



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA PARAÍBA – CAMPUS CABEDELO  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

**A PERCEPÇÃO DE SENTIMENTOS E TRANSTORNOS  
PSICOLÓGICOS ATRAVÉS DE PERSONAGENS E DAS CORES**

JANINE SOUZA GUIMARÃES

CABEDELO

2021

**Janine Souza Guimarães**

**A PERCEPÇÃO DE SENTIMENTOS E TRANSTORNOS  
PSICOLÓGICOS ATRAVÉS DE PERSONAGENS E DAS CORES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – Campus Cabedelo, como requisito obrigatório para a conclusão do Curso Superior de Tecnólogo em Design Gráfico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba.

**Orientador: Prof. Me. Wilson Gomes de  
Medeiros**

Cabedelo  
2021

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

---

G963p Guimaraes, Janine Souza.

A percepção de sentimentos e transtornos psicológicos através de personagens e das cores. /Janine Souza Guimaraes. -Cabedelo, 2021.

85 f.: il. Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB. Orientador: Prof. Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros.

1. Transtornos psicológicos. 3. Cores. 4. Design de personagem. I. Título.

CDU: 37.015.3

---

## **ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

Hoje, dia 28 de abril de 2021, às 20h, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, por meio de webconferência pela plataforma *Google Meet*, presente a Comissão Examinadora integrada pelos Professores, Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros, Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço e Profª. Drª Fabianne Azevedo dos Santos iniciou-se a Defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico da aluna **Janine Souza Guimarães**, Matrícula 20151701031, intitulado '**A percepção de sentimentos e transtornos psicológicos através de personagens e das cores**'. Concluída a apresentação, arguição e defesa oral do TCC, conforme disposição no Regimento do IFPB - Campus Cabedelo, procedeu-se ao julgamento na forma regulamentar, tendo a Comissão Examinadora considerado a candidata **aprovada** com a média **90 ( noventa )**.

Encerrada a sessão, foi lavrada a presente ata que vai acompanhada das notas de cada examinador(a), e assinada pela comissão julgadora.

Cabedelo/PB, 28 de abril de 2021.

A Comissão Examinadora

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros	Nota: 90 ( noventa )
Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço	Nota: 90 ( noventa )
Profª. Drª Fabianne Azevedo dos Santos	Nota: 90 ( noventa )

**NOTA REGIMENTAL:-** Será considerado habilitado no TCC o candidato que obtiver a média maior ou igual a 70 (setenta);

- A emissão de parecer final dos examinadores poderá ser condicionada à efetivação de formulação necessária que não implique em alteração fundamental ao TCC;
- O documento com as reformulações deverá ser entregue à Comissão Examinadora/Coordenação do

curso no prazo de 30 (trinta) dias sob pena de ser cancelada a defesa;

- Em caso de excepcional qualidade ou originalidade o TCC poderá merecer a menção honrosa da Instituição.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 29/04/2021 20:02:20.
- **Fabianne Azevedo dos Santos**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 29/04/2021 15:37:54.
- **Daniel Alvares Lourenco**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 29/04/2021 14:12:05.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 26/04/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

**Código Verificador:** 179448

**Código de Autenticação:** 097d619899



*“The noblest art is that of making others  
happy.”*

— P.T. Barnum

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Soleide e José Dilson, e meu irmão, João Paulo, que, apesar dos pesares, me proporcionaram poder vivenciar essa nova etapa da minha vida ao qual estou concluindo. A minha tia, Oderlita, e primas, Ana Angélica, Anaiane e Daiane, que me apresentaram e me ajudaram na minha primeira chegada à João Pessoa. Ao Christian Ho que mesmo sendo do Canadá foi extremamente importante e me apoiou em cada passo desde minha nova escolha de curso para Design Gráfico, me indicando áreas possíveis e afins, como em alcançar novos patamares e dando suporte para novas ideias e sonhos. A Rodrigo, Rayana, tia Nana e Limão Leiros por terem cuidado de mim com tanto amor e carinho, a eles devo todo meu agradecimento pelos cuidados, abrigo, conselhos, consolos, ensinamentos e paciência, desde 2012 que nunca me deixaram desamparada, sempre me ofertando um ombro amigo, jamais poderei retribuir e pagar por tudo que me proporcionaram, a eles ofereço, mesmo que pouco, essa conquista que só foi possível graças a toda ajuda que me deram. Minha mãe, em especial, por sempre desejar o meu bater de asas para fora do ninho para conquistar e alcançar novos horizontes, a ela, meu eterno amor e gratidão.

A todos meus amigos que em João Pessoa, cidade que não tinha vínculos e conhecidos, e estão até hoje comigo e no meu coração, os quais considero uma família sem precedentes: Fernando e Evandro Macedo, Laís Santos, Thyago Henrique, Nicolas Rodrigues, Axel Samson, Nichollas Jacques, Alexandre Júlio, Malu Mendes, Luíza Abrahão, Elson Moraes, Catarine Cândido, Alzir e Nívia Alves, Thiago Araújo e família, Erick Nunes, Marília Nascimento, Clara Carvalho, dentre muitos que conheci nessa cidade que criei raízes e que se tornaram pessoas especiais na minha vida e não caberia todos aqui.

Aos meus amigos que conheci internet afora, que não os tornam menos especiais por isso, sendo inspirações na minha vida, seja ela pessoal e/ou artística, e que tenho apreço, carinho e amor por cada um. Cito, especialmente, a família B.O.O.B (e agregados), ao Estúdio Vaca Roxa e a Sessão Fantasma.

Aos meus professores, meu orientador, a cada coordenador que atuou no cargo e a faculdade por toda ajuda, ensinamentos, suporte, apoio e afins que me proporcionaram nessa minha jornada estudantil.

## RESUMO

Em virtude de como as informações são passadas de forma rígidas e muito mais textual, este trabalho tem como objetivo desenvolver personagens caracterizando transtornos psicológicos para transmitir de forma mais visual e interessante os aspectos que são vistos e compreendidos. Por se tratar de um assunto que precisa de visibilidade, empatia e conscientização para quebra de paradigmas e estigmas e, assim, alcançar uma maioria que necessita de acesso a cuidados para sua saúde mental com qualidade e tratamentos efetivos, o projeto dos personagens busca alcançar este caminho através dos meios de entretenimento no mundo digital. Utilizando do processo criativo do Wouter Tulp, dentro uma metodologia adaptada para a criação dos personagens que o mesmo usa para desenvolvê-los, será aplicada para a realização deste trabalho. Na primeira instância de desenvolvimento do projeto, há um estudo e compreensão de cada item (personagem a ser feito), listando referências e palavras-chave importantes para a criação de cada um e, por fim, iniciar os *sketches* de alguns. Após essa etapa, algumas opções foram selecionadas e refinadas para o produto final. Por fim, nas considerações finais, foram feitos comentários e levantamentos de melhorias e outras aplicações para o projeto em plataformas diversas ou não virtuais.

**Palavras-chave:** Transtornos psicológicos; Cores; Design de personagem.

## **ABSTRACT**

Due to how rigid the information is transmitted and much more textual, this work aims to develop characters featuring psychological disorders to convey in a more visual and interesting way the aspect that is seen and understood. Because it is a subject that needs visibility, empathy and awareness to break paradigms and stigmas and thus reach a majority that needs access to quality mental health care and effective treatments, the project of the characters seeks to achieve this way through the means of entertainment in the digital world. Using the creative process of Wouter Tulp, within a methodology adapted for the creation of the characters that he uses to develop them, it will be applied for the realization of this work. In the first instance of project development, there is a study and understanding of each item (character to be made), listing references and key words important for the creation of each one and, finally, starting the sketches of some. After this step, some options were selected and refined for the final product. Finally, in the final considerations, comments and surveys of improvements and other applications were made for the project on different or non-virtual platforms.

**Keywords:** Mental disorders; Colors; Character design.

## LISTA DE FIGURAS

<i>Figura 1 – Bandeira da Organização Mundial da Saúde</i> .....	15
<i>Figura 2 – Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM)</i> .....	16
<i>Figura 3 – Porcentagem d população LGBTQ por estados (EUA)</i> .....	17
<i>Figura 4 – Saúde mental e Individual (EUA)</i> .....	17
<i>Figura 5 – % de crianças com prováveis problemas psicológicos</i> .....	18
<i>Figura 6 – Informações sobre a ansiedade</i> .....	20
<i>Figura 7 – Sintomas da depressão.</i> .....	27
<i>Figura 8 – Taxa de suicídio global por 100.000 habitantes (mapa superior) e 100.000 por homens (inferior esquerda) e por mulheres (inferior direita)</i> .....	28
<i>Figura 9 – Sintomas do transtorno Bipolar.</i> .....	30
<i>Figura 10 – Diagnóstico psiquiátrico e suicídio.</i> .....	32
<i>Figura 11 – Imagem do filme Fragmentado.</i> .....	34
<i>Figura 12 – Percepção de cores ao olho humano</i> .....	38
<i>Figura 13 – Dispersão da luz ao atravessar o prisma.</i> .....	39
<i>Figura 14 – Círculo cromático de Newton</i> .....	40
<i>Figura 15 – Círculo cromático Primástica de Moses Harris.</i> .....	41
<i>Figura 16 – Conjunto cores primárias: Aditivas e subtrativas</i> .....	42
<i>Figura 17 – Círculo Cromático e suas combinações.</i> .....	43
<i>Figura 18 – Personagens Mario e Luigi (Jogo: Mario).</i> .....	44
<i>Figura 19 – Ellie e Joel (Jogo: The Last of Us).</i> .....	45
<i>Figura 20 – Link e Ganon.</i> .....	45
<i>Figura 21 – Roda das Emoções de Plutchik feito pela Copy Press.</i> .....	46
<i>Figura 22 – Personagens do filme Divertida Mente e possíveis emoções ao unirem-se.</i> .....	47
<i>Figura 23 – Ellie (Up – Altas Aventuras); Ralph (Detona Ralph); Yubaba (A Viagem de Chihiro)</i> .....	49
<i>Figura 24 – Balu do filme "Mogli: O menino Lobo"</i> .....	49
<i>Figura 25 – Personagem Carl Fredricksen (Up - Altas Aventuras) e Raiva (Divertida Mente)</i> .....	50
<i>Figura 26 – Darth Vader (Star Wars) e Malévola (A Bela Adormecida)</i> .....	50
<i>Figura 27 – Qualidades para um bom personagem.</i> .....	53

<i>Figura 28 – Processo criativo de Wouter Tulp (backstory).</i> .....	54
<i>Figura 29 – Processo criativo de Wouter Tulp.</i> .....	56
<i>Figura 30 – Processo criativo de Wouter Tulp. Etapa “preparação”</i> .....	57
<i>Figura 31 – Processo criativo de Wouter Tulp. Etapa “incubação”</i> .....	58
<i>Figura 32 – Processo criativo de Wouter Tulp. Etapa “iluminação”</i> .....	59
<i>Figura 33 – Processo criativo de Wouter Tulp. Etapa “implementação”</i> .....	60
<i>Figura 34 – Todos os personagens lado a lado.</i> .....	63
<i>Figura 35 – Palavras-chaves da personagem Biib.</i> .....	64
<i>Figura 36 – Referências Biib.</i> .....	65
<i>Figura 37 – Palavras-chaves da personagem Uul.</i> .....	66
<i>Figura 38 – Referências Uul.</i> .....	67
<i>Figura 39 – Rascunhos Biib.</i> .....	69
<i>Figura 40 – Rascunhos Uul.</i> .....	71
<i>Figura 41 – Biib: Model Sheet.</i> .....	71
<i>Figura 42 – Versão digital finalizada: Biib.</i> .....	72
<i>Figura 43 – Uul: Model Sheet.</i> .....	74
<i>Figura 44 – Versão digital finalizada: Uul.</i> .....	74
<i>Figura 45 – Rascunhos dos demais character design dos transtornos.</i> .....	82

## LISTA DE QUADROS

<i>Tabela 1 – Informações da WHO sobre a ansiedade e depressão na região das Américas....</i>	<i>21</i>
<i>Tabela 2 – Estimativa da taxa de suicídio no Brasil por 100.000 habitantes, dados brutos...</i>	<i>29</i>
<i>Tabela 3 – Investigações do efeito das cores segundo cromoterapeutas.....</i>	<i>43</i>
<i>Tabela 4 – Backstory e enredo do universo dos personagens.....</i>	<i>61</i>

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>1.1</b>	<b>Problema de pesquisa</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>Objetivo Geral</b>	<b>12</b>
<b>2.2</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>12</b>
<b>2.3</b>	<b>Justificativa</b>	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>SENTIMENTOS, EMOÇÕES E TRANSTORNOS PSICOLÓGICOS</b>	<b>14</b>
<b>4</b>	<b>A INFLUÊNCIA DAS CORES E FORMAS NA PERCEPÇÃO HUMANA</b>	<b>37</b>
<b>4.1</b>	<b>Cor</b>	<b>37</b>
<b>4.2</b>	<b>Forma</b>	<b>48</b>
<b>5</b>	<b>A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS</b>	<b>52</b>
<b>6</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>55</b>
<b>7</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DAS PERSONAGENS (ETAPA VISUAL)</b>	<b>61</b>
<b>8</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>76</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>77</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Vivemos a era da ansiedade. Há excesso de informações na atual era digital. Em todos os meios somos bombardeados por informações como nunca antes na história da humanidade. Os novos dispositivos tecnológicos levaram a uma expansão e também disseminação das informações e do conhecimento a partir da popularização do computador e do surgimento da internet, que se intensificou muito com o surgimento e disseminação dos tablets e celulares conectados à *web*, principalmente das redes sociais onde todos estão conectados uns com os outros.

Desde os primórdios da humanidade, o ser humano busca uma forma de transmitir seus pensamentos, sentimentos, sensações e emoções, seja na escrita, na música, na arte ou em qualquer meio em que possam transpor isso para além de si. A internet e mídias sociais contribuíram para que fosse possível expressar os sentimentos para uma grande quantidade de pessoas ao mesmo tempo e possibilitaram o que antes era praticamente impossível, conectar as pessoas em qualquer lugar, desde uma cidade vizinha até o outro lado do planeta, criando uma aldeia global (MCLUHAN, 1974).

É por meio das redes sociais, como facebook, instagram, twitter, dentre outras, que boa parte dos jovens se comunicam nos dias de hoje, principalmente os mais jovens que já nasceram na era digital, em muitos casos até mais virtualmente do que pessoalmente.

Se por um lado as tecnologias permitem as pessoas ficarem mais conectadas entre si, por outro, afastou muito do convívio pessoal, em que há o contato físico. Muitos jovens estão isolados, ficando mais tempo dentro do mundo virtual e mídias sociais, pelas quais eles têm acesso a vida social dos amigos e celebridades, levando a frustrações e comparações irrealistas em relação a sua própria vida. Tudo isso, aliado as pressões da vida moderna, como a necessidade de sucesso e o aumento da competitividade tem levado muitos jovens a desenvolverem problemas psicológicos como ansiedade, depressão, transtornos alimentares distúrbios de atenção e o mais preocupante, o aumento da taxa de suicídio, que já é uma epidemia mundial, de acordo com a Organização Mundial da Saúde (2017), sendo a segunda principal causa de morte entre jovens de 15 a 29 anos.

A necessidade de se comunicar permanece uma necessidade básica do ser humano, principalmente a de expressar os seus sentimentos e que é muito importante para os jovens, que estão entrando na fase adulta e que nessa fase da vida vive de modo muito mais intenso suas emoções.

Apesar da grande quantidade de informação que existe hoje, os jovens encontram dificuldade de se expressar e de reconhecer os próprios sentimentos que podem ser causados por alguns dos transtornos psicológicos comuns, mas que, por falta de informação, eles não conseguem identificar.

Outro problema é que muitas vezes os textos que abordam problemas psicológicos encontrados na internet têm um entendimento difícil, não falam na linguagem dos jovens, que é muito visual e que tem uma linguagem mais direta, como a dos vídeos, quadrinhos e games, pelos quais, muitas vezes os jovens se sentem mais estimulados e pelos quais eles aprendem mais facilmente do que por meio do texto escrito, sem imagens.

A geração atual é bastante visual, se utiliza de meio de comunicação nas mídias sociais, criando posts, que misturam imagem e texto, como os memes, que sintetizam vários significados em uma única imagem. Há também o aumento de interesse dos jovens por cultura pop, principalmente a cultura “nerd”, que envolve assuntos como HQs, mangá, animes japoneses, filmes, séries, além de games, sejam em consoles, ou de celular, plataformas de streaming, como NETFLIX, entre outros assuntos.

Essa linguagem visual e de cultura nerd já foram percebidas como formas de entrar em contato com esse público, por isso, alguns órgãos públicos já vem utilizando essa linguagem para comunicar com os jovens. Em maio de 2020 a Cartoon Network em parceria com o Ministério da Saúde criaram e promoveram uma animação utilizando a personagem fictícia Any Malu para divulgação da campanha da terceira fase de vacinação contra a gripe.

Nesse mesmo ano de 2020, com a pandemia de Covid-19, junto com o cancelamento das aulas presenciais e o isolamento social forçado, para evitar a proliferação da doença, as aulas passaram a ser online, por isso houve um aumento considerável de uso de internet, seja para estudar à distância, seja para assistir séries e filmes em plataformas de streaming, jogar online, participar das redes sociais.

Por outro lado, esse isolamento social levou ao aumento de transtornos psicológicos, como ansiedade e depressão. Assuntos que vêm sendo cada vez mais discutidos também entre os jovens, em programas online de *youtube* e podcasts. Mas que também já foram abordados em quadrinhos, como em Batman, o cavaleiro das trevas, Elektra e Snoopy, com o eterno deprimido Charlie Brown. Os transtornos mentais começam a aparecer também em games, como em *That Dragon, Cancer*, criado pelo casal Ryan e May Green, que aborda a perda do próprio filho para o câncer, e mostra a jornada pela ansiedade e depressão com a doença e morte da criança; *Life is Strange*, aborda bullying e suicídio (ALCANTARA, 2019); *Actual Sunlight*, sobre a depressão e *Rainy Day*, um jogo web desenvolvido no Brasil (LINS, 2018).

A pandemia, advinda do COVID-19, trouxe uma visão mais atrativa para o mercado de entretenimento, já que a própria área teve um crescimento, em especial nas plataformas de *streaming* e games.

Tendo em consideração o que a área de entretenimento pode oferecer, este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo a criação de artes conceituais de personagens para atuar em mídias digitais, vídeos no YouTube ou peças de redes sociais com o intuito de difundir mais conhecimento acerca dos transtornos. Em decorrência do tempo e escopo projetual, foram selecionado o transtorno de Bipolaridade e Depressão para prosseguirem por todas as etapas, do rascunho até a finalização visual com cores e *model sheet*<sup>1</sup>.

## 1.1 Problema de pesquisa

Buscar compreender como as cores e formas serão aplicadas nos *concepts art*<sup>2</sup> de personagens para transmitir os significados para alguns dos transtornos psicológicos.

---

<sup>1</sup>*Model sheets* são folhas de referência que guardam as características de um personagem para que uma equipe de animação tenha o mesmo repertório visual e mantenham a identidade. (CÂMARA, 2004, p. 84)

<sup>2</sup>*Concept art* é uma forma de ilustração onde é priorizada a expressão de uma ideia. Esse processo é usado para desenvolver diversos tipos de projetos como produtos ou personagens e cenários de filmes. Fonte: <<http://www.newcastle.edu.au/students/degrees-to-careers/job/conceptartist.html>>. Acessado em 16 maio 2021.

## 2 OBJETIVOS

### 2.1 Objetivo Geral

Este trabalho terá como objetivo propor o desenvolvimento de *concept art* de personagens para representar, através de cores e formas, alguns transtornos. Para este trabalho foi selecionado para melhor detalhamento e desenvolvimento visual a Bipolaridade e Depressão.

### 2.2 Objetivos Específicos

- Identificar os principais transtornos psicológicos e suas características e como afetam os portadores
- Compreender como as cores e formas podem contribuir para caracterizar e transmitir e representar emoções, a partir de sua aplicação no design de personagens
- Utilizar os princípios de *character design*<sup>3</sup> na construção dos personagens que representam os transtornos psicológicos.
- Contribuir, por meio do design de personagens, para conscientização e redução dos estigmas causados pelos transtornos psicológicos.

### 2.3 Justificativa

Com todo fluxo de informação e desenvolvimento tecnológicos em que estamos

---

<sup>3</sup>*Character design* ou Design de Personagem se trata do projeto de composição de um personagem desde a construção básica de suas formas visuais até detalhes específicos de sua personalidade que podem ser usados em filmes, livros, quadrinhos, games ou em campanhas publicitárias. Fonte: <<https://designculture.com.br/o-que-character-design>> <<https://comunidade.rockcontent.com/character-design/>>. Acessado em 16 mai. 2021.

inseridos nos últimos anos, gerou uma corrida contra o tempo como nunca visto antes. A pressão para as conquistas pessoais e profissionais tornaram-se mais intensas e necessárias, sendo um dos motivos para o desenvolvimento de uma escala ascendente dos transtornos psicológicos acerca do mundo, chegando a ser um problema mundial grave de saúde.

De acordo com dados de 2017 da OMS, há uma alta taxa de suicídio ao redor do mundo, sua maioria ocorre em regiões de baixa e média renda, sendo os jovens os mais afetados, calcula-se que a cada 40 segundos uma pessoa tire a própria vida, tornando-se um problema grave de saúde mundial. Os transtornos psicológicos culminam a partir de vários fatores, desde biológicos e ambientais a políticos e econômicos.

