

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN VISUAL

ALEXANDRE GIAPARELLI COLOMBO

CHARACTER DESIGN:
PROJETO DE PERSONAGEM PARA FILME DE ANIMAÇÃO
FOCADO NA SUA REPRODUÇÃO EM PRODUTOS LICENCIADOS

Porto Alegre, 2012

Alexandre Giaparelli Colombo

CHARACTER DESIGN:

Projeto de Personagem para Filme de Animação
Focado na sua Reprodução em Produtos Licenciados

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para a obtenção do grau de
Designer, pelo Curso de Design Visual da Univer-
sidade Federal do Rio Grande do Sul

Orientador: Mario Furtado Fontanive

Porto Alegre, 2012

Alexandre Giaparelli Colombo

Character Design:
Projeto de Personagem para Filme de Animação
Focado na sua Reprodução em Produtos Licenciados

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para a obtenção do grau de
Designer, pelo Curso de Design Visual da Univer-
sidade Federal do Rio Grande do Sul

Orientador: Mario Furtado Fontanive

Aprovado em: Porto Alegre, __ de _____ de 2012

BANCA EXAMINADORA

Prof. Mario Furtado Fontanive (Orientador)
UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profª. Sara Copetti Klohn (Coorientadora)
UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profª. Jocelise Jacques de Jacques
UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profª. Gabriela Perry
UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profª. Eduardo Müller
Feevale/Senac

RESUMO

O Trabalho aqui proposto consiste no projeto de um personagem para filme de animação, adaptando tal personagem de uma história da literatura infantil, para a mídia áudio visual, considerando sua reprodução em produtos licenciados. Para esse fim, foi desenvolvido o estudo da indústria do licenciamento, estipulando as necessidades de produção e reprodução gráfica, digital e fabril; as estratégias para marketing de filmes e licenciamento de personagens; e a preferência do público alvo, bem como os estudos sobre o público infantil, considerando as teorias de formulação de enredo e roteiro de filmes de animação, bem como sua comunicação e publicidade.

Palavras-chave: *Design* de Personagem, Gestão de Marcas, Licenciamento de Personagens

ABSTRACT

The work proposed here is the design of a character to the animated cartoons, adapting this character in a story of children's literature, for the audio visual media, considering their reproduction in licensed products. To this aim, the study was developed in the licensing industry, stipulating the needs of production and graphic reproduction, and manufacturing; marketing strategies for films and licensing of characters, and the preference of the target audience, as well as studies on the children, considering the formulation of theories of plot and script for animated cartoons, as well as its communication and advertising.

Keywords: Character Design, Branding, Licensing Characters

SUMÁRIO

RESUMO.....	4
ABSTRACT.....	5
1 INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Justificativa	10
1.2 Objetivos.....	12
1.2.1 Objetivo Geral:	12
1.2.2 Objetivos Específicos:.....	13
1.3 Metodologia.....	14
2 - PROBLEMATIZAÇÃO	16
2.1 Motivações.....	16
2.1.1 Motivação Geográfica	16
2.1.2 Motivação Cultural.....	16
2.1.3 Motivação Histórica	17
2.2 Finalidade do Projeto	18
2.3 Influências.....	18
2.3.1 Influência Literária	18
2.3.2 Influência Etária	20
2.3.3 Influência Teórica.....	22
2.3.4 Influência Tecnológica	27
2.4 Considerações sobre a Problematização	27
3 ANÁLISE.....	29
3.1 - Lista de Verificação	29
3.2 - Análise Diacrônica.....	38
3.3 - Análise Sincrônica	49
3.3.1 - Sincronia em Duplas	50
3.3.2 - Sincronia em Lendas.....	51
3.3.2.1 - A Lenda Americana	51
3.3.2.2 - O Mito Grego	53
3.3.2.3 - O Conto Chinês	56
3.4 - Análise Estrutural	61
3.5 - Análise Funcional e de Uso	64
3.5.1 - Desenho Animado	65
3.5.1.1 - O Rei Leão.....	65

