

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA
Curso de Design

TALYSSA SOUSA BALDOINO

Design e acessibilidade no universo dos personagens:

A inclusão no mundo lúdico e infantil

GOIÂNIA

2022

TALYSSA SOUSA BALDOINO

Design e acessibilidade no universo dos personagens:

A inclusão no mundo lúdico e infantil.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Escola Politécnica da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, como parte dos requisitos para obtenção do título de Graduação em Design, sob orientação da Prof^a. Ma. Ana Paula Neres de Santana Bandeira.

GOIÂNIA

2022

TALYSSA SOUSA BALDOINO

Design e acessibilidade no universo dos personagens:

A inclusão no mundo lúdico e infantil.

Data da Defesa: 13 de dezembro de 2022.

Prof^a. Ms. Ana Paula Neres de Santana Bandeira

Profa. Dra. Genilda Alexandria

Prof. Ms. Tai Hsuan-An

RESUMO: Essa pesquisa apresenta um levantamento sobre pessoas com deficiência e de como os corpos são visualizados no universo do entretenimento por meio de personagens. Identifica características físicas e emocionais no intuito de avaliar como se dá a representação do corpo no espaço lúdico. E constata que mesmo em um processo de transformação dos olhares estereotipados com relação às pessoas com deficiência, ainda há muito que se precisa realizar. Desta maneira, propõe uma abordagem educacional dos processos de inclusão por meio de um material didático, um livro infantil, que poderá ser utilizado em salas de aula como objeto de apoio pedagógico nas fases iniciais da educação infantil como estratégia de ampliação da inclusão e da representatividade das pessoas com deficiência.

Palavras-chave: Deficiência, Personagens, Material didático.

ABSTRACT: This research presents a survey on people with disabilities and how bodies are visualized in the entertainment universe through characters. It identifies physical and emotional characteristics in order to assess how the body is represented in the ludic space. And it notes that even in a process of transforming the stereotyped views regarding people with disabilities, there is still much to be done. In this way, it proposes an educational approach to inclusion processes through didactic material, a children's booklet, which can be used in classrooms as an object of pedagogical support in the early stages of early childhood education as a strategy for expanding inclusion and representativeness of people with disabilities.

Keywords: Disability, Characters, Didactic material.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Linha do tempo sobre o corpo na história

Figura 2: Discóbolo, estátua grega que representa antes de um atleta lançar o disco.

Figura 3: Estátua grega de Poseidon;

Figura 4: Mulher (bruxa) sendo queimada viva

Figura 5: Desenho feito por *Leonardo da Vinci para estudar o corpo humano*

Figura 6: Desenhos anatômicos de Leonardo da Vinci

Figura 7: Homens trabalhando em fábricas

Figura 8: Crianças sendo fotografadas

Figura 9: Imagem simbolizando mulher que acabou de fazer uma cirurgia plástica

Figura 10: Ditadura da beleza

Figura 11: Linha do tempo sobre a deficiência na história

Figura 12: Faraó cego no Egito antigo

Figura 13: Guerreiros gregos

Figura 14: Guerreiro romano

Figura 15: Cristianismo

Figura 16: Índia criança

Figura 17: Paraolimpíadas

Figura 18: Linha do tempo corpo e deficiência

Figura 19: Atleta com alta tecnologia nas próteses

Figura 20: Imagem do livro *O Corcunda de Notre Dame*

Figura 21: Paleta de cores, Imagem do livro *O Corcunda de Notre Dame*

Figura 22: *Quasímodo* 1939

Figura 23: Paleta de cores, *Quasímodo* 1939

Figura 24: *Quasímodo* capa 1923

Figura 25: Paleta de cores, *Quasímodo* capa 1923

Figura 26: *O corcunda de Notre Dame* 1 Disney

Figura 27: *O corcunda de Notre Dame* 2 Disney

Figura 28: Paleta de cores, *O corcunda de Notre Dame* 1 e 2 Disney

Figura 29: Filme *Peter Pan* 1953

Figura 30: Paleta de cores, Filme Peter Pan 1953

Figura 31:Capitão Gancho 1991 1.1

Figura 32:Capitão Gancho 1991 1.2

Figura 33:Paleta de cores, Capitão Gancho 1991 1.1 e 1.2

Figura 34: Peter Pan 2002

Figura 35: Paleta de cores, Peter Pan 2002

Figura 36: Peter Pan 2003

Figura 37: Paleta de cores, Peter Pan 2003

Figura 38: Paleta de cores, Capitão Gancho 2003

Figura 39: Capitão Gancho 2011

Figura 40: Paleta de cores, Capitão Gancho 2011

Figura 41: Capitão Gancho 2011 infantil

Figura 42: Paleta de cores, Capitão Gancho 2011 infantil

Figura 43: Dori 2016

Figura 44: Solução filme 01

Figura 45: Solução e Banguela

Figura 46: Paleta de cores, Solução e Banguela

Figura 47: Solução filme 02

Figura 48: Paleta de cores, Solução filme 02

Figura 49: Solução filme 03

Figura 50: Paleta de cores, Solução filme 03

Figura 51: Solução e família

Figura 52: Paleta de cores, Solução e família

Figura 53: Banguela

Figura 54: Bocão

Figura 55: Paleta de cores, Bocão

Figura 56: Ciborgue

Figura 57: Paleta de cores, Ciborgue

Figura 58: Ciborgue 2006

Figura 59: Ciborgue smallville 2006

Figura 60: Paleta de cores, Ciborgue smallville 2006

Figura 61: Ciborgue 2012

Figura 62: Paleta de cores, Ciborgue 2012

Figura 63: Ciborgue 2013

Figura 64: Paleta de cores, Ciborgue 2013

Figura 65: Ciborgue 2015

Figura 66: Paleta de cores, Ciborgue 2015

Figura 67: Ciborgue 2016

Figura 68: Paleta de cores, Ciborgue 2016

Figura 69: Ciborgue 2017 liga da justiça

Figura 70: Paleta de cores, Ciborgue 2017liga da justiça

Figura 71: Ciborgue 2017

Figura 72: Paleta de cores, Ciborgue 2017

Figura 73: Ciborgue 2021

Figura 74: Paleta de cores, Ciborgue 2021

Figura 75: Xavier 1981

Figura 76: Paleta de cores, Xavier 1981

Figura 77: Xavier 1981

Figura 78: Paleta de cores, Xavier 1981

Figura 79: Xavier 2000

Figura 80: Paleta de cores, Xavier 2000

Figura 81: Xavier 2002

Figura 82: Xavier 2006

Figura 83: Paleta de cores, Xavier 2006

Figura 84: Xavier 2008

Figura 85: Paleta de cores, Xavier 2008

Figura 86: Xavier 2011

Figura 87: Paleta de cores, Xavier 2011

Figura 88: Xavier 2014

Figura 89: Paleta de cores, Xavier 2014

Figura 90: Demolidor 1975

Figura 91: Demolidor 1983

Figura 92: Paleta de cores, Demolidor 1983

Figura 93: Demolidor 1989

Figura 94: Demolidor

Figura 95: Paleta de cores, Demolidor

Figura 96:Demolidor 2003

Figura 97: Paleta de cores, Demolidor 2003

Figura 98: Demolidor 2015

Figura 99: Paleta de cores, Demolidor 2015

Figura 100: Humberto, turma da Mônica

Figura 101: Paleta de cores, Humberto, turma da Mônica

Figura 102: Dorinha, turma da Mônica

Figura 103: Paleta de cores, Dorinha, turma da Mônica

Figura 104: Paleta de cores, Luca, turma da Mônica

Figura 105: Painel Semântico1

Figura 106: Painel Semântico2

Figura 107: Painel Semântico 3

Figura 108: Painel Semântico 4

Figura 109: Paleta de cores vibrantes

Figura 110: Paleta de cores Claras

Figura 111: Lia preto e branco

Figura 112: Lia colorida

Figura 113: Cauã preto e branco

Figura 114: Cauã colorido

Figura 115: Amanda preto e branco

Figura 116: Amanda colorida

Figura 117: Thomas preto e branco

Figura 118: Thomas colorido

Figura 119: Marina preto e branco

Figura 120: Marina colorida

Figura 121: Breno preto e branco

Figura 122: Breno colorido

Figura 123: Capa do livro

Figura 124: Capa do livro e conta capa

Figura 125: Ficha técnica e catalográfica

Figura 126: Folha de rosto

Figura 127: Página 4 livreto

Figura 128: Página 5 livreto

Figura 129: Página 6 e 7 livreto

Figura 130: Página 7 livreto

Figura 131: Página 6 e 7 livreto com figurinha

Figura 132: Página 8 e 9 livreto

Figura 133: Página 9 livreto

Figura 134: Página 10 livreto

Figura 135: Página 11 livreto

Figura 136: Página 12 e 13 livreto

Figura 137: Página 12 livreto

Figura 138: Página 14 livreto

Figura 139: Página 15 livreto

Figura 140: Página 16 livreto

Figura 141: Página 17 livreto

Figura 142: Página 18 livreto

Figura 143: Página 19 livreto

Figura 144: Foto das figurinhas

Figura 145: Foto das figurinhas

Figura 146: Produto final

Figura 147: Produto final aberto

SUMÁRIO

Introdução.....	11
1. Breve contexto histórico sobre a história do corpo e a construção da imagem do corpo	13
1.1. Visão do corpo pela sociedade ao longo do tempo	13
1.1.2 Impérios Antigos	14
1.1.3 Atualmente	21
1.2. A (in)visibilidade do corpo com deficiência na história	24
1.3 Conclusões atuais	30
2. Metodologia de projeto	31
2.1. Análise de personagens com deficiência física.....	31
2.2. Tabela paramétrica dos personagens	68
3. Execução do projeto.....	72
3.1 Público alvo e projeto	72
3.2 Pesquisa de similares	74
3.3 Criação de um novo personagem	80
3.4 Descrição do produto	85
3.4.1 Detalhes técnicos	85
3.4.2 Detalhes do Livreto	86

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa tem como intuito mostrar ao leitor a forma que os personagens com deficiência são retratados ao longo dos anos, as mudanças que ocorreram e como essa forma de representar as pessoas com deficiência é importante para a sociedade de maneira geral e sem distinções de grupos.

Nesse trabalho serão abordados inúmeros conteúdos, como o corpo humano, como a sociedade vê a deficiência, os padrões de corpos ideais ao longo dos anos, análise técnica de personagens com déficit e por fim a criação de um produto.

No primeiro capítulo é mostrado ao leitor um pouco da visão do corpo nas sociedades mais antigas até os dias atuais, desde a Grécia antiga, o cristianismo, o renascimento, a revolução industrial até os dias atuais. Será mostrado como foi atrás influência nos padrões de beleza atualmente. Seguindo essa lógica é apresentado também o contexto histórico sobre o corpo com deficiência e como ele é abordado é tratado na história humana desde o Egito antigo, Grécia antiga, Roma antiga, império romano, os indígenas no Brasil, a segunda guerra mundial até atualmente. Assim comparando com corpo perfeito e discutindo os reflexos dessas sociedades antigas.

No segundo capítulo será apresentado a metrologia de projeto, onde começa as pesquisas sobre o mundo dos personagens, os filmes escolhidos para análise foram O corcunda de Notre Dame, Peter Pan, Procurando Dory, Como Treinar seu dragão, Titans, X-men, Demolidor e Turma da Mônica. Os personagens com deficiência presente nesses filmes foram analisados quanto a sua paleta cromática, a luz e sombra das imagens, como foram apresentados em outras versões e suas características físicas e psicológicas, juntamente com a sua tabela paramétrica.

Por fim no terceiro capítulo é apresentado o produto final criado, é descrito todas as fases de criação do projeto desde a definição do público alvo, definição de projeto, pesquisas de similares, escolhas de paleta cromática, tipografias, descrição de cada etapa do produto, detalhes técnicos e visuais explicando sua importância.

Objetivo geral: Esta pesquisa pretende mostrar como os personagens com deficiência podem ser retratados de forma positiva e atrativa para o público infantil,

gerando inclusão e fazendo com que as pessoas com deficiência se identifiquem e se vejam representadas.

Objetivo específico:

- Compreender o contexto do corpo com deficiência na história;
- Analisar personagens da Disney e seus concorrentes que tenham deficiência;
- Apresentar as evoluções visuais, digitais e cinematográficas dos personagens;
- Identificar as características físicas e psicológicas dos personagens;
- Criar personagem com deficiência para um material didático
- Propor um projeto gráfico para um material didático lúdico, e traga representatividade para pessoas com deficiência.

Justificativa

Segundo o levantamento feito pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2019 existe por volta de 45 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência. O equivalente a 25% da população brasileira e no mundo a estimativa é de pelo menos 1 bilhão de pessoas com deficiência e isso equivale a 15% da população mundial. Tais dados apresentados mostram que a quantidade de pessoas com algum tipo de deficiência no Brasil e no mundo é relevante e necessita de cuidado, atenção, políticas públicas e no âmbito do design, de projetos em que estejam atentos às questões de acessibilidade, de processos de inclusão e de representatividade para essas pessoas.

1. Breve contexto histórico sobre a história do corpo e a construção da imagem do corpo

1.1 - Visão do corpo pela sociedade ao longo do tempo.

Atualmente, a maioria dos cidadãos pouco sabem sobre as questões relacionadas à deficiência, sobre as diversas formas existentes de preconceito, assim como os processos de inclusão e de representatividade que podem ser percebidos no cotidiano de nossas vidas, no universo das artes, por meio do cinema, em seus filmes e animações, da literatura e ainda por meio da educação escolar.

A Deficiência sempre existiu, tanto ao nascer quanto adquirida ao longo da vida, durante os anos, o modo com que tratamos ela e o corpo é somente um reflexo de nossos ancestrais, e por isso é necessário entender o passado para conseguir analisar e interpretar o porquê os seres humanos são desse modo e como isso pode ser mudado.

Com isso, ao ler o artigo científico, Um olhar sobre o corpo: o corpo ontem e hoje, de Maria Raquel Barbosa, Paula Mena Matos e Maria Emília Costa, foi possível ter uma maior compreensão de como o corpo foi visto pela sociedade ao longo dos anos, desde a Grécia antiga até os dias atuais.



Figura 1: Linha do tempo sobre o corpo na história
Fonte: Imagem da autora

1.1.2 Impérios Antigos

Em busca de analisar o contexto histórico dos corpos humanos foram analisadas as civilizações mais antigas da história da humanidade, como, por exemplo, a Grécia antiga.

A Grécia antiga é composta por vários períodos como, por exemplo, o Pré-Homérico, sendo esse em 2000 anos antes de Cristo, abrigando assim os primeiros povos do lugar e indo até o período Clássico, onde se instalou os principais modelos políticos em Atenas e Esparta em 431 a.C. A análise em questão engloba toda essa percepção de anos e políticas.

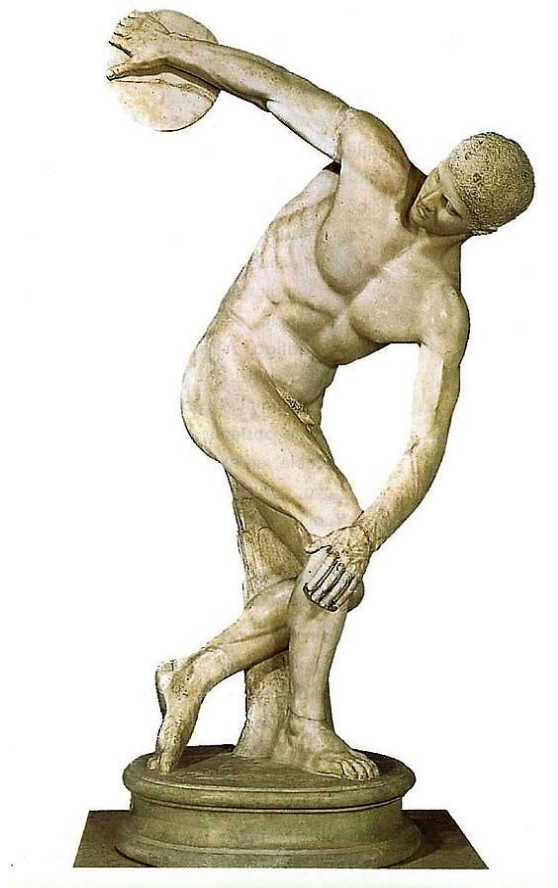


Figura 2: Discóbolo, estátua grega que representa antes de um atleta lançar o disco.
Fonte: https://2.bp.blogspot.com/-8bNBSz6qgL8/WODF7TvaRtI/AAAAAAB4vY/BWO_EqPcVOoj26jZv1P-n6m7uQ-jLvMJwCLcB/s1600/Disc%25C3%25B3bolo.jpg

O perfil de corpo desejado na Grécia era semelhante ao ilustrado na imagem acima e para os cidadãos conseguirem alcançar esse nível de modelação corporal tão precisa e definida era necessária muita meditação e exercícios. Nesse sentido o corpo belo era tão importante quanto ser inteligente, pois essa forma corporal para os gregos simbolizavam ter muita saúde e fertilidade.

Quando o assunto é o corpo feminino, esse já não era muito valorizado e não podia ficar exposto, pois a mulher na antiguidade era somente para cuidar da casa, dos filhos e deviam obedecer ao pai e ao marido. No entanto, para a sociedade os homens que viviam ali, podiam andar nus, ter relações com outras mulheres e com homens.

A estas cabia cumprir funções como obediência e fidelidade aos seus pais e maridos e a reprodução. Os prazeres eram do domínio masculino, não do feminino. De facto, a civilização grega não incluía as mulheres na concepção de corpo perfeito, que era pensado e

produzido no masculino. Barbosa, Maria Raquel, Matos, Paula Mena e Costa, Maria Emília Um olhar sobre o corpo: o corpo ontem e hoje. *Psicologia & Sociedade* [online]. 2011, v. 23, n. 1 [Acessado 8 Novembro 2022], pp. 24-34. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000100004>>. Epub 02 Jun 2011. ISSN 1807-0310. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000100004>.

Diferente do que se parece não era apenas por narcisismo, o corpo bem moldado era a representação da criatividade e bondade dos deuses, eram também instrumento de combate, segundo os deuses a vida era um dom a ser mantido e não uma graça eterna dada de presente, precisava de esforço para manter e conquistar uma melhor qualidade de vida. Afinal se pensava que os deuses da Grécia eram como os seres humanos, porém com grandes melhorias que eram possíveis alcançar.

O corpo visto como instrumento de guerra era porque houve sempre muitas batalhas por conquistas de territórios, o corpo necessitava aguentar o peso da armadura protetora, suas armas e com isso ainda ter forças para correr, se movimentar e apunhalar os inimigos.



Figura 3: Estátua grega de Poseidon

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/de/3c/6d/de3c6df354d5a9d8e05960303924>

Diante desses fatos apresentados ressalta-se que tanto o corpo quanto a mente eram importantes para os gregos, da mesma forma que cuidar do corpo fazendo dietas e exercícios, era necessário ler, meditar e estudar. Esse autocuidado exagerado gerou um grande egoísmo na sociedade, sendo menos dependentes dos outros membros da sociedade e mais vaidosos com si mesmos. Esse padrão de beleza grego é atrativo atualmente.

