristeza: Protagonista; Feminino; Ser fantástico; Não deficiente

Medo: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Nojinho: Coadjuvante; Feminino; Ser fantástico; Não deficiente

Raiva: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Riley Andersen: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Mãe da Riley: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Pai da Riley: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Bing Bong: Coadjuvante; Masculino; Ser fantástico; Não deficiente

Jordan: Coadjuvante; Masculino; Humana, Branco; Não deficiente

Meg: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente

Professora de Riley: Coadjuvante; Feminino; Humana, Preto; Não deficiente

Atendente da Pizzaria: Coadjuvante; Feminino; Humana, Branco; Não deficiente