Os transtornos psicológicos vêm se tornando cada vez mais um problema de saúde mundial, agravados pela pandemia de Covid-19, que levou ao isolamento social e consequente agravamento de transtornos psicológicos, que vem afetando principalmente os mais jovens. “A covid-19 chegou num momento em que as autoridades já alertavam para as taxas crescentes de automutilação e suicídio entre os jovens, e ela elevou ainda mais o risco dos fatores responsáveis por essa "epidemia" de transtornos mentais” (BOUER, 2020, p.2). Com o aumento dos transtornos mentais, cresceu também o interesse e a busca por informações sobre o tema por parte dos jovens.

O projeto possui uma importância no campo do design para com o social como sendo uma ferramenta para instituir e comunicar, por meio de personagens, uma compreensão e entendimento mais amplo sobre os transtornos mentais.

Por mais crescente que venha a ser, as informações e compreensão sobre os transtornos ainda são muito formais, escassas e, às vezes, não transmitidas de forma empática ou de um modo visual do conhecimento advindo de trabalhos acadêmicos. O desenvolvimento destes materiais e do projeto em si ajudará a expandir mais sobre o assunto no meio social e virtual, além de dar espaço, apoio e vazão para novos trabalhos acerca das temáticas abordadas utilizando-se da arte.

O crescimento do mercado de entretenimento se torna uma valiosa ferramenta para a propagação de informações e projetos visuais de forma acessível para qualquer pessoa ao redor do mundo. Tais mídias são ferramentas fundamentais ao design para alcançar seus objetivos, além de movimentar o mercado e economia dos mesmos, impulsionando mais a área criativa e

artística. E podem ser também uma ferramenta importante para a educação e conscientização sobre os transtornos psicológicos.

### **3 SENTIMENTOS, EMOÇÕES E TRANSTORNOS PSICOLÓGICOS**

O ser humano, desde os primórdios, reage nas mais diversas situações a partir de suas emoções, seja medo, ficar em alerta, sentir perigo eminente, euforia, alegria, tristeza, dentre outras. Os sentimentos, juntamente com as cores, despertam sensações em cada ser vivo de formas diferentes, moldando, assim, uma ideia inicial sobre o que está no seu campo de visão. Quando se trata de amor à primeira vista, por mais fajuto que possa parecer, a realidade é que, sim, a visão constrói a primeira impressão e base sobre determinada situação, seja conhecer alguém, apreciar ou desgostar da mesma ou algo material. Porém, como afirma Farina (2006), tais sentidos sofrem mudança no decorrer da vida à medida que envelhece e amadurece.

Cada pessoa capta os detalhes do mundo exterior conforme a estrutura de seus sentidos, que, apesar de serem os mesmos em todos os seres humanos, possuem sempre uma diferenciação biológica entre todos, além da cultural, que leva a certos graus de sensibilidade bastante desiguais e conseqüentemente, a efeitos de sentido distintos. (FARINA, 2006, p. 25).

A percepção humana é moldada no decorrer da vida, as formas e cores são fatos contundente na criação de significados para entendermos o funcionamento e simbologia de tudo que nos cerca.

Em outros termos, já que o fator psicológico domina a euritmia do pulsar do mundo, das vivências ativas e passivas na marcha diária do existencial humano, a cor, produto de nossa sensação visual, tornou-se pelos múltiplos aspectos de sua aplicação uma realidade plástica, uma força surpreendente que torna, muitas vezes, ativas e realizadas as intenções do homem. (FARINA, 2006, p. 14).

Notamos como há uma exploração e é desencadeado o ritmo de influência que as cores podem exercer, em seus vários âmbitos, nas sensações e psicológico, direcionando por uma identificação nos propósitos, mesmo que indiretos, sobre o ser humano.

Após a Segunda Guerra Mundial, a Organização Mundial da Saúde (OMS, em inglês:

World Health Organization - WHO), no ano de 1947, definiu saúde como “*um estado de completo bem-estar físico, mental e social e não apenas a ausência de doença ou enfermidade*”. Entretanto, essa definição passou por diversas modificações no decorrer do tempo, desde 1977, com “ausência de doença” por Christopher Boorse, até a atual, porém criou-se controvérsias pois a mesma chega a ser uma visão impossível, já que seria algo utópico o ser humano alcançar tal plenitude.

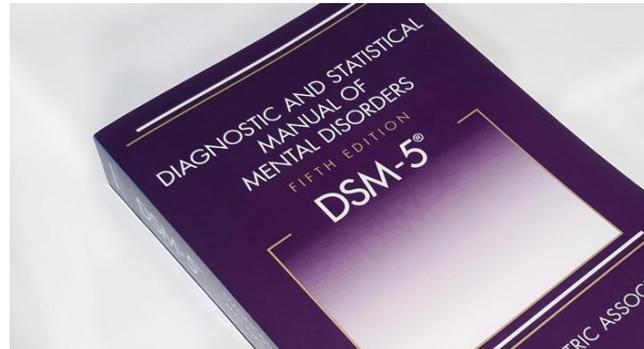
**Figura 1 – Bandeira da Organização Mundial da Saúde**



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Bandeira\\_da\\_Organiza%C3%A7%C3%A3o\\_Mundial\\_da\\_Sa%C3%BAde](https://pt.wikipedia.org/wiki/Bandeira_da_Organiza%C3%A7%C3%A3o_Mundial_da_Sa%C3%BAde)

A *American Psychiatric Association* (APA, em português: Associação Americana de Psiquiatria), uma organização formada por psiquiatras profissionais e estudantes da área, criou e publicou o *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM, em português: Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais), criado em 1952, e sua versão mais atual, DSM-5, lançada em maio de 2013. O DSM vem sendo a base para os diagnósticos mentais pelo mundo todo, possuindo uma enorme gama acerca e se focando em, ao invés de nomear os transtornos, ajudar a compreendê-los e lidar com os mesmos.

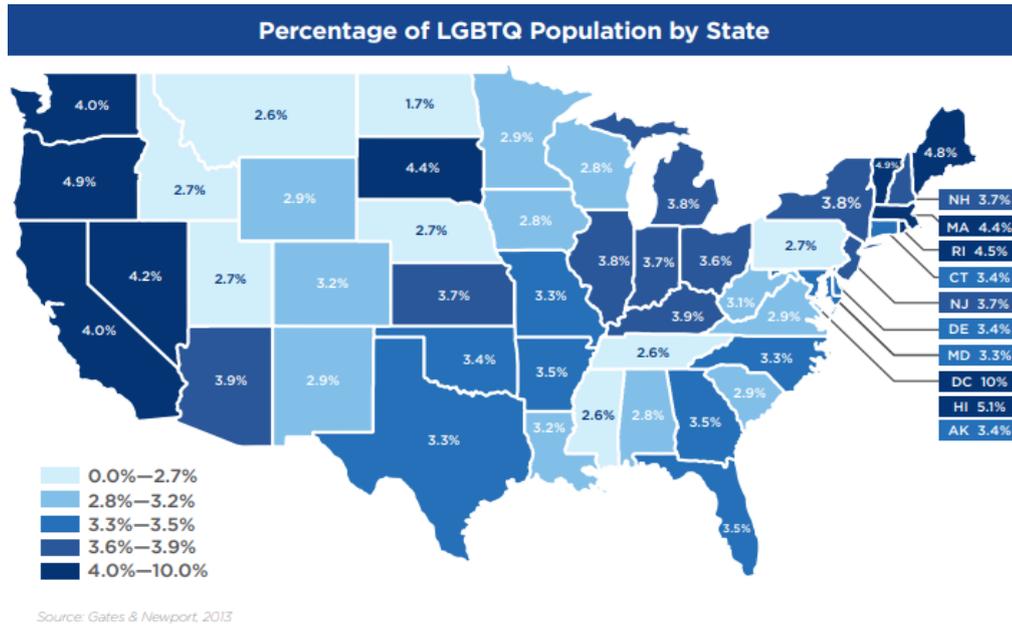
**Figura 2 – Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM)**



Fonte: <https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm>.

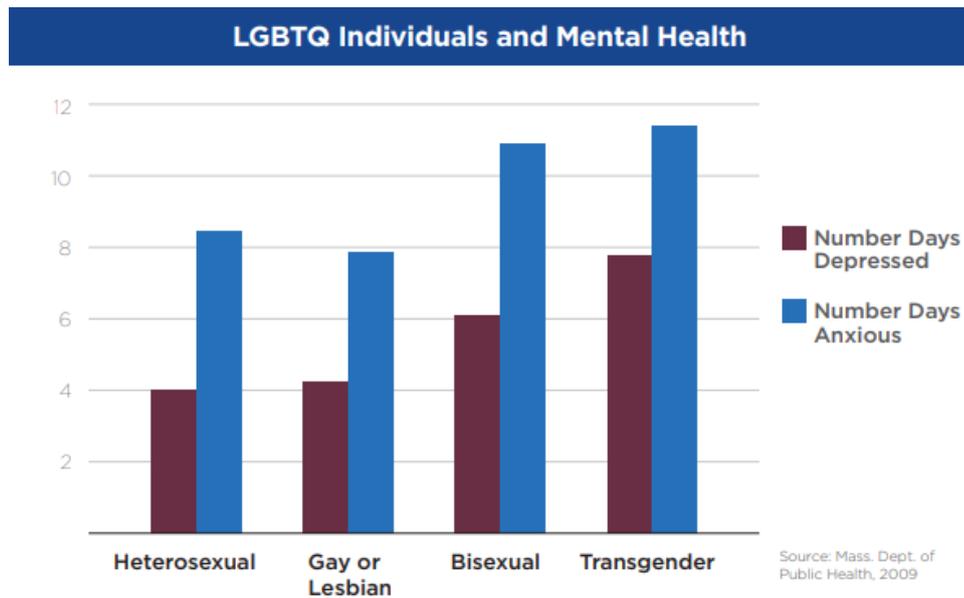
De acordo com uma publicação de 2017 da OMS, mais de 800 mil pessoas morrem por suicídio por ano ao redor do mundo, é a segunda principal causa de jovens entre 15 e 29 anos, sendo 75% ocorrem em regiões de baixa e média renda. Estima-se que uma pessoa tire a própria vida a cada 40 segundos, um problema de saúde pública extremamente grave, sendo maior em grupos minoritários que são vulneráveis e sofrem discriminação, entre elas: raciais; LGBTQI+; refugiados; culturais; sociais. Há também um alto índice de uma a cada cinco pessoas que vivem em locais de conflito desenvolverem algum tipo de problema na saúde mental. O desenvolvimento de transtornos mentais não depende apenas de atributos individuais (emocionais, comportamentais e/ou relações com outras pessoas), advém, também, de fatores políticos, ambientais, econômicos, os quais podem proporcionar, ou não, um bem-estar ao indivíduo.

Figura 3 – Porcentagem da população LGBTQ por estados (EUA)



Fonte: psychiatry.org

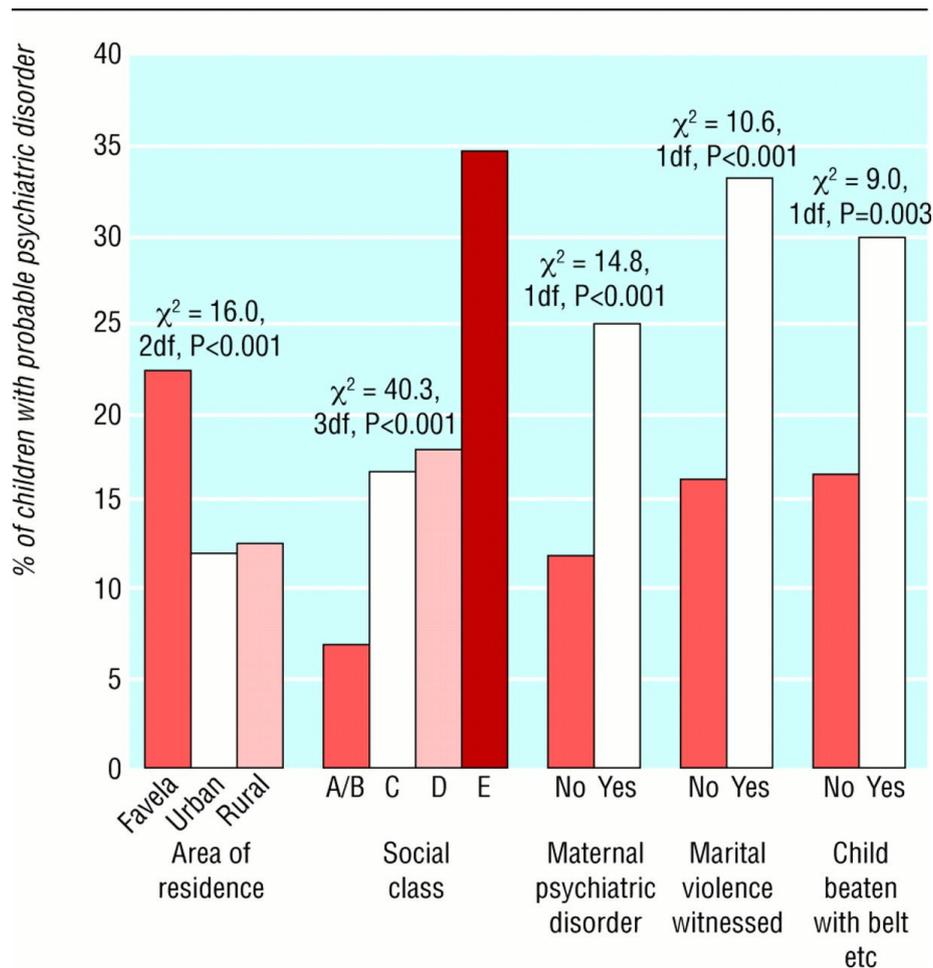
Figura 4 – Saúde mental e Individual (EUA)



Fonte: psychiatry.org.

Em um boletim divulgado na OMS em 2009 sobre os riscos da saúde mental apresenta que crianças pobres das zonas urbanas brasileira sofrem, desde fatores biológicos, genéticos, psicossociais a abusos e momentos estressantes durante sua vida, sendo o acúmulo desses diversos fatores o ponto chave determinístico para os problemas emocionais e comportamentais.

**Figura 5 – % de crianças com prováveis problemas psicológicos**



Fonte: <https://www.bmj.com/content/323/7313/599>.

Há uma vasta gama de transtornos diferentes já registrados no DSM, cada qual partindo de um conjunto de pensamentos, emoções, percepções, comportamentos e relações entre si e, sendo assim, quanto mais expostos estamos a fatores de riscos maior é a probabilidade de desenvolvermos um transtorno mental. Vivemos em uma época onde o número de informações

e a crescente demanda para conquistarmos nossos objetivos torna-se uma pressão cada vez mais embrionária.

De acordo com dados da OMS, a ansiedade e depressão custam cerca de 1 trilhão de dólares por ano a economia global por perda de produtividade e, além disso, 1 em cada 4 pessoas são afetadas por algum transtorno mental em algum momento no decorrer de suas vidas. Segundo a APA, a falta de cuidados, estigmas culturais e a discriminação pode resultar e piorar a saúde mental em grupos minoritários.

Vale ressaltar que pessoas com algum transtorno psicológico precisam passar por etapas e consultas para identificá-las, já que eles possuem comorbidades entre si. Além disso, existem vários tipos de transtornos acerca de cada um, o de ansiedade, por exemplo, possui diversas variações dentro de si, como:

- Transtorno da Ansiedade Generalizada (TAG);
- Síndrome do Pânico;
- Dentre outros.

Entre os transtornos psicossomáticos mais frequentes, podem ser identificados a depressão, ansiedade e fobias, mas há diversos outros, entre os mais frequentes estão:

### **Transtorno de Ansiedade**

Ansiedade, em si, é uma reação normal do ser humano como resposta ao encarar uma ameaça ou perante um momento estressante, onde o corpo se prepara aguçando nossos sentidos para enfrentar ou fugir de determinada situação, uma reação de sobrevivência e uma resposta positiva para a maioria dos cenários. Em níveis normais, a ansiedade (antecipar uma preocupação futura) e o medo (emoção responsável como resposta para fugir, escapar ou enfrentar uma situação de perigo) são mecanismos que nos fazem esquivar do perigo em prol da nossa vida, porém se torna patológicas no momento em que transcendem os seus limites normais. O Transtorno acarreta as pessoas evitarem situações ou até chegam a piorar seus sintomas, afetando sua vida pessoal como no desempenho na escola, trabalho e até mesmo relações pessoais. A doença possui tratamento, acompanhado de um especialista (psicólogo

e/ou psiquiatra) e remédios, em sua maioria são eficazes, trazendo, assim, um estilo de vida normal, mais calmo e produtivo.

**Figura 6 – Informações sobre a ansiedade**



Fonte: <https://www.spdm.org.br/blogs/psiquiatria/item/2286-saiba-como-a-ansiedade-afeta-nossa-vida>.

Estudos e dados coletados em 2015 demonstram que o Brasil é o país mais ansioso do mundo com cerca de 18 milhões de brasileiros convivendo com tal transtorno, é o mais comum dos transtornos mentais, afetando cerca de 30% dos adultos em alguma etapa da sua vida.

Tabela 1 – Informações da WHO sobre a ansiedade e depressão na região das Américas

COUNTRY	PREVALENCE*				HEALTH LOSS / DISEASE BURDEN**			
	Depressive Disorders		Anxiety Disorders		Depressive Disorders		Anxiety Disorders	
	Total cases	% of population	Total cases	% of population	Total Years Lived with Disability (YLD)	% of total YLD	Total Years Lived with Disability (YLD)	% of total YLD
Antigua and Barbuda	4 424	5,1%	5 327	6,1%	794	9,0%	492	5,6%
Argentina	1 914 354	4,7%	2 542 091	6,3%	340 420	8,5%	235 969	5,9%
Bahamas	19 138	5,2%	22 721	6,2%	3 413	8,7%	2 093	5,4%
Barbados	14 586	5,4%	16 640	6,1%	2 575	8,0%	1 522	4,8%
Belize	14 956	4,4%	19 295	5,7%	2 713	8,9%	1 792	5,9%
Bolivia (Plurinational State of)	453 716	4,4%	565 857	5,4%	82 101	8,6%	52 430	5,5%
Brazil	11 548 577	5,8%	18 657 943	9,3%	2 129 960	10,3%	1 718 833	8,3%
Canada	1 566 903	4,7%	1 652 746	4,9%	261 307	6,9%	151 851	4,0%
Chile	844 253	5,0%	1 100 584	6,5%	149 514	8,8%	102 106	6,0%
Colombia	2 177 280	4,7%	2 691 716	5,8%	388 707	9,4%	250 109	6,0%
Costa Rica	216 608	4,7%	211 997	4,6%	38 445	9,1%	19 684	4,7%
Cuba	605 879	5,5%	675 037	6,1%	107 008	8,8%	62 007	5,1%
Dominican Republic	464 164	4,7%	570 312	5,7%	83 703	9,1%	52 941	5,7%
Ecuador	721 971	4,6%	879 900	5,6%	130 497	9,2%	81 544	5,8%
El Salvador	255 032	4,4%	267 780	4,6%	44 820	8,0%	24 732	4,4%
Grenada	4 848	4,7%	5 910	5,7%	871	8,4%	545	5,2%
Guatemala	580 994	3,7%	652 313	4,2%	102 878	7,5%	60 518	4,4%
Guyana	33 700	4,5%	42 507	5,7%	6 025	8,1%	3 914	5,3%
Haiti	437 639	4,3%	565 920	5,5%	78 379	7,1%	51 941	4,7%
Honduras	308 862	4,0%	335 907	4,3%	55 220	8,6%	31 320	4,9%
Jamaica	134 054	4,8%	159 012	5,7%	23 997	8,5%	14 640	5,2%
Mexico	4 936 614	4,2%	4 281 809	3,6%	866 544	8,6%	399 231	4,0%
Nicaragua	238 161	4,2%	257 009	4,5%	42 494	8,8%	23 978	5,0%
Panama	162 293	4,4%	166 598	4,5%	28 701	8,4%	15 460	4,5%
Paraguay	332 628	5,2%	483 755	7,6%	61 720	10,5%	44 812	7,6%
Peru	1 443 513	4,8%	1 730 005	5,7%	261 997	9,7%	160 659	5,9%
Saint Lucia	8 892	4,9%	10 640	5,9%	1 591	8,6%	981	5,3%
Saint Vincent and the Grenadines	5 144	4,9%	6 187	5,8%	918	8,4%	570	5,2%
Suriname	24 914	4,8%	30 273	5,8%	4 460	8,6%	2 797	5,4%
Trinidad and Tobago	67 614	5,2%	79 574	6,1%	12 023	8,3%	7 302	5,0%
United States of America	17 491 047	5,9%	18 711 966	6,3%	3 088 893	8,4%	1 709 258	4,6%
Uruguay	158 005	5,0%	203 915	6,4%	27 816	8,2%	18 881	5,6%
Venezuela (Bolivarian Republic of)	1 270 099	4,2%	1 322 024	4,4%	222 271	7,5%	121 610	4,1%

Fonte: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/254610/WHO-MSD-MER-2017.2-eng.pdf;jsessionid=EA28F89B1EFC3E995C3E2AED7405AB97?sequence=1>

Entre alguns dos tipos de Transtornos de Ansiedade temos, como já citado:

- **Transtorno da Ansiedade Generalizada (TAG):** Se resume a preocupações persistentes e demasiado de afazeres cotidianos, seja dentro de casa, responsabilidades, problemas pessoais ou algo acerca do trabalho, que atrapalha a resolução nas tarefas diárias. Alguns sintomas da TAG, além de tensão muscular e preocupações, pode vir

acompanhadas de outros sinais como de inquietações, fadiga, sensação de cansaço, dificuldade em se concentrar ou problemas para dormir.