3.5.1.2 - Hércules	66
3.5.2 - Stop Motion	67
3.5.1.1 - A Fuga das Galinhas	67
3.5.1.2 - Wallace & Gromit	68
3.5.3 - Imagem de Computação Gráfica	69
3.5.1.1 - Toy Story	69
3.5.1.2 - Enrolados	70
3.5.4 - Considerações Gerais sobre a Análise Funcional e de Uso	71
3.6 - Análise Morfológica	72
3.6.1 - Desenho Animado	73
3.6.1.1 - O Rei Leão em Polímero	73
3.6.1.2 - O Rei Leão em Pelúcia	74
3.6.1.3 - Hércules em Polímero	75
3.6.1.3 - Hércules em Pelúcia	77
3.6.2 - Stop Motion	79
3.6.2.1 - A Fuga das Galinhas em Polímero	79
3.6.2.2 - A Fuga das Galinhas em Pelúcia	80
3.6.2.3 - Wallace & Gromit em Polímero	81
3.6.2.4 - Wallace & Gromit em Pelúcia	82
3.6.3 - Imagem de Computação Gráfica	83
3.6.3.1 - Toy Story em Polímero	83
3.6.3.2 - Toy Story em Pelúcia	84
3.6.3.3 - Enrolados em Polímero	85
3.6.3.4 - Enrolados em Pelúcia	86
3.6.4 - Considerações Gerais sobre a Análise Morfológica	87
4 - DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	88
4.1 - Lista de requisitos	88
4.2 - Estruturação do Problema	89
4.3 - Matrizes de Interação	89
5 - ANTEPROJETO	93
5.1 - Brainstorming	93
5.2 - Método 635	93
5.3 - Método de Transformação	66
5.4 - Caixa Morfológica	93
5.5 - Desenvolvimento do Anteprojeto	94

5.5.1 - Função Símbolica.....	94
5.5.1.1 - Aspectos Naturais.....	94
5.5.1.2 - Aspectos Culturais.....	97
5.5.1.3 - Aspectos Artísticos.....	97
5.5.2 - Função Semântica.....	98
5.5.1.1 - Livros.....	98
5.5.1.2 - Pinturas.....	99
5.5.1.3 - Esculturas.....	100
6 - PROJETO CONCEITUAL.....	101
6.1 - Geração de Conceito e Atributos.....	101
6.1.1 - Atributos Técnicos.....	101
6.1.2 - Atributos Semânticos.....	103
6.1.3 - Atributos Pragmáticos.....	104
6.2 - Concepção do Estilo.....	104
6.3 - Semântica do Produto.....	105
6.4 - Simbolismo do Produto.....	106
6.5 - A Emoção Provocada pelo Produto.....	108
6.6 - Seleção do Conceito.....	110
7 - DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	111
7.1 - Desenvolvimento dos Personagens.....	111
7.1.1 - Estratégias.....	111
7.1.2 - Escopo.....	112
7.1.3 - Esqueleto.....	113
7.1.4 - Pré-estética.....	115
7.1.5 - Estética.....	117
7.1.6 - Experimentação.....	117
7.2 - Desenvolvimento da Comunicação Visual.....	120
7.2.1 - Logotipo.....	121
7.2.2 - Tipografia.....	121
7.2.3 - Textura.....	122
7.2.4 - Grafismo.....	123
7.2.5 - Superfície.....	124
7.2.6 - Símbolos.....	124
7.2.7 - Padrão Cromático.....	125
7.2.8 - Cenário.....	125

7.2.8 - Identidade Visual.....	125
7.3 - Desenvolvimento das Aplicações.....	131
7.3.1 - Embalagens.....	131
7.3.2 - Materiais Escolares.....	132
7.3.3 - Brinquedos.....	132
8 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	134
9 - REFERÊNCIAS.....	135
9.1 - Referências Gerais.....	135
9.2 - Referências Cinematográficas.....	139
9.3 - Referências Iconográficas.....	144
APÊNDICE A - Brainstorming.....	169
APÊNDICE B - Método 635.....	170
APÊNDICE C - Método de Transformação.....	174
APÊNDICE D - Artes Conceituais.....	175

1 INTRODUÇÃO

A indústria dos filmes de animação é um dos principais representantes da grande indústria do entretenimento, levando cultura e lazer para a sociedade em geral. Seu público alvo, bastante conhecido por representar as camadas mais jovens, tem reunido adoradores mais velhos. Tanto por pais que buscam uma alternativa de interagir com seus filhos quanto adultos que buscam ressalvar lembranças da infância. Público esse, que vem aumentando nos últimos anos, talvez pela evolução da estrutura e narrativas das histórias, sendo alvo de importantes prêmios de roteiro. Essa indústria envolve produções milionárias, mas também resulta em altos lucros. Uma das principais formas de rentabilidade é o licenciamento da marca do filme, seja as grandes produções de longa metragem estreladas no cinema como produções seriadas reproduzidas nas emissoras de televisão.