Ressalva, ainda, que esse cuidar de si provocou no mundo helenístico e romano um individualismo, no sentido em que as pessoas valorizavam as regras de condutas pessoais e voltavam-se para os próprios interesses, tornando-se menos dependentes uns dos outros e mais subordinadas a si mesmas. Barbosa, Maria Raquel, Matos, Paula Mena e Costa, Maria Emília Um olhar sobre o corpo: o corpo ontem e hoje. *Psicologia & Sociedade* [online]. 2011, v. 23, n. 1 [Acessado 8 Novembro 2022] , pp. 24-34. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000100004>>. Epub 02 Jun 2011. ISSN 1807-0310. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000100004>.

Com o passar dos anos surgiu o cristianismo e nele a visão que se tinha sobre o corpo era totalmente diferente, para os cristãos o corpo humano era algo que significava o pecado e destruição da alma e sendo assim o mesmo deveria ser totalmente coberto e só mostrado nas intimidades de um casal. Depois da morte de Jesus a mensagem ainda ficou muito mais clara, onde a dor do corpo o purifica e faz crescer a mente e a alma, e prazer é algo supérfluo momentâneo e é desnecessário, sendo raramente bem-vindo e assim o homem descobriria quem ele era além do seu corpo, edificando assim sua alma.

O cristianismo continuou dominando inclusive também na idade média, onde com a monarquia reforçava esses valores severos sobre o corpo, incluindo alguns tipos de tortura com purificação da alma, que eram muitas vezes assistidos pela população e pelas grandes autoridades religiosas.

O bem-estar da alma deveria prevalecer acima dos desejos e prazeres da carne. O corpo, prisão da alma, era pois um vexame, devia ser escondido. Barbosa, Maria Raquel, Matos, Paula Mena e Costa, Maria Emília Um olhar sobre o corpo: o corpo ontem e hoje. *Psicologia & Sociedade* [online]. 2011, v. 23, n. 1 [Acessado 8 Novembro 2022] , pp. 24-34. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000100004>>. Epub 02 Jun 2011. ISSN 1807-0310. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000100004>.

Com isso também surgiram as bruxas, que para o clero era uma tentativa do demônio de seduzir os homens. Como as mulheres eram um símbolo de algo intocável e proibido, e remetiam a sexualidade, os demônios se apossavam do corpo delas e tentavam atrair os homens através do sexo e assim muitas jovens mulheres foram queimadas vivas com o intuito de expulsarem o demônio que as habitavam.

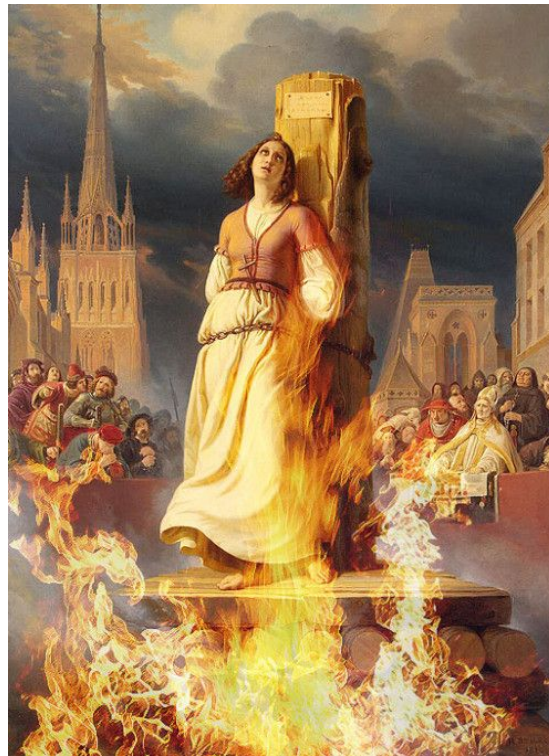


Figura 4: Mulher (bruxa) sendo queimada viva

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/0e/21/2f/0e212f2941caf6d02b758b728565ed60.jpg>

Tempos depois no Renascimento a visão sobre o corpo mudou drasticamente, pois a sociedade foi do teocentrismo pelo antropocentrismo, o corpo virou um objeto de estudo, sendo analisado, descrito e desenhado.

Passa-se do teocentrismo ao antropocentrismo. O conhecimento científico, a matemática, enfim, o ideal renascentista: O corpo investigado, descrito e analisado, o corpo anatômico e biomecânico . (AUTOR, ano, página)Barbosa, Maria Raquel, Matos, Paula Mena e Costa, Maria EmíliaUm olhar sobre o corpo: o corpo ontem e hoje. Psicologia & Sociedade [online]. 2011, v. 23, n. 1 [Acessado 8 Novembro 2022] , pp. 24-34. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000100004>>. Epub 02 Jun 2011. ISSN 1807-0310. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000100004>.

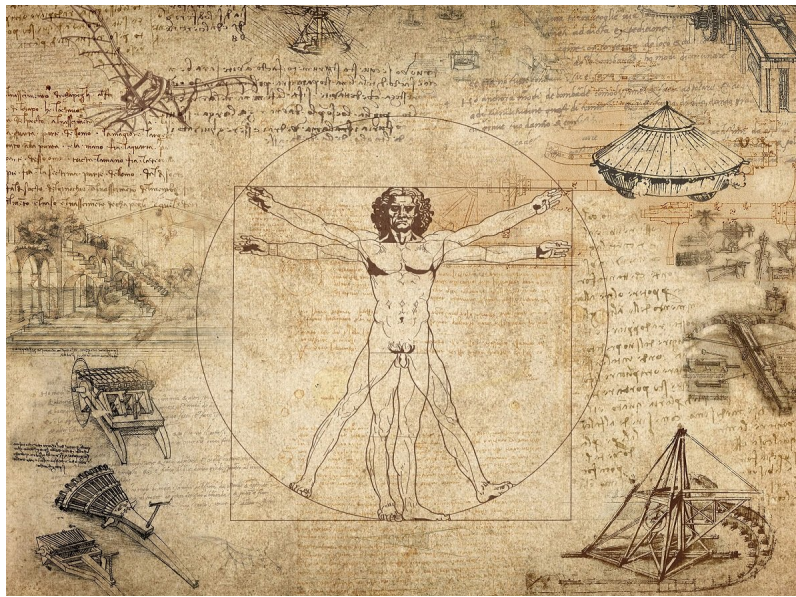


Figura 5: Desenho feito por *Leonardo da Vinci* para estudar o corpo humano
Fonte: <https://escolaeducacao.com.br/wp-content/uploads/2020/02/caracter%C3%ADsticas-renascimento-1.jpg>



Figura 6: Desenhos anatômicos de *Leonardo da Vinci*
Fonte: <https://s2.glbimg.com/mEEoFtQ96pWMur29NpIVxlFnw9s=/512x320/smart/e.glbimg.com/og/ed/f/original/2019/05/02/245c9bfbc6881781a2288f0feaff8d0.jpg>

Como mostrado nas imagens acima de *Leonardo da Vinci*, o corpo passou a ser um objeto de estudo, com isso houve muita dissecação e estudo dos músculos humanos. Nesse período renascentista houveram vários filósofos e sociólogos importantes, incluindo *René Descartes*, um dos pioneiros a pensar separando o

corpo da alma. O segundo homem era formado por duas partes: a alma pensante e racional e o corpo material, a partir dele esse pensamento começou realmente a ser instalado na sociedade.

Os anos foram se passando e com isso a vinda do capitalismo e a revolução industrial, o corpo passou a ser comparado a máquinas e o trabalho ficou sem criatividade, monótono e mecânico. Desse modo, as ações padronizadas, as reações nervosas e os níveis de fluxos sanguíneos sendo testados no trabalho árduo foi perceptível que não é a alma que alimenta e traz energia ao ser humano, mas sim o corpo.

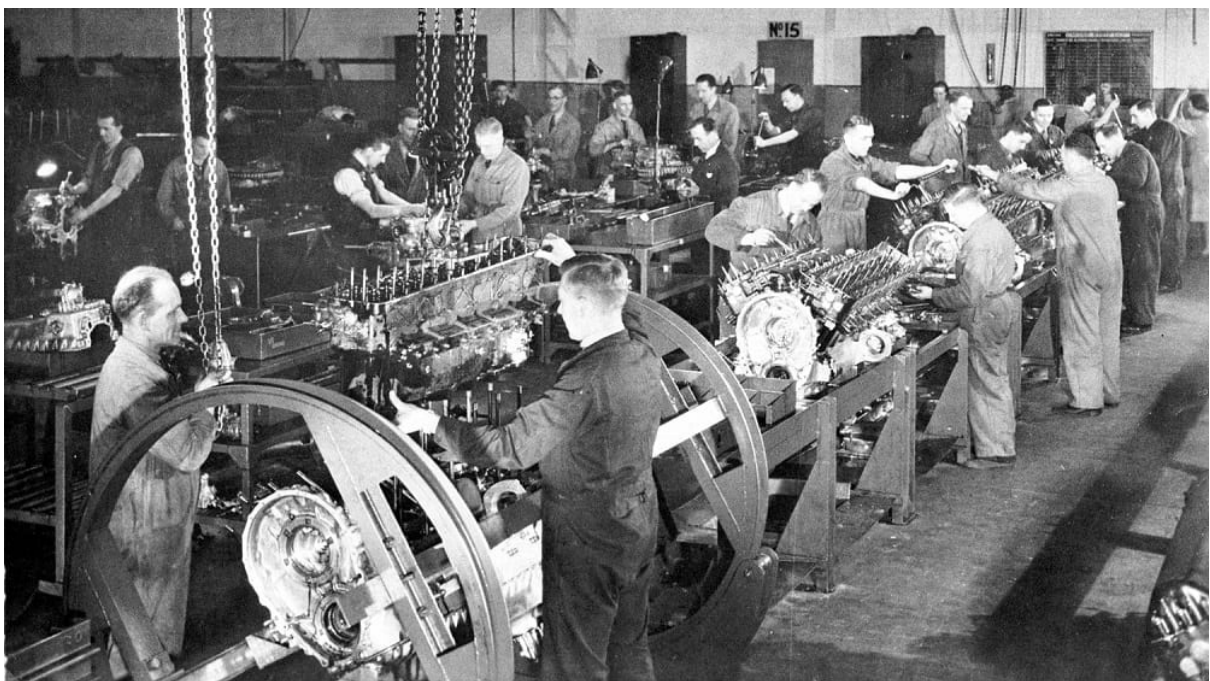


Figura 7: Homens trabalhando em fábricas

Fonte: <https://escolaeducacao.com.br/wp-content/uploads/2020/01/revolu%C3%A7%C3%A3o-industrial-1.jpg>

1.1.3 Atualmente



Figura 8: Crianças sendo fotografadas

Fonte: <https://hypescience.com/wp-content/uploads/2013/09/819.jpg>

Com tanta tecnologia surgindo, o acesso a informações em crescente disseminação, começou a se ter uma certa preocupação com a liberdade do corpo. Porém, com a padronização da beleza gerada pelo grande acesso a informações através da fotografia e de televisões, causadas pelo capitalismo, houve um grande aumento no consumo em geral.

Voltando para os dias atuais, cada vez mais a sociedade investe no corpo de forma que o ser humano precisa se adaptar para atingir os padrões de beleza da época atual, sendo este um pouco semelhante com os padrões gregos, praticamente inacessíveis e assim a se sentirem sensuais e esteticamente atraentes. As indústrias de beleza tem o corpo humano como o seu maior consumidor, atualmente a necessidade de se encaixar é extremamente exigente e com isso deixando a imagem humana em crise.

Não se trata mais de aceitá-lo como ele é, mas sim de corrigi-lo e reconstruí-lo. Atualmente, o indivíduo procura no seu corpo uma verdade sobre si mesmo, que a sociedade não lhe consegue proporcionar. Barbosa, Maria Raquel, Matos, Paula Mena e Costa, Maria Emília Um olhar sobre o corpo: o corpo ontem e hoje. Psicologia & Sociedade [online]. 2011, v. 23, n. 1 [Acessado 8 Novembro 2022], pp. 24-34. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000100004>>. Epub 02 Jun

Houveram um aumento nas cirurgias plásticas, intervenções na engenharia genética e biomolecular, assim como aumentaram também o número de profissionais esteticistas e de cirurgiões plásticos. Demonstra-se uma forma de estar preparado para o julgamento social e as críticas do mundo afora, é uma forma de ser consumido e consumir.

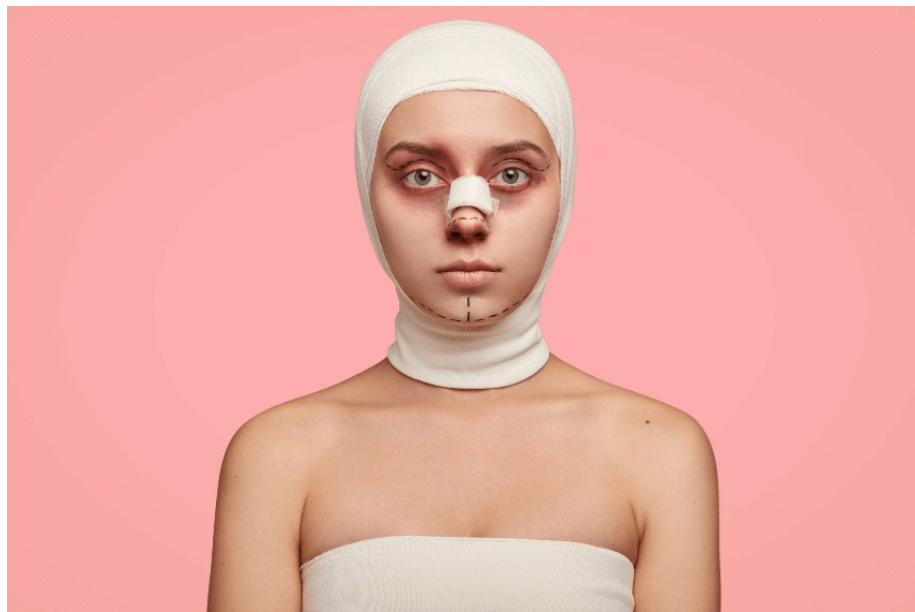


Figura 9: Imagem simbolizando mulher que acabou de fazer uma cirurgia plástica
Fonte: <https://www.projetoedacao.com.br/wp-content/uploads/2021/08/a-banaliza%C3%A7%C3%A3o-das-cirurgias-pl%C3%A1sticas-na-sociedade-contempor%C3%A2nea.png>



Figura 10: Ditadura da beleza

Fonte: <https://arquitetandoestilos.com/wp-content/uploads/2016/01/Ditadura-da-beleza.jpg>

Ainda atualmente existe a repressão do corpo humano, principalmente o feminino, mas, por outro lado, a estimular a consumir produtos voltadas para o mesmo, como, por exemplo, as revistas que usam do corpo humano para vender objetos, e assim voltando para a provocação da sexualidade. Isso reforça mais uma vez que na atualidade o corpo é um objeto de desejo idealizado, onde o molde perfeito é inalcançável. O corpo perfeito é tão desejado por diversos motivos e um deles é que assim as pessoas podem se esconder através de sua aparência e seu corpo, elas podem chamar atenção e mostrar para sociedade algo diferente e sem mostrar sua personalidade.

1.2. A (in)visibilidade do corpo com deficiência na história



Figura 11: Linha do tempo sobre a deficiência na história

Fonte: Imagem da autora

A sociedade atual, tem um grande número de pessoas preconceituosas, muitas veem a deficiência como uma doença, algo médico que precisa ser tratado. No entanto, para outros, felizmente, não existem diferenças entre as pessoas, mas sim uma grande diversidade de corpos. Nem sempre foi assim, os diversos povos, no decorrer dos anos, já tiveram milhares de motivos e pensamentos sobre o corpo com deficiência. Após um estudo sobre os corpos de maneira geral, agora também será necessário analisar com a mesma profundidade os povos antigos e sua relação com o corpo com deficiência, pois somente a história pode explicar o porquê as pessoas com deficiência ainda são tratadas de maneira preconceituosa e estereotipada atualmente.

Na sociedade egípcia antiga se mostrava uma preocupação com as pessoas com deficiência, eles podiam pertencer a qualquer classe social, desde faraó até escravos e isso pode ser percebido através da arte egípcia, afrescos, papiros, túmulos e as múmias.

E muitas vezes eles empregavam essas pessoas com deficiências nos mais altos cargos de funcionalismo dos faraós um desses exemplos eram as pessoas com nanismo, ou seja, pessoas com estatura baixas, que chegava a receber honrarias em suas mortes, reflexo de sua importância para os faraós como para própria sociedade.(Nikolas Corren, 2022, página 03)

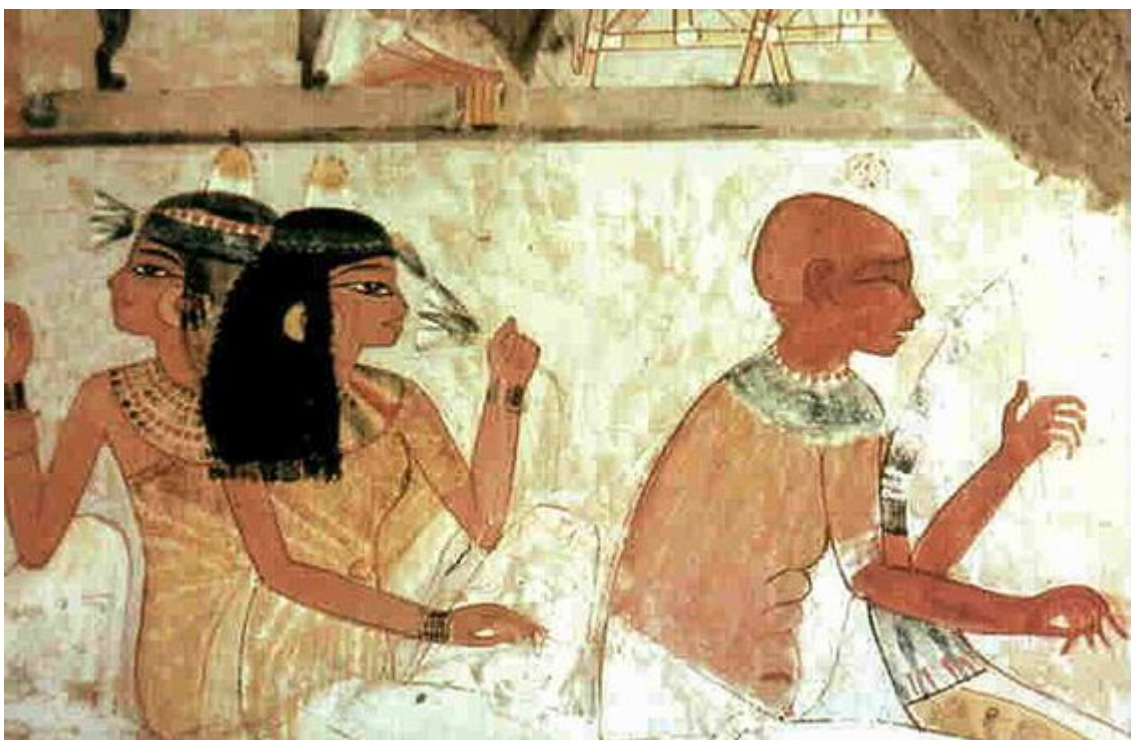


Figura 12: Faraó cego no Egito antigo

Fonte: https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fwww.deficienciavisual.pt%2F-Faraos_cegos.htm&psig=AOvVaw2KXhD7dQ7Q3r-G4T-C3sv3&ust=1663852258532000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCID-sur6pfoCFQAAAAAdAAAAABBK

Já na Grécia antiga valorizar o corpo perfeitamente saudável, incluindo dietas e exercícios, lembrando também que era um período de guerra onde tinha muitos territórios para conquistarem, logo o corpo humano tinham que estar uma boa forma e os atenienses e os espartanos valorizavam muito o corpo em virtude de serem bons guerreiros. No entanto, esse pensamento acabou sendo passado para as mulheres e crianças, pois mulheres fortes geram filhos fortes e ótimos guerreiros, e

os bebês que nascem com deficiência eram abandonados por suas mães porque não era aceitável que uma boa mulher tenha filhos com deficiência.