- **Síndrome do Pânico:** Seus principais sintomas são os ataques de pânico devido ao acúmulo opressivo de sofrimento físico e psicológico afligido. Alguns sintomas que ocorrem durante um ataque são: Palpitações ou ritmo cardíaco acelerado; Sudorese; Tremedeiras ou agitação; Sensação de faltar de ar ou sufocantes; Dor no peito; Tonturas ou desmaios; Sensação de asfixia; Dormência ou formigamentos; Calafrios ou ondas de calor; Náuseas ou dores abdominais; como se tivesse desconectado de si, do seu corpo; Medo de perder o controle; Medo de morrer. Seus sintomas são tão severos que os pacientes acabam pensando que estão tendo um ataque cardíaco ou correndo risco de vida e irem para um pronto-socorro. Essa síndrome advém por medo a algo sem motivo aparente, ocorre, em média, entre os 22~23 anos e possui comorbidade com outros transtornos, como depressão ou Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT).

Ainda é desconhecido as causas para o desenvolvimento dos transtornos de ansiedade, podendo ser um conjunto de diversos fatores, entre elas genéticos, psicológicos, sociais e no meio em que vive, além de suas próprias vivências. Lamentavelmente, pessoas com transtorno de ansiedade não procuram ajuda, seja por não saber e notar que possuem a doença, ou seja por medo ou vergonha. Há diversos tratamentos eficazes, desde terapia a remédios, que ajudam o paciente a compreender melhor sobre si, a doença e, assim, pensar de forma diferente, entender o funcionamento e gatilhos para conseguir controlar-se e sentir-se menos ansioso. Vale ressaltar que os remédios não curam quaisquer transtornos de ansiedade, eles apenas amenizam os sintomas impedindo que os sintomas mais graves extrapolem os limites normais. Há outras alternativas úteis que somadas ajudam a lidar também com os sintomas, tornando o tratamento mais eficaz, dentre elas estão meditação e controle do estresse. Assim como outras doenças, existe grupos de apoio, presencial e online, que dão espaço e oportunidade para expor e compartilhar momentos e experiências, oferecendo também formas e estratégias de como enfrentar e superar obstáculos que os transtornos impõem.

## **Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH)**

O TDAH (ou em inglês, Attention Deficit Hyperactivity Disorder - ADHD) é um transtorno neurológico mais comum desenvolvido na infância, durando até a idade adulta. Segundo dados obtidos em 2016 da *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC), nos Estados Unidos cerca de 6 milhões (9,4%) de crianças com TDAH sendo os meninos mais propensos do que as meninas. É um dos transtornos mais comum que atinge as crianças, mas que também afeta os adultos, sendo mais notório em crianças por causa da sua hiperatividade e falta de atenção exacerbado para sua idade, o que gera problemas na escola, em casa, amigos e na vida pessoal em si. Entretanto, existe uma linha tênue no diagnóstico feito quando se ainda é criança ou jovem pois não sabemos o quanto ela está vivenciando sua fase ou tendo alguma desordem de atenção, por isso há diversos testes e validadas dentro de padrões determinados para cada idade e suas ações e reações.

A hiperatividade é um dos sintomas, um subtítulo, porém existe uma problemática em diagnosticar o déficit de atenção sem levá-lo em consideração pois, como é algo comportamental, acaba sendo associado já que o paciente realiza alguma tarefa que não devia fazer enquanto sua atenção deveria estar focada em outra. Ainda não se sabe ao certo o que causa tais disfunções, não existe testes de laboratórios para atestar e confirmar a doença, também não se sabe se os fatores que o causam são genéticos, neurológicos, contextual, social e ambientais, por isso se tem que analisar todos eles em junção com os testes, coletar dados e informações dos pais, pessoas próximas e professores (*Centers for Disease Control and Prevention*).

Há três tipos diferentes de TDAH, podendo variar a intensidade dos sintomas. O tipo **Predominante Desatento**, onde a pessoa possui dificuldades para organizar e concluir tarefas, se distrai e esquece das coisas com facilidade. Alguns outros sintomas deste tipo são:

- Falta de atenção e erros negligentes na escola ou trabalho;
- Dificuldade em se concentrar em tarefas ou atividades, sejam elas: Palestras, conversas ou leituras;
- Acabar não prestando atenção em uma conversa, se desligar dela em algum momento;
- Problemas em seguir instruções e concluir tarefas (na escola ou trabalho), podendo

iniciá-las, mas perdendo o foco e deixando-a de lado;

- Dificuldade em organizar as tarefas e trabalhos, como também não administrar bem o tempo, perder prazos ou trabalhos bagunçados e malfeitos;
- Evitar ou desgostar de tarefas que exijam um foco mental por muito tempo, como relatórios e formulários;
- Facilidade de perder itens importantes do dia-a-dia, do trabalho ou de tarefas (chave, celular, carteira, bolsa, óculos e documentos);
- Se distrair com facilidade;
- Esquecer-se de compromissos, tarefas ou obrigações (reunião, retornar ligações, responder uma mensagem, até pagar contas ou consultas).

Já no tipo **Predominante Hiperativo-Impulsivo** o indivíduo se sente inquieto, falando e se mexendo muito, não consegue ficar parado por muito tempo, sendo que pessoas mais impulsivas tendem a sofrer mais acidentes e lesões que as demais. Outros sintomas:

- Ficar mexendo as mãos ou os pés, ou mexendo-se em um assento;
- Não consegue ficar ou se aquietar sentado;
- Subindo e correndo em locais inadequados;
- Não consegue jogar, produzir ou realizar tarefas em silêncio;
- Está sempre se mexendo;
- Fala bastante;
- Responde antes de uma pergunta ser concluída, não consegue esperar a pergunta ser finalizada para poder falar;
- Dificuldades em aguardar sua vez, como em filas;
- Interrompe outras pessoas, seja em uma conversa, jogos, tarefas e afins), enquanto adolescentes e adultos acabam por assumir a tarefa ou atividade que outra pessoa estava realizando.

No tipo **Combinado** existe a junção de ambos os sintomas dos tipos citados acima presente no indivíduo. Além disso, o TDAH possui uma grande comorbidade com outras doenças, tais como: Depressão; Transtorno de Ansiedade; Transtorno de Aprendizagem; Transtorno do Espectro Autista; dentre outros comportamentais.

A “*geração homo zappiens*” (Veen & Vrakking, 2009) nasceu, cresceu e vem se desenvolvendo na crescente Era Digital. Os “nativos digitais” (Prenski, 2002) consomem uma quantidade exorbitante de informações, conseguem navegar de aba em aba, ou de aplicativo para aplicativo, com uma facilidade única. Entretanto, vivemos em uma época onde a proliferação de informação, imagens, escolhas e diversos outros fatores vão além de qualquer outro momento na história.

[...] é a nova geração que aprendeu a lidar com novas tecnologias, que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância. Esses recursos permitiram ter controle sobre o fluxo de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicar-se e colaborar em rede, de acordo com suas necessidades. O Homo zappiens é um processador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégia de jogo, e sabe se comunicar muito bem. Sua relação com a escola mudou profundamente... o Homo zappiens é digital e a escola é analógica. (VEEN & VRAKING, 2009, p. 12)

De acordo com um estudo realizado pela *Microsoft Corp.*, a capacidade das pessoas de manter a atenção focada perante distrações e afins caiu para oito segundos, sendo que peixes-dourados a sustentam por nove segundos. A pesquisa foi realizada no Canadá com 2.000 participantes e 112 pessoas onde os pesquisadores acompanharam a atividade cerebral com o uso de eletroencefalografia (EEG). O resultado notado foi que a atenção focada antes, no ano 2000 (início da difusão dos telefones móveis e antes da crescente quantidade de imagens, vídeos e correlatos), era de 12 segundos, caindo para oito segundo em 2015. A *Microsoft* teoriza que esses resultados são advindos da evolução da internet, já que o cérebro humano tende a se adaptar e comportar as mudanças e fluxo de informações adquiridos ao longo do tempo, em contrapartida a capacidade de realizar diversas tarefas melhorou com o uso dos dispositivos móveis. Foi notório a disparidade entre o uso de celulares entre as diferentes gerações onde a maioria, jovens de 18 a 24 anos, ficam mais tempo e usam mais quando não se tem algo que exija sua atenção comparado às pessoas com mais de 65 anos.

Vale ressaltar que o TDAH e seus sintomas para serem diagnosticado precisam ter surgidos e ocorridos antes dos 12 anos de idade, algo que subsista ao longo da sua vida. Mesmo após ser diagnosticado com o transtorno na idade adulta, ao investigar mais a fundo suas vivências e afins, nota-se que o mesmo já possuía o déficit quando criança. Assim como o Transtorno de Ansiedade, a falta de informação ou conhecimento sobre os sintomas e tal doença, acabam por criar uma negligência durante muito tempo, tendo que conviver com os sintomas até eles assomá-los de forma crítica. Há, também, um certo receio, medo, dificuldade de expressar os sintomas e a situação que se encontra, já que muitas vezes de tentar expressá-los acabam não recebendo a atenção e cuidados necessários para serem diagnosticados corretamente e que, por vezes, acabam sentindo-se incapazes, inseguros de si, baixa autoestima e causando um grande impacto no decorrer da sua vida, podendo trazer danos em sua vida pessoal, acadêmica e vocacional.

O tratamento para o TDAH, sendo eficaz, seria a combinação de terapia com medicação. Para crianças entre 4-5 anos seria a terapia comportamental e o treinamento dos pais e educadores antes de se iniciar com a medicação (caso haja necessidade), cada método e sua eficácia irá variar tanto do indivíduo com o transtorno como das pessoas a sua volta.

## **Depressão**

“A Organização Mundial de Saúde indica que nas próximas duas décadas haverá uma mudança nas necessidades de saúde da população mundial devido ao fato de que doenças como a depressão estão, rapidamente, substituindo os tradicionais problemas das doenças infecciosas e de má nutrição” (BAHLS, 2002, p.49).

Entre os jovens ela é mais comum de aparecer a partir dos 14 anos, caracteriza-se principalmente pela irritabilidade, medo que humor deprimido. Muitas vezes com explosão e raiva, o humor irritado (KAZDIN & MARCIANO, 1998 apud BAHLS, 2002). Há também a perda de interesse, apatia, perturbações do sono, tornando-se mais sonolentos, mudanças de apetite, isolamento social e problemas de concentração, o que pode levar a baixo desempenho escolar. Fatores como abusos podem levar a depressão, que muitas vezes está também associada a ansiedade.

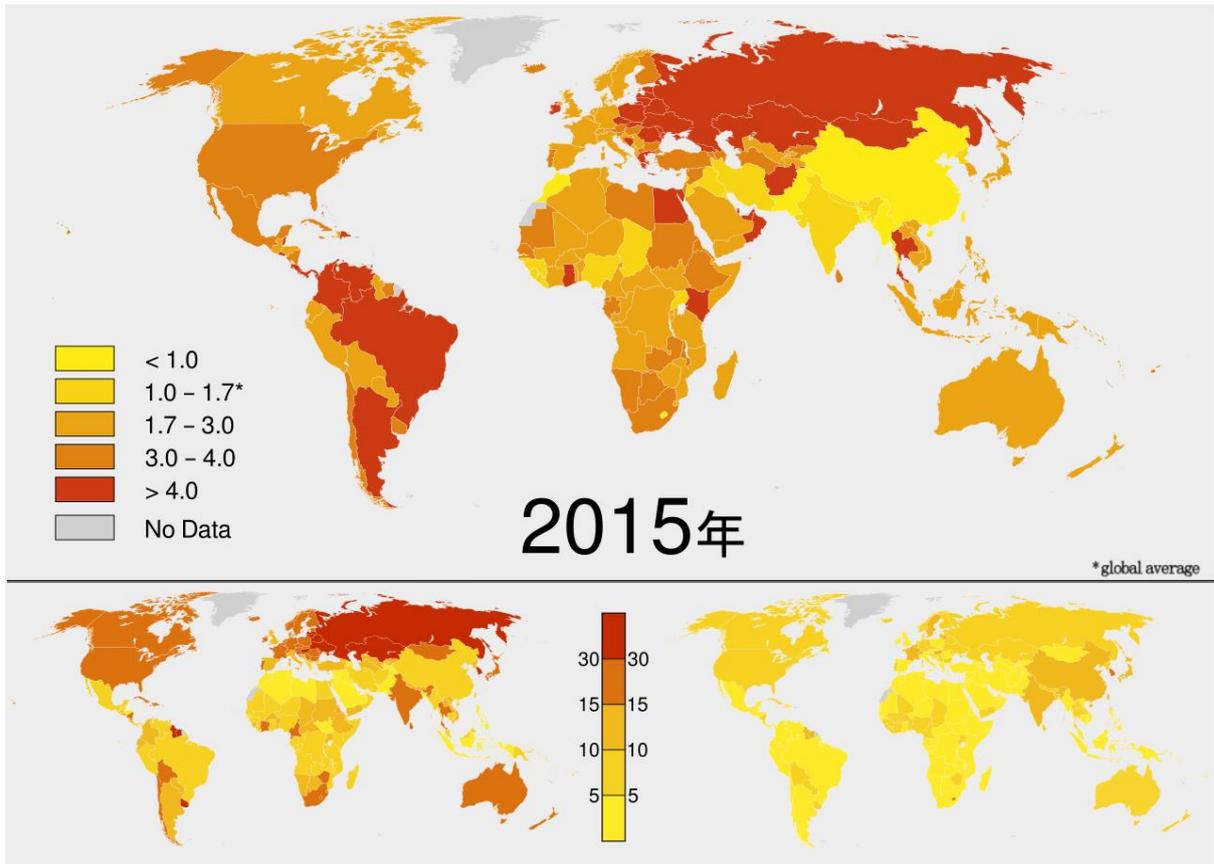
**Figura 7 – Sintomas da depressão.**

1. **Humor depressivo: sensação de tristeza, autodesvalorização e sentimento de culpa. Acreditam que perderam, de forma irreversível, a capacidade de sentir prazer ou alegria. Tudo parece vazio, o mundo é visto sem cores, sem matizes de alegria. Muitos se mostram mais apáticos do que tristes, referindo “sentimento de falta de sentimento”. Julgam-se um peso para os familiares e amigos, invocam a morte como forma de alívio para si e familiares. Fazem avaliação negativa acerca de si mesmo, do mundo e do futuro Percebem as dificuldades como intransponíveis, tendo o desejo de por fim a um estado penoso. Os pensamentos suicidas variam desde o desejo de estar morto até planos detalhados de se matar. Esses pensamentos devem ser sistematicamente investigados;**
2. **Retardo motor, falta de energia, preguiça ou cansaço excessivo, lentificação do pensamento, falta de concentração, queixas de falta de memória, de vontade e de iniciativa;**
3. **Insônia ou sonolência. A insônia geralmente é intermediária ou terminal. A sonolência está mais associada à depressão chamada Atípica;**
4. **Apetite: geralmente diminuído, podendo ocorrer em algumas formas de depressão aumento do apetite, com maior interesse por carboidratos e doces;**
5. **Redução do interesse sexual;**
6. **Dores e sintomas físicos difusos como mal estar, cansaço, queixas digestivas, dor no peito, taquicardia, sudorese.**

Fonte: <https://saude.gov.br/saude-de-a-z/depressao>. Adaptado pela autora.

Desde 2003, no dia 10 de setembro, inicia-se o “Dia Mundial de Prevenção do Suicídio” (em inglês: *World Suicide Prevention Day - WSPD*) para a prevenção, conscientização e ações mundiais para evitar o suicídio. Em 1994, o jovem Mike Emme, de 17 anos, tirou a própria vida dirigindo o seu mustang amarelo. No dia do funeral, os pais de Mike, Dale Emme e Darlene Emme, entregaram cartões com fitas amarelas pregadas e continha a mensagem: Se você precisar, peça ajuda. Rapidamente os cartões propagaram-se pelos Estados Unidos ganhando força e criando tal iniciativa, tornando-se assim a razão, cor e símbolo da campanha a fita amarela.

**Figura 8 – Taxa de suicídio global por 100.000 habitantes (mapa superior) e 100.000 por homens (inferior esquerda) e por mulheres (inferior direita)**



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dia\\_Mundial\\_de\\_Prevenção\\_do\\_Suicídio](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dia_Mundial_de_Prevenção_do_Suicídio)

No Brasil, o dia é marcado e chamado de “Setembro Amarelo” e tal campanha foi iniciada em 2015 de uma iniciativa entre Centro de Valorização da Vida (CVV), do Conselho Federal de Medicina (CFM) e da Associação Brasileira de Psiquiatria (ABP). O projeto ocorreu Campinas (SP) e Botega, coordenador do projeto no Brasil, explica que: “As tentativas são mais comuns entre os mais jovens, que tendem a usar métodos de menor letalidade. Geralmente estão enfrentando situações de conflito interpessoal e têm menor estabilidade emocional e mais impulsividade”.

**Tabela 2 – Estimativa da taxa de suicídio no Brasil por 100.000 habitantes, dados brutos**

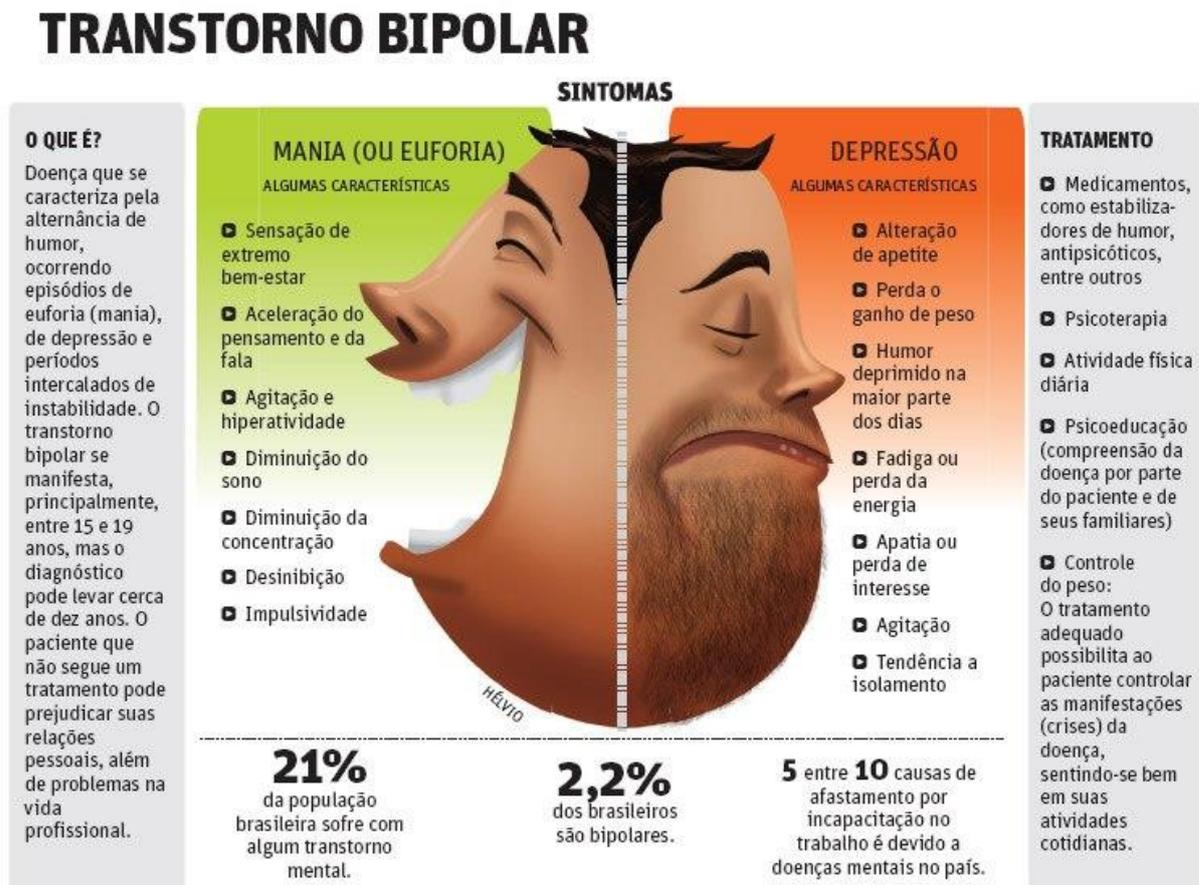
		Taxas brutas de suicídio (por 100 000 habitantes)						
País	Sexo	2019	2018	2017	2016	2015	2014	2013
Brasil	Ambos os sexos	6.9 [6.2-11.7]	7.0 [6.4-11.2]	6.6 [6.1-11.9]	6.0 [5.6-10.0]	5.9 [5.5-8.7]	5.6 [5.3-8.7]	5.6 [5.2-9.2]
	Homens	10.9 [9.9-17.3]	10.9 [10.0-16.6]	10.3 [9.5-17.2]	9.4 [8.8-14.6]	9.1 [8.5-14.6]	8.8 [8.3-14.8]	8.6 [8.1-13.0]
	Mulheres	3.0 [2.7-6.2]	3.1 [2.8-6.0]	3.0 [2.7-6.8]	2.7 [2.5-5.4]	2.8 [2.5-3.0]	2.5 [2.3-2.7]	2.6 [2.4-5.5]

Fonte: <http://apps.who.int/gho/data/view.main.MHSUICIDEv?lang=en>. Adaptado pela autora.

## Transtorno Bipolar

Afetando mais de 60 milhões de pessoas, a doença advém de acontecimentos eufóricos e depressivos com intervalos de estados com humor normal. São distúrbios no cérebro que acarretam tais alterações de humor, vigor e de como ser e agir. Por se tratar de uma doença complexa, o que ressalta sobre a mesma é a mudança súbita no comportamento de humor da pessoa, de um estado extremo alegre para o extremo depressivo.

Figura 9 – Sintomas do transtorno Bipolar.