1.1 JUSTIFICATIVA

“(…) o mercado de produtos licenciados com base no entretenimento continua sendo o maior segmento na área de licenciamento e é responsável por 43% do total de vendas da indústria, ou 2,5 bilhões de dólares em *royalties*, e cerca de 44 bilhões de dólares das vendas no varejo. Esta categoria inclui propriedades e personagens de filmes, da televisão, de jogos interativos e de algumas outras fontes (...)” (Riotto, 2005)

O licenciamento de marcas oriundas de filmes alimenta potencialmente o comércio de produtos de consumo em geral. Sejam esses, produtos desenvolvidos exclusivamente para o lançamento do filme, como brinquedos e utensílios domésticos, mas também, produtos que apenas utilizam a sua programação visual como marca secundária, intensificando suas vendas, como é o exemplo da indústria calçadista e alimentícia. Mas, o que pode ser considerado licenciamento? Para Bonfá:

Licensing, ou licenciamento, é o direito contratual de utilização de determinada marca, imagem ou propriedade intelectual e artística registrada, que pertençam ou sejam controladas por terceiros, em um produto, serviço ou peça de comunicação promocional ou publicitária. (Bonfá, 2009, p.15)

Os estúdios de animação comercializam a permissão da utilização das marcas lançadas por seus filmes, muitas destas marcas são personagens. As empresas que adquirem essas licenças recebem a permissão de utilizarem os personagens, logotipo e grafismos em seu produtos. De acordo com Diesendruck “licenciamento é o mecanismo legal/comercial pelo qual o detentor, criador ou autor de uma marca, patente ou obra de arte, autoriza ou cede o direito de sua utilização, reprodução e exploração, comercial ou não,

através de condições e licenças específicas.” (Diesendruck, 2000, Pg.12) Essa estratégia é extremamente importante para as empresas, que adquirem a permissão de utilizar uma marca persuasiva e bem sucedida em seus produtos, agregando valor e atributos em pouco tempo e com baixo custo, comparando com a construção de uma nova marca. Para Bonfá, “um produto com marca licenciada tem vendas sensivelmente maiores - e com maior lucro - que produtos similares genéricos.” (Bonfá, 2009, p.27) Ele complementa:

No período de exibição de filmes de cinema com personagens licenciados, grandes empresas utilizam o licenciamento para aumentar suas vendas. O McDonald's, por exemplo, já chegou desse modo a aumentar as vendas de seu McLanche Feliz em até 400%. (Bonfá, 2009, p.27)

O lucro da empresa licenciada é intensificado com a utilização de personagens de filmes de animação. Porém, a parceria não é vantajosa somente para os licenciados, mas também, para os licenciadores.

“(...) a Pixar é a mais bem-sucedida empresa da história do cinema mundial. Somados, os 11 títulos já lançados por ela faturaram mais de US\$ 6,6 bilhões apenas nos cinemas, valor que sobe para cerca de US\$ 40 bilhões se a conta incluir a verba obtida com licenciamento de produtos (...)” (Galo, 2011)

A indústria da animação chega a arrecadar, em média, quase 6 vezes mais com licenciamento de produtos do que com bilheteria no cinema. Se os estúdios fossem depender somente da venda de ingresso conseguiriam no máximo duplicar ou triplicar os altos investimentos iniciais. O Filme da Disney Pixar *Carros 2*, por exemplo, lançado em 2011 teve seu orçamento estipulado por volta de US\$ 200 milhões e sua receita alcançou US\$ 551.746.423. (Carros, 2012) Porém, os estúdios arrecadam desde 2006, quando o primeiro filme da franquia foi lançado, cerca de US\$ 2 bilhões por ano com a marca do filme impressa em embalagens de biscoitos, revistas, roupas, calçados e outros inúmeros e diferentes produtos. (Oliveira, 2011)