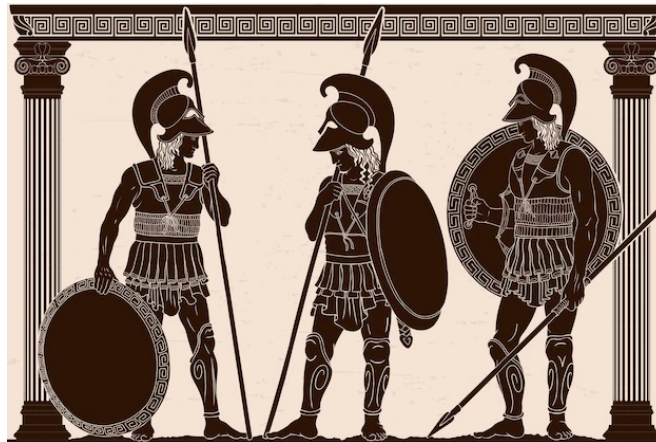


Figura 13: Guerreiros gregos

Fonte: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fbr.freepik.com%2Fvetores-premium%2Ftres-antigos-guerreiros-gregos-com-lancas-escudos-e-capacetes-estao-no-templ-o-entre-as-colunas_22713867.htm&psig=AOvVaw1dOuxGD8_ki1-yrUxGKKiA&ust=1663854819393000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCNjVgq-EpvoCFQAAAAAdAAA AABAD

Ao se analisar o povo romano pode-se perceber também que a postura deles são de discriminação e defendiam a ideia de que as crianças deveriam ser sacrificadas ou deixadas na selva para tentar a sorte, porém sempre morriam comidas por animais em coliseus, em algumas famílias deixavam essas crianças em locais sagrados para serem recolhidas pela plebe, no entanto, quase sempre morriam, esses eram alguns dos melhores finais, pois quando não eram mortos, iam ser expostos em circos serem humilhados e motivos de chacota para o prazer de pessoas preconceituosas.



Figura 14: Guerreiro romano

Fonte: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fbr.pinterest.com%2Fpin%2F322640760780011465%2F&psig=AOvVaw2daS9ZjJLi8F6Nz-eocEj&ust=1663854854630000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCMiFI8SEpvoCFQAAAAAdAAAAABAD>

Dá para perceber com isso que a humanidade desde o seu início colocava em situações humilhantes aqueles que fugiam dos padrões.

A partir desse momento as pessoas começam a se preocupar socialmente com os deficientes, quanto com o seu rumo, ou seja, para onde deveriam se instalar, mas mesmo com essa preocupação a sociedade não se transforma em boazinha da noite para o dia, ela tenta sanar o problema de forma que sua consciência não pese, mas também, não quer deficiente inserido em seu meio social, como algo natural. ((Nikolas Corren, 2022, página 08)

Quando a pesquisa se voltou para o império romano percebeu-se o cristianismo e com isso começou-se a pensar caridade, em pensar e ajudar ao próximo. Por esse motivo as pessoas com deficiência não necessariamente precisavam ser mortas, porém, viviam como mendigos, ainda sim havia a humilhação, porém aos olhos da igreja alguns cidadãos ajudavam, ainda assim não queriam que as pessoas com deficiência estivessem nos seus meios sociais, por esse motivo muitos deles foram criados em orfanatos, e enviados para prisões e manicômios.



Figura 15: Cristianismo

Fonte: https://www.ampid.org.br/ampid/Imagens_PD_Historia/Belisarius.jpg

No contexto histórico brasileiro, não houve muita diferença em relação aos outros países, a história das pessoas com deficiência tem representação com os indígenas assim como em outras culturas, para os povos indígenas a deficiência era um castigo e uma maldição dos deuses e estes também matavam e abandonavam os nascidos com deficiência.



Figura 16: Índia criança

Fonte: https://diariodainclusaosocialdotcom.files.wordpress.com/2017/05/img_9647.jpg?w=640

Ao longo dos anos essa visão permanece, porém, houve uma mudança drástica em como olhar a pessoa com deficiência depois da Segunda Guerra Mundial, onde muitos homens morreram e perderam algum membro do seu corpo durante a batalha, o que gerou uma preocupação relativa aos direitos das pessoas com deficiência. Pode-se perceber que a sociedade pensava que se nascia com deficiência, porém essa relação mudou ao se perceber que vários heróis de guerra, amigos, pais, familiares também tinham algum tipo de deficiência. Posterior a essa fase de retomada dos heróis de guerra, surgem as paraolimpíadas, pois muitas pessoas com deficiência não queriam ficar ociosas e elas desejavam fazerem parte das comunidades existentes e não ficarem à margem da sociedade.

Porque antes se tinha a concepção de que se só nascia deficiente, assim impregnado, como aceito por toda a sociedade e de repente a sociedade se depara com pessoas, soldados, ou seja, familiares, amigos, colegas de trabalhos, heróis de guerra numa situação de dependência, de impossibilidades, deficiente. (Nikolas Corren, 2022, página 09)



Figura 17: Paraolimpíadas

Fonte: http://s2.glbimg.com/d6HavmFcGce_P6t4c8rS82WA-UM=/smart/e.glbimg.com/og/ed/f/original/2016/08/31/paralimpiadas.jpg

1.2.3 Conclusões atuais



Figura 18: Linha do tempo corpo e deficiência

Fonte: Imagem da autora

Como se pode perceber, ao longo dos anos o corpo com deficiência foi visto de inúmeras maneiras, ele já foi aceito, foi negado, foi motivo de deboche e zombaria, ele já foi exposto, mas também já foi coberto, já foi motivo de estudo e também já foi máquina. Milhares de anos e milhares de visões, mas ainda, sim,

atualmente, apesar das inúmeras transformações dos olhares da sociedade, ainda se considera a pessoa com deficiência como algo estranho ou um motivo de pena para os demais.

Já voltando ao presente momento, houveram transformações nesse modo de pensar, mas mesmo com tanta tecnologia, próteses, entendimento científico a respeito da deficiência, ainda não foi possível romper todos os preconceitos, parece que criou raízes, e olhares caridade a para com eles. Dessa maneira, entende-se que é necessário que essa inclusão seja fortemente discutida nas escolas, pois é nesse ambiente que estão os futuros formadores de concepções, por isso a importância de se incluir de forma consciente.



Figura 19: Atleta com alta tecnologia nas próteses

Fonte: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR5MvQygH9eMs48spEb8ifHOruyitJA3JFaC9XHLz8ozxeqPilgnLbpcNfo7KUdfIHGADI&usqp=CAU>

2. Metodologia de projeto

2.1. Análise de personagens com deficiência física.

Diante ao contexto histórico e cultural apresentado sobre as pessoas com deficiência, pode-se concluir que a luta por seus direitos e igualdade está ganhando espaço, porém de forma lenta e gradual. E em virtude de conseguir intensificar e ampliar o alcance desse desafio de reconhecimento e representatividade, as

indústrias do entretenimento estão cada dia mais tentando incluir as pessoas com deficiência e com isso a sua representatividade.

Segundo o conceito de entretenimento pesquisado, entreter-se é tudo aquilo que vai distrair ou divertir quem estiver praticando a ação, podendo ser um entretenimento passivo, o qual é aquele que não precisa de participação ou pode ser um ativo, como os jogos precisam de uma pessoa participar. Portanto, como o entretenimento consegue proporcionar diversão, satisfação pessoal e momentos de socialização, é de extrema importância que as pessoas com deficiência física façam parte desses momentos.

Dentro do entretenimento, existem vários grandes setores, conhecidos como indústrias do entretenimento. Elas têm diversos setores, como a indústria midiática que atua em cinema, música, arte, teatro e televisão e com isso impactam diretamente na economia. Conclui-se que para se propor um melhor caminho para a representatividade da pessoa com deficiência é preciso que esses corpos sejam vistos na diversidade midiática que existe assim como na diversidade de materiais didáticos existentes utilizados nas escolas por meio da forma como os seus personagens são apresentados..

Nesse sentido, dentro da indústria do entretenimento, investir na parte midiática é a melhor opção, pois o alcance ao público seria maior, podendo assim surgir mais efeitos positivos tanto para as pessoas com deficiência, quanto para as outras pessoas que assistirem. Por isso foi selecionado cerca de 13 personagens com algum tipo de deficiência para serem analisados fisicamente, psicologicamente, simbolicamente, padrões da forma, paleta de cores e aspectos simbólicos. Dentro dos selecionados o principal objeto de estudo são personagens da Disney, como concorrentes, personagens da Dreamworks e personagens brasileiros do Mauricio de Sousa.

O primeiro personagem escolhido foi o **Quasímodo**, que inicialmente era o protagonista de um livro: **Notre-Dame de Paris**. História conhecidíssima de 1831 do escritor francês Victor Hugo, o personagem principal é corcunda de nascença, morando mais afastado dos diversos habitantes de Paris, sua aparência fazia com que as pessoas o evitassem, ele trabalha tocando os sinos de Notre Dame e com o passar do tempo também ficou surdo.



Figura 20: Imagem do livro O Corcunda de Notre Dame

Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/00/ND-de-Paris-L6-Ch4-UneLarme.png/800px-ND-de-Paris-L6-Ch4-UneLarme.png>



Figura21: Paleta de cores, Imagem do livro O Corcunda de Notre Dame

Fonte: Imagem da autora

A imagem acima ilustra uma cena do livro em tons de cinza, onde se percebe que a luz, a parte clara do desenho está voltada para a moça ajudando o Quasimodo e ele está bem escuro, isso mostra desprezo, mostra algo sombrio, trazendo assim uma imagem negativa para o personagem.

Ainda se tratando de O corcunda de Notre Dame, em 1939, William Dieterle dirigiu o primeiro filme adaptado do livro The Hunchback of Notre Dame, fica evidente que o protagonista é uma versão do quasimodo que diferente do anterior ele estimula um olhar de pena do público.



Figura 22: Quasímodo 1939

Fonte: <https://cdn.culturagenial.com/imagens/o-corcunda-de-notre-dame-og.jpg>



Figura23: Paleta de cores, Quasímodo 1939

Fonte: Imagem da autora

A imagem acima é uma cena do filme e nela mostra o quasímodo e sua paleta de cores.

Seguindo adiante, em 1923 houve mais uma adaptação cinematográfica e no pôster o Quasímodo é retratado com uma pessoa desengonçada, usando uma coroa como o bobo da corte, com roupas baratas cujo aspecto é de suja e velhas. Essa visão negativa e de inferioridade é passada pela técnica artísticas Claro Escuro onde a parte iluminada fica perto da dançarina Esmeralda e onde o Corcunda se encontra está bem escuro.



Figura24: Quasímodo capa 1923

Fonte: https://br.web.img2.acsta.net/c_310_420/pictures/17/06/06/17/13/207394.jpg



Figura25: Paleta de cores, Quasímodo capa 1923

Fonte: Imagem da autora

Para finalizar as análises sobre o personagem quasímodo, em 1996 houve a primeira produção cinematográfica do livro pela Walt Disney Feature Animation e distribuído pela Walt Disney Pictures, nela o protagonista mostra a sua deficiência de um jeito sutil e com uma aparência amigável assim como a sua personalidade, seus traços são suaves e o desenho tudo muito colorido sem ter a diferenciação do Claro Escuro. Com o primeiro filme bem-sucedido, o segundo foi feito em 2002, que continua com as mesmas características positivas do primeiro.

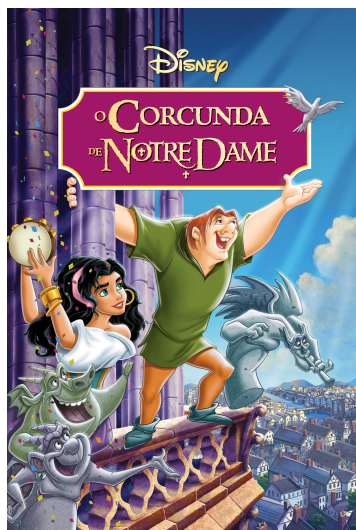


Figura26: O corcunda de Notre Dame 1 Disney

Fonte: https://br.web.img2.acsta.net/c_310_420/pictures/17/06/06/17/13/207394.jpg
https://static.wikia.nocookie.net/disney/images/b/b5/Filme_11238.jpg/revision/latest?cb=20160925212522&path-prefix=pt-br



Figura27: O corcunda de Notre Dame 2 Disney

Fonte: https://http2.mlstatic.com/D_NQ_NP_731496-MLB46127382793_052021-O.jpg



Figura28: Paleta de cores, O corcunda de Notre Dame 1 e 2 Disney

Fonte: Imagem da autora

Diante desse diversos filmes e versões do Corcunda de Notre Dame pode-se perceber que houve uma mudança na forma de representação do Quasímodo no

decorrer dos séculos, na versão mais recente ele deixou de aparentar um ser inferior e um mendigo.

Após analisar o Quasímodo, o segundo personagem a ser catalogado foi o Capitão Gancho, o principal vilão dos filmes Peter Pan. Gancho é um pirata que recebeu esse nome após ter sua mão decepada e dada de alimento para um crocodilo e no local de uma mão fica um gajo.

A versão animada da Disney teve lançamento em 1953 no filme Peter Pan, onde os vilões eram os piratas, maléficos, mentirosos, sujos e desobedientes e essa visão também é reforçada pela ausência de luz quando o capitão gancho aparece e a luz e as cores vibrantes do Peter pan e da sua turma que são considerados os mocinhos do filme. O pirata em questão tem uma aparência assustadora ao se comparar com os demais personagens com olhos roxos simbolizando olheiras já que ele navega várias noites em claro em alto mar. Porém, mesmo o filme sendo mais antigo, ele é bem atrativo e com cores vibrantes, o Capitão Gancho tem vestimentas vermelhas e o Peter verde.



Figura29: Filme Peter Pan 1953

Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/dublagempedia/images/0/0b/Poster_Peter_Pan.jpg/revision/latest?cb=20180720165715&path-prefix=pt-br



Figura30: Paleta de cores, Filme Peter Pan 1953

Fonte: Imagem da autora

Depois dessa animação da Disney foi produzido em 1991 um live-action Hook: A Volta do Capitão Gancho onde o personagem continua com a aparência assustadora e um mentiroso sem medida. No filme é muito utilizado cenas escuras quando aparece Gancho.



Figura31: Capitão Gancho 1991 1.1

Fonte: <https://cinematographecinemafilmes.files.wordpress.com/2014/05/hook.jpg>



Figura32: Capitão Gancho 1991 1.2

Fonte: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/S/pv-target-images/1ba2a29bf4863e7cca85390a8b00b5e900024c17f4ae10497dd1b6fa017dee01_V_SX1080_.jpg



Figura33: Paleta de cores, Capitão Gancho 1991 1.1 e 1.2

Fonte: Imagem da autora

Em seguida em 2002 teve a estreia da continuidade da primeira animação, Peter Pan - De Volta à Terra do Nunca, neste filme tem uma presença maior de cores utilizadas no vilão e ele tem uma aparência menos maléfica, com roupa mais fina, continua com olheiras e sendo o antagonista.



Figura34: Peter Pan 2002

Fonte: <https://static.wikia.nocookie.net/7630383f-17e3-4394-a25a-d935f7e27053>



Figura35: Paleta de cores, Peter Pan 2002

Fonte: Imagem da autora

Já em 2003 foi produzido mais um *live action* de Peter Pan onde o antagonista tem uma aparência diferente, com traços leves, porém ainda, sim, com um olhar de vilão e com o semblante sério. No filme e nos cartazes de divulgação, ainda são usados as técnicas claro-escuro para representar o Gancho como o personagem malvado pela ausência de luz.



Figura36: Peter Pan 2003

Fonte: https://br.web.img2.acsta.net/pictures/210/190/21019097_20130711210024215.jpg



Figura37: Paleta de cores, Peter Pan 2003

Fonte: Imagem da autora



Figura37: Capitão Gancho 2003

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/08/28/bf/0828bf2527cd6cd98c039b65e54bc4ba.jpg>



Figura38: Paleta de cores, Capitão Gancho 2003

Fonte: Imagem da autora

Depois de alguns anos em 2012 na segunda temporada da série Once Upon a Time, houve a presença do antagonista capitão gancho, porém nesse seriado a versão do capitão é mais bad boy, ainda com sua arrogância, porém mais galã, mudança no corte dos cabelos e ele é bem-querido pelas mulheres por ser apresentado como um personagem sexy.



Figura39: Capitão Gancho 2011

Fonte: <https://static.wikia.nocookie.net/onceuponatime8042/images/8/86/204Neverland.png/revision/latest?cb=20141214164459>



Figura40: Paleta de cores, Capitão Gancho 2011

Fonte: Imagem da autora

Em 2011 foi criado uma versão infantil do Gancho e apareceu no desenho da Disney Jr. chamado Jake e os Piratas da Terra do Nunca e por ser voltado para crianças a imagem do capitão é mais suave, com traços leves e arredondados. O

desenho por ser infantil tem várias cores chamativas e vibrantes, o que é um diferencial das outras versões do personagem.



Figura41: Capitão Gancho 2011 infantil

Fonte: https://d3alv7ekdacjys.cloudfront.net/Custom/Content/Products/11/01/1101023_jake-e-os-piratas-da-terra-do-nunca-jake-x-capitao-gancho-dvd-infantil-ms_m1_637382995306630_297.jpg



Figura42: Paleta de cores, Capitão Gancho 2011 infantil

Fonte: Imagem da autora

Durante a análise das versões do antagonista Capitão Gancho houveram alterações na aparência com a tentativa de diminuir os olhares negativos e de amenizar os efeitos ruins que ele causava nas pessoas. Houve uma mudança na paleta de cores para o uso de tons chamativos.

Além dos personagens citados, é possível analisar mais alguns, como, por exemplo, a Dori, de Procurando o Nemo. Ela é a personagem coadjuvante no filme de 2003 da Disney/Pixar, e a protagonista da continuação em 2016. Ela é uma cirurgiã-patela feminino que sofre de perda de memória recente. A peixinha é muito otimista e gentil, mas um peixe disperso e esquecido, tendo um coração de ouro e disposição para fazer todo o possível para ajudar Marlin a encontrar seu filho e ela por ser muito simpática faz várias amizades rapidamente e cativa muito o público. A

Dori tem uma deficiência cognitiva, ela é mostrada de forma colorida e atraente, mesmo sendo apresentada em um filme de 2003 as cores usadas para representá-la são bem vibrantes e chamativas, já não tem a presença do claro e escuro como mostrado em análise nos filmes do Quasímodo e do Capitão Gancho, porém ela ainda não era protagonista, mas após tanto sucesso e fama positiva da peixinha ela em 2016 teve seu próprio filme.