Fonte: <https://www.vittude.com/blog/transtorno-bipolar/>.

O transtorno Bipolar pode ser categorizado, de acordo com o DSM.IV e o CID-10, em três tipos distintos: bipolar I, bipolar II e transtorno ciclotímico. Pessoas bipolares possuem “episódios de humor”, que são estados emocionais extremos e intensos em períodos diferentes, podendo ser classificados como: maníacos, hipomaníacos ou depressivos (VARELLA, 2020).

- **Transtorno Bipolar I:** Mudanças dramáticas de humor. No decorrer de um episódio maníaco, pessoas deste tipo sentem-se superiores e no topo de tudo ou com um desconforto irritável. Em um episódio depressivo, sentem-se desacreditadas, sem esperanças e tristes. É diagnosticado quando o indivíduo tem um episódio maníaco.
  - Episódio maníaco: Dura em torno de uma semana onde o indivíduo é muito animado ou irritado de forma exagerada na maior parte dos dias durante este período, além de ter mais energia que o normal e experimenta ao menos três dos

seguintes itens: Autoestima alta, exagerada ou grandiosa; Menos necessidade de dormir; Falar mais que o normal, alto e de forma rápida; Se distrai facilmente; Possuindo mais atividades ao mesmo tempo do que se pode finalizar em um mesmo dia; Ações para risco maior (como dirigir de forma imprudente); Alta velocidade no fluxo de pensamentos, mudança repentina de ideias ou assuntos. Por serem mudanças bruscas, pessoas próximas conseguem notar essas alternâncias, além dos sintomas serem graves e poder causar graves problemas acerca do indivíduo.

- Episódio hipomaníaco: Basicamente, possui o mesmo aspecto do episódio maníaco, porém os sintomas são menos graves e tem duração de quatro dias ininterruptos. Tal episódio não desencadeia os reais problemas do transtorno vem a trazer, podendo fazer a pessoa viver de forma normal.
- Episódio depressivo maior: Com um período de duas semanas onde o indivíduo apresenta cinco dos seguintes sintomas: Intensa tristeza ou desespero; Sentir-se impotente, sem valor ou esperança; Desinteresse em atividades que anteriormente gostava; Problemas de sono, dormir demais ou de menos; Sentir-se agitado ou inquieto ou movimentos e falas mais devagar; Mudanças no apetite; Perda de energia, fadiga; Dificuldades para se concentrar, lembrar-se de tomar decisões; Pensamentos frequentes sobre morte ou suicídio.

Pessoas com transtorno bipolar I possui comorbidade com outros transtornos psicológicos, como TDAH ou Ansiedade. Os riscos de suicídio em pessoas bipolares são extremamente maiores que a população em geral.

- **Transtorno Bipolar II:** O indivíduo tem ao menos um episódio depressivo maior e pelo menos um hipomaníaco, não ocorrendo danos maiores a pessoa. Também apresenta outros transtornos psicológicos como Ansiedade ou transtorno por uso de substâncias.
- **Transtorno Ciclotímico:** É o tipo mais ameno do transtorno Bipolar, possuindo muitas mudanças de humor, entre hipomaníaco e sintomas depressivos com frequência e de forma constante. Pessoas que se encaixam neste tipo passam por altos e baixos emocionais, porém seus sintomas são menos graves que os anteriores. Durante dois anos, ao menos, este tipo varia entre os sintomas hipomaníacos e depressivos, porém

não se encaixam nos critérios de nenhum dos dois. Dentre este período, os sintomas duram ao menos metade do tempo e não há uma pausa por mais de dois meses.

Entre 30% e 50% dos brasileiros portadores de transtorno bipolar tentam suicídio. Essa é a estimativa sustentada pela ABTB (Associação Brasileira de Transtorno Bipolar). De acordo com a entidade, dos que tentam se matar, 20% conseguem o objetivo. “De todas as doenças e de todos os transtornos, o bipolar é o que mais causa suicídios”, alerta a presidente da ABTB, Ângela Scippa.

**Figura 10 – Diagnóstico psiquiátrico e suicídio.**



Fonte: Bertolote *et al.* (2002).

Fonte: [https://www.cvv.org.br/wp-content/uploads/2017/05/suicidio\\_informado\\_para\\_prevenir\\_abp\\_2014.pdf](https://www.cvv.org.br/wp-content/uploads/2017/05/suicidio_informado_para_prevenir_abp_2014.pdf).

### **Transtorno Dissociativo de Identidade (TDI)**

Braun, em 1986 definiu personalidade múltipla “como sendo a demonstração, em uma pessoa, de duas ou mais personalidades, cada uma das quais possuindo identificação particular, características contínuas e histórias de vidas separadas individualmente.”. (FARIA, 2007).

Antigamente denominado como Distúrbio de Personalidade Múltipla pelo DSM-III e modificado no DSM-IV (e mantendo-se até hoje, no DSM-V) para Transtorno Dissociativo de Identidade. Tal transtorno advém de um grande trauma onde a pessoa tenta se esquivar, evitar ou esquecer do mesmo, normalmente ocorrendo na infância ou uma situação de estresse extremo, a doença é bem complexa e difícil de diagnosticar, possuindo uma sintomatologia ampla e grande comorbidade, se tornando oficial pela Associação Americana de Psiquiatria (APA) em 1980. Quando uma situação ocorre que relembre do incidente o nosso sistema tenta bloqueá-lo e, às vezes, ocorre de forma tão brusca que gerando dois sistemas divergentes. Os sintomas, e critérios para diagnósticos, incluem:

- Presença e existência de duas ou mais personalidades diferentes (ou “estado de personalidade”). Tais identidades se alternam ocorrendo mudança de comportamento, memória e pensamentos, sendo notados por pessoas ao redor ou pela própria pessoa;
- Lapsos e lacunas de memórias de ações cotidianas, informações pessoais e/ou eventos traumáticos passados;
- Sofrimento e problemas significativos decorridos dos sintomas na vida pessoal, profissional e funcional social.

Há diversos casos clássicos na literatura científica quanto a Personalidade Múltiplas, desde o século XVI, relatado por Paracelso, até Billy Milligan (1971) registrado por Daniel Keyes (1981) em seu livro *The Minds of Billy Milligan*. Infelizmente tal transtorno traz controvérsias quanto a sua veracidade, já que para uma parte acredita que a doença seja uma forma de escapar da culpa dos crimes cometidos e dos tribunais, então não há um consenso. Em 1988, o psicólogo Paul Dell<sup>4</sup> entrevistou companheiros de profissão e 80% deles tiveram uma reação negativa de moderada a extremas por outros da área o interesse que tinham para com Personalidade Múltiplas.

---

<sup>4</sup>Dell, Paul F. "Professional skepticism about multiple personality." *The Journal of nervous and mental disease* 176, no. 9 (1988): 528-531

**Figura 11 – Imagem do filme Fragmentado.**



Fonte: <https://veja.abril.com.br/ciencia/erros-e-acertos-de-fragmentado-e-suas-muitas-personalidades/>.

Em 2016, o filme *Fragmentado* (figura 13) trouxe a mesa novamente a temática acerca da doença, o mesmo tendo ocorrido na década de 70 com o filme *Sybil* (1977) que acabou influenciando para a maioria dos diagnósticos e atenção para o transtorno naquela época. Além disso, o TDI é demonstrado em outras mídias e histórias, como nos filmes *O Resgate do Soldado Ryan* (1998), *Clube da Luta* (1999), *Janela Secreta* (2004) ou em HQs, como do *Hulk* que utilizaram o trauma de infância do Bruce Banner, de ter visto a mãe sendo morta pelo seu pai alcóolatra, para o surgimento de outras personalidades.

### **Transtorno do Espectro Autista (TEA)**

O autismo é um transtorno de desenvolvimento e do comportamento infantil, origem no neurodesenvolvimento, sendo um desafio as interações sociais, as de comunicação e as comportamentais, seus efeitos e gravidade divergem de pessoa para pessoa. Uma das principais características de crianças autistas é não atribuir e ter a brincadeira simbólica, ou seja, uma caixa grande de papel para ela é apenas isso, enquanto para uma criança que não possui autismo pode ser uma casa, uma fortaleza, um carro ou uma nave espacial, o autista não cria um valor imaginário a um determinado objeto ou situação.

O TEA se manifesta em grau e combinações de maneiras diferente de pessoa para pessoa. As crianças com transtorno do espectro autista possuem uma gama de características e habilidades variadas, são seres ímpar, cada qual age e reage de maneira diferente de um para outro. Um em cada cento e sessenta crianças possuem um distúrbio do espectro autista e seus sintomas vão de leve a graves, variando com o passar do tempo.

O autismo é separado e enquadrado em três categorias.

- **Problemas de comunicação e interação social:** Dificuldades em manter uma conversa e diálogo normal, com um fluxo habitual. Interesses ou emoções são mais restritivos, possuem uma certa “apatia” para tais ações, mostram-se indiferentes. Dificuldade em compreender interações sociais como olhares ou expressões faciais. Problemas em desenvolver, manter e compreender relações sociais e pessoais.
- **Dificuldade em relacionar-se a pessoas, coisas e eventos:** Dentre as problemáticas está a de fazer amigos e se comunicar com as pessoas. Não consegue compreender com facilidade expressões faciais e não fazem contato visual.
- **Padrões de comportamentos, de interesse ou atividades restritivos e repetitivos:** Bater as mãos e caminhar nas pontas dos pés. Interagir com brinquedos de maneira especial e incomum, como posicioná-los em uma ordem ou batê-los entre si sem significado. Seguir uma rotina e padrões previsíveis. Possuir interesses diferentes do padrão da sua faixa etária. Aspectos sensoriais incomuns, como insensibilidade a dor ou temperaturas, tocar e cheirar objetos em excesso. Fascínio por luzes e movimentos. Desconforto com barulhos altos. Dentre outros.

As pessoas autistas desencadeiam outros sintomas e comorbidades, tais como: Epilepsia, ansiedade, transtorno de déficit de atenção e hiperatividade e depressão.

O TEA é um distúrbio comportamental, assim como o TDAH, e não possui exames laboratoriais para confirmar a doença, é diagnosticada após observações em seu modo de falar, se comportar, agir e reagir com as demais crianças, além de obter informações com os pais, professores e responsáveis acerca da criança. É importante descobrir o quanto antes para a aplicação de medidas para reduzir os sintomas e dá uma melhor qualidade de vida ao indivíduo e as pessoas ao seu redor.

Há uma grande importância para este trabalho apresentar tais transtornos e exemplificá-los para que possa ser criada uma base de informação do projeto, podendo, assim, caracterizar uma ideia e transpor isso de forma artística.

Com isso, os transtornos psicológicos já descritos serão uma das partes principais para o desenvolvimento visual deste trabalho, consistindo em sua representação humanizada através de artes conceituais que irão trazer consigo características de sintomas e ações que uma pessoa com tais problemas possui e convive diariamente. Em vista disso, os personagens terão sua aplicação em meios de entretenimento online e que possam transmitir sua mensagem, seja em uma campanha de saúde ou quadrinho, animação e afins que possam abordar tal temática.

## 4 A INFLUÊNCIA DAS CORES E FORMAS NA PERCEPÇÃO HUMANA

Desde a pré-história a arte preenche e conta as descobertas da humanidade, transmitem suas vivências, ensinamentos, pensamentos e sentimentos. As pinturas rupestres são exemplos nítidos de quão presente a arte se encontra impregnada na história e na evolução da humanidade, ensinando e desenvolvendo a capacidade de capturar um momento e registrá-lo.

Parece intrínseco do ser humano a reprodução e exposição em uma forma visual, em suas diversas variações, expor sua visão, compreensão e emoção. A arte, como um todo, tem o poder de gerar sentimentos e sensações a nós humanos, instigando e nos levando a determinado pensamento e ação. Em diversos âmbitos, seja biológico, emocional, psicológico, culturais, toda cor exerce e possui um poder significativo, fazendo entender a mensagem com mais clareza. Segundo Farina:

As cores influenciam o ser humano e seus efeitos, tanto em caráter fisiológico, como psicológico, intervêm em nossa vida, criando alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, ordem ou desordem, etc. (FARINA, 2006, p. 2).

As cores carregam consigo tantos significados ao decorrer do tempo, mudando de época em época de acordo com a necessidade humana, que se tornou algo único de pessoa para pessoa indo para algo além do olhar para algo interior. Sem um conhecimento prévio sobre determinado assunto, torna-se impossível compreender o todo e o mesmo se aplica as cores, assim como afirma também:

Na realidade, a cor é uma linguagem individual. O homem reage a ela subordinado às suas condições físicas e às suas influências culturais. Não obstante, ela possui uma sintaxe que pode ser transmitida, isto é, ensinada. (FARINA, 2006, p. 14)

### 4.1 Cor

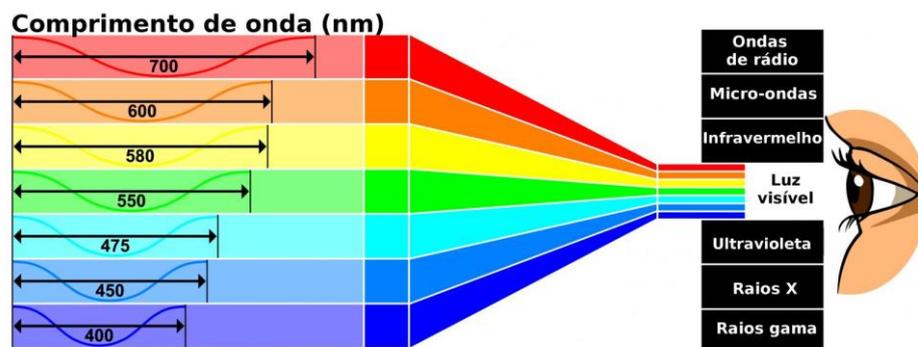
As cores consistem em uma linguagem visual universal, sendo representada e compreendida em diversos contextos através da percepção do observador sendo influenciado

por sua memória. Entretanto, seu sentido, simbologia e valor podem possuir variações dependendo do contexto ao qual está inserido, história e cultura de um determinado local, assim como Pedrosa afirmou:

Num acúmulo permanente de conhecimentos, enriquece-se sua subjetividade e a cor contribuirá para abrilhantar-lhe os atos religiosos propiciatórios, comemorativos, guerreiros e fúnebres. Como elementos úteis à ação social, surgirão os primeiros códigos cromáticos dando a cada cor um significado. Assim como varia o código oral dos povos primitivos, também as cores terão variada significação em povos e época diferentes, guardando por vezes certa analogia. (PEDROSA, 2002, p. 37).

Teoricamente, cor nada mais é do que uma percepção visual que o cérebro vem a decifrar de uma fonte luminosa refletida em um objeto através de ondas eletromagnéticas, onde passarão pelos cones (possuindo e dividindo-se em três tipos: **R** (red/vermelho); **G** (green/verde); **B** (blue/azul); tendo, assim, o Sistema de Luz ou Síntese Aditiva), que captam essas informações luminosas, enviam para os neurônios, que desencadeiam uma resposta, emocional ou racional, para a cor que se é processada e identificada pelo sistema nervoso.

Figura 12 – Percepção de cores ao olho humano.



Fonte: <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/fisica/o-que-e-infravermelho.htm>.

A Teoria das Cores foi moldada no decorrer dos anos a partir da construção do conhecimento e evolução do mundo. Os primeiros registros concretos sobre tal teoria é de Aristóteles (a.C. 384-322), na Grécia Antiga, onde ele dizia que as cores eram algo característico e único dos objetos, igualmente como peso, material, textura e afins que o mesmo

possuía. Em meados do século XV, Da Vinci contradiz Aristóteles no quesito de que a cor não era do próprio objeto, mas sim da luz. Da mesma forma, Farina (2006) afirma:

Color, dizia o latino, na antiga Roma, para comunicar o que hoje nós chamamos “cor”, os franceses *couleur*, os espanhóis *color*, os italianos *colore*; tudo para expressar uma sensação visual que nos oferece a natureza através dos raios de luz irradiados em nosso planeta. (FARINA, 2006, p. 1).

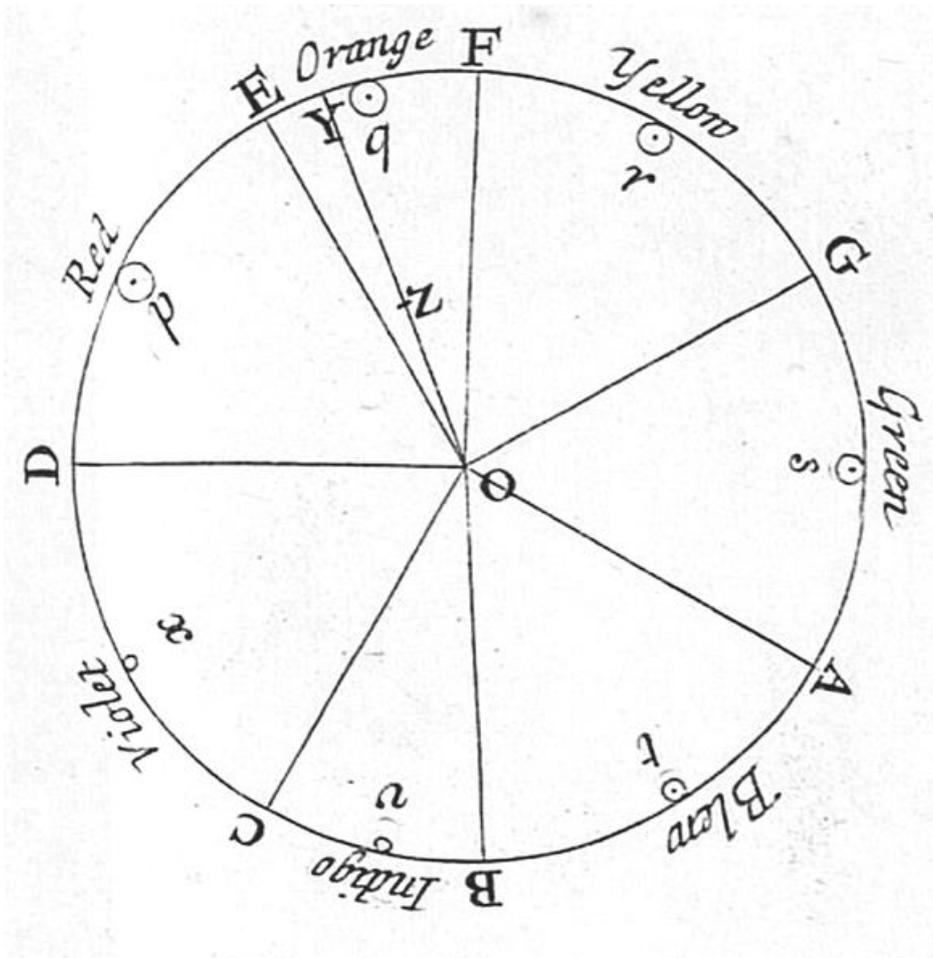
**Figura 13 – Dispersão da luz ao atravessar o prisma.**



Fonte: <https://brasilecola.uol.com.br/fisica/a-dispersao-luz-branca.htm>

Anos depois, o físico inglês Isaac Newton (1642-1727) transformou e revolucionou a compreensão e progresso que se tinha sobre a luz. Em seus experimentos de dispersão e da composição da luz solar (ou luz branca), colocou-se um prisma onde recebia essa luz e ao atravessá-la diversas cores surgiam, nomeando esse conjunto de espectros, e, ao colocar um segundo prisma invertido para essas cores passarem, elas juntavam-se e a luz branca reaparecia do outro lado do segundo. A mesma ideia poderia ser comprovada utilizando-se do Disco de Newton, onde pinta-se as cores primárias do espectro visível e ao girá-lo em uma alta velocidade se tem a sensação de mesclagem entre elas e passamos a enxergar a luz branca. Em 1666, Isaac Newton, a partir de suas teorias, obteve o primeiro círculo cromático.

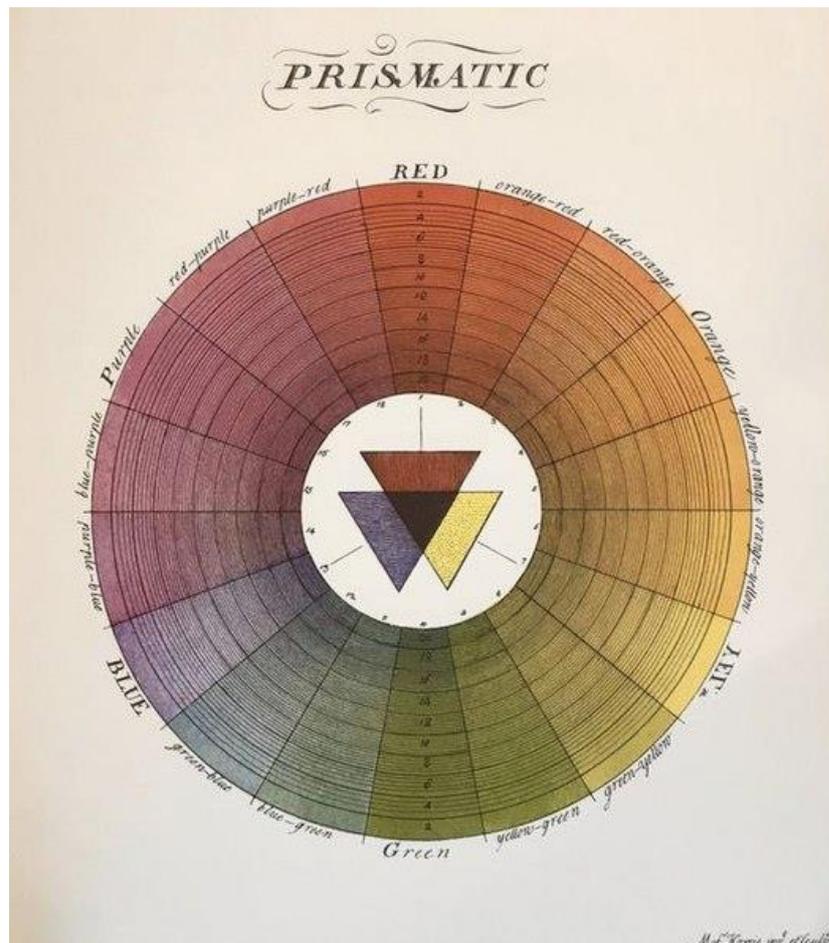
Figura 14 – Círculo cromático de Newton.