A venda de licenças das marcas de seus filmes é uma forma extremamente vantajosa para os estúdios, sendo uma forma de prolongar o lucro oriundo dos seus lançamentos. Porém, como em todo negócio, existem oportunidades e ameaças. Muitos filmes de animação são adaptados de histórias clássicas, já conhecidas. Para Bettelheim, (2002, p.114) essas histórias possuem maior chance de sucesso, já que seu enredo simples, com estruturas comuns, possuem maior chance de identificação pelas crianças. Mas, muitas dessas histórias, já estão em domínio público, ou seja, qualquer outro estúdio pode utilizá-las. Muitas produtoras iniciantes utilizam do lançamento de grandes produções de estúdios famosos para lançar filmes semelhantes, muitos deles com menor qualidade. Como, por exemplo, *Procurando Nemo*, da Disney Pixar (2003); *Mamãe Virei um Peixe*, da Paris Filmes (2003); *O Espanta Tubarões*, da DreamWorks (2004); Todas histórias sobre peixes que vivem aventuras no mar. Esses temas tão semelhantes estarão, portanto, dividindo o espaço nas prateleiras. São tantos peixes nas lojas, nos produtos, que não seria difícil uma mãe ou uma tia se confundir e errar na escolha

da marca que a criança pediu, principalmente se o visual dos brinquedos e da programação visual não for fiel ao personagem e cenários do filme.

Outro problema recorrente é a pirataria. Para Bonfá: “a pirataria prejudica o proprietário da licença, que sofre grandes perdas financeiras no que se refere ao retorno do capital aplicado, tendo custos para manter a licença criada por ele.” (Bonfá, 2009, p.54) Essa concorrência de produtos copiados ou pirateados acaba comprometendo o sucesso financeiro do licenciamento dos personagens, já que a maioria dos filmes, mesmo os maiores sucessos de bilheteria, não se tornam grandes sucessos de licenciamento. Dos primeiros 11 filmes lançados pela Disney Pixar, por exemplo, somente os títulos *Toy Story* e *Carros* parecem ter garantido um lugar entre os favoritos das empresas licenciadas. A situação ainda é mais delicada com pequenos estúdios ou produtoras, que trabalham com poucos recursos, mas algumas medidas podem amenizar esse quadro. Bonfá complementa:

“Algumas medidas podem ser tomadas para dificultar a atuação dos falsificadores: desenvolver produtos com design exclusivo e que dificultem a cópia ilegal, com investimentos em formas e moldes exclusivos, bem como as cores e aplicações customizadas; Aplicação do copyright nos produtos da forma recomendada pelo licenciador; Uso de embalagens, etiquetas e selos que evidenciem e diferenciem o produto original;” (bonfá, 2009, p.56)

O desenho de um personagem que visa a aplicação de sua comunicação visual em produtos, e a reprodução de seus personagens, com formas fiéis as do personagem original pode diminuir o prejuízo sofrido pelos estúdios. De acordo com Moura, “na perspectiva do licenciador, o licenciamento aumenta o reconhecimento e notoriedade de marca e reforça a sua imagem.” (MOURA, 2006, p.48) Mas para essa valorização na marca, sua imagem precisa ser projetada, otimizando a reprodução fiel da programação visual dessa marca.

Estabelecida a forte importância do setor de licenciamento para os estúdios de animação, este presente trabalho de conclusão de curso prevê o estudo e análise dos diferentes setores de produtos licenciados, estabelecendo quais são os mais importantes para a divulgação da marca do personagem. Como também discriminar as diferentes tecnologias para a produção de um filme de animação e as limitações encontradas nas formas de produção dos produtos licenciados selecionados. Posteriormente o trabalho pretende desenvolver um personagem para ser reproduzido em produtos licenciados, preservando o máximo possível suas formas originais e sua programação visual, e assim, fortalecendo sua marca.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral:

Este trabalho busca desenvolver um personagem para filme de animação, construindo um visual que represente sua personalidade, o conceito de sua história, adaptando-o para a mídia áudio visual, e otimizando sua funcionalidade na animação, representando sua personali-

dade e caráter em seus gestos e práticas. Mas também, sua utilização como programação visual, reproduzindo sua personalidade em produtos licenciados.

Assim, o objetivo desse trabalho é desenvolver um personagem para um filme de animação com conteúdo persuasivo para o público infantil, estruturado o suficiente para a projeção de sua marca, forte conceitualmente e visualmente, preparada para a reprodução em produtos licenciados, mantendo fiel sua identidade visual nesses produtos, com também uma comunicação visual adequada as preferências do público alvo.