Figura43: Dori 2016

Fonte: <https://img.elo7.com.br/product/original/1B7960A/painel-procurando-a-dori-1-80-x-1-20m-lona-de-aniversario.jpg>

Os próximos personagens a serem analisados são da produtora Dreamworks, do filme Como Treinar o Seu Dragão, por se tratar de uma sequência de animação sobre vikings existem alguns personagens com deficiência no decorrer do filme, pois se trata de uma temática Viking com diversas guerras sendo várias contra dragões. Primeiramente a análise será feita de um dos protagonistas, o personagem Soluço.

Com um nome peculiar, o jovem Viking começa o primeiro filme sem nenhuma deficiência física, tendo 15 anos no primeiro filme. Dragões: Cavaleiros de Berk, e em Dragões: Defensores de Berk, 18-19 anos em Corrida Para o Limite, 20 anos em Como Treinar o Seu Dragão 2 e 21 anos em Como Treinar o Seu Dragão 3. Seu dragão, Banguela, é um, Fúria da Noite, a espécie de dragão mais rara e mais inteligente. No começo do filme o protagonista demonstra ser muito fraco e magro para um viking e por esse motivo não o deixavam lutar, seus colegas o

zombavam muito e ele era cobrado por ser filho do líder da aldeia. Mesmo com todos duvidando ele conseguiu capturar um dragão e com o passar dos dias foram se tornando amigos. Durante uma grande guerra ao lado de seu amigo banguela, Solução quase morre, porém, acabou perdendo um pouquinho de sua perna.



Figura44: Solução filme 01

Fonte: http://images3.wikia.nocookie.net/_cb20110905021943/howtotrainyourdragon/images/1/1f/Hiccup-Haddock.jpg

Mesmo com a deficiência nos filmes 2 e 3 ele faz o possível para ser um bom viking, na batalha o Banguela também teve uma deficiência em sua cauda e por isso não conseguiu voar.

Solução, sendo muito inteligente e tendo experiência como ferreiro, criou as próprias próteses para os dois e sempre as adaptou e fez melhorias. Sendo muito querido pelo público, mostrou várias características como um bom líder é sempre muito amigável e compreensivo.



Figura45: Soluço e Banguela

Fonte: https://br.web.img3.acsta.net/videothumbnails/189/348/18934813_20131024192039029.jpg



Figura46: Paleta de cores, Soluço e Banguela

Fonte: Imagem da autora



Figura47: Soluço filme 02

Fonte: https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSJ1U6iSXRg6BII8WNstkYhPp_004CT3mYtDZ_SoaQKH2dG0N7M



Figura48: Paleta de cores, Solução filme 02

Fonte: Imagem da autora



Figura49: Solução filme 03

Fonte: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSiKGvjLcEmhgiATFK26jFIZtehJxnI80Ft1w&usqp=CAU>



Figura50: Paleta de cores, Solução filme 03

Fonte: Imagem da autora



Figura51: Solução e família

Fonte: https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRYZA7dab7_tdlY4yloIPosMDxV6LfG5Bf3GYmfkihCnXL5CgWy



Figura52: Paleta de cores, Solução e família

Fonte: Imagem da autora

As imagens “Soluço e Banguela”, “Soluço filme 02”, “Soluço filme 03” e “Soluço e família” acima mostram o soluço em cada um dos filmes, é perceptível o seu crescimento, ele não desanimou perante a sua deficiência, mas com ela cresceu, se fortaleceu e se tornou um grande homem, pai e líder da sua aldeia.

O próximo personagem a ser analisado é o Banguela, o qual é um dragão da espécie Fúria da Noite, podendo ser visto com maior frequência durante a noite, melhor amigo do Soluço. Banguela é um dragão fofo e brincalhão, mas fica agressivo quando machucam seus amigos, principalmente o Soluço. Ao longo do filme foi sendo criada uma conexão e amizade muito grande entre ambos, houve sempre confiança e empatia, o viking ajudou o banguela a voar novamente, pois sua deficiência impedia a estabilidade dele, e juntos foi criando e adaptando modelos de próteses para que o voo acontecesse novamente.



Figura53: Banguela

Fonte: <https://cienciahoje.org.br/wp-content/uploads/2019/08/8eb44765c0060fb9a6f6cbc0a7b1cd2dcd92dbc8.jpg>

Dando continuidade com as análises, o seguinte personagem é o Bocão, amigo antigo do pai de Soluço, quase um conselheiro da cidade, ele perdeu alguns membros do corpo em batalhas, e como não podia mais lutar, ele passou a ser o ferreiro da cidade e assim também criou próteses e as aprimorou. Bocão que cuidou e ensinou tudo o que sabe para Soluço.



Figura54: Bocão

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-MtXCkQ88YxM/UZ_8AS28MTI/AAAAAAAAAUo/6_L4OM8kxIE/s1600/gober.png



Figura55: Paleta de cores, Bocão

Fonte: Imagem da autora

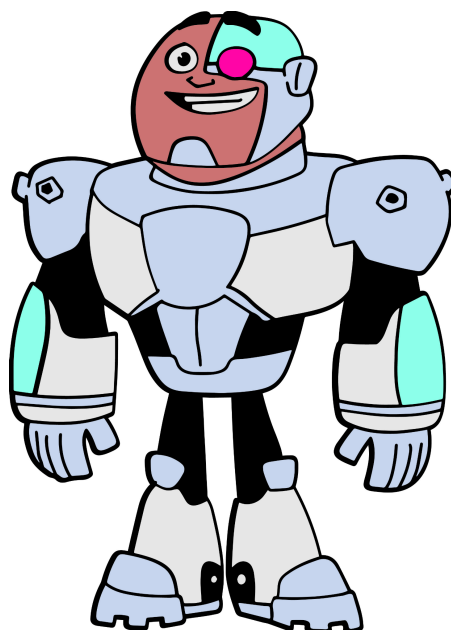


Figura56: Ciborgue

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/9c/ce/6f/9cce6fb5393752200156cea280dbe116.jpg>



Figura57: Paleta de cores, Ciborgue

Fonte: Imagem da autora

Continuando com as análises de personagens com deficiência física, o próximo é o Ciborgue de Jovens Titãs, da Cartoon Network. Sendo metade humano e metade máquina, o personagem em questão é um super-herói fundador dos jovens titãs, sua parte robotizada mostra algumas vantagens sobre-humanas como a força, resistência em batalhas e alto conhecimento tecnológico. O ciborgue é um personagem carismático, extrovertido e brincalhão, como o seu raciocínio é muito lógico, algumas brincadeiras e falas ele não consegue entender e assim ele parece um pouco bobo.

A presença do personagem nas telas desde 2006 em Smallville.



Figura58: Ciborgue 2006

Fonte: <https://images2.fanpop.com/image/photos/10700000/Cyborg-smallville-10795040-480-720.jpg>



Figura59: Ciborgue smallville 2006

Fonte: <https://tse4.mm.bing.net/th?id=OIP.PznSDCJ054oYXnAOkk1K5wHaF7&pid=Api&P=0>



Figura60: Paleta de cores, Ciborgue smallville 2006

Fonte: Imagem da autora

O personagem não era um dos protagonistas, na imagem onde tem a equipe representada ele se encontra como primeiro se analisar a fotografia da direita para a esquerda.

A sua segunda aparição é em Liga da Justiça: A Legião do Mal, no ano de 2012



Figura61: Ciborgue 2012

Fonte: <https://ultraflix.org/wp-content/uploads/2019/10/cEgB8j2SqLwX2G0MeWh4LVaSSEO.jpg>



Figura62: Paleta de cores, Ciborgue 2012

Fonte: Imagem da autora

O personagem Ciborgue tem uma cara de sério, como se fosse um personagem mal, e nesse pôster ele tem um lugar de visibilidade, sendo um dos primeiros personagens a serem mostrados na mão do Batman. Outra aparição do personagem foi em Liga da Justiça: Ponto de Ignição no ano de 2013.



Figura63: Ciborgue 2013

Fonte: <https://portalclique.com/wp-content/uploads/2017/05/liga-da-justica-ponto-de-ignicao.jpg>



Figura64: Paleta de cores, Ciborgue 2013

Fonte: Imagem da autora

Neste cartaz o personagem em questão não ficou com um bom lugar no sentido de visibilidade, é usado tons mais terrosos na sua parte do cartaz, gerando uma sensação de invisibilidade. Anos depois, em 2015, o herói apareceu em DC Super Hero Girls.



Figura65: Ciborgue 2015

Fonte: <https://br.web.img3.acsta.net/pictures/16/08/29/14/42/529477.jpg>



Figura66: Paleta de cores, Ciborgue 2015

Fonte: Imagem da autora

Essa versão foi um desenho animado onde existem todos os heróis na sua versão feminina, mostra com bastante detalhes a roupa e o corpo do Ciborgue, sua aparência está suave e carismática por se tratar de uma versão infantil.

Entre os anos de 2016 e 2018 foi produzido mais um desenho chamado Justice League Action onde também se teve a participação do personagem analisado.



Figura67: Ciborgue 2016

Fonte: https://vignette.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/8/8a/Justice_League_Action_Run_001.jpg/revision/latest?cb=20180602221719



Figura68: Paleta de cores, Ciborgue 2016

Fonte: Imagem da autora

Neste cartaz o Ciborgue é apresentado ao meio sendo um dos menores personagens mostrados no criativo, as cores são bem quentes e chamativas.

Depois, em 2017, foi criado um live-action com a presença do personagem, Liga da Justiça de Zack Snyder.



Figura 69: Ciborgue 2017 liga da justiça

Fonte: <https://legadodadc.com.br/wp-content/uploads/2021/03/DMb2MezX0AEdTnk-1140x1755.jpg>



Figura70: Paleta de cores, Ciborgue 2017liga da justiça

Fonte: Imagem da autora

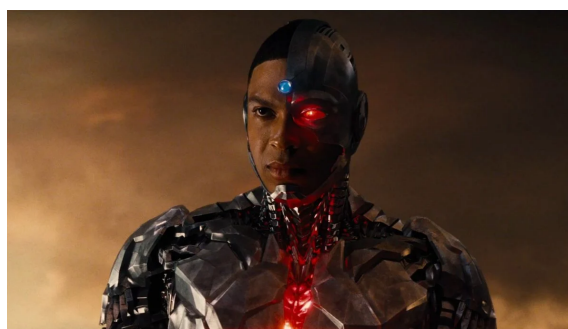


Figura71: Ciborgue 2017

Fonte: <https://ovicio.com.br/wp-content/uploads/2020/04/20200404-o-vicio-1200x675.jpg>



Figura72: Paleta de cores, Ciborgue 2017

Fonte: Imagem da autora

Essa versão em live action foi muito aguardada pelos fãs, no filme o personagem tem quase todo o seu corpo robotizado como se fosse uma máquina, diferentemente dos desenhos onde são algumas partes em específicas, o filme em si já apresenta muitas cenas escuras. Alguns anos depois houve uma segunda parte do filme Liga da Justiça de Zack Snyder em 2021.



Figura73: Ciborgue 2021

Fonte: https://static.wixstatic.com/media/51eb65_20b81fec58f147aba6371f296d6c9ebc~mv2.jpg/v1/fit/w_801%2Ch_441%2Cal_c%2Cq_80/file.jpg



Figura74: Paleta de cores, Ciborgue 2021

Fonte: Imagem da autora

Nessa versão mais recente pode-se perceber que o personagem apareceu mais forte e aparentemente mais musculoso, os detalhes usados com a tecnologia chamam muita atenção e assim cativando o público. Durante as análises sobre o Ciborgue foi possível perceber que as cores ao decorrer dos filmes foram ficando mais vivas e os detalhes de seu corpo robótico foram cada vez mais tecnológicos e atrativos visualmente, como uma forma de deixar ele mais carismático e interessante para o público.

Dando continuidade às análises de personagens, o próximo estudado será o Professor Xavier de X-men, considerado um dos mais poderosos em telepatia da

Marvel, lutava pela causa dos mutantes e por conseguir unir mutantes e humanos. A sua primeira aparição foi nos quadrinhos, porém cinematograficamente foi em 1981-1986 em Homem-Aranha e Seus Incríveis Amigos.



Figura75: Xavier 1981

Fonte: <https://3.bp.blogspot.com/-gK2kAfKntmk/TfRjFScwSCI/AAAAAAAAAUk/G1CmGQ3jqrU/s400/060606-005910-1-23-ent.jpg>



Figura76: Paleta de cores, Xavier 1981

Fonte: Imagem da autora

Logo em seguida a esse desenho houve o X-Men no ano de 1992-1997



Figura77: Xavier 1981

Fonte: <https://image.tmbd.org/t/p/original/ilhwJZglYygJz4cTEoNBHEzXRZt.jpg>



Figura78: Paleta de cores, Xavier 1981

Fonte: Imagem da autora

Essa versão do desenho, foi feita bem colorida, usando-se muitas cores fortes e primárias, pode-se observar que o professor está no canto esquerdo do pôster e muito mais, no fundo, que os demais personagens. Logo depois, em 2000, teve-se o primeiro live action dos X-Men no filme.

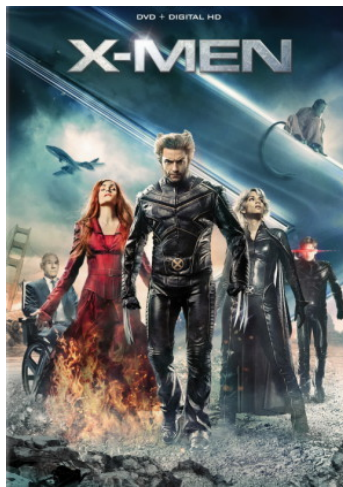


Figura79: Xavier 2000

Fonte: https://www.iceposter.com/thumbs/MOV_xrzkdyfv_b.jpg



Figura80: Paleta de cores, Xavier 2000

Fonte: Imagem da autora

Nesse filme não houve a presença de cores vibrantes e fortes, são cores mais frias, e o Xavier permanece no fundo, porém a neblina do cenário no pôster o deixa com um aspecto embaçado. O próximo filme foi em 2002, X-Men.



Figura81: Xavier 2002

Fonte: <https://assets.fanart.tv/fanart/movies/36658/moviebackground/x2-x-men-united-5172c4a4c7e88.jpg>

Nesse pôster do segundo filme dos mutantes é quase imperceptível a presença do professor nele, muitos personagens com uma importância e visibilidade menor estão a sua frente. Em seguida foi produzido o X-Men: O Confronto Final em 2006.



Figura82: Xavier 2006

Fonte: <https://image.tmdb.org/t/p/w500/n2W6mzxEC6JqzvyYeZzysJUiTR9.jpg>



Figura83: Paleta de cores, Xavier 2006

Fonte: Imagem da autora

Nesses filmes, nem todos os personagens estão uniformizados, a paleta de cores mais vibrantes está de volta e mais uma vez se repete que o professor Xavier está no fundo da imagem e um pouco embaçado por conta da poeira do ambiente. Logo em seguida foi lançado em 2008 o desenho Wolverine e os X- Men.



Figura84:Xavier 2008

Fonte:<https://i.jeded.com/i/wolverine-and-the-x-men-first-season.19358.jpg>



Figura85: Paleta de cores, Xavier 2008

Fonte: Imagem da autora

Os tons das paletas de cores estão parecidas com os filmes anteriores, nesse cartaz em específico o professor ficou em um lugar visível para todos e bem na frente com os protagonistas. Em 2011 foi produzido outro filme, X-Men: Primeira Classe.



Figura86: Xavier 2011

Fonte: https://goodmenproject.com/wp-content/uploads/2019/04/X-Men_First_Class_Poster.jpg



Figura87: Paleta de cores, Xavier 2011

Fonte: Imagem da autora

Nesse Filme o Xavier está jovem, quando ele conseguia se locomover sozinho, e nesse cartaz em específico, quando ele ainda não usava cadeiras de rodas ele é o principal no cartaz, é quem aparece na primeira visão e ao centro, a maioria dos mutantes na imagem está usando uniforme, deixando as cores mais voltadas para o tom azul. Em Wolverine: Imortal, o filme foi estreado em 2013, nos postes tem somente a presença do protagonista do longa, porém tem a presença do professor ao decorrer da trama. Seguindo a linha temporal dos filmes, o próximo foi X-Men: Dias de Um Futuro Esquecido em 2014.



Figura88: Xavier 2014

Fonte: <https://img.elo7.com.br/product/zoom/267969F/big-poster-x-men-dias-de-um-futuro-e-squecido-lo05-90x60-cm-nerd.jpg>



Figura89: Paleta de cores, Xavier 2014

Fonte: Imagem da autora

Nesse cartaz pode-se notar a presença de duas pessoas que necessitam da cadeira de rodas e ambas estão localizadas na parte da frente do cartaz, as cores são parecidas com todas as anteriores. Nos anos de 2016 e 2019 tiveram X-Men: Fênix Negra, onde nos cartazes aparece somente a mutante principal, porém o professor é mostrado ao longo do filme e em 2017 O filme Logan, que também consta com a presença dos mutantes principais em seus cartazes, mas no filme conseguimos ver o professor. Diante todas as análises do Professor Xavier, pode-se perceber que a maioria dos cartazes tem tons vibrantes e o personagem se encontra ao fundo e levemente desfocado.

Seguindo a sequência de personagens analisados, agora é a vez do Demolidor. O personagem Matt ele ainda criança ele foi abandonado e criado pelo seu pai, ficou cego, e a radioatividade que deixou ele sem poder enxergar lhe deu

uma super audição, a qual ele usou para o bem e para ajudar as pessoas que sofrem de alguma forma.



Figura90: Demolidor 1975

Fonte: <https://falange.net/wp-content/uploads/2018/08/Demolidor-e-Vi%C3%BAva-Negra-1975-e1534903544485.jpg>

A imagem acima é de 1975, era sobre uma peça de teatro, onde teria a Wanda, com o Demolidor, a peça não chegou a ser apresentada. Em 1983 no desenho Homem Aranha e seus fantásticos amigos, tem uma pequena presença do personagem.



Figura 91: Demolidor 1983

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-TfAksCryP8>



Figura92: Paleta de cores, Demolidor 1983

Fonte: Imagem da autora

Já em 1989 ele apareceu em O julgamento do incrível Hulk.

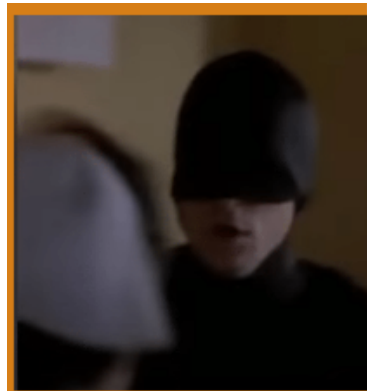


Figura93: Demolidor 1989

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-TfAksCryP8>

Anos depois, o personagem apareceu em um dos desenhos de X-Men e no desenho animado do Homem Aranha.