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Newton%27s\\_color\\_circle.png](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Newton%27s_color_circle.png)

Em 1766, o cientista Moses Harris criou o primeiro círculo cromático para classificar o *Red* (vermelho), *Yellow* (amarelo) e *Blue* (azul) como cores primárias. Harris trabalhou com pintura, enquanto Newton com a luz, seguindo a teoria de um pintor francês de que todas as cores são uma mistura de pigmentos vermelho, amarelo e azul.

Figura 15 – Círculo cromático Primástica de Moses Harris.



Fonte: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Moses\\_Harris,\\_Prismatic\\_Colour\\_Wheel,\\_1766.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Moses_Harris,_Prismatic_Colour_Wheel,_1766.jpg)

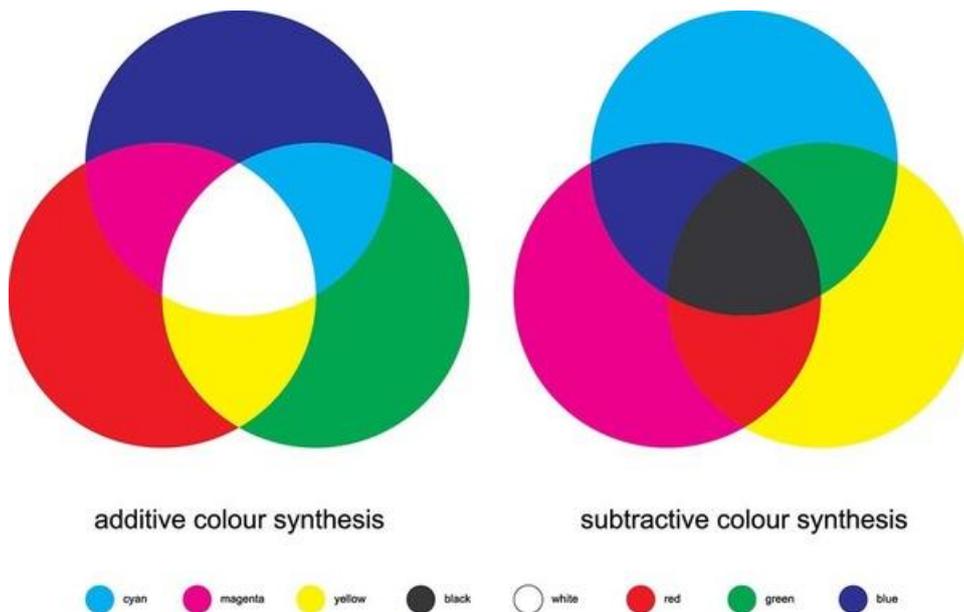
As cores são aplicadas de diversas formas, onde as mesmas foram criadas a partir de conceitos diferentes. A teoria foi se desenvolvendo em cima de sistemas, atualmente existem três que são:

- **RGB:** Usado ao se produzir cor através da luz;
- **CMYK:** Usado para impressão;
- **RYB:** Usado por artistas e pintores.

A partir desses sistemas, constituiu-se uma divisão entre as cores, sendo elas: Primária; Secundária; Terciária; Neutras.

As cores primárias são as cores principais de um determinado sistema, são puras, não podendo ser produzidas a partir de misturas de outras cores. Entretanto, a partir delas pode-se obter as diversas cores existentes. O grupo das primárias possuem dois grupos, aditivas (vermelho, azul e verde) e subtrativas (ciano, magenta, amarelo e preto).

**Figura 16 – Conjunto cores primárias: Aditivas e subtrativas.**

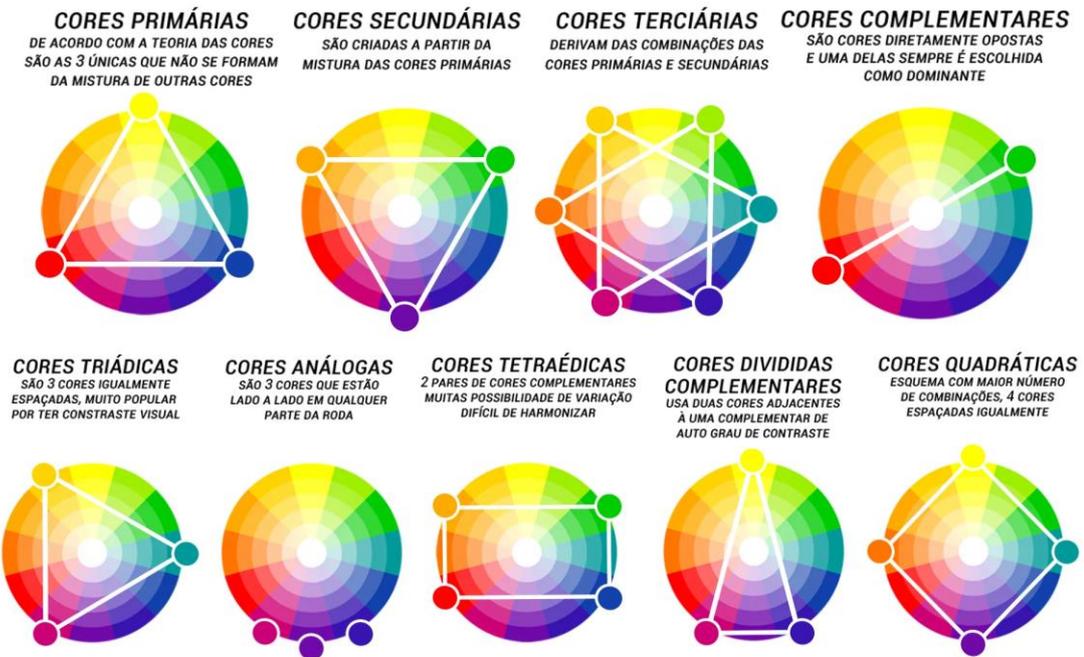


Fonte: <https://pt.quora.com/Quais-são-as-cores-primárias-magenta-ciano-e-amarelo-ou-vermelho-azul-e-amarelo>

As cores secundárias advêm da mistura de duas cores primárias. Ao analisar a mistura dentro do círculo do RGB de duas cores primárias observamos que são as primárias do CYMK e o mesmo ocorre ao contrário. As terciárias se formam a partir da mistura das primárias com as secundárias. Por fim, há as cores neutras: Branco, preto e cinza e suas diversas tonalidades.

A partir do círculo cromático o sistema de cores foi criando forma, gerando a segmentação das cores quentes e frias, além de combinações harmônicas entre elas criando-se, assim, uma concordância maior em suas junções e aplicações.

**Figura 17 – Círculo Cromático e suas combinações.**



Fonte: <https://i1.wp.com/blog.socialrocket.com.br/wp-content/uploads/2018/08/Rosa-Cromática-2.png?ssl=1>

Entretanto, as cores influenciam não só de forma visual, mas fisicamente também. Na área científica e biológica (tabela 3), a cor verde intervém na vida das lavas de moscas e besouros, a vermelha estimula as funções orgânicas do ser humano, ou torna as plantas mais fortes, enquanto a luz azulada as faz sucumbir.

**Tabela 3 – Investigações do efeito das cores segundo cromoterapeutas.**

QUADRO 1
Investigações realizadas por cientistas cromoterapeutas confirmam os seguintes efeitos das cores nos reinos vegetal e animal:
Luz verde: acaba com as larvas das moscas e dos besouros. Luz azulada: acaba com as plantas. Luz vermelha: torna as plantas mais vigorosas. Cor na fruta: índice de maturação, que provém da luz e calor do Sol. Cor violeta: poderoso germicida.

Fonte: Psicodinâmica das cores em comunicação (FARINA, 2006, p. 19).

De acordo com Farina (2006), a moda é um fator crucial para reger as tonalidades usadas em determinados locais, estações e climas, onde “*nesse âmbito, constata-se que, efetivamente, a relação cor-modelo é modificada pela cultura da época*”. O autor aponta como base alguns exemplos onde em lugares quentes as pessoas usam roupas com tonalidades brancas, azuis, verdes, amarelo para sentirem menos calor, e já em lugares frios as roupas são de tonalidades escuras, como pretas, cinzento, marrom e azuis escuros. Outro ponto característico seriam as tonalidades luminosas e vibrantes que são bastante usadas por artistas na parte norte do país e mais escuras e frias na parte sul (FARINA, 2006, p. 22).

Na área da animação e games, as cores sempre foram cruciais para a distinção, conexão e simbologia de toda a *lore*<sup>5</sup> dos personagens. O sistema de cores, como as complementares, são exemplos de como nada é ao acaso e estão trabalhando entre si para conectar e ter significado, tais como os personagens Mario e Luigi (figura 18) ou Joel e Ellie (figura 19) onde suas roupas são vermelha e verde para que cada qual possua um elo e se completem, sejam como parceiros ou como inimigos (figura 20).

**Figura 18 – Personagens Mario e Luigi (Jogo: Mario).**



Fonte: <https://pt.ign.com/news/34254/sera-este-o-pai-de-mario-luigi>

---

<sup>5</sup>“Lore”, segundo o Dicionário de Cambridge, significa: “*Conhecimento tradicional e histórias sobre um assunto/conhecimento e histórias, normalmente tradicionais, sobre um assunto*”. Disponível em: <<https://www.arkade.com.br/editorial-lore/>> <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/lore>> Acesso em: 19 de setembro de 2020.

**Figura 19 – Ellie e Joel (Jogo: The Last of Us).**



Fonte: <https://ovicio.com.br/the-last-of-us-cenas-deletadas-do-jogo-serao-incluidas-na-serie-confirma-roteirista/>.

**Figura 20 – Link e Ganon.**



Fonte: <https://www.zeldadungeon.net/daily-debate-of-all-ganondorfs-forms-which-is-the-best/>.

O psicólogo Robert Plutchik escreveu sobre a Teoria da Emoção, sendo uma das abordagens de classificações mais influentes para as respostas emocionais gerais, onde ele considerou oito emoções primárias: Raiva, medo, tristeza, nojo, surpresa, antecipação, confiança e alegria. As emoções existem em diferentes níveis de intensidade e podem ser relacionadas com alguma cor específica, podendo, assim, atingir um conjunto de sentimentos como demonstra a figura 21 abaixo.

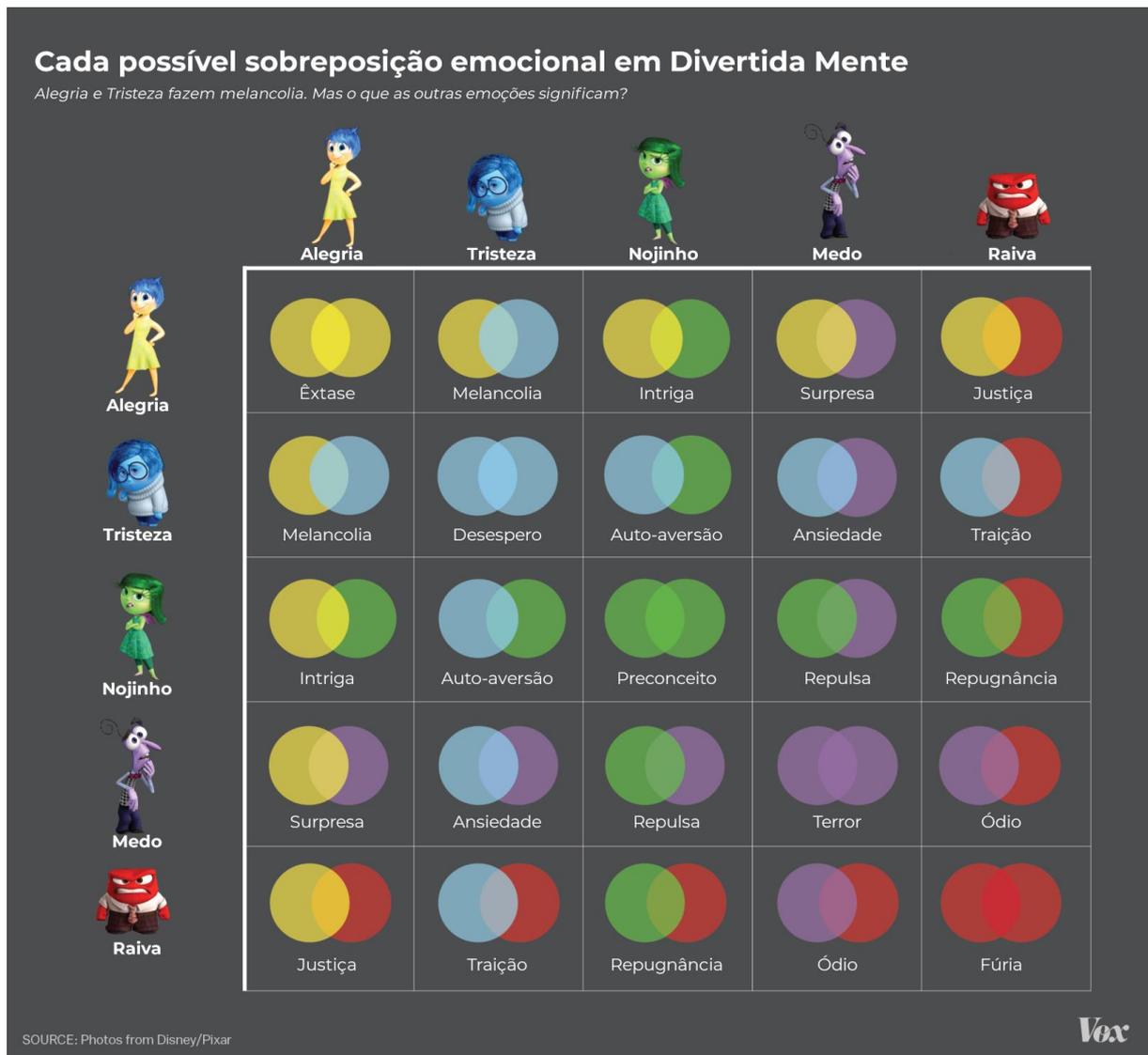
**Figura 21 – Roda das Emoções de Plutchik feito pela Copy Press.**



Fonte: [https://www.reddit.com/r/Psychopass/comments/3t6k60/are\\_hues\\_based\\_on\\_the\\_plutchiks\\_wheel/](https://www.reddit.com/r/Psychopass/comments/3t6k60/are_hues_based_on_the_plutchiks_wheel/).  
Adaptado pela autora.

O filme *Divertida Mente* (*Inside Out*, Pixar) é um ótimo exemplo da aplicação das cores e formas para construir a identidade visual, sabendo-se que cada elemento ali aplicado será montado em nossa percepção o contexto dos sentimentos e psicologia das cores que estão envolvidos.

**Figura 22 – Personagens do filme *Divertida Mente* e possíveis emoções ao unirem-se.**



Fonte: Ben Essen (2019). Adaptado pela autora.

Além disso, como apontado na figura 22, a união das cores, e dos sentimentos, geram novas combinações com novos significados. Assim como o próprio filme aborda, as cores têm grande influência no comportamento dos personagens, como: Tristeza (*Sadness*) representada

pela cor azul, que transmite confiança, serenidade e tranquilidade, é abordada como a própria tristeza, desânimo e pessimismo; a Raiva (*Anger*) com a cor vermelha, a mais intensa, que nos dá a sensação de intensidade, calor, fúria, energia, agressividade, ira e nervosismo; Nojinho (*Disgust*) com a cor verde advém dos sentimentos de nojo, náuseas, crítica e sinceridade; Medo (*Fear*) é representado com a cor roxa que nos remete a medo, apatia, honra e piedade; E, por último, com uma das cores mais vibrantes, há Alegria (*Joy*) com a cor amarela que nos traz a sensação de felicidade, otimismo, esperança e até cuidado e covardia.

## 4.2 Forma

Tudo que se é construído parte da composição de um ou vários elementos, básicos ou não, tornando-se uma imagem visível para a forma que identificamos ao observá-la. O significado resultante do que enxergamos provém da relação dos objetos e a luz, além das formas que se sobressaem perante nosso sistema nervoso, existindo, porém, diferenças de acordo com contraste, enfoque, posição, dimensão, escala, textura, cor, dentre outros fatores.

A unidade visual mais minimalista e de menor escala possível é o ponto, o qual consegue atrair o olhar humano onde esteja (DONDIS, 1991). Existem três formas básicas: o círculo, o quadrado e o triângulo equilátero. Cada qual possui características próprias onde irão se atribuir uma grande gama de significados.

Tais formas geométricas são extremamente usadas na criação de personagens, cinema ou em elementos característicos que transmitam tal ideia, seja inocência, perigo, confiança ou agressividade. As animações e games, por exemplo, exploram bastante o poder das formas para a construção e conceito dos seus *characters design*.

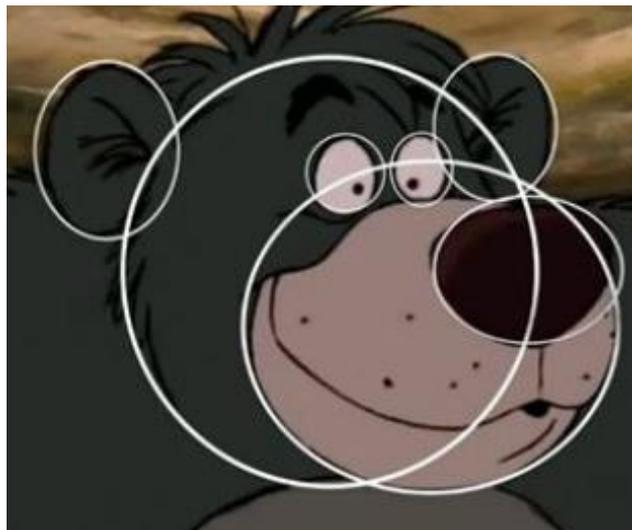
**Figura 23 – Ellie (Up – Altas Aventuras); Ralph (Detona Ralph); Yubaba (A Viagem de Chihiro)**



Fonte: Canal Now You See It no Youtube.

- Círculo: Harmonia, positividade, infinitude, proteção, calidez, união, amor, boas energias, plenitude, inocência, flexibilidade, movimento e continuidade (DONDIS, 1991). Como a personagem Ellie (figura 23) sendo inocente, positiva, amorosa e energética, ou o Balu (figura 24) sendo bobo, harmonioso, protetor;

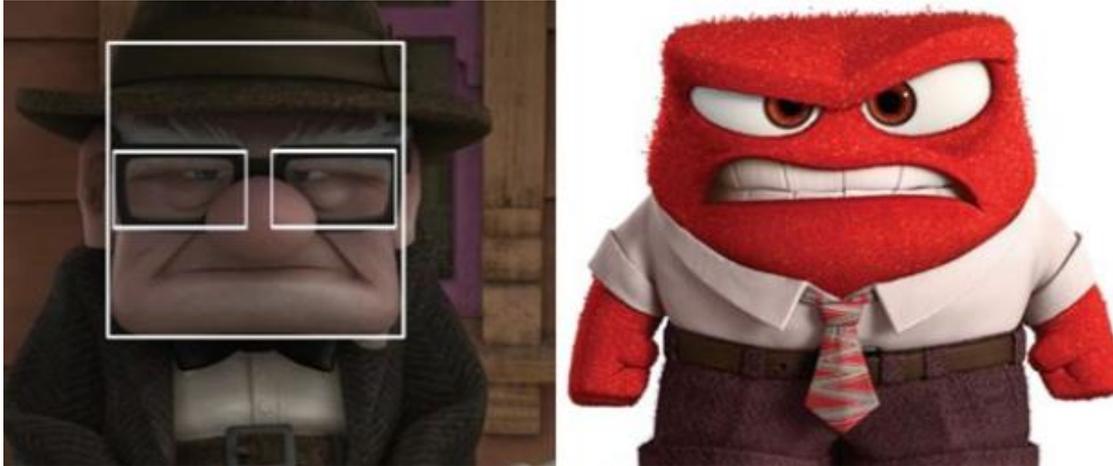
**Figura 24 – Balu do filme "Mogli: O menino Lobo"**



Fonte: Canal Now You See It no Youtube.

- Quadrado: Confiança, enfado, retidão, esmero, fortaleza, honestidade, estabilidade, ordem, estável, consistente, segurança, rigor, maturidade e força (DONDIS, 1991). Personagens como Ralph (figura 23) ou Carl e Raiva (figura 25);

**Figura 25 – Personagem Carl Fredricksen (Up - Altas Aventuras) e Raiva (Divertida Mente)**



Fonte: Canal Now You See It no Youtube.

- Triângulo: Agressividade, ação, conflito, tensão, poder, dinamismo, perigo, vitalidade, inspiração, progresso, profissionalismo e eficiência (DONDIS, 1991). A imagem e percepção de perigo sendo notáveis como na Malévola e Darth Vader (figura 26) ou a Yubaba (figura 23) com suas formas pontiagudas e dinamismos.

**Figura 26 – Darth Vader (Star Wars) e Malévola (A Bela Adormecida)**



Fonte: Canal Now You See It no Youtube.