1.2.2 Objetivos Específicos:

- a) Estudar o público alvo, definindo preferências e procurando carências de temas e histórias.
- b) Selecionar uma história literária para tema da adaptação e analisar filmes e personagens similares.
- c) Definir o posicionamento da marca, construindo sua identidade visual.
- d) Analisar os produtos licenciados que possuam ligação direta com temas desenvolvidos nas disciplinas de projeto dos cursos de Design Visual e Design de Produto da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como:
 - *Design* de Produto: Brinquedos, roupa, calçados, entre outros utensílios domésticos de utilização infantil;
 - Identidade Visual: Tipografia, grafismos, logotipo, cores e outros elementos de comunicação visual;
 - *Design* Promocional: Pôster, adesivos, calendários e outros produtos gráficos promocionais;
 - *Design* de Embalagem: Embalagens de biscoito, salgadinhos, cereais matinais entre outros produtos alimentícios, assim como, embalagens de jogos, brinquedos, roupas e calçados;
 - *Design* Editorial: Livros, revistas, folders, manuais, entre outros materiais de informação impressa;
 - *Design* Digital: Web sites, jogos, vídeos, entre outros produtos de reprodução virtual;
 - *Design* Gráfico Ambiental: Exposição, estandes, merchandising, ponto de venda, entre outros elementos físicos de exposição;
- e) Considerar teorias de *marketing* para a promoção, valorizando os produtos licenciados, que potencialize a divulgação do personagem.
- f) Considerar as tecnologias de animação existentes (desenho animado, *stop motion*, imagem de computação gráfica) e definir qual melhor se adapta a produtos físicos.
- g) Analisar os materiais e processos de produção envolvidos pelos produtos licenciados, definindo suas características e necessidades, delimitando as formas e desenho do futuro personagem.

1.3 METODOLOGIA

Um método específico para o desenvolvimento de um personagem para filme de animação com foco na sua reprodução em produtos secundários ainda não é conhecido dentro da esfera do *design* gráfico, sendo assim, o trabalho aqui desenvolvido abordará uma compilação de métodos. Vasconcelos, (2009) em um estudo sobre metodologias em *design* investigou diversos métodos entre o *design* gráfico e o *design* de produto. Um método bastante abrangente abordado é o método “Processo Projetual”, de Gui Bonsiepe (1984). A metodologia é bastante abrangente, não focada só em um tipo de produto, sendo, todavia, bastante detalhada em cada passo, demonstrando ser um método satisfatório para estruturar o caminho a ser seguido. Como esse projeto prevê transitar entre o *design* de produto, na abordagem de personagens como bonecos e brinquedos, e no *design* gráfico, abordando personagens como programação visual, uma metodologia abrangente é essencial. Porém, algumas necessidades não são previstas satisfatoriamente pelo método de Bonsiepe, estruturada em: problematização, análises, definição do problema, geração de alternativas e desenvolvimento do projeto. Em um filme de animação é muito importante definir o conceito inicial que irá seguir os diferentes personagens, cenários e programação visual, desenvolvidos posteriormente. Assim, foi adicionado ao método o passo “projeto conceitual” da metodologia de Baxter, destacando essa etapa no projeto. Porém, algumas das tarefas do “projeto conceitual” são abordadas no método de Bonsiepe, sendo necessário simplificar esse passo para evitar redundâncias. Como o projeto trata-se do desenvolvimento de um produto digital, o personagem, que posteriormente se tornaria um produto físico, produtos licenciados, uma metodologia a respeito de identidade visual acrescentaria positivamente no desenvolvimento do trabalho, assim foi selecionado a metodologia de Wheller (1991) para o desenvolvimento das aplicações e do lançamento, e para o desenvolvimento do personagem será utilizado a metodologia de Lima e Meurer (2011), adicionadas na última fase do método de Bonsiepe, o desenvolvimento do projeto. Resultando no seguinte método:

- a) Problematização
 - Influências
 - Finalidade do Projeto
 - Motivação
 - Conclusão

- b) Análise
 - Lista de Verificação
 - Análise Diacrônica
 - Análise Sincrônica
 - Análise Estrutural
 - Análise Funcional e de Uso
 - Análise Morfológica

- c) Definição do Problema
 - Lista de Requisitos
 - Estruturação do Problema
 - Matrizes de Interação
- d) Projeto Conceitual
 - Geração de Conceitos
 - Concepção do Estilo
 - Semântica do Produto
 - Simbolismo do Produto
 - A emoção Provocada pelo Produto
 - Seleção do Conceito
- e) Geração de Alternativas
 - Brainstorming
 - Método 635
 - Método de Transformação
 - Caixa Morfológica
- f) Desenvolvimento do Projeto
 - Desenvolvimento do Personagem
 - Desenvolvimento da Comunicação Visual
 - Desenvolvimento das Aplicações