Figura94: Demolidor

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-TfAksCryP8>



Figura 95: Paleta de cores, Demolidor

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-TfAksCryP8>

Com o passar dos anos o Demolidor foi cativando o público até que em 2003 teve seu próprio filme Demolidor, o filme.

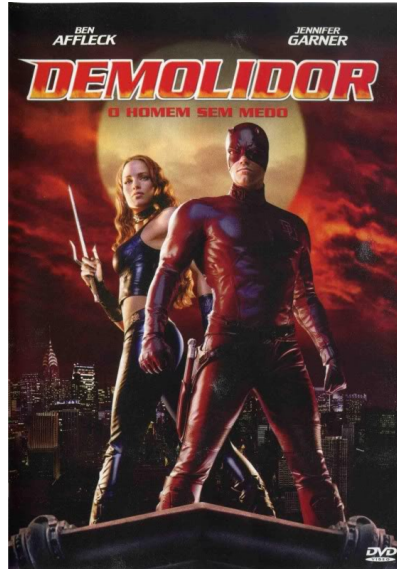


Figura 96: Demolidor 2003

Fonte: https://br.web.img3.acsta.net/pictures/210/386/21038620_20130910185605814.jpg



Figura97: Paleta de cores, Demolidor 2003

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-TfAksCryP8>

E em 2015 houve a série da Marvel só para o Demolidor.



Figura98: Demolidor 2015

Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/c/c9/Demolidor - Primeira Temporada.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/c/c9/Demolidor_-_Primeira_Temporada.jpg)



Figura99: Paleta de cores, Demolidor 2015

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-TfAksCryP8>

Com essa análise percebe-se que o personagem demolidor nos filmes e desenhos, foi gradualmente cativando o público, personagem terciário diversas vezes até ter o seu próprio filme, a paleta de cores é sempre escura, com cores voltadas para o azul e o vermelho.

Ainda com análises aos personagens, no Brasil existem alguns personagens de filmes e desenhos com alguma deficiência, como por exemplo, os desenhos criados por Maurício de Souza. Maurício foi responsável pela criação da Turma da Mônica, e nela apresenta o Humberto, uma criança carinhosa e sonhadora, que não sabe se comunicar oralmente, conversa com seus coleguinhas por mímicas e caretas. Ele é uma criança pura e sem maldade, muito curioso e como ele não fala, os sons que saem da sua boca são "hum hum hum", por isso seu nome é Humberto. Os desenhos do autor como são voltados para o público infantil são todos muito coloridos.



Figura 100: Humberto, turma da Mônica

Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/monica/images/6/68/Humberto_lendo.png/revision/latest/scale-to-width-down/200?cb=20220128225601&path-prefix=pt-br



Figura 101: Paleta de cores, Humberto, turma da Mônica

Fonte: Imagem da autora

Outra personagem do Maurício é a Dorinha muito fashionista que está quase sempre com seu cachorro guia, por ser deficiente visual, ela gosta de se sentir independente e às vezes arrisca sair sem o seu cachorro e seu sonho é ser estilista.



Figura 102: Dorinha, turma da Mônica

Fonte: http://lh3.ggpht.com/_i-1aP0_FPhY/TEc-G9x4hZI/AAAAAAAAAC20/v0FrdLIM5dc/s800/dorinha.jpg



Figura103: Paleta de cores, Dorinha, turma da Mônica

Fonte: http://lh3.ggpht.com/_i-1aP0_FPhY/TEc-G9x4hZI/AAAAAAAAAC20/v0FrdLIM5dc/s800/dorinha.jpg

Por fim o Lucca, charmoso e encantador, segundo a Mônica ele é igual a um galã de novela e ela sempre suspira quando o vê. Ele sempre protege os amigos, ele é paraplégico e em sua cadeira de rodas tem vários aparelhos tecnológicos.



Figura 104: Paleta de cores, Luca, turma da Mônica

Fonte: <https://static.wikia.nocookie.net/monica/images/2/21/Luca.png/revision/latest?cb=20160319213641&path-prefix=pt-br>

2.2. Tabela paramétrica dos personagens

Nome	Deficiência	Personalidade	Aparência física	Carismático
Quasímodo	Literário/Disney Corcunda de nascença	Ele é meigo e tem muito carisma, simpático e o coração grande, porém ele é muito desengonçado	Vestes velhas, rasgadas e largas, uma corcunda volumosa, olhos caídos, corpo robusto, cabelo liso.	Nos livros o personagem era gerava dó e era pouco conhecido, quando a Disney assumiu ele foi mais aceito pela qualidade do desenho e a história ficou mais famosa.
Capitão gancho	Literário/Disney Deficiente físico, Perdeu a mão e o pé lutando	Vilão, mentiroso, enganador, malvado e mesquinho	Sua aparência é de dar medo, em algumas versões com olhos roxos simbolizando olheiras por navegar em alto mar.	Nos filmes antigos o capitão era repugnante, mas com o passar dos anos ele ficou com a aparência mais limpa. Sendo um vilão de grande aceitação
Dóri	Disney perda de memória recente de nascença, considerado deficiência cognitiva \	Otimista e gentil. Coração, grande, fofa, divertida e faz muitos amigos.	Cirurgião-patel a feminino, peixe azul com listras amarelas	Muitíssimo carismática, fez tanto sucesso que teve o seu próprio filme

Solução	Dreamworks, Personagem com deficiência física. Perdeu a perna em uma luta.	Esforçado, inteligente, criativo, fica bonito e fortão ao longo dos anos. Líder e estrategista, tem compaixão e também um pouco Desajeitado e magrelo no começo, tímido.	Cabelos castanhos, magro, veste armadura marrom e cabelos médios	Muito carismático, foi um filme que fez muito sucesso, o público gostou muito desse personagem
Banguela	Dreamworks Personagem com deficiência física.	Espécie de dragão mais rara e mais inteligente. Fofo, brincalhão e poderoso	Dragão de raça Fúria da noite, preto com os olhos verdes	Muito fofo, cativou a todos que assistiam ao filme.
Bocão	Dreamworks Personagem com deficiência física.	Paizão, cuida das crianças e os treina, muito paciente e querido por todos	Aparência de bruto, com armadura de couro, corpo gordo, usa capacete com chifres	É um personagem carismático, porém não é o principal, logo ele fica um pouco esquecido dos demais.
Ciborgue	Cartoon Ciborgue, em um acidente e perdeu grande parte do corpo	Inteligente, heroico, introvertido, gosta de vídeo games e tecnologias.	Corpo robótico, pele negra, cabelos curtos, em algumas versões as suas próteses são metálicas com detalhes azuis.	Não é um personagem muito carismático, introvertido, e com cara de poucos amigos, o seu corpo às vezes assusta

				um pouco.
Professor Xavier	Literário/Disney Personagem com deficiência física.	Grande líder, Faz de tudo para lutar com pelo seu sonho, complexo, calmo	Calvo, usa cadeira de rodas, roupas em tons neutros	Muito querido pelos mutantes e pelo público, apesar de muitos o chamarem de hipócrita porque ele faria de tudo para concretizar o seu sonho.
Humberto	Maurício de Souza Personagem com deficiência auditiva.	Otimista, faz muitos amigos, um pouco ingênuo.	Cabelos enrolados, tem um padrão estético da turma da mônica com roupas rosa e branco	Não é um dos principais da turma da mônica, e é um pouco introvertido.
Luca	Maurício de Souza Personagem com deficiência física.	Charmoso, Galã de novela, carismático, divertido, leal aos amigos.	Cabelos lisos, tem um padrão estético da turma da mônica com roupas listradas amarelo com branco e shorts vermelhos, usa cadeiras de rodas	Muito carismático, chama atenção das meninas e o público gosta dele apesar de não ser um dos principais
Dorinha	Maurício de Souza Personagem com deficiência visual.	Fashion, independente, divertida, conselheira de moda das	Cabelos lisos, foge do padrão estético da turma da	Carismática e conversa com todos, também não faz parte dos

		meninas.	mônica com várias versões de roupas, usa brincos e óculos escuros	personagens principais
Demolidor	Marvel Personagem com deficiência visual	Persistente, herói, não gosta de injustiças, corajoso.	Usa óculos escuros, cabelo curto e sua roupa de herói é preta com vermelho	Introvertido, com o tempo ficou popular com o público e conquistou seu lugar nas telas.

As tabelas apresentadas são um compilado de informações resumidas do capítulo 2.1, a qual mostra a deficiência de cada um dos personagens analisados e suas principais características.

3. Execução do projeto

3.1 Público alvo e projeto

Diante de todas as pesquisas apresentadas, foi possível perceber que na indústria do entretenimento, muitos filmes antigos retratavam o personagem com deficiência de um modo negativo e algumas versões mais atuais já estão em busca de trazer uma visão positiva, alegre e chamativa. É notório que no Brasil existe uma grande ausência de personagens com deficiência e é mais escasso ainda protagonistas com deficiência.

Desse modo, é visível também que o mundo dos personagens, filmes e leituras são muito atrativos para o público infantil. Essa atração das crianças pelo mundo dos personagens foi um dos motivos da definição do público alvo, outros pontos que influenciaram nessa escolha foram:

- Que as crianças aprendem determinados assuntos mais fáceis do que os adultos que já tem a opinião formada e muitas vezes carregadas estruturalmente de "pré-conceitos";
- No ambiente escolar, em fases da educação infantil, as crianças convivem com pessoas com deficiência;
- A falta de representações nos filmes, sendo onde o público infantil mais tem contato no mundo do entretenimento, pode gerar certo preconceito por não ser algo visto como normal para elas.
- Muitos pais cresceram com um ideal de corpo perfeito e repassam isso para os filhos e muitas vezes sem ter essa consciência, o corpo com deficiência por ser imperfeito e não se enquadrar nos padrões de beleza gera estranheza, e se ensinadas desde pequenas sobre a diversidade de corpos são altas as chances de serem adultos inclusivos e sem preconceitos.

Posterior a identificação do público alvo, foi escolhido o local de aplicação e de uso inicial do produto, as escolas de educação infantil e de ensino fundamental, pois, nestes espaços as crianças têm um maior contato com diferentes pessoas e conta com profissionais adequados, os educadores, que podem propor discussões

inclusivas de maneira educativa, lúdica e contextualizada. Diante disso, foi pensado que o material didático a ser criado poderia ser aplicado para alunos com idade entre de 7 a 9 anos.

Para a etapa de ideação do projeto, por meio da técnica de brainstorming, surgiram diversas opções de produtos para serem executados e que os mesmos tivessem como características principais:

- Interação entre objeto e aluno
- interação com outros alunos;
- Educativo;
- Chamativo;
- Que prendesse a atenção dos alunos;
- Que apresentasse personagem com deficiência como protagonistas

De início teve-se muitas ideias do produto, no final foi concluído que seria um livreto educativo, que teria diversas atividades, ensinando discussões sobre inclusão, podendo ser realizado de maneira individual e coletiva com os colegas da turma, que houvesse interação por meio de várias figurinhas para serem trocadas em sala com outras crianças e ensinamentos sobre tecnologias assistivas e de como agir em relação às pessoas com deficiência.

3.2 Pesquisa de similares

Dando andamento ao trabalho, foi feito um painel de similares para comparações em editoras que trabalham com materiais próprios para serem aplicadas em escolas, sendo estas a Editora Ática e a Moderna.



Figura 105: Painel de similares 1
Fonte: Painel montado pela autora



Figura 106: Painel similares 2
Fonte: Painel montado pela autora

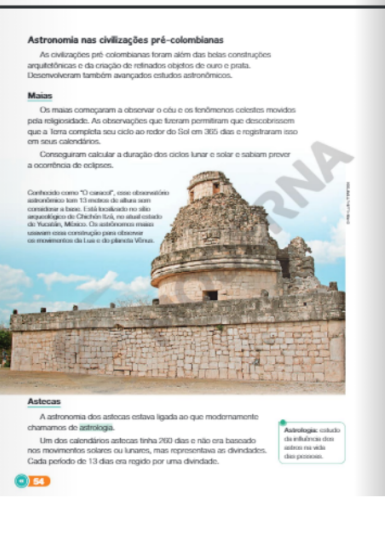
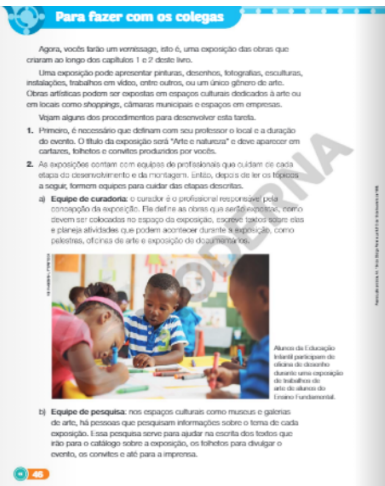


Figura 107: Paineis similares 3
Fonte: Paineis montados pela autora



Figura 108: Painel similares 4
Fonte: Painel montado pela autora

Analisando os materiais produzidos pelas editoras pode se observar alguns aspectos:

Cores utilizadas:

Alguns livros têm a presença de cores fortes e chamativas, e outros têm tons mais claros e pastéis, uns voltados em chamar atenção do aluno e outros em suavizar a visão.

Cores Vibrantes mostradas:



Figura 109: Paleta de cores vibrantes

Fonte: Paleta montada pela autora

Código das cores:

#EB2131 #14B8BC #E85A12 #F6BF21 #FF3005 #428DC4 #55427B #35A4DD
#004AAD #FE9908

Cores Pastéis mostradas:



Figura 110: Paleta de cores Claras

Fonte: Paleta montada pela autora

Código das cores:

#CE655D #EEBF9C #5B70A4 #A2B3B0 #A2CB57 #A3A35E #EE3A35
#EE3A35 #A9DBA2 #EE8630

Quanto aos personagens do livro, nenhum tem a criança com deficiência como foco, a maioria dos livros didáticos pesquisados não têm nenhuma presença

de crianças com deficiência. Pode-se ver a questão da discussão a respeito de raça, em todos os livros já há vários personagens negros e pardos, com inúmeros tipos de cabelos, como liso, crespo, ondulado, calvo.

Analisando os desenhos, os mesmos não são muito realistas. Pouquíssimos livros usaram imagens realistas e os que usavam eram em casos muito específicos, como por exemplo em livros de história. Seguindo a análise, com relação a tipografia aplicada, pode-se perceber que a coleção *Cool Kids* de *Richmoond*, na capa usa letras bastão grossas com algumas angulações e serifa, e para compor usa-se letra bastão fina, sem serifa, arredondada. A gramática fundamental da editora moderna de Douglas Tufano usa somente letras bastão grossas e pouco arredondadas na capa. Já a coleção *Entre amigos* da editora Moderna, tem letras bastão com alta modulação, o que pode deixar um pouco ilegível para a criança e dificultar o seu entendimento do texto na capa, porém dentro do livro, usa-se somente um tipo de letra bastão, sem serifa e com pouquíssimo arredondamento.

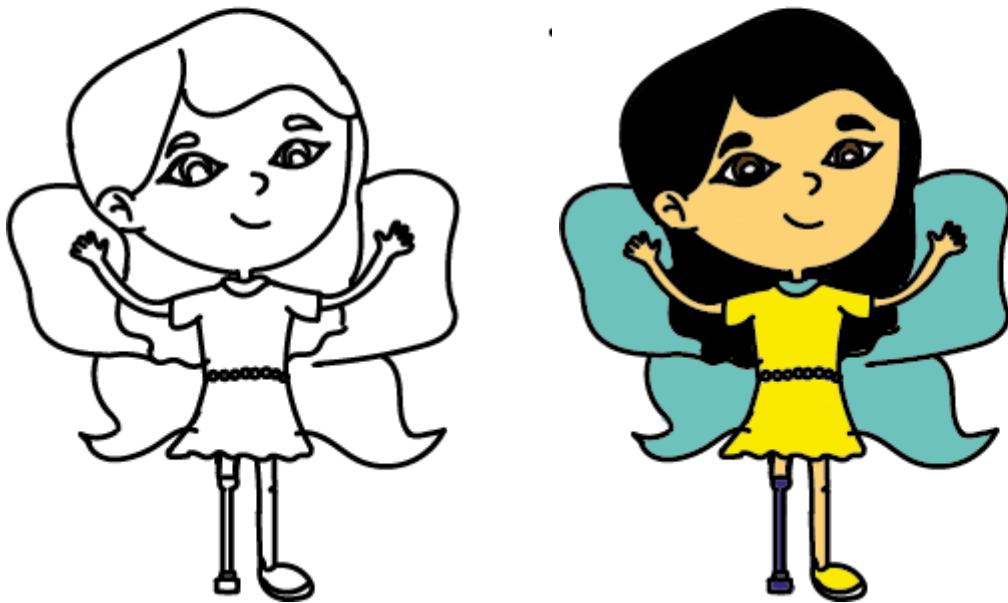
Logo em seguida foi analisada a coleção *Buriti Plus arte* da editora moderna, na capa se tem letras bastão grossas e redondas e dentro do livro, letras bastão finas e redondas. A coleção *The Big Ideia* é de *Richmood* e a capa apresenta letras bastão grossas e muito redondas. Já a coleção *De Mãos Dadas*, da editora ática, também apresenta letras bastão em sua capa, porém são finas. Logo em seguida, na coleção *Ápice* de língua portuguesa da editora Ática, pode-se notar pela primeira vez a presença de uma tipografia cursiva, grossa e bem delimitada, com outra tipografia, porém essa é bastão e muito fina e dentro do livro também se nota a presença da letra bastão fina.

3.3 Criação de um novo personagem

Como visto na análise de similares, é comum em livros didáticos se ter vários personagens para ilustrar e chamar atenção, para que a criança possa se identificar e também facilitar na comunicação e na aprendizagem. Para o projeto do TCC, no que diz respeito à composição cromática, optou-se pela escolha de uma paleta de cores mais vibrantes. Sobre os personagens, foram criados seis protagonistas, com deficiência e com a visualidade e características formais de super-heróis para fazer

menção ao lúdico, brincadeiras divertidas, momentos alegres, com muita amizade e a imaginação onde todos podem ser o que quiserem.

A primeira personagem criada foi a Lia, vestida de fada, inspirada na Sininho, amiga de Peter Pan e é um personagem com deficiência física.



Figuras 111 e 112: Lia preto e branco; Lia colorida

Fonte: Personagem feita pela autora

Já a segunda criação foi o Cauã, personagem com deficiência física e negro, vestido de Super Homem, inspirado nos filmes e Hqs.



Figuras 113 e 114: Cauã preto e branco; Cauã colorido

Fonte: Personagem feito pela autora

A criação seguinte foi a da Amanda, personagem com deficiência visual, que está vestida de princesa, inspirada nos sonhos de muitas meninas.



Figuras 115 e 116: Amanda preto e branco; Amanda colorida

Fonte: Personagem feita pela autora

A próxima criação foi o Thomas, personagem com deficiência física, vestido de pirata, inspirado no Capitão Gancho.