Como visto nas figuras acima, o cinema e áreas do entretenimento (games, animações e livros) utilizam-se como uma maneira de dar forma aos personagens, as sensações que estão intrínsecas nelas. Conseguimos, apenas olhando, sentir qual mensagem e papel aquele personagem possui.

Além delas, também há as linhas que são vistas a partir de um conjunto de pontos, um ponto em movimento, e, de acordo com Dondis:

Nas artes visuais, a linha tem, por sua própria natureza, uma enorme energia. Nunca é estática; é o elemento visual inquieto e inquiridor do esboço. Onde quer que seja utilizada, é o instrumento fundamental da pré-visualização, o meio de apresentar, em forma palpável, aquilo que ainda não existe, a não ser na imaginação. Dessa maneira, contribui enormemente para o processo visual. (DONDIS, 1991).

Sendo assim pode-se construir qualquer elemento e composição a partir da linha ou seu conjunto, tornando-o elemento essencial para o desenvolvimento de planos, esboços, grade, malhas, dentre outras. A linha é, essencialmente, o ponto inicial para a criação das formas.

Outro fator é o elemento **direção**. Quadrado para vertical e horizontal. Triângulo para diagonal. Círculo para espiral e a curvas (DONDIS, 1991). Alguns significados que cada direção transmite são:

- Vertical: Força, agressividade, equilíbrio, balanço, hierarquia e progresso;
- Horizontal: União, tranquilidade, ligações, comunidade, calma, confiança e estabilidade;
- Diagonal ascendente: Positividade, dinamismo e crescimento;
- Diagonal descendente: Negatividade, regresso e tristeza;
- Espiral: Continuidade, imaginação, criatividade, vitalidade;
- Curva: Movimento, amizade e benevolência.

As formas e cores são essenciais para a formação de um significado a tudo que é perceptível aos olhos, cada qual tendo sentimentos e sensações impregnados em si. Trazendo consigo uma grande importância para a definição dos traços artísticos e composição, elas se tornam essenciais para a criação em quaisquer artes. Por possuir tamanha importância, fomentamos o projeto com informações para gerir o projeto e como poderá ser inclusa no desenvolvimento dos personagens e transpor consigo os significados que possuem.

## 5 A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

O *character design*, ou design de personagem, é um processo complexo, exigindo muita criatividade, conhecimento sobre fundamentos da arte e o seu desenvolvimento difere de artista para artista, já que cada qual possui processos criativos divergentes. O ponto crucial de tal segmento artístico são as características atribuídas a cada personagem, dentre elas as físicas, psicológicas e trajes, ou seja, transmitir a personalidade e real essência através de todo um conjunto. Ao dar vida a um personagem é primordial criarmos todo um contexto e estrutura acerca dele, tratando sua existência como algo além de uma ilustração, trazemos ideais na sua construção e por isso muitas vezes nos identificamos e nos afeiçoamos com tal personagem, pois ele provém de defeitos, desejos, objetivos e virtudes.

O quadrinista Scott McCloud diz, no seu livro *Desenhando Quadrinhos – O Segredo das Narrativas de Quadrinhos, Mangás e Graphic Novels*<sup>6</sup>, que não importa quão abstrato ou estilizado seja um desenho, se ele exibir esse arranjo básico, os seres humanos verão a si mesmos nos traços, pois parte do pressuposto que os humanos se baseiam a própria experiência para dar vida ao que está vendo. A simetria, segundo McCloud, é um elemento-chave para distinguir a si mesmo e demais elementos, além de gerar afeição e proximidade com o personagem, por mais simples que seja, como linhas e pontos, nossa percepção tende a assimilar a um ser humano.

Existem três passos, designado por Scott, para a criação de um bom personagem onde as pessoas irão se identificar e se recordarem, que são: Distinção e personalidade; Emoções bem retratadas; Linguagem corporal. Entretanto, há três qualidades que devem se agregar os

---

<sup>6</sup>“Graphic Novels”, segundo a Wikipédia, significa: “Um romance gráfico (também se utiliza o termo inglês *graphic novel*) é um tipo de história desenhada publicada no formato de livro.”. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Romance\\_gráfico](https://pt.wikipedia.org/wiki/Romance_gráfico)> Acesso em: 26 de março de 2021.

passos anteriores, pois para transmitirem e serem marcantes, não basta apenas desenhá-lo sem um propósito, como já dito, precisa-se criar todo um contexto para dar vida ao personagem, e que para McCloud (2008) são: **Uma vida interior, Distinção visual e Traços expressivos.**

Figura 27 – Qualidades para um bom personagem.



Fonte: McCloud. Adaptado pela autora.

1. **Uma vida interior:** *Backstory*, seus objetivos, forma de ver e se portar no mundo que se encontra;
2. **Distinção visual:** Desenhos e traços característicos onde seu personagem começa a criar vida visualmente;
3. **Traços expressivos:** Gestos, costumes, forma de agir e falar, expressões faciais, ações.

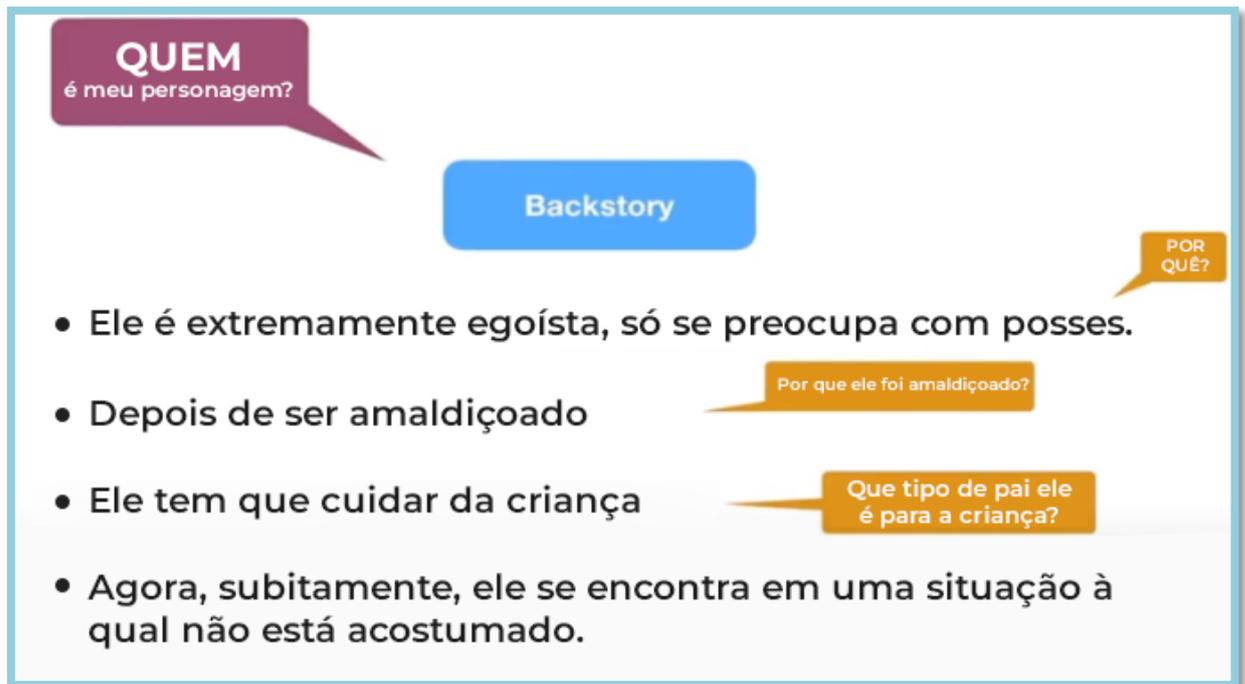
Todavia, o artista Wouter Tulp (2019) diz que os designers de personagens possuem uma “caixa de ferramentas” (*toolbox*) que utilizam para ter ideias para construir os personagens. Pontua-se alguns elementos importantes que é necessário pensarmos ao se ter ideias para os personagens, levantando duas questões e combiná-los para a criação:

- Quem é meu personagem?
- Como ele se parece?

A primeira pergunta se trata de quaisquer elementos que possam responder sobre quem é o personagem no começo da história como também em sua personalidade e no comportamento, emoção e tudo a ver com o que o mesmo é. Já a segunda pergunta seria a parte visual, a aparência, como a forma, roupas, pose, cores e estilo.

A *backstory* também é um fator importante segundo Tulp, já que será a partir disso que terá uma visão mais crível para o desenvolvimento do personagem, torná-lo mais vivo (figura 28). Saber qual é o gênero da história e o tema principal, por exemplo, dão um norte maior para a idealização da personalidade e criar algo mais profundo para cada personagem, saber as razões para agir e se comportar de tal forma.

**Figura 28 – Processo criativo de Wouter Tulp (backstory).**



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=HhIPILv1aEc>. Adaptado pela autora.

O desenvolvimento da criar um mundo e estória das personagens se torna necessário para compreender as etapas e formular uma identidade mais característica e vívida para o projeto. Uma das etapas iniciais para a criação de cada desenho tendo em mente a história dos

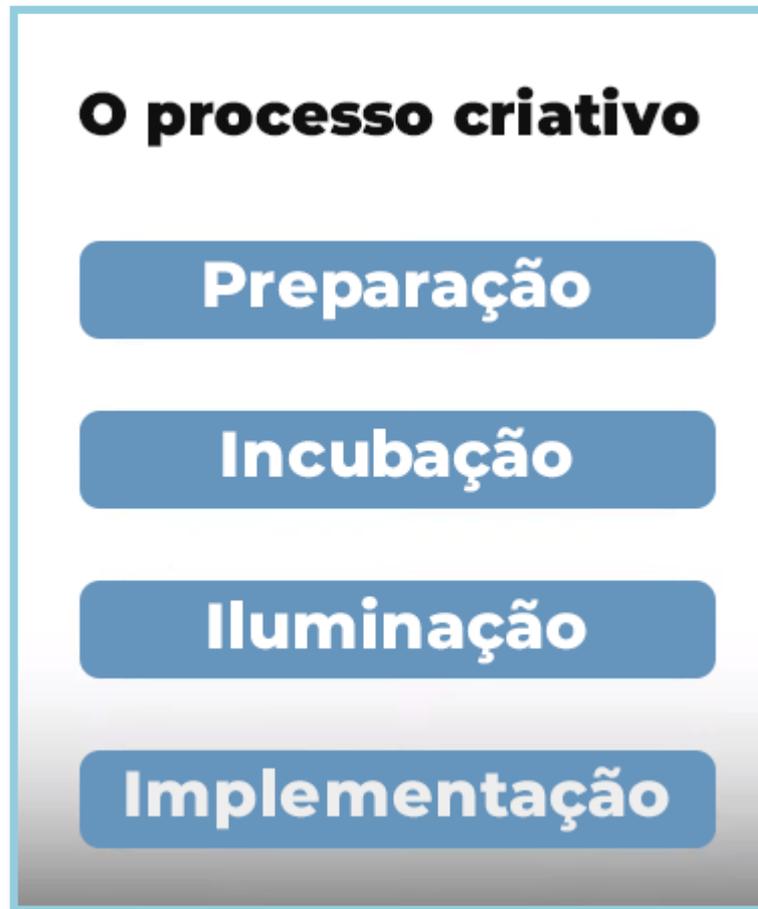
mesmos tornando mais próximo do objetivo ideal a ser alcançado.

## 6 METODOLOGIA

A partir da metodologia exploratória, este trabalho terá como foco, utilizando-se do recolhimento de conteúdos bibliográficos e resultados que serão utilizados para apurar as informações direcionando-os para os personagens na etapa de criação para exemplificação visual da temática a ser estudada e abordada.

A metodologia que será aplicada no projeto é a utilizada pelo Wouter Tulp (2019), ela consiste em quatro etapas (figura 29) que decorre para o seu processo criativo ao desenvolver seus personagens, sendo elas: **Preparação, incubação, iluminação e implementação** (vale ressaltar que as etapas desta metodologia não foram criadas pelo Tulp, mas ele as adicionou ao seu processo). Para Tulp, ideias podem parecer algo ilusório que não conseguimos compreender, porém o mesmo acredita que para desenvolver ideias há diversas técnicas e formas de se fazer, assim como possuímos para construir uma perspectiva ou adicionar luz e cores em nossos designs.

Figura 29 – Processo criativo de Wouter Tulp.



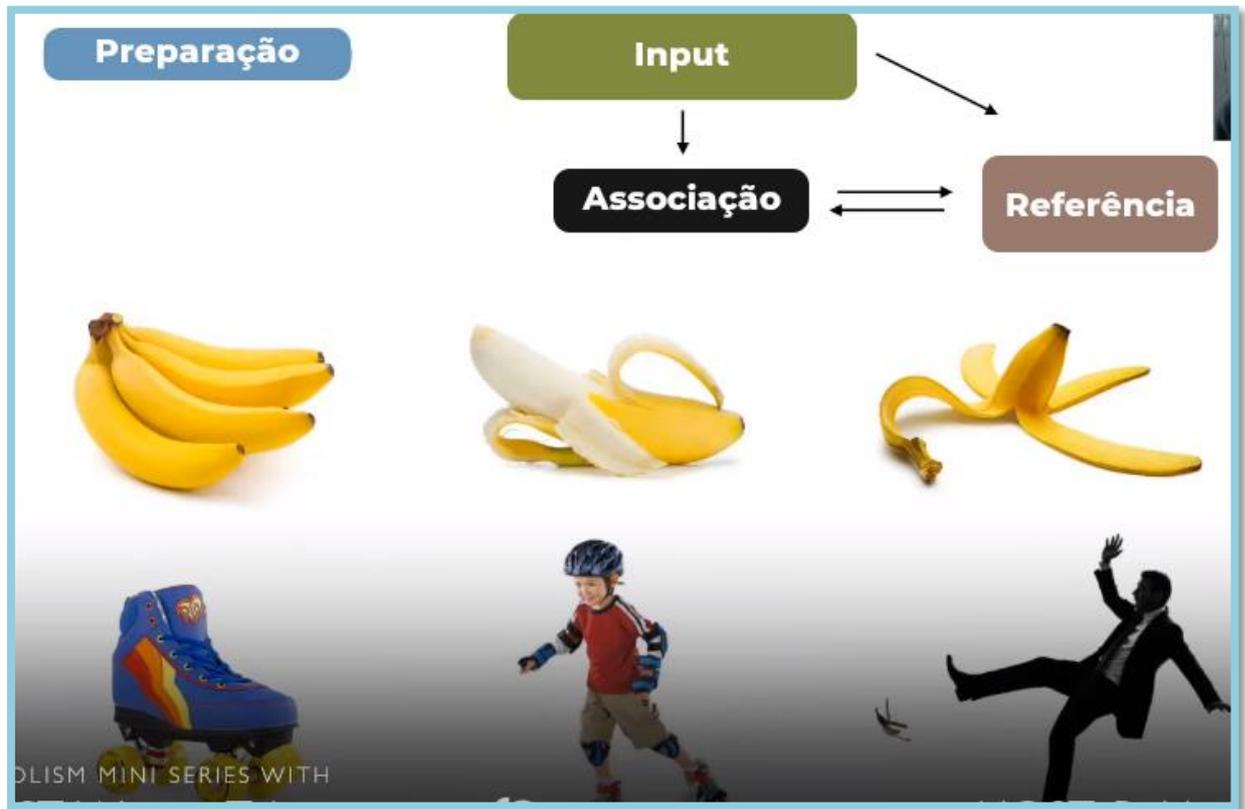
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=m6MECUk0vMQ>. Adaptado pela autora.

Na etapa de **preparação** começa sendo listada com algumas palavras-chaves. Os *inputs*<sup>7</sup> irão ser construídos e desenvolvidos em nossos pensamentos fazendo com que eles sejam lapidados a partir disso, preenchendo a mente com todas as informações obtidas.

---

<sup>7</sup>"Input", segundo o Dicio, Dicionário Online de Português, significa: "Entrada. [informática] Reunião desses dados inseridos e que, processados, se transformam em informações de saída (output). [linguística] Conjunto das informações que alguém assimila ao ouvir uma língua no momento em que ela está sendo utilizada". Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/input/>> Acesso em: 16 de maio de 2021.

Figura 30 – Processo criativo de Wouter Tulp. Etapa “preparação”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=m6MECUk0vMQ>. Adaptado pela autora.

A partir do momento de levantamento entre referências e associações, começa a etapa de **incubação**, uma parte que o Tulp considera vital para o processo criativo de seu método. Nessa etapa reserva-se um tempo para o artista, ou pessoa encarregada da criação do projeto, para que possa relaxar a mente pois todas as informações possíveis para as associações, referências e *inputs* estão sendo processadas e criando ligações.

O artista Wouter levanta o fato que já possuímos algumas ideias iniciais, e limitadas, de nossas vivências e conhecimento, porém para criarmos algo original é necessário ir um pouco além e preencher a mente com diversas informações, maturá-las por um determinado tempo sem forçar e deixar que nosso cérebro faça o restante do trabalho enquanto dormimos ou caminhamos ou tiramos uma pausa, pois ele irá fazer as conexões e assim gerar grandes ideias.

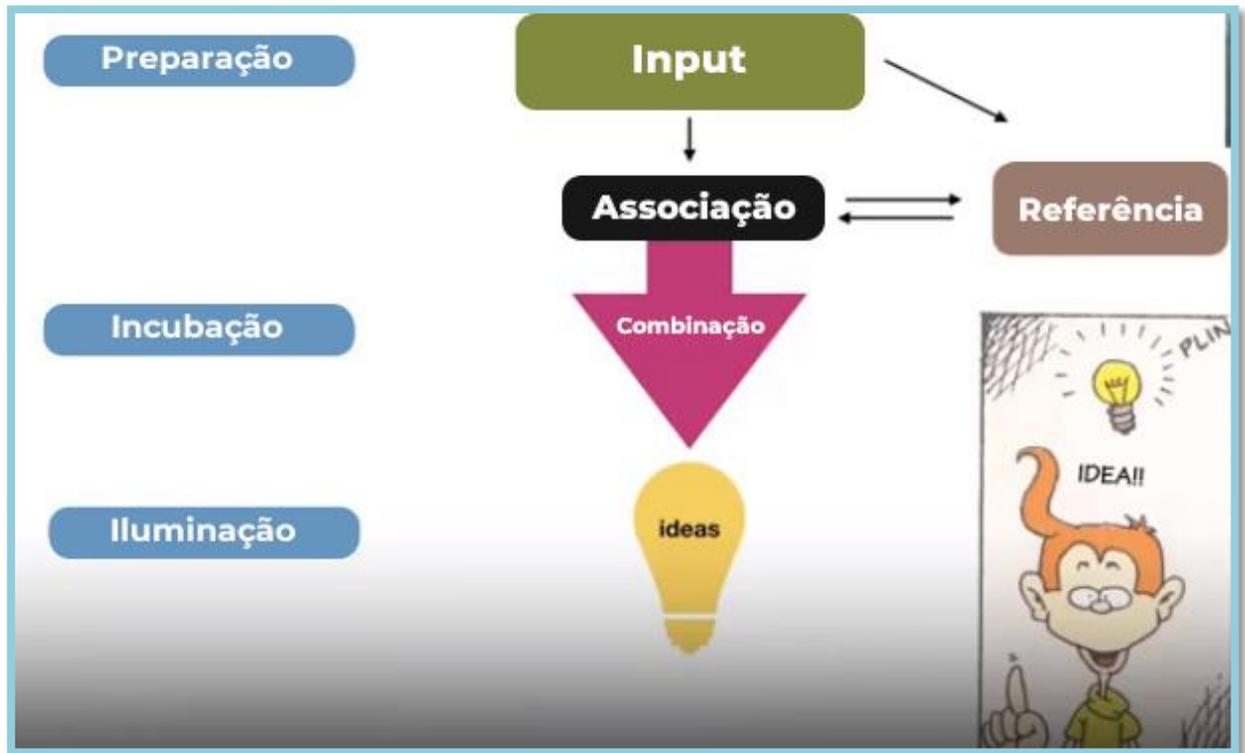
Figura 31 – Processo criativo de Wouter Tulp. Etapa “incubação”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=m6MECUk0vMQ>. Adaptado pela autora.

Após percorrer essas etapas, chegamos na parte da *iluminação*, ou seja, a lâmpada das ideias se acende. As referências, diretas ou indiretas, ao serem combinadas se torna uma ferramenta poderosa para criarmos designs que comunicam e informa o bastante para ser atraente. A partir do momento da busca por referências, e em sua diversidade, sem se limitar ao óbvio, conseguirá construir novas combinações e ideias para gerarmos possibilidades diversas em um mesmo ou diferentes personagens.