2 - PROBLEMATIZAÇÃO

O primeiro passo do método de Bonsiepe é a problematização. Nesse passo é definido o que será projetado, o porquê do projeto, determinando as motivações para o desenvolvimento do trabalho, estabelecendo o problema de projeto, estudando as influências ao tema, e definindo alguns requisitos a serem abordados posteriormente.

2.1 MOTIVAÇÕES

2.1.1 Motivação Geográfica

O licenciamento de personagens possui uma grande fonte de inspiração nos filmes de animação lançados nos cinemas ou direto para reprodutores caseiros como DVD e Blu-Ray. Esses filmes, geralmente utilizam temas bastante conhecidos, circulando entre os contos de fadas e outras histórias clássicas. Grande parte delas, principalmente as de princesas, desenrolam-se em castelos, carruagens, florestas, aldeias e outros cenários europeus da idade média, como é o caso dos primeiros longas-metragens Disney: *A Branca de Neve*, de 1937 e *Pinóquio*, de 1940. Mas há algumas adaptações onde a origem da história é totalmente abstraída, já que a cultura local não é abordada, como é o caso de *Dumbo*, de 1941 e *Bambi*, de 1942, por exemplo.

De acordo com a revista *License*, (Bonfá, 2009, p.31) as adaptações Disney, são as mais representativas no licenciamento de marcas, porém, nas suas primeiras 7 décadas de lançamentos foram raras as adaptações que abordavam outras culturas, além da europeia, como tema central. Existem algumas exceções, como os filmes “*Alô Amigos*” e “*Você Já Foi A Bahia?*”, ambos dos anos 40, inspirados nos países latino-americanos, e “*Mogli - O Menino Lobo*”, história indiana. Mas foi nos anos 90 que os títulos desenvolvidos começaram a abordar temas com região diversificada, como é o caso de *Aladdin* (1992), abordando a região mulçumana; *O Rei Leão* (1994), abordando a região africana; *Pocahontas - O Encontro de Dois Mundos* (1995), abordando a colonização da América do Norte; *Hércules* (1997), abordando a Grécia antiga; *Mulan* (1998), abordando cenários chineses e *Tarzan* (1999), também, focado na África, todas produções Disney. Mas nos anos 90, também, alguns estúdios começavam a se destacar no lançamento de marcas oriundas de filmes de animação, como é o caso da Fox Animation Studios com *Anástacia*, em 1997, abordando uma história Russa e DreamWorks Animation com *O Príncipe do Egito*, de 1998, abordando o Egito Antigo e *O Caminho para Eldorado*, de 2000, abordando a civilização Inca.

2.1.2 Motivação Cultural

Muitas vezes, os filmes de animação buscam abordar diferentes culturas, mas raramente a cultura da América do Sul é abordada. Na década de 40, após os Estúdios Disney emplacarem 5 grandes sucessos de bilheteria; sendo eles *A Branca de Neve e os Sete Anões*, longa metragem de estreia, *Pinóquio*, *Fantasia*, *Dumbo* e *Bambi*; a companhia passou por uma séria crise, conhecida