Figuras 117 e 118: Thomas preto e branco; Thomas colorido

Fonte: Personagem feito pela autora

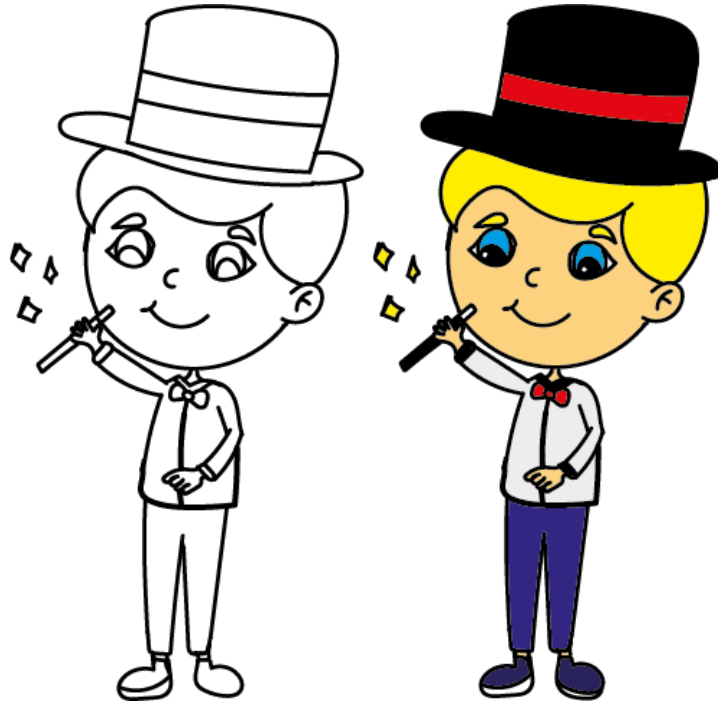
A penúltima criação foi a Marina, personagem com deficiência auditiva, negra e com a fantasia inspirada na mulher maravilha.



Figuras 119 e 120: Marina preto e branco; Marina colorida

Fonte: Personagem feita pela autora

O último personagem criado foi o Breno, personagem com neuro deficiência, inspirado em um mágico.



Figuras 121 e 122: Breno preto e branco; Breno colorido

Fonte: Personagem feito pela autora

3.4 Descrição do produto

3.4.1 Detalhes técnicos.

Depois de diversas pesquisas, tanto de material teórico, quanto de material visual, o projeto ficou definido como sendo um material didático inclusivo que será aplicado nas escolas com os professores em um momento mais descontraído com atividades e figurinhas para interação e aprendizado, voltado para o público infantil, crianças de 7 á 9 anos que estão no ensino fundamental.

A partir do painel de similares foi possível tomar algumas decisões projetivas importantes para a escolha das principais tipografias utilizadas:

- Open Sans

Tamanho: 13

Entrelinha: 16

Esse foi o tipo escolhido para o corpo do texto, por ser uma letra arredondada, fina, de fácil compreensão, assim como as vistas no corpo dos livros presentes no painel de similares.

- Impact

Tamanho: 26

Entrelinha 29

Essa fonte foi usada para textos menores como títulos do livreto, ela é mais densa de se ler.

- Nexa Slab Black Italic

Tamanho: 30

Entrelinha: 35

Fonte utilizada para a capa do texto, pois também é arredondada com uma presença maior de curvas que chamam a atenção dos alunos.

Sobre o formato, o produto ficou definido em 20cm x 20cm, impresso em papel de 180g Color Plus. O livreto deverá vir acompanhado com 18 figurinhas sortidas para as crianças, para em um momento de interação, trocarem entre si e completar a parte de álbum, os adesivos são de 7cm x 5cm, impressos em papel adesivo que é fácil de retirar do livreto caso a criança cole as figurinhas erradas.

Já as cores principais são as cores da Figura 109: paleta de cores vibrantes, com o intuito de trazer toda atenção do aluno para o livreto e as atividades.

3.4.2 Detalhes Livreto

A diagramação do livreto teve início logo após a criação dos personagens, foi pensado em uma identidade visual na qual despertasse muito o interesse da criança, por isso as ilustrações usadas no decorrer das páginas, remetem a pop art, e as histórias em quadrinhos, pois um dos meios das indústrias do entretenimento é a leitura, e assim como alguns dos filmes estudados no capítulo 2 também estão presentes em objetos de leituras. Em cada uma das páginas tem títulos e subtítulos que são comunicativos e ajudam a prender a atenção de quem lê.



Figuras 123: Capa do livro

Fonte: Capa criada pela autora

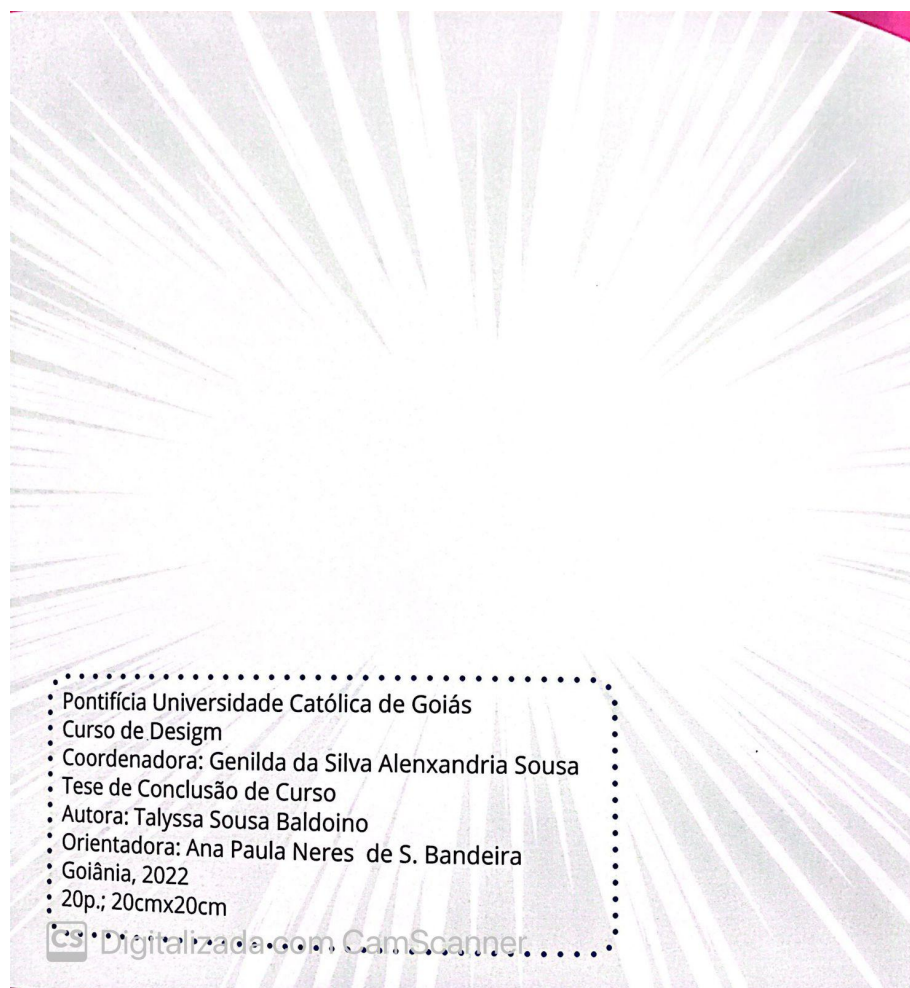
A imagem acima mostra a capa criada para o livro, onde o título é: Diversidade com amizade - livreto de brincadeiras. Logo após uma chuva de ideias para o título, esse foi definido pela presença de rima que é algo muito atraente para o público infantil e retrata o real significado do livreto que é ser uma ferramenta para integrar as crianças gerando mais amizade e inclusão.



Figuras 124: Capa do livro e conta capa

Fonte: Criado pela autora

Na página dois foi inserida a ficha técnica do produto.



Figuras 125: Ficha técnica

Fonte: Criado pela autora

Na sequência foi criado a folha de rosto com nome da autora, título do livreto e o nome da editora fictícia.



Figuras 126: Folha de rosto

Fonte: Criado pela autora

Dando continuidade na página 4, é apresentado a introdução do conteúdo ensinando ao leitor "Incluir", para tentar uma aproximação foi utilizada a personagem Lia dialogando com o estudante e o ensinando a importância de incluir. O livreto consta com uma parte pontilhada para ser escrito o nome do aluno como uma forma de identificação do objeto, além de conter uma dica de interação que o próprio professor pode usar com os alunos, deixando o momento mais interessante com partilhas e comunicação.

Esse caderno vai te ensinar sobre inclusão e sobre as pessoas com deficiência.

Olá, eu sou Lia e você?

Eu me chamo:.....

Você sabe o que é inclusão?

É acrescentar alguém em algo, é sobre fazer parte de algo ou algum lugar. É quando você vai brincar e chama vários colegas para deixar tudo ainda mais divertido!

Você sabia que muitas pessoas com deficiência se sentem excluídas? Isso acontece porque algumas pessoas tem preconceito com o corpo diferente. Porém está tudo bem não ser igual, isso te torna único! Por isso sempre devemos incluir todos os colegas da sala nas atividades, assim todos se sentem incluídos e acolhidos.

Olhe ao redor da sua sala de aula, existe alguém com o corpo exatamente igual ao seu?



DICA: Momento de interação

Faça um círculo na sala de aula e junto com o professor conversem sobre inclusão.

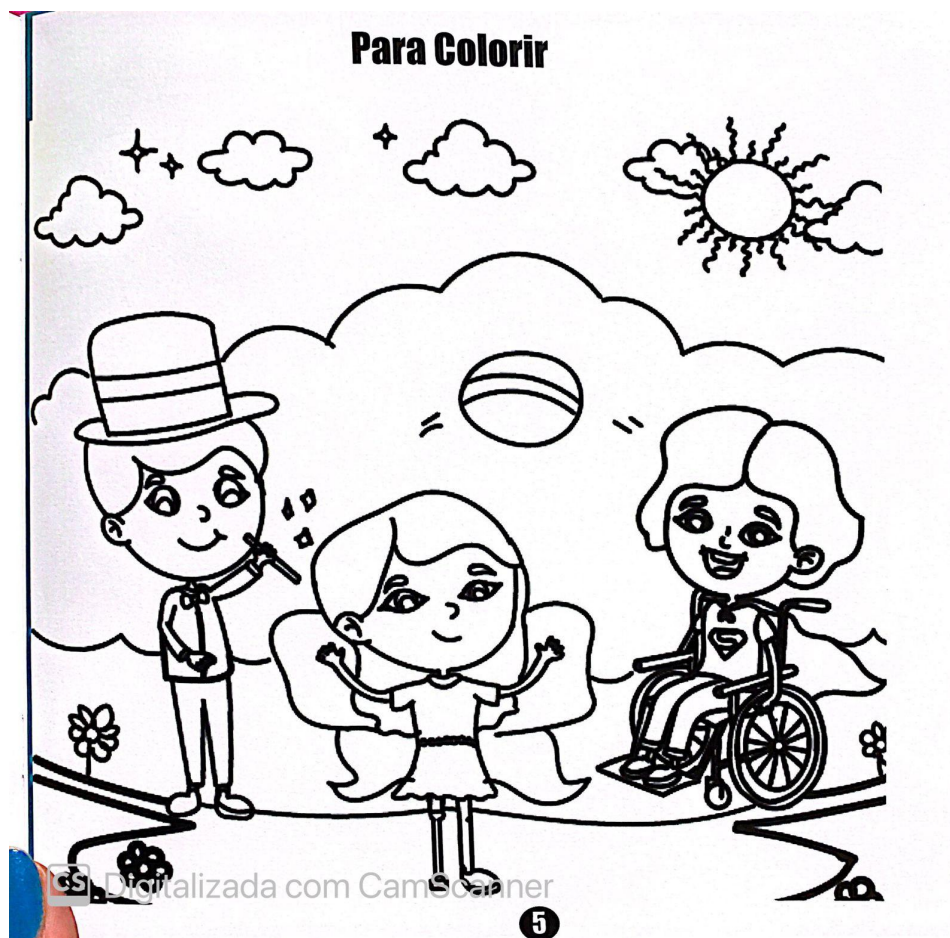


Digitalizada com CamScanner

Figuras 127: Página 4 livreto

Fonte: Criado pela autora

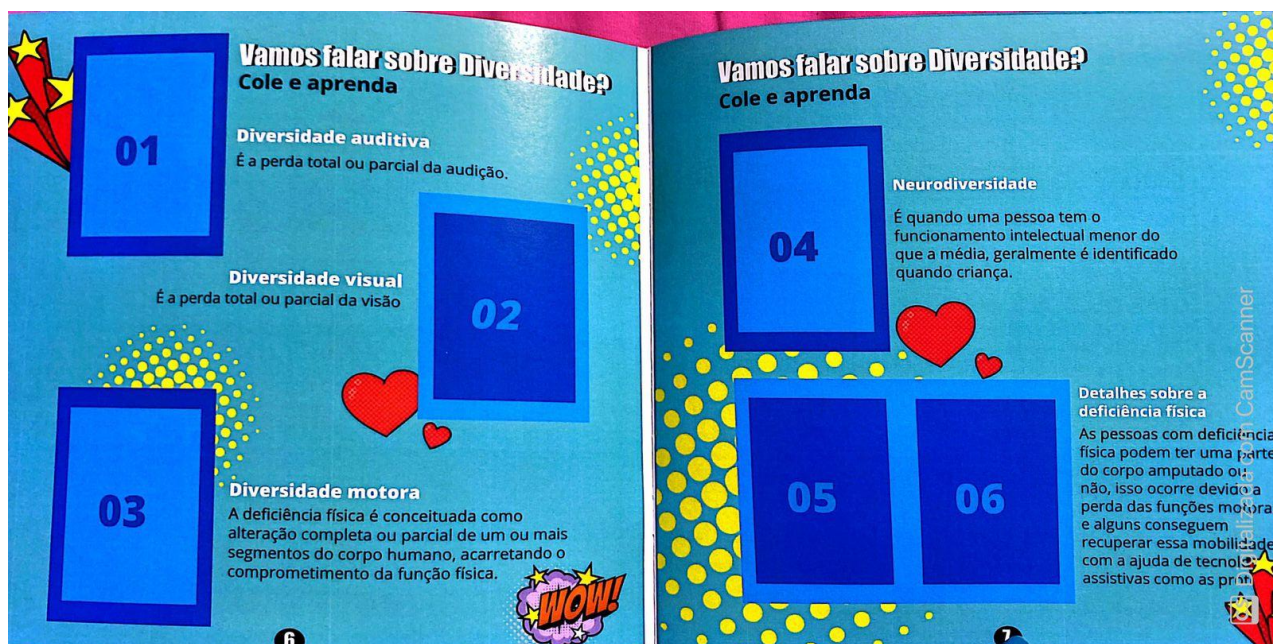
Na sequência, a página 5, tem um desenho para colorir onde Lia, Breno e Cauã se divertem juntos, o desenho é importante para fixação da mensagem da página anterior na mente da criança, pois o desenho trata de todas as crianças sendo incluídas em momentos de diversão.



Figuras 128: Página 5 livreto
Fonte: Criado pela autora

Seguindo no livreto nas páginas 6 e 7 é demonstrado os seus primeiros espaços para se colar as figurinhas, cada uma delas mostram os personagens criados e explica um pouco sobre cada uma das deficiências, mas com uma palavra nova: Diversidade. Essa palavra foi usada nesse contexto, pois em todos os casos existe uma grande diversidade auditiva, visual, motora e neural. Termo utilizado a partir da discussão proposta pela autora Vanessa Dalla Déa.

Tomaremos como princípio norteador a discussão da diversidade e apresentaremos a diversidade visual, auditiva, motora e a neurodiversidade, considerando que para além da deficiência é preciso considerar que somos todos diferentes, levando em conta esses aspectos e essa premissa. (Déa, 2017)



Figuras 129: Página 6 e 7 livreto
Fonte: Criado pela autora

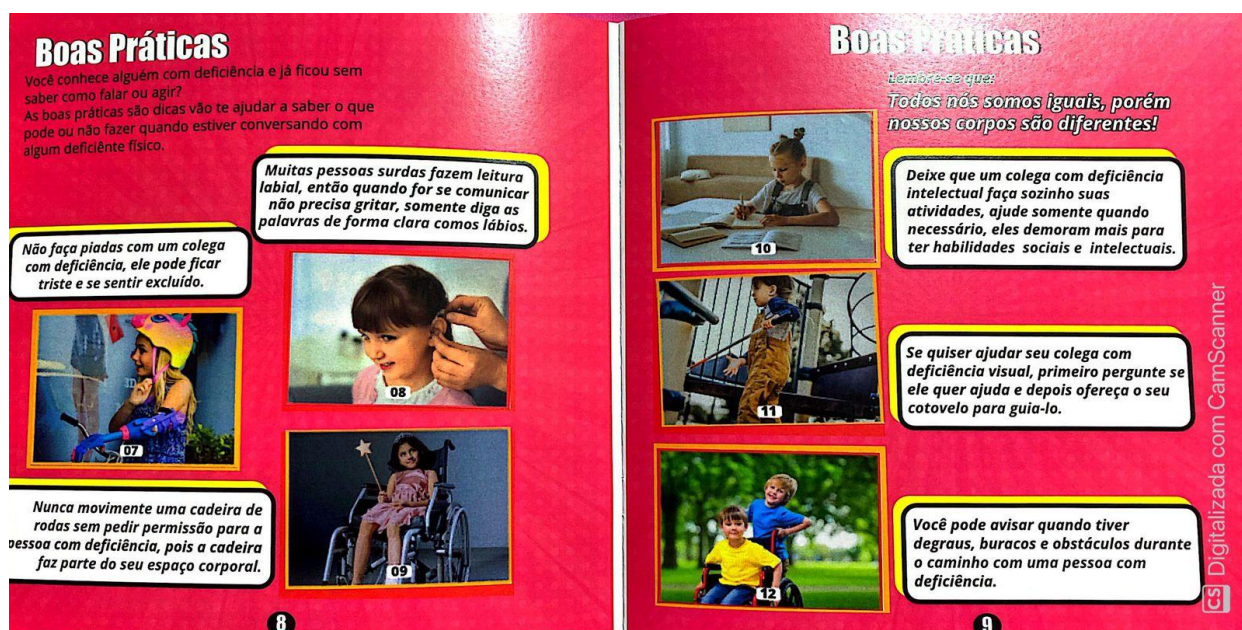


Figuras 130: Página 7 livreto
Fonte: Criado pela autora



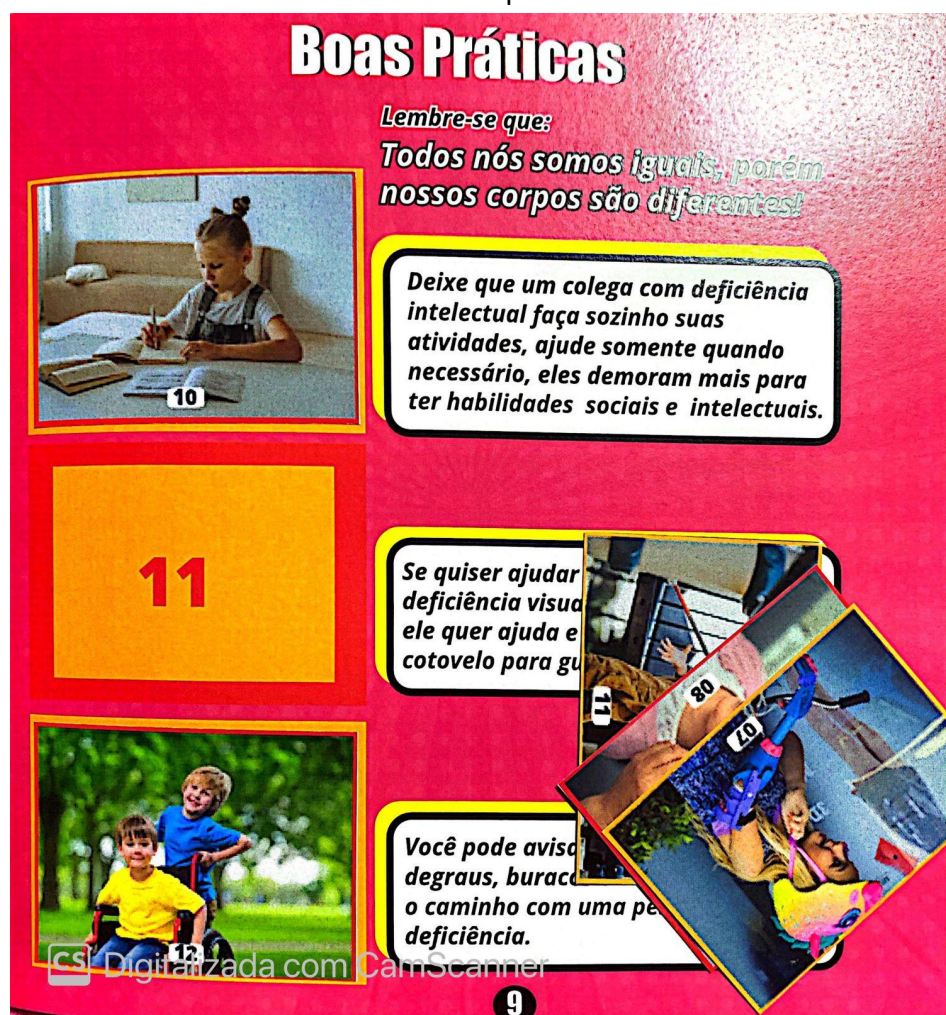
Figuras 131: Página 6 e 7 livreto com figurinha
Fonte: Criado pela autora

Continuando nas páginas 8 e 9 é apresentado a parte denominada de "Boas Práticas", espaço em que as crianças podem ter informações sobre como se relacionar sem preconceito e de maneira estereotipada com pessoas com deficiência. Nessas páginas também é apresentado figurinhas e cada uma delas mostram crianças com deficiência de acordo com uma boa prática.