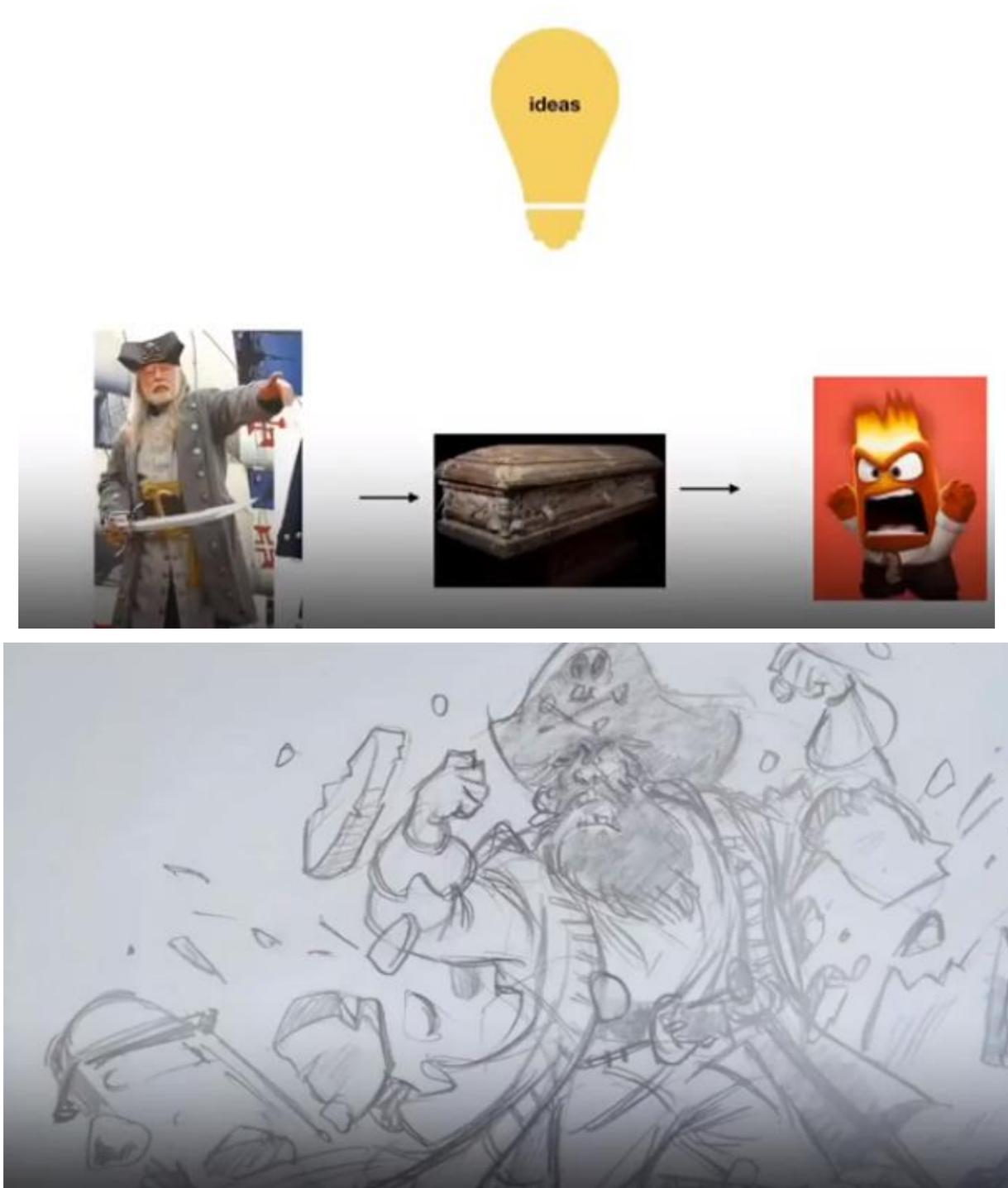
Figura 32 – Processo criativo de Wouter Tulp. Etapa “iluminação”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=NpMEAQsSQ-w>. Adaptado pela autora.

Por fim, inicia-se a etapa de *implementação*, selecionando as referências e ideias geradas para a criação de rascunhos, desenhos conceituais e, assim, dando vida ao personagem visualmente, como mostrado a figura 33.

Figura 33 – Processo criativo de Wouter Tulp. Etapa “implementação”



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

O projeto foi executado seguindo as etapas do processo criativo que foram pontificadas neste capítulo. Será almejada através desta metodologia a geração de resultados dentro das

limitações, sendo elas impostas particularmente. Após deliberadas conversas e decisões, foi optado por desenvolver o trabalho apenas através desta metodologia, assim o projeto poderia ter maior liberdade criativa.

## 7 DESENVOLVIMENTO DAS PERSONAGENS (ETAPA VISUAL)

Após obter dados e informações acerca dos transtornos psicológicos e com a finalidade de criar o *concept* de personagens a partir do intuito de serem utilizados para uma campanha ou projeto informativo de forma visualmente, foi implementado e aplicado a partir da metodologia utilizada por Wouter Tulp na criação dos mesmos e adicionando etapas extras para dar mais vida e características aos mesmo, como um pequeno *backstory*<sup>8</sup> e um enredo resumido do universo para ter uma dimensão maior de onde se passa e até para o fim de utilização de alguma animação ou mídia que seja necessário.

O início do processo criativo começou pelo *backstory* do universo e dos personagens que possuem transtornos psicológicos e características do mesmo relacionado. Assim que montado a base escrita criativa, foi selecionado dois personagens para o desenvolvimento artísticos: Uul (depressão) e Biib (transtorno bipolar). Foram feitos rascunhos dos demais personagens (apêndice) para possuir uma base visual (figura 34), porém não foram aperfeiçoados, ou seja, não passando por todo o processo artístico de finalização da parte ilustrativa após os esboços e rascunhos, devido às limitações do trabalho. Na tabela 4 lista-se a base escrita criada unindo as informações estudadas com um universo criativo:

**Tabela 4 – *Backstory* e enredo do universo dos personagens.**

**Em um lugar não muito longe da realidade existe um planeta quadrado e fascinante onde as pessoas mais impressionantes chamam de lar. Um mundo onde as leis da física não se aplicam. Um lugar em que cada dia é diferente do outro, com obstáculos e**

<sup>8</sup>“Backstory”, segundo a Wikipédia, significa: *Uma história de fundo, é um conjunto de eventos inventados para um enredo, apresentados como precedentes e anteriores àquele enredo. É um dispositivo literário de uma história narrativa, cronologicamente mais cedo que a narrativa de interesse primário.*”. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Romance\\_gráfico](https://pt.wikipedia.org/wiki/Romance_gráfico)> Acesso em: 26 de março de 2021.

**dificuldades próprias que surgem quando se menos espera. Para chegar nesse lugar não é preciso muito, basta fechar bem os olhos, livrar sua mente e confiar na viagem. Você saberá que chegou quando se, ao abrir seus olhos, você avistar um gramado de cor de xadrez com peixes voando e uma grande variedade de aves nos rios de caramelo. Esse lugar é recheado de segredos e mistérios, nos quais você poderá facilmente se perder, mas, agora, deixe-me apresentar alguns dos personagens desse lugar.**

**SPEEDY: (Transtorno de ansiedade)**

Uma menina vestida com um grande moletom semelhante a um esquilo supaveloz e que começa várias coisas ao mesmo tempo em premeditação para o futuro, acabando por deixar todas por fazer. Esquece rotineiramente de respirar, por isso tem um relógio de pulso que desperta a cada três minutos para lembrar de respirar. Range os dentes constantemente e lembra do que não fez – ou se arrepende de fazer – nos momentos mais inoportunos.

**TUK & MAK: Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH)**

Um anão de camisa-de-força que é escoltado por um brutalmente vestido com uma roupa do avesso. O anão é muito inteligente e ligado em tudo que acontece ao seu redor, é hiperativo e não consegue ficar parado ou calado por muito tempo. O brutalmente, por sua vez, é submisso e lento, ele não expressa emoção e só consegue realizar uma tarefa por vez, constantemente abandonando a tarefa anterior para começar a nova tarefa delegada pelo anão, alternando tranquilamente de tarefa em tarefa enquanto o anão se irrita com a lentidão e o fato de não conseguir usar os braços para concluir a tarefa por si mesmo.

**UUL: Depressão**

Um homem grisalho, curvo e de terno que caminha silenciosamente e lento de uma cena para outra sem esboçar qualquer emoção. Quando alguém tenta interagir com ele, responde apenas com um olhar apático e sem qualquer outra reação. Quando alguém lhe estende a mão, ele olha para a mão estendida e volta o seu olhar para o personagem, deixando-o ambos no vácuo e caminhando na direção oposta. Diante de algum evento infortuno, lança um comentário desagradável e negativo, causando desconforto em todos na cena.

**BIIB: Transtorno Bipolar**

Uma mulher ruiva muito gentil e agradável que gesticula bastante com suas mãos e interage com todos, estimulando as pessoas e fortalecendo a confiança de todos em sua volta, durante o dia. Assim que o sol se põe, a fica de cabelo e de pele pálida, entra em um profundo estado de negação e fadiga, desestimulando as pessoas e deprimindo todos em sua volta, até o sol nascer novamente.

**LUPI: Transtorno Dissociativo de Identidade (TDI)**

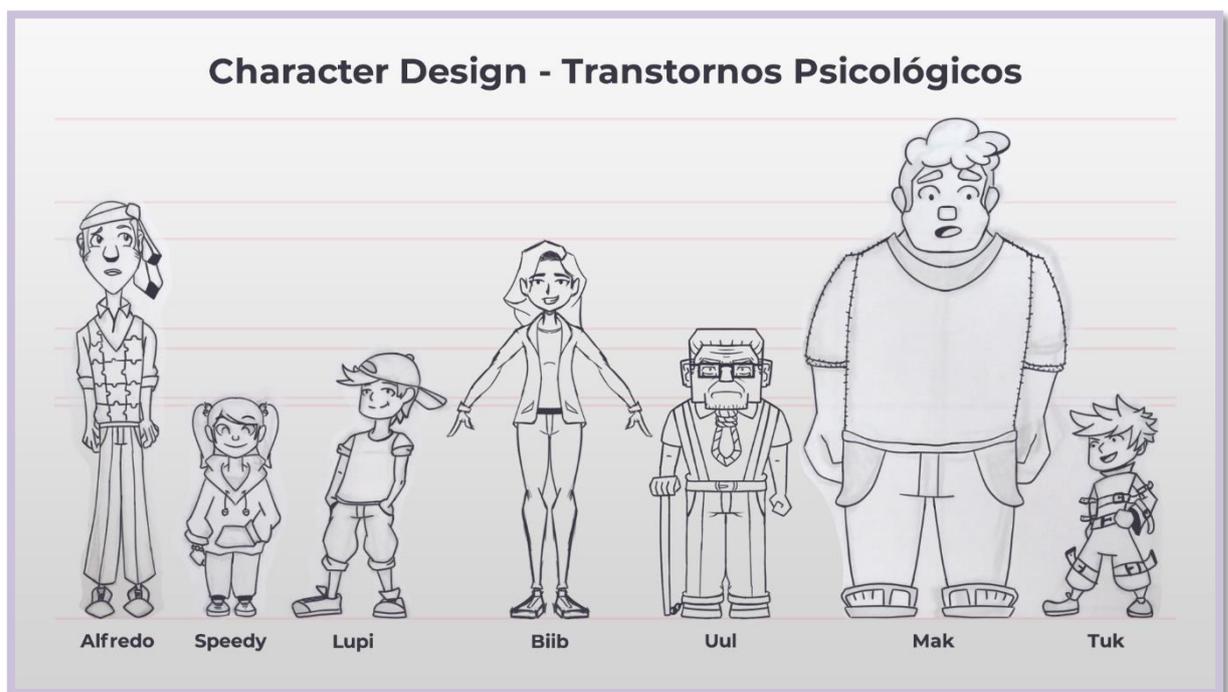
Um garoto normal com cara de bobo e boné virado para trás que, ao ser tocado, recebe a personalidade e as características daquele que tocar nele. Mudando sua expressão, seu cabelo e modo de agir para se adaptar ao “melhor amigo” daquele que lhe tocou.

**ALFREDO: Transtorno do Espectro Autista (TEA)**

Um homem magrelo, narigudo e calvo obstinado por um ponto de luz no teto. Ignorando completamente todos os personagens e eventos que ocorrem ao seu redor apenas para encontrar um jeito de conseguir capturar o ponto. Incapaz de usar os objetos do modo convencional, acaba por mudar a função dos objetos, vestindo copos em seus pés e bebendo água dentro de sapatos, por exemplo. Não esquecer da gravata amarrada na testa.

Fonte: Da autora.

Figura 34 – Todos os personagens lado a lado.



Fonte: Desenho da autora.

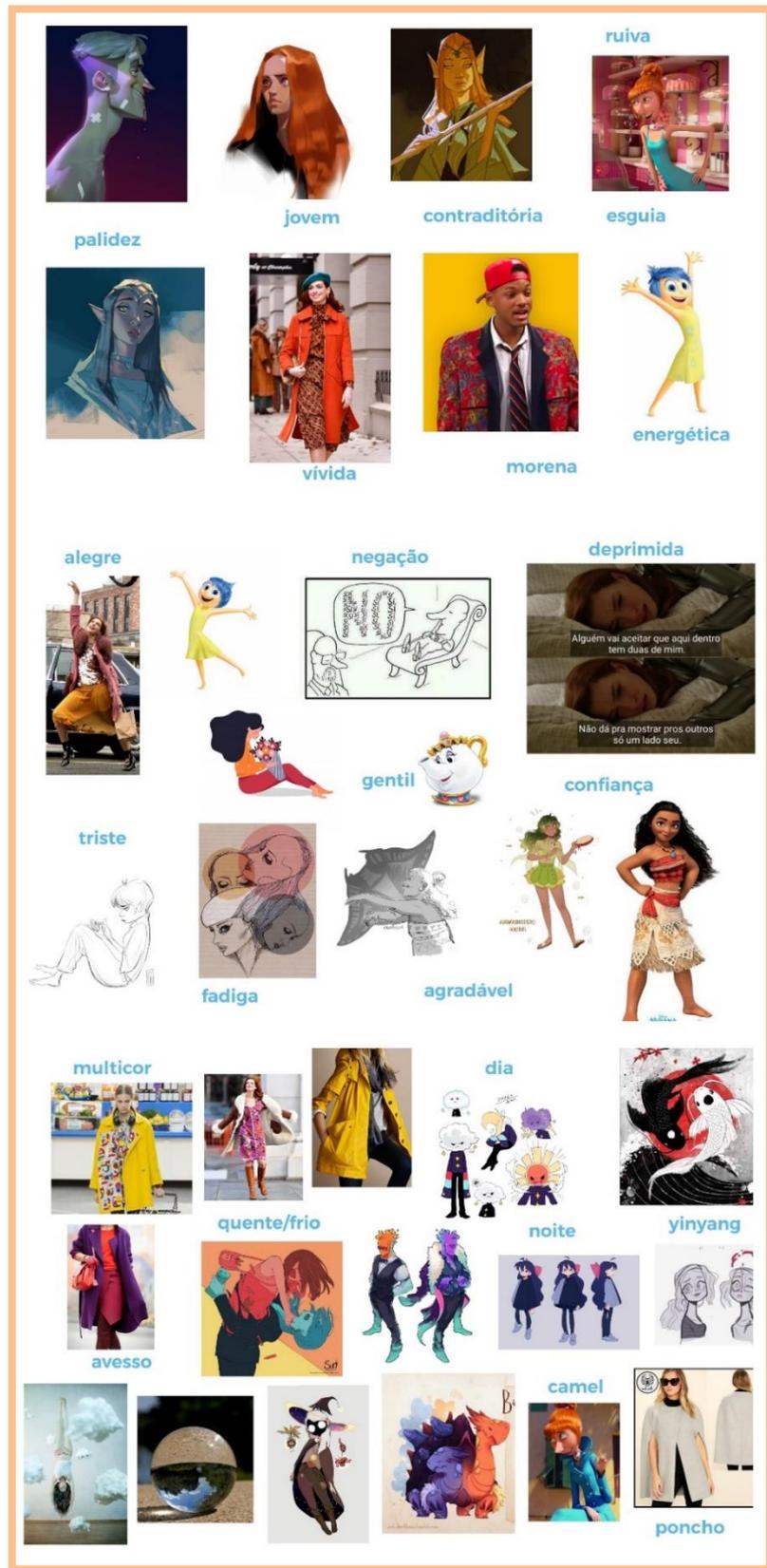
Após ter criado o universo e dado vida, de forma escrita, aos personagens, foi iniciado a metodologia de Wouter Tulp com a primeira etapa **preparação**. Primeiro foi listado palavras-chaves (como na figura 35 e 37) relacionado aos personagens, listados e, após isso, iniciou-se busca por referências de acordo com cada característica e relacionados (como na figura 36 e 38).

Figura 35 – Palavras-chaves da personagem Biib.

<b>INPUT - BIIB: TRANSTORNO BIPOLAR</b>		
<b>ASSOCIAÇÃO</b>		
<b>Mulher</b>	<b>Polos</b>	<b>Casaco</b>
<i>jovem</i>	<i>gentil</i>	<i>de camel</i>
<i>ruiva</i>	<i>agradável</i>	<i>poncho</i>
<i>energética</i>	<i>alegre</i>	<i>multicolor</i>
<i>vívida</i>	<i>triste</i>	<i>avesso</i>
<i>contraditória</i>	<i>negação</i>	<i>dia</i>
<i>palidez</i>	<i>fadiga</i>	<i>noite</i>
<i>morena</i>	<i>deprimida</i>	<i>yinyang</i>
<i>esguia</i>	<i>confiança</i>	<i>quente/frio</i>

Fonte: Da autora.

Figura 36 – Referências Biib.



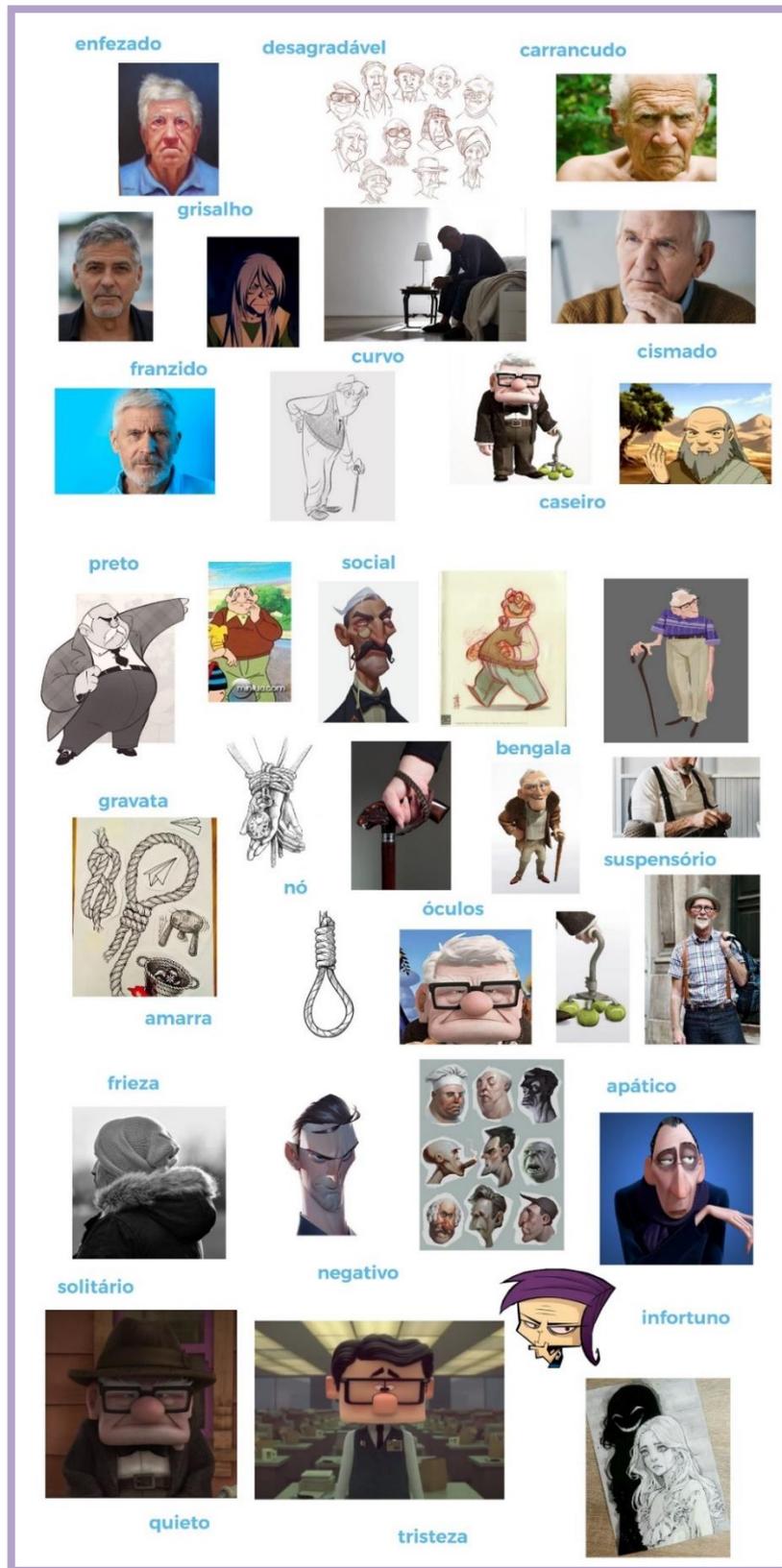
Fonte: Da autora.

Figura 37 – Palavras-chaves da personagem Uul.



Fonte: Da autora.

Figura 38 – Referências Uul.



Fonte: Da autora.

Ao concluir a busca de referências e associações, houve a **incubação** e maturação das informações obtidas para que se forma na mente uma ideia para ser feito rascunhos. Nesse período foi também um tempo para analisar algumas animações que deram vazão a mais maturação e fluidez de novas ideias, entre as produções há: *Steven Universe*, *Owl House*, *Cabeça e Coração*, *O Avião de Papel*, *Divertida Mente*, *Up - Altas Aventuras*, *O Guarda-Chuva Azul*, dentre outros. Foi notado como a utilização de cores e formas são importantes para a construção dos personagens e transpor visualmente características não ditas e, nesse momento, houve a etapa **iluminação**, onde algumas ideias surgiram e foi, também, o início da etapa **implementação**.

Assim sendo, desenvolveu-se alguns rascunhos baseando-se em tudo que foi absorvido e obtidos. Os rascunhos iniciais (figura 39 e 40) foram a base para posteriormente ser feito o *model sheet* (figura 41 e 43) e serem lapidados digitalmente (figura 42 e 44).