Figuras 132: Página 8 e 9 livreto

Fonte: Criado pela autora



Figuras 133: Página 9 livreto

Fonte: Criado pela autora

Já nas páginas 10 e 11 temos o “aprendendo com pipoca” que é uma parte onde é apresentado filmes indicativos, com personagens com deficiência, foram selecionados seis dos filmes analisados no capítulo dois como:

- Como treinar o seu dragão,
- Peter pan,
- O corcunda de norte dame,
- Procurando Dori,
- Demolidor,
- Turma da Mônica.

Essa página contém os últimos adesivos com o pôster de cada um dos filmes citados acima.

Indicações de filmes e leituras

Aprenda com pipoca

Como Treinar seu Dragão

Você já assistiu esse filme?
A trama tem duas pessoas com deficiência física como protagonistas, o soluço e o banguela vivendo uma grande aventura e amizade no mundo viking.

Peter Pan

Esse é um filme clássico da Disney, onde o antagonista é um pirata com deficiência física que vive grandes aventuras em uma terra mágica.

O corcunda de Notre Dame

Uma animação encantadora que tem como cidade local Paris, acontece na idade média e o personagem principal é uma pessoa com deficiência física que conseguiu salvar toda a cidade.

13

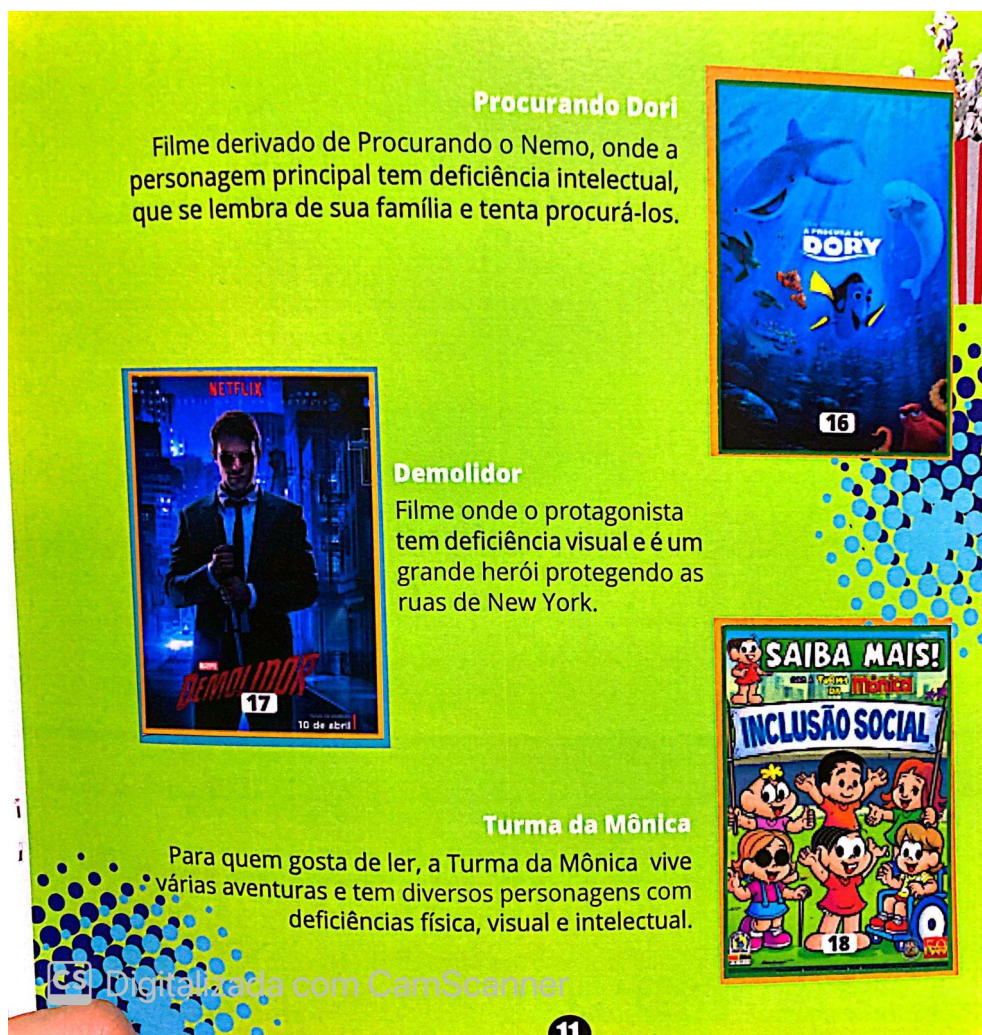
14

15

10

CS Digitalizada com CamScanner

Figuras 134: Página 10 livreto
Fonte: Criado pela autora



Figuras 135: Página 11 livreto

Fonte: Criado pela autora

Dando continuidade nas páginas 12 e 13 é apresentado uma atividade de preencher os quadradinhos conforme as imagens, com a temática sobre "Tecnologias Assistivas" para os alunos aprenderem de um jeito lúdico que as pessoas com deficiência fazem uso de alguns objetos no seu dia a dia e assim conhecer um pouco sobre eles.

- Cadeira de rodas
- Bengala
- Braille
- Libra
- Rampa
- Prótese

Caça-Palavras da Diversidade

Preencha e descubra!

Você já ouviu falar em Tecnologias Assistivas? Sabia que são Tecnologias que podem apoiar pessoas com deficiência em suas atividades diárias? Vamos ver se você conhece alguns desses objetos?

Esse objeto pode ser utilizado por pessoas cegas, para ajudar a se locomover e conseguir perceber os obstáculos no caminho.

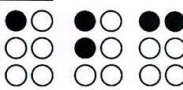
02-

C
A
D
E
I
R
A
D
E
R
O
D
A
S

01-



Esse objeto pode ser utilizado por pessoas com deficiência física, tetraplégicos ou paraplégicos, para auxiliar a se locomoverem com mais facilidade.



É utilizado por pessoas com deficiência visual, para ajudar a se comunicar com outras pessoas e também para a escrita e a leitura.

03-

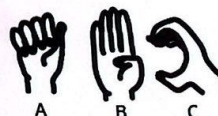
12



Esse objeto geralmente é utilizado por pessoas com deficiência física, para os ajudarem a se locomoverem sozinhos.

É muito utilizada para facilitar a locomoção das pessoas com deficiência pois muitas vezes descer por escadas é algo muito perigoso.

06-



A Linguagem de sinais é utilizada por pessoas com deficiência auditiva, para ajudarem a se comunicar com outras pessoas.

13

Figuras 136: Página 12 e 13 livroto
Fonte: Criado pela autora

Caça-Palavras da Diversidade

Preencha e descubra!

Você já ouviu falar em Tecnologias Assistivas? Sabia que são Tecnologias que podem apoiar pessoas com deficiência em suas atividades diárias? Vamos ver se você conhece alguns desses objetos?

Esse objeto pode ser utilizado por pessoas cegas, para ajudar a se locomover e conseguir perceber os obstáculos no caminho.

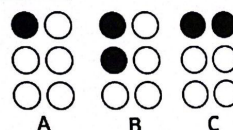
02-

B e n g A L A

01-



Esse objeto pode ser utilizado por pessoas com deficiência física, tetraplégicos ou paraplégicos, para auxiliar a se locomoverem com mais facilidade.



É utilizado por pessoas com deficiência visual, para ajudar a se comunicar com outras pessoas e também para a escrita e a leitura.

B R A I L L E 03-

12

Figuras 137: Página 12 livroto
Fonte: Criado pela autora

Seguindo na página 14 tem um caça-palavras com adjetivos de características humanas positivas, com o intuito de ensinar aos alunos que amar ao próximo e todas aquelas qualidades são grandes poderes. Os adjetivos são:

- Altruísta
- Amorosa
- Companheira
- Compreensiva
- Empatia
- Honesta
- Humilde
- Respeitosa
- Responsável
- Sincera

Vamos Brincar no Caça Palavras?

No quadro abaixo, tem 10 características humanas positivas.
Vamos tentar achá-las?

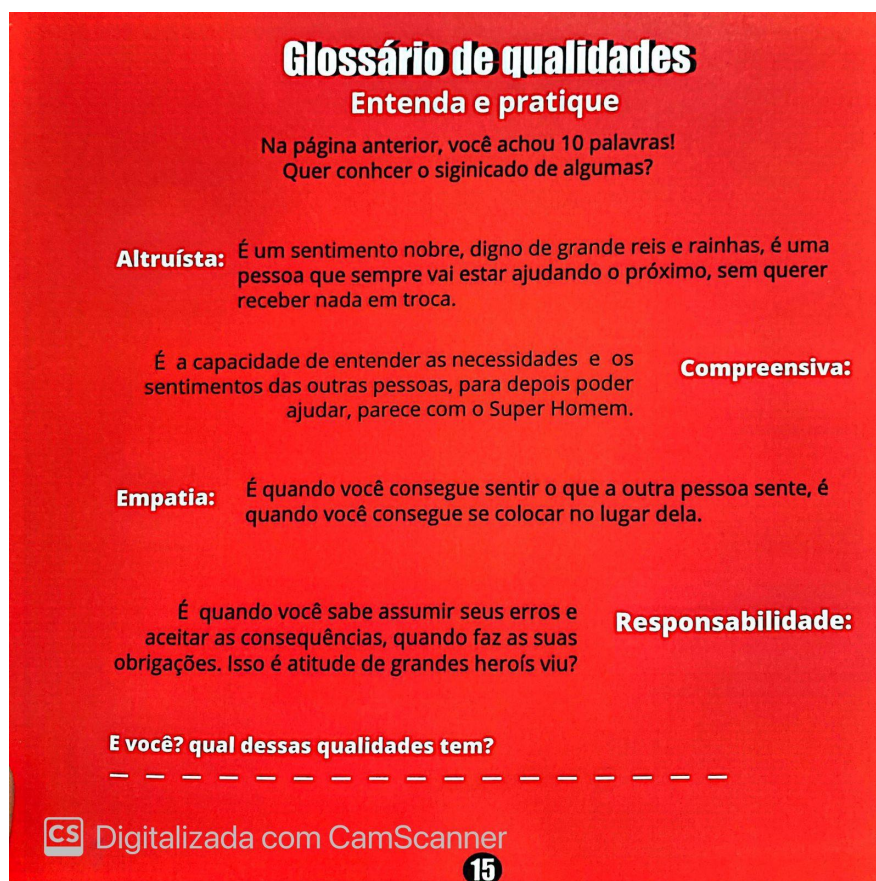
**Altruísta/ Amorosa/ Companheira/ Compreensiva/ Empatia/
Honesta/ Humilde/ Respeitosa/ Responsável/ Sincera.**

Essas palavras são qualidades que todas as pessoas podem ter. Fisicamente todos somos diferentes mas se tivermos todas essas características, vamos ser pessoas bem legais com o super poder de amar ao próximo!

A	I	O	R	E	S	P	O	N	S	Á	V	E	L	Á
L	C	O	M	P	A	N	H	E	I	R	A	B	E	H
T	Á	S	B	C	G	N	O	B	C	E	I	N	O	D
R	D	M	S	V	I	T	N	I	J	S	E	L	F	S
U	H	O	U	A	L	U	S	H	G	P	A	Á	N	I
Í	L	I	V	Q	G	S	T	U	D	E	M	I	L	N
S	S	L	G	F	M	V	A	M	S	I	O	H	Q	C
T	N	Á	E	M	P	A	T	I	A	T	R	F	R	E
A	G	V	U	I	R	I	F	L	I	O	O	P	T	R
S	D	Q	T	P	M	G	G	D	B	S	S	J	O	A
I	B	E	H	L	Á	F	C	E	B	A	A	E	N	H
C	O	M	P	R	E	E	N	S	I	V	A	D	I	S

Figuras 138: Página 14 livreto
Fonte: Criado pela autora

Na página seguinte a 15 tem um pequeno glossário de qualidades explicando o significado de algumas palavras, pois algumas delas as crianças podem não entender o que significa e até nunca terem ouvido.



Figuras 139: Página 15 livreto

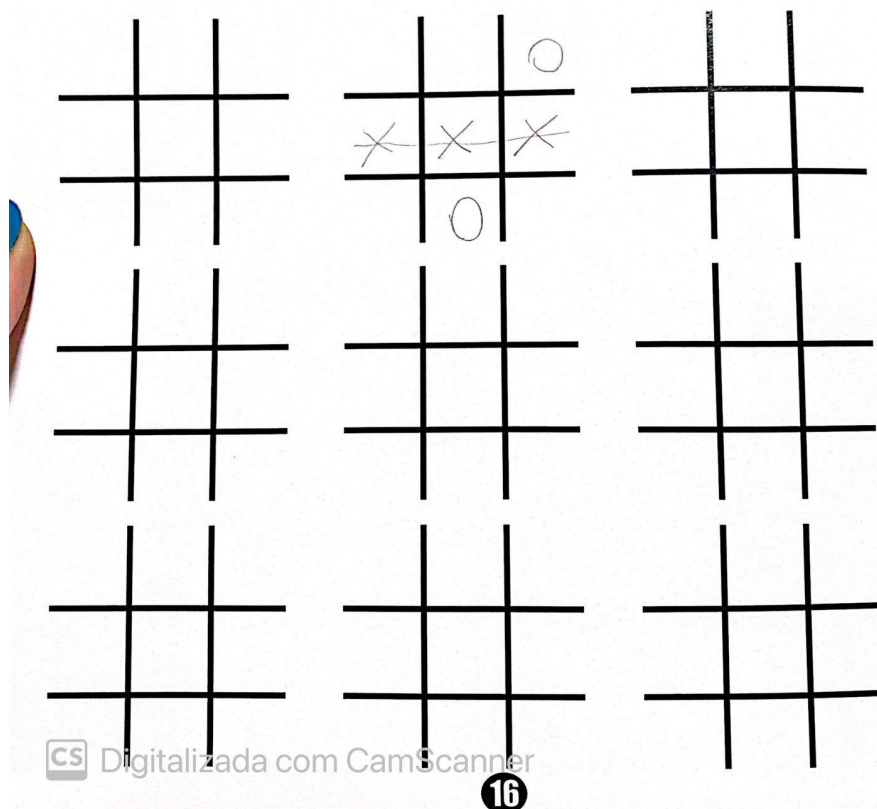
Fonte: Criado pela autora

Continuando nas páginas 16 e 17, têm-se várias linhas desenhadas para se jogar o jogo da velha, os quais são um momento proposto para as crianças se divertirem, conhecerem melhor umas às outras e darem uma chance para a inclusão, podendo jogar com colegas que não são tão próximos. Já na página do lado tem uma recapitulação de todos os conteúdos abordados para fixar o conteúdo e garantir que realmente aprenderam.

Vamos jogar?

Integrando e incluindo

Hora da integração, chame vários colegas de sala para jogar o jogo da velha.



Figuras 140: Página 16 livreto

Fonte: Criado pela autora

Para relembrar.

relebrando e relacionando

Você apreendeu várias coisas aqui né?
Vamos ver se você lembra de algumas?

Com um lápis ligue as imagens nas frases ou explicações correspondentes.



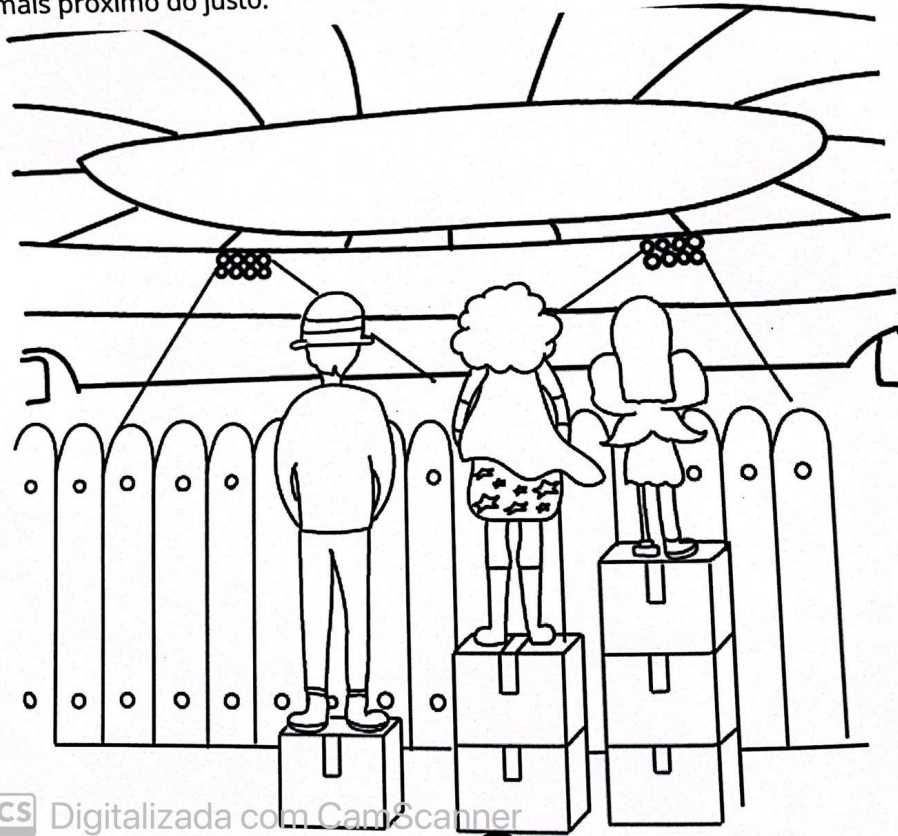
Figuras 141: Página 17 livreto

Fonte: Criado pela autora

Por fim, na penúltima página é apresentado outro desenho para colorir, onde o tema é Equidade e o seu significado. Já na última página tem uma frase marcante para a autora durante todo o processo de criação do projeto, com todos os personagens lado a lado.

Para Colorir

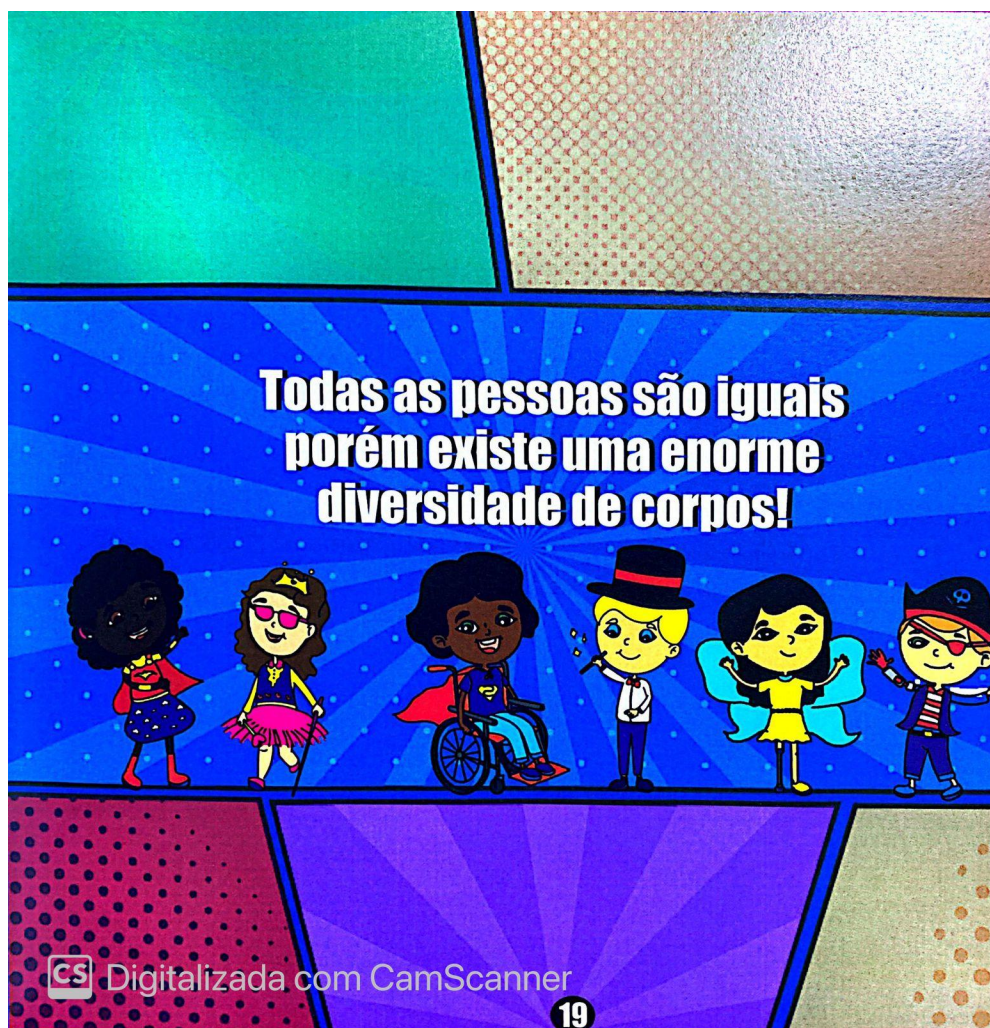
O que é equidade?
Adaptar objetos, regras ou
situações de acordo com o
mais próximo do justo.



18

Figuras 142: Página 18 livreto

Fonte: Criado pela autora



Figuras 143: Página 19 livreto
Fonte: Criado pela autora



Figuras 144 e 145: Foto das figurinhas
Fonte: Criado pela autora



Figuras 146: Produto final
Fonte: Criado pela autora



Figuras 147: Produto final aberto
Fonte: Criado pela autora

Considerações Finais

Após pesquisar diversos personagens, foi possível concluir que com o passar dos anos aumentou a quantidade de personagens com alguma deficiência nas indústrias do entretenimento, porém no Brasil esse número ainda é bem pequeno. Conclui-se também que os personagens mais antigos, como, o Corcunda de Notre Dame, eram vistos de uma maneira negativa ou como vilões se fazendo um reforço dessa imagem por meio da deficiência. Foi possível se ter essa reflexão através das análises fotográficas, onde nos filmes muitas das vezes por meio da técnica claro-escuro, a luz fica voltada para o "mocinho" e o escuro para o vilão. E com o passar dos anos é perceptível uma mudança nas paletas de cores de personagens já existentes, para cores claras e coloridas e os personagens com deficiência mais recentes, são vistos como legais e também são protagonistas como no Soluço e Banguela.

Os estudos mostram que o corpo com deficiência ainda é um corpo que busca ser aceito pela sociedade desde a Grécia antiga. A busca pela perfeição sempre existiu e a cada vez mais se agrava com as necessidades instantâneas e com a alta tecnologia. O corpo humano já foi visto de diversas formas como para o esporte e a guerra, como objeto de estudo, objeto de pecado, fonte de desejos carnavais, como máquina de produção, motivo de imperfeição é algo que deve ser preservado.

Isso só mostra que o ser humano sempre está muito preocupado com o corpo, a deficiência entra na parte da imperfeição e estranheza porém quando mais cedo pudermos ensinar, aprender e discutir que existe uma grande diversidade de corpos, poderemos pensar em uma sociedade que diminua a cada dia o preconceito com pessoas com deficiência.

O trabalho teve diversos níveis de complicações e um nível de profundidade que não era de se esperar atingir. O produto criado tenta de forma lúdica ensinar as crianças que as pessoas com deficiência merecem respeito, serem incluídas, merecem se sentirem representadas e que a diferença entre corpos sempre vai existir e é normal ser diferente.

Referências Bibliográficas:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Entretenimento>, acesso em 27 de maio de 2022.

<https://www.papodecinema.com.br/noticias/como-a-industria-do-entretenimento-influencia-outros-ramos/#:~:text=A%20ind%C3%BAria%20do%20entretenimento%2C%20tamb%C3%A9m.empregos%20ao%20redor%20do%20mundo>, acesso em 27 de maio de 2022.

<https://immakers.com/as-10-empresas-de-entretenimento-mais-valiosas-do-mundo/>
<https://warren.com.br/magazine/maiores-empresas-de-games-do-mundo/> acesso em 27 de maio de 2022.

<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/> FONTES Sites Superdata – Games & Interactive Media Intelligence, The International Federation of the Phonographic Industry (IFPI), Box Office Mojo, The Numbers e PricewaterhouseCoopers acesso em 27 de maio de 2022.

<https://observatoriodocinema.uol.com.br/listas/2019/07/viva-a-diversidade-10-exemplos-de-como-a-disney-esta-abrindo-sua-mente>, acesso em 27 de maio de 2022.

<https://casadaptada.com.br/2018/03/analizando-personagens-com-deficiencia-dos-filmes-da-disney-parte-1/>, acesso em 27 de maio de 2022.

<https://claudia.abril.com.br/cultura/disney-personagens-representatividade/>, acesso em 27 de maio de 2022.

<https://amp.purebreak.com.br/noticias/marvel-e-sua-diversidade-o-futuro-de-pessoas-com-deficiencia-no-mcu/102804> , acesso em 27 de maio de 2022.

LINKS PPT PERSONAGENS

[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Esmeralda_\(filme\)&action=edit&redlink=1](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Esmeralda_(filme)&action=edit&redlink=1)
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Quasimodo>, acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-15941/fotos/detalhe/?cmediafile=21011151>
1 acesso em 15 de agosto de 2022.

<http://redeglobo.globo.com/novidades/infantil/noticia/2010/07/tv-globinho-deste-sabado-exibe-o-filme-o-corcunda-de-notre-dame-ii.html> acesso em 15 de agosto de 2022.

<http://literaturaparaasobremesa.blogspot.com/2010/11/o-corcunda-de-notre-dame-victor-hugo.html> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://www.purebreak.com.br/midia/no-romance-original-de-o-corcunda-de-89971.html> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://www.culturagenial.com/corcunda-de-notre-dame/> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://www.travessa.com.br/o-corcunda-de-notre-dame-versoes-de-1939-e-1956-digipack/artigo/3f24d85e-0229-4d64-a355-362bd9e9b796> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Romance_hist%C3%B3rico acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Nobreza> acesso em 15 de agosto de 2022.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunchback_of_Notre_Dame_\(1939\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunchback_of_Notre_Dame_(1939)) acesso em 15 de agosto de 2022.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Corcunda_de_Notre_Dame_\(1996\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Corcunda_de_Notre_Dame_(1996)) acesso em 15 de agosto de 2022.

https://peterpan.fandom.com/pt-br/wiki/Capit%C3%A3o_Gancho acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://saladadecinema.com.br/2015/10/12/peter-pan-as-melhores-versoes-de-peter-pan-no-cinema/> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrJ5syVnVxiBjUAZyL.6Qt.;_ylu=c2VjA2ZwLWF0dHJpYgRzbGsDcnVybA--/RV=2/RE=1650265621/RO=11/RU=https%3a%2f%2fbr.canalsony.com%2fprogramas%2fera-uma-vez%2felenco%2fcapitao-killian-gancho-jones/RK=2/RS=P9cSKoKw5ccbg9d.FNyL04yiA2w- acesso em 15 de agosto de 2022.

https://dota2.fandom.com/pt/wiki/Gancho_do_Capit%C3%A3o acesso em 15 de agosto de 2022.

https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Capit%C3%A3o_Gancho acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://onceuponatime.fandom.com/pt-br/wiki/Gancho> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://www.paratleta.com.br/capitao-gancho> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://www.literalmenteuai.com.br/a-outra-historia-de-peter-pan-capitao-gancho-con-ta-sua-versao-dos-fatos/> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Peter_Pan_-_De_Volta_%C3%A0_Terra_do_Nunca acesso em 15 de agosto de 2022.

https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/O_Natal_M%C3%A1gico_do_Mickey:_Novou_na_Casa_do_Mickey acesso em 15 de agosto de 2022.

https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Jake_e_os_Piratas_da_Terra_do_Nunca

<https://segredosdomundo.r7.com/professor-xavier/> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-o-professor-x.html#list-item-3> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Once_Upon_a_Time acesso em 15 de agosto de 2022.

https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Capit%C3%A3o_Gancho acesso em 15 de agosto de 2022.

https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Brincar_com_o_Skully acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Dory> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://dragonpedia-brasil.fandom.com/pt-br/wiki/Solu%C3%A7%C3%A3o> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://r.search.yahoo.com/_ylt=A0geJGQiuVxiRg4Arwiz6Qt.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1650272675/RO=10/RU=https%3a%2f%2fdragonpedia-brasil.fandom.com%2fpt-br%2fwiki%2fBanguela/RK=2/RS=mZ2YNNXDABqvALIVtLpnbvRVOp4- acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://dragonpedia-brasil.fandom.com/pt-br/wiki/Banguela> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://dreamworksanimation.fandom.com/pt-br/wiki/Banguela> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://www.rihappy.com.br/dragao-como-treinar-seu-dragao-banguela-de-luxo-sunny-5034709/p> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://dragonpedia-brasil.fandom.com/pt-br/wiki/Boc%C3%A3o_Bonarroto
<https://teentitans.fandom.com/pt-br/wiki/Cyborg> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://cartoonnetwork.fandom.com/pt-br/wiki/Separar_e_Conquistar acesso em 15 de agosto de 2022.

[https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Cyborg_\(Terra_23\)/Apari%C3%A7%C3%B5es](https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Cyborg_(Terra_23)/Apari%C3%A7%C3%B5es) acesso em 15 de agosto de 2022.

[https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Cyborg_\(Terra_23\)/Apari%C3%A7%C3%B5es](https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Cyborg_(Terra_23)/Apari%C3%A7%C3%B5es) acesso em 15 de agosto de 2022.

https://dublagementpedia.fandom.com/pt-br/wiki/Liga_da_Justi%C3%A7a_de_Zack_Snyder acesso em 15 de agosto de 2022.

[https://dublagementpedia.fandom.com/pt-br/wiki/Liga_da_Justi%C3%A7a_\(filme\)](https://dublagementpedia.fandom.com/pt-br/wiki/Liga_da_Justi%C3%A7a_(filme)) acesso em 15 de agosto de 2022.

https://dublagem.fandom.com/wiki/Liga_da_Justi%C3%A7a_Sombria:_Guerra_de_Apokolips acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Dorinha> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Luca> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://dublagementpedia.fandom.com/pt-br/wiki/Professor_Xavier acesso em 15 de agosto de 2022.

[https://demolidor.fandom.com/pt-br/wiki/Demolidor_\(personagem\)](https://demolidor.fandom.com/pt-br/wiki/Demolidor_(personagem))
<https://www.youtube.com/watch?v=-TfAksCryP8> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://todasasrespostas.pt/quantos-deficiencia-existem-no-mundo> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_redes_de_televis%C3%A3o_do_Brasil acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://blog.panrotas.com.br/direto-de-orlando/2015/08/16/5-estatisticas-surpreendentes-sobre-a-disney/> acesso em 15 de agosto de 2022.

https://docs.google.com/document/d/10MQbb93HPldwedJKX7B45uG8ZjYvGNGW39W_8Z4b_w/edit acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://segredosdomundo.r7.com/professor-xavier/> acesso em 15 de agosto de 2022.

<https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/imperio-romano---cristianismo-da-pregacao-de-jesus-a-constantino.htm> acesso em 03 de out.de 2022.

<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/historia/grecia-antiga> acesso em 03 de out.de 2022.

<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/revolucao-industrial.htm> acesso em 03 de out.de 2022.

<https://www.scielo.br/j/psoc/a/WstTrSKFNy7tzvSyMpqfWjz/?lang=pt> acesso em 3 de out.de 2022.

https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/nikolas_corrent_educacao_especial.pdf acesso em 3 de out.de 2022.

https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/colecao_inclusao/livros/1/index.html acesso em 3 de out.de 2022.

<https://seinclui.ciar.ufg.br/index.html> acesso em 3 de out.de 2022.

<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/historia/grecia-antiga> acesso em 3 de out.de 2022.

https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/nikolas_corrent_educacao_especial.pdf acesso em 3 de out. de 2022.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Disc%C3%B3bolo> acesso em 3 de out. de 2022.

<https://www.moderna.com.br/> acesso em 25 de out. de 2022.

<https://www.moderna.com.br/didaticos/fundamental1> acesso em 25 de out. de 2022.

<https://www.moderna.com.br/didaticos/livro/cool-kids-3-2nd-edition-sb-reader> acesso em 25 de out. de 2022.

<https://www.moderna.com.br/didaticos/livro/cool-kids-5-2nd-edition-sb-reader> acesso em 25 de out. de 2022.

<https://www.moderna.com.br/didaticos/livro/gramatica-fundamental-3> acesso em 25 de out. de 2022.

<https://pt.calameo.com/read/002899327769299a0f2c1> acesso em 25 de out. de 2022.

<https://pt.calameo.com/read/0028993270336e40803a6> acesso em 25 de out. de 2022.

<https://pt.calameo.com/read/00289932727a2e9875df6> acesso em 25 de out. de 2022.

<https://www.moderna.com.br/didaticos/livro/gramatica-fundamental-4> acesso em 25 de out. de 2022.

<https://www.moderna.com.br/didaticos/livro/the-big-idea-english-for-kids-5> acesso em 25 de out. de 2022

https://www.aticascipione.com.br/wp-content/uploads/2019/05/de_maos_dadas_f1-1.png acesso em 25 de out. de 2022.

https://www.aticascipione.com.br/wp-content/uploads/2019/04/Portugu%C3%AAs_TODOS.png acesso em 25 de out. de 2022.

https://api.plurall.net/media_viewer/documents/2908322 acesso em 25 de out. de 2022.

http://vignette3.wikia.nocookie.net/disney/images/d/d5/Peter_Pan_-_Poster.png/revision/latest?cb=20140902164811 acesso em 10 de nov. de 2022.

<https://image.tmbd.org/t/p/original/mvdPI1neAfdMKvetXEBj4hpPQoI.jpg> acesso em 10 de nov. de 2022.

https://2.bp.blogspot.com/_pA0cDku2PeU/TU3X6M0ItWI/AAAAAAAAABGo/1NWE12LVmgE/s1600/comotreinarseudragao_dvdsimples.jpg acesso em 10 de nov. de 2022.

<https://image.tmbd.org/t/p/original/iq0bBYiDe7ttTNBtTwMBqBLPCXJ.jpg> acesso em 10 de nov. de 2022.

<https://i.pinimg.com/originals/9a/8d/fd/9a8dfd64687d706935405b58df990838.jpg> acesso em 10 de nov. de 2022.

<https://1.bp.blogspot.com/-BnxQydXFhLM/T1vpfnXfHZI/AAAAAAAAAN8/5r64WDSvj7o/s1600/10.jpg> acesso em 10 de nov. de 2022.

<https://www.pexels.com/pt-br/foto/adoravel-encantador-cativante-crianca-6191136/> acesso em 10 de nov. de 2022.

<https://cdn.jornaldebrasil.com.br/wp-content/uploads/2020/06/surdez-infantil.jpg> acesso em 10 de nov. de 2022.

<https://i2.wp.com/img.s-msn.com/tenant/amp/entityid/AAak3BW.img> acesso em 10 de nov. de 2022.

<https://www.pexels.com/pt-br/foto/loiro-livro-crianca-filho-5088178/> acesso em 10 de nov. de 2022.

Anexos:



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
GABINETE DO REITOR

Av. Universitária, 1069 • Setor Universitário
Caixa Postal 86 • CEP 74605-010
Goiânia • Goiás • Brasil
Fone: (62) 3946.1000
www.pucgoias.edu.br • reitoria@pucgoias.edu.br

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Talyssa Sousa Baldoino do Curso de Design, matrícula 20191004200054, telefone: 62 984753690 e-mail talyssasb@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado de **Design e acessibilidade no universo dos personagens:**

A inclusão no mundo lúdico e infantil, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 07 de dezembro de 2022.

Assinatura do autor: Talyssa Sousa Baldoino

Nome completo do autor: Talyssa Sousa Baldoino

Assinatura do professor-orientador: [Assinatura]

Nome completo do professor-orientador: _____