**Figura 39 – Rascunhos Biib.**





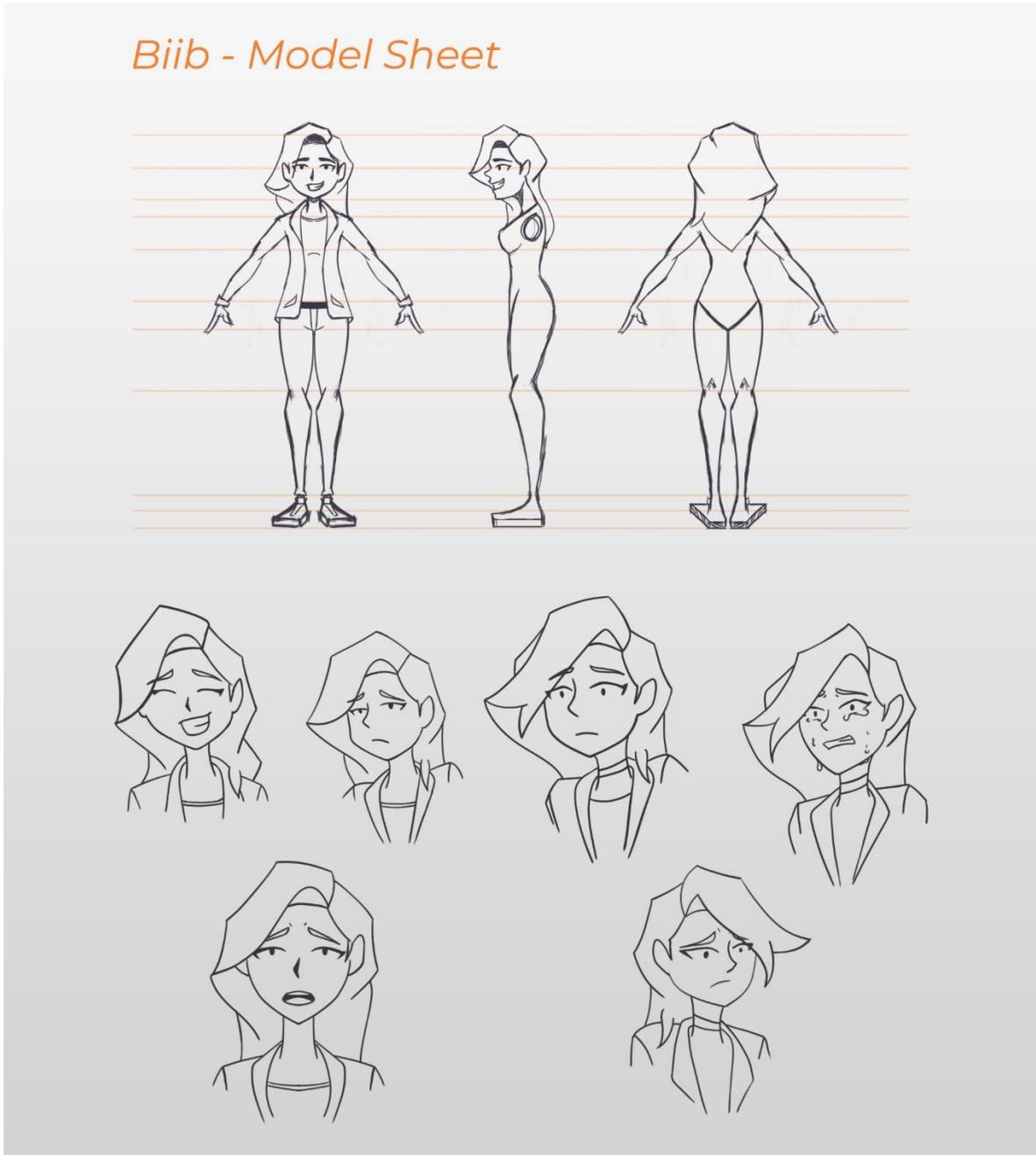
Fonte: Desenho da autora.

Figura 40 – Rascunhos Uul.



Fonte: Desenho da autora.

Figura 41 – Biib: Model Sheet.



Fonte: Desenho da autora.

Figura 42 – Versão digital finalizada: Biib.

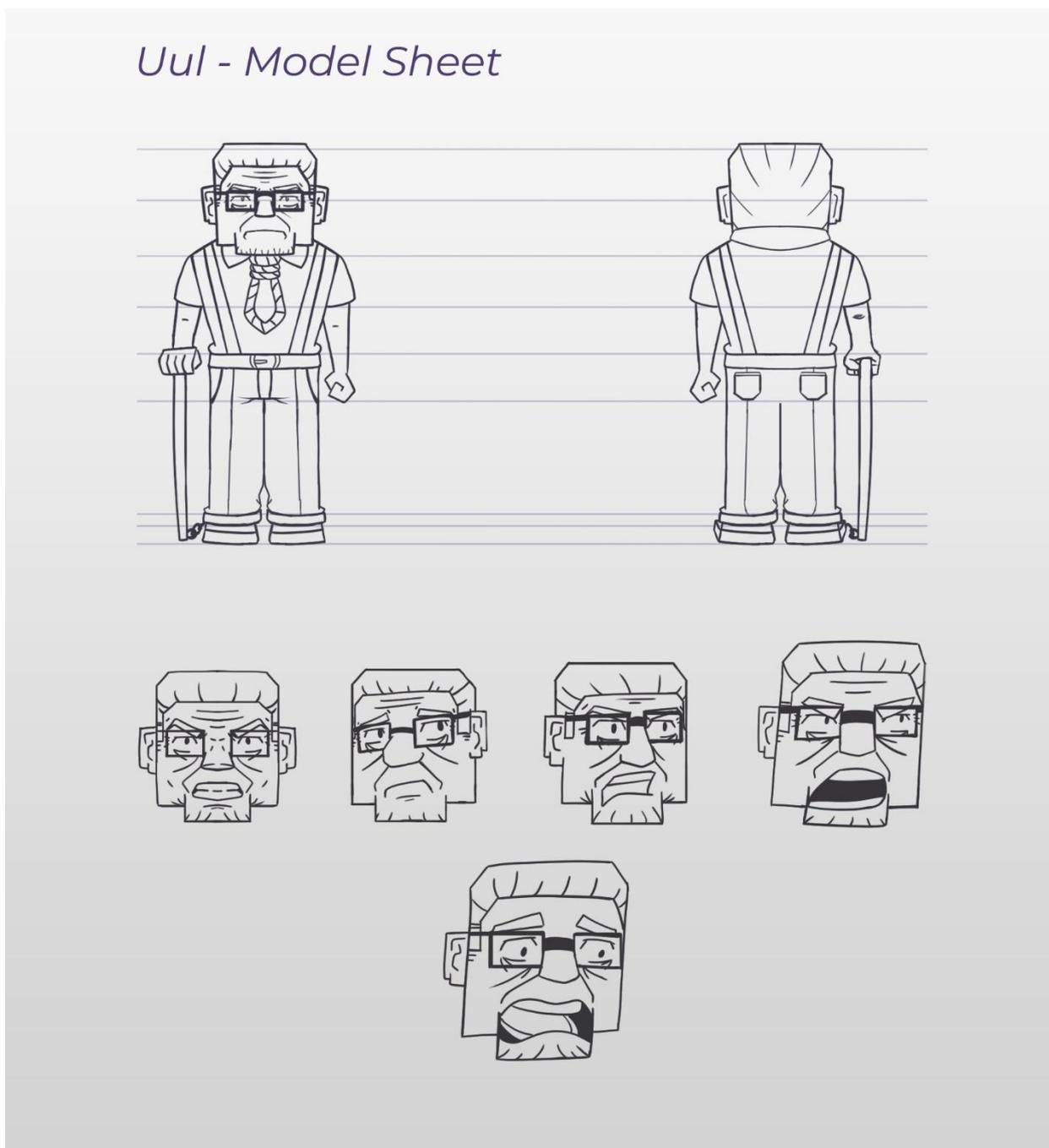


Fonte: Desenho da autora.

A personagem Biib, representando o transtorno Bipolar, se caracteriza alternando seus comportamentos entre o dia e a noite. Na sua versão “dia” as cores quentes nos tons amarelo, laranja e vermelho traz a sensação de alegria, espontaneidade, calor e dinamismo. A versão “noite” possui cores mais frias, tonalidades de azul e roxo para passar a sensação de tristeza, melancolia, frieza. Baseando-se no círculo cromático, laranja e azul são cores complementares, ou dupla complementares adicionando o amarelo e roxo, trazendo uma vibração na composição. Em adição ao uso da “Roda das Emoções de Plutchik, os tons amarelo e laranja remetem a otimismo, alegria, êxtase e serenidade, já as cores azul e roxo advém de angústia, tristeza, remorso e pensativo.

As formas arredondadas remetem ao agradável, já a quadrada (nos tênis) uma ideia de confiança, rigor e enfado. Partes do corpo são mais finas ou pontiagudas, remetendo a algo mais perigoso, por sua personalidade volátil, o conflito e a tensão lidando com essa dissonância dentro de si. Em adendo, as expressões também dão um ar e personalidade a mais a cada, dando a entender qual é mais alegre e qual é a mais melancólica.

Figura 43 – Uul: Model Sheet.



Fonte: Desenho da autora.

Figura 44 – Versão digital finalizada: Uul.



Fonte: Desenho da autora.

O personagem Uul, representando o transtorno da Depressão, traz consigo um teor mais pesado, embasado em detalhes depressivos. As cores são mais sombrias e escuras, ressaltando-se apenas pelo amarelo vibrante, uma simbologia ao Setembro Amarelo, além de uma possível margem de que já houve em si uma alegria, e sendo cor complementar do roxo. Entretanto, as tonalidades de roxo são as que sobressaem, simbolizando, de acordo com a Roda das Emoções de Plutchik, repugnância, nojo, tédio, remorso e menosprezo, características, em si, do próprio personagem Uul, porém que se caracteriza também, em pessoas com depressão. Alguns tons de azuis-arroxeados e um azuis mais vibrantes trazem a ideia de tristeza, pensativo e dor.

A forma que sobressai no personagem é a quadrada, com a ideia de transmitir enfado, fortaleza, consistente, rigor, maturidade e força, detalhes da personalidade do Uul. As sombras, com formas pontiagudas, e bengala representam o perigo, sendo cercado e sendo absorvido pelas sombras com formas pontiagudas, e de se sustentar e se apoiar em sua própria melancolia e tristeza levando, assim, a tornar-se refém e acorrentado a tais emoções. O corpo corcunda do Uul, juntamente no apoio em suas emoções negativas, demonstra o peso que vem carregando durante toda sua vida. Por fim, a corda em seu pescoço seria uma simbologia em que a cada

momento ele sente se sufocando com seus sentimentos e pensamentos melancólicos.

## **8 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O projeto teve como importância a transformação de transtornos psicológicos através personagens com o intuito de trazer informação de forma mais objetiva e clara para os tempos atuais, nos meios tecnológicos e entretenimento. Os estudos acerca dos transtornos tornaram o trabalho mais interessante, mas, ao mesmo tempo, mais cauteloso para serem abordados de forma correta e sem denegrir ou ferir pessoas que sofrem com o mesmo, a complexibilidade tornou-se maior, mas não menos instigante.

As limitações de tempo e direcionamentos são fatores que foram vistos e serão, futuramente, analisados para demais projetos para melhoramento e organização, conceito e lapidações, e também um maior estudo de linguagem visual para transmitir o máximo de informações de forma clara para, futuramente, continuar atingindo seu objetivo informativo.

A metodologia utilizada tornou-se essencial para a execução, de uma forma mais criativa, para criação dos personagens e sua lapidação, conseguindo explorar diversos significados e juntando em um único ponto. Por notar a dimensão do assunto e teor do projeto, principalmente para fornecer uma contribuição mais empática e com significado, que contribua para abrir mais possibilidades de tal assunto sobre transtornos seja discutido e abordado sem estigmas.

Por fim, notou-se abrangentes caminhos que o projeto pode tomar, não só dentro de meios digitais escolhidos para este trabalho, mas, possivelmente em um futuro, em livros, panfletos, outros meios e formas de aplicações que não foram possíveis serem estruturadas e realizadas.

## REFERÊNCIAS

BAHLS, Saint-Clair; BAHLS, Flávia Rocha Campos. **Depressão na adolescência: características clínicas. Interação em Psicologia**, v. 6, n. 1, 2002. Disponível em <https://revistas.ufpr.br/psicologia/article/view/3193>

BOUER, Jairo. **Riscos para a saúde mental do jovem disparam na pandemia**. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/vivabem/colunas/jairo-bouer/2020/09/09/riscos-para-saude-mental-do-jovem-disparam-na-pandemia.htm>> Acesso em: 11 de dezembro 2020

CARLOTTO, Mary Sandra; GONCALVES, Shila. **Preditores da Síndrome de Buernout em estudantes universitários. Pensamiento psicológico**, v. 4, n. 10, 2010. Disponível em: <<https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/95/282>> Acesso em 06 de dezembro de 2020.

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. Lisboa: Editora Estampa, 2005.

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FARIA, Marcello de A. **O Teste de Pfister e o transtorno dissociativo de identidade. Avaliação psicológica**, v. 7, n. 3, p. 359-370, 2008.

FARINA, Modesto Israel. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda, 2006.

FILHO, João Gomes de. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2009.

GBD 2017 Disease and Injury Incidence and Prevalence Collaborators. (2018). **Global, regional, and national incidence, prevalence, and years lived with disability for 354 diseases and injuries for 195 countries and territories, 1990–2017: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2017**. The Lancet. Disponível em: <[https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(18\)32279-7](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(18)32279-7)> Acesso em: 29 de outubro 2019.

MARTINS, Willa Soanne. **O gesto vocal segundo a psicolinguística e sua influência na obra vocal de Luciano Berio**. Anais do SIMPOM, v. 2, n. 2, 2012.

McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos – O Segredo das Narrativas de Quadrinhos, Mangás e Graphic Novels**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. Editora Cultrix, 1974.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: Editora Léo Cristiano, 2002.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants. On the horizon**, v. 9, n. 5, 2001.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. UTFPR Editora, 2015.

TREVISIO, Vanessa Cristina. **O conhecimento em Jean Piaget e a educação escolar**. 2014.

VEEN, Wim; VRAKKING, Ben. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Artmed Editora, 2009.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010, 352p.

**10 games que tratam de depressão, ansiedade e outras doenças mentais**. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/01/24/10-games-que-tratam-de-depressao-ansiedade-e-outras-doencas-mentais.htm>> Acesso em 06 de dezembro de 2020.

**ADHD**. Disponível em: <<https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/>> Acesso em: 17 de janeiro 2020.

**Ansiedade com Rodrigo Bressan (parte 1)**. Disponível em: <<https://drauziovarella.uol.com.br/videos/entrevistas-em-video/ansiedade-rodriigo-bressan-parte-1/>> Acesso em: 17 de janeiro 2020.

**Atomismo**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Atomismo>> Acesso em: 21 de janeiro de 2020.

**Atomismo**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/quimica/atomismo/>> Acesso em: 21 de janeiro de 2020)

**Brasil é o país mais ansioso do mundo segundo a OMS**. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/ciencia/brasil-e-o-pais-mais-ansioso-do-mundo-segundo-a-oms/>> Acesso em: 15 de janeiro 2020.

**Campanha Setembro Amarelo: entenda o que é e participe**. Disponível em: <<https://minutosaudavel.com.br/setembro-amarelo/#como-surgiu>> Acesso em: 19 de outubro de 2020.

**Crenças e atitudes educativas dos pais e problemas de saúde mental em escolares.** Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-89102005000500004&lng=pt&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-89102005000500004&lng=pt&tlng=pt)> Acesso em: 15 de abril 2020.

**Data and Statistics About ADHD.** Disponível em: <<https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/data.html>> Acesso em: 24 de novembro de 2019.

**Depression and Other Common Mental Disorders.** Disponível em: <[https://www.who.int/mental\\_health/management/depression/prevalence\\_global\\_health\\_estimates/en/](https://www.who.int/mental_health/management/depression/prevalence_global_health_estimates/en/)> Acesso em: 24 de novembro de 2019.

**Dia Mundial de Prevenção do Suicídio.** Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Dia\\_Mundial\\_de\\_Prevenção\\_do\\_Suicídio](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dia_Mundial_de_Prevenção_do_Suicídio)> Acesso em: 14 de janeiro 2020.

**Depression and Other Common Mental Disorders.** Disponível em: <[https://www.who.int/mental\\_health/management/depression/prevalence\\_global\\_health\\_estimates/en/](https://www.who.int/mental_health/management/depression/prevalence_global_health_estimates/en/)> Acesso em: 24 de novembro de 2019.

**Drauzio Varella.** Disponível em: <<https://drauziovarella.uol.com.br>> Acesso em: 17 de janeiro 2020.

**Facts about ADHD.** Disponível em: <<https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/facts.html>> Acesso em: 16 de maio 2021.

**Geometria nos Filmes - Moldando a Maneira Como Você Pensa.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ILQJiEpCLQE>> Acesso em: 20 de outubro 2020.

**Global Prevalence of Autism and Other Pervasive Developmental Disorders.** Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3763210/>> Acesso em: 21 de julho de 2020.

**Health Indicators. Conceptual and operational considerations.** Disponível em: <[https://www.paho.org/hq/index.php?option=com\\_content&view=article&id=14401:health-indicators-conceptual-and-operational-considerations-section-1&Itemid=0&limitstart=1&lang=pt](https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=14401:health-indicators-conceptual-and-operational-considerations-section-1&Itemid=0&limitstart=1&lang=pt)> Acesso em: 21 de julho de 2020.

**Investing in treatment for depression and anxiety leads to fourfold return.** Disponível em: <<https://www.who.int/news/item/13-04-2016-investing-in-treatment-for-depression-and-anxiety-leads-to-fourfold-return>> Acesso em: 24 de novembro de 2019.

**Mental disorders.** Disponível em: <<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>> Acesso em: 18 de janeiro 2020.

> Acesso em: 24 de novembro de 2019.

**Mental Health Action Plan 2013-2020.** Disponível em: <[https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/89966/9789241506021\\_eng.pdf;jsessionid=709E586FEFBA3E01D0BC7061873FD182?sequence=1](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/89966/9789241506021_eng.pdf;jsessionid=709E586FEFBA3E01D0BC7061873FD182?sequence=1)> Acesso em: 16 de setembro de 2020.

**Mental Health Disparities: Diverse Populations.** Disponível em: <<https://www.psychiatry.org/psychiatrists/cultural-competency/education/mental-health-facts>> Acesso em: 14 de janeiro 2020.

**Millennial Employees Are Getting Companies to Radically Rethink Workers' Mental Health.** Disponível em: <<https://time.com/collection/davos-2020/5764680/mental-health-at-work/>> Acesso em: 17 de janeiro 2020.

**Os impactos da pandemia na indústria do entretenimento.** Disponível em: <<https://teletime.com.br/27/08/2020/os-impactos-da-pandemia-na-industria-do-entretenimento/>> Acesso em: 21 de novembro de 2020.

**O mercado de games escapa da crise e cresce com isolamento social.** Disponível em: <<https://revistapegn.globo.com/Tecnologia/noticia/2020/08/mercado-de-games-escapa-da-crise-e-cresce-com-isolamento-social.html>> Acesso em: 21 de novembro de 2020.

**Precisamos falar sobre suicídio de jovens: taxa cresce no Brasil.** Disponível em: <<https://claudia.abril.com.br/sua-vida/precisamos-falar-sobre-suicidio-taxa-cresce-no-brasil/>> Acesso em: 13 de novembro de 2019.

**Roda das Emoções.** Disponível em: <<https://www.cvv.org.br/blog/roda-das-emocoes/>> Acesso em: 16 de maio de 2021)

**Saúde Mental.** Disponível em: <<http://saude.gov.br/saude-de-a-z/saude-mental>> Acesso em: 14 de janeiro de 2020.

**Saúde mental dos adolescentes.** Disponível em: <[https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5779:folha-informativa-saude-mental-dos-adolescentes&Itemid=839](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5779:folha-informativa-saude-mental-dos-adolescentes&Itemid=839)> Acesso em: 14 de janeiro de 2020.

**Severe physical punishment: risk of mental health problems for poor urban children in Brazil.** Disponível em: <<https://www.who.int/bulletin/volumes/87/5/07-043125/en/>> Acesso em: 24 de novembro de 2019.

**Shedding New Light On the Silent Crisis.** Disponível em: <<https://time.com/collection/davos-2020-mental-health/5767715/silent-crisis/>> Acesso em: 17 de janeiro 2020.

**Suicídio é responsável por uma morte a cada 40 segundos no mundo.** Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/oms-suicidio-e-responsavel-por-uma-morte-a-cada-40-segundos-no-mundo/>> Acesso em: 16 de janeiro de 2020.

**Teoria das Cores.** Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria\\_das\\_cores](https://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_das_cores)> Acesso em: 12 de fevereiro de 2020

**The Lancet: uma em cada cinco pessoas que vivem em áreas afetadas por conflitos sofrem com condições de saúde mental.** Disponível em: <<https://www.paho.org/pt/noticias/11-6-2019-lancet-uma-em-cada-cinco-pessoas-que-vivem-em-areas-afetadas-por-conflitos>> Acesso em: 24 de novembro de 2019.

**Transtornos mentais.** Disponível em: <[https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5652:folha-informativa-transtornos-mentais&Itemid=839](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5652:folha-informativa-transtornos-mentais&Itemid=839)> Acesso em: 15 de janeiro 2020.

**You Now Have a Shorter Attention Span Than a Goldfish.** Disponível em: <<https://time.com/3858309/attention-spans-goldfish/>> Acesso em: 24 de novembro de 2019.

## APÊNDICE

Figura 45 – Rascunhos dos demais *character design* dos transtornos.

Fonte: Desenho da autora.