como a primeira era negra Disney. Após a segunda guerra mundial, a Europa, forte consumidor dos filmes do estúdio, estava em fase de reconstrução, comprometendo seu potencial consumidor. Durante a guerra, o estúdio havia utilizado toda sua equipe para desenvolver material de instrução e apoio aos soldados. Nessa fase, nasceram alguns personagens nacionalistas como o marinheiro Pato Donald e seu Tio Patinhas. Com a intenção de buscar novas inspirações, e principalmente um novo mercado, Walt Disney liderou uma peregrinação aos países da América do sul, buscando inspiração para novos personagens, cenários e histórias, como também, novo público consumidor. Essa viagem originou 2 filmes: “*Alô Amigos*” e “*Você já foi a Bahia*”. Filmes que uniam pequenas histórias sobre a cultura latino americana junto aos já conhecidos Donald e Pateta. No primeiro deles “*Saludo Amigos*”, “*Alô Amigos*” no Brasil, de 1943, a cidade do Rio de Janeiro inspirou os artistas em uma das cenas intitulada Aquarela do Brasil, onde a música e a arquitetura carioca é apresentada com traços que lembram pintura a óleo. Nesse cenário surgiu o personagem Zé Carioca, que apresenta ao Pato Donald as peculiaridades do Brasil, como samba e cachaça. Nesse mesmo filme o Gaúcho argentino é apresentado com o personagem Pateta, ilustrando seus costumes de vestimenta, alimentação, como também, sua ligação com o cavalo. No filme “*The Three Caballeros*”, “*Você Já Foi à Bahia*” no Brasil, também aborda a cultura do gaúcho com a cena “A História do Pequeno Gaúchinho Voador”, onde a relação do Gaúcho com sua montaria é homenageada. Nesse mesmo filme, o Brasil é representado por cenários, música e comida baiana. Outros filmes que abordam a cultura latino americana são “*O Caminho para Eldorado*”, da DreamWorks, e “*A Nova Onda do Imperador*”, da Walt Disney, ambos lançados em 1999, com cenários e costumes do povo inca. Já em 2011, a BlueSky lançou o filme “*Rio*”, revelando novamente a cultura brasileira em cenários cariocas.

2.1.3 Motivação Histórica

Os filmes de animação tratam de diferentes temas, locais, culturas, mas também diferentes acontecimentos históricos. Já foram abordadas a colonização norte-americana no filme “*Pocahontas*”, por exemplo, a invasão do povo mongol na China, na animação *Mulan*, entre outras. Mas como descrito anteriormente, a cultura latino americana poucas vezes estimulou uma produção consistente. Uma das passagens mais sensíveis na estrada que percorre nossa sociedade é a escravidão. Em 2009, no filme “*A princesa e o Sapo*” a Walt Disney narra as peripécias de uma personagem negra em uma versão antiga da cidade de New Orleans. Por mais difícil que tenha sido essa passagem na história americana, ela não demonstra o sofrimento vivido por esse povo antes da abolição. Em 1995, o filme “*Pocahontas*”, já mencionado, mostrou os colonizadores apoderando-se das terras indígenas, tratando-os como animais que precisavam ser mortos por se oporem a ocupação de suas terras, mas o capítulo dos trabalhos forçados, das prisões e das torturas não foram encarados. Acontecimentos demasiadamente severos e não adequados para filmes que se destinam a uma faixa etária livre. É notório que esse é um assunto ainda muito delicado, porém uma boa oportunidade para desenvolver uma história com temática inovadora e educativa.

2.2 FINALIDADE DO PROJETO

As animações consagradas no cinema, principalmente o americano, buscam temas comuns a todas as culturas, mas algumas vezes abordam histórias de culturas específicas. Esse projeto busca, portanto, abordar uma história genuinamente gaúcha, com origem na cultura brasileira. Para isso foi pesquisado algumas histórias produzidas por autores do Rio Grande do Sul, mas a maioria dessas histórias possuíam temáticas genéricas, que não valorizavam a cultura local. Por esse motivo buscaram-se histórias que valorizassem a questão geográfica, com cenários que remetesse os biomas locais, a cultura e o tradicionalismo do gaúcho brasileiro, assim como, os principais capítulos históricos, incluindo a escravatura. Para isso, a lenda o Negrinho do Pastoreio, conhecido em todo o Brasil, mostrou-se a mais adequada para a solução para o problema, tratando-se de uma história ambientada nos pampas gaúcho, com influência da história rio-grandense, representando a cultura do sul do Brasil.

2.3 INFLUÊNCIAS

2.3.1 Influência Literária

O Negrinho do Pastoreio é uma história popular, bastante conhecida, mas não possui um autor original, mas sim, inúmeras versões. Muitas dessas adaptações são sérias e assustadoras, Porém existem também algumas mais brandas e lúdicas. Para o embasamento deste trabalhos foram estudadas algumas versões com posicionamentos bastante diferentes.

O livro lendas gaúchas, na edição de Pedro Haasr Filho, lançada em 2007, reúne 35 histórias sobre o imaginário popular rio-grandense, uma delas é o negrinho do pastoreio, na versão de João Simões Lopes Neto. O texto descreve, com bastante detalhe, o ambiente onde desenrola-se a história. Os cenários do pampa gaúcho, as terras sem cercas, os avestruzes livres e o gado arredio. O Autor descreve o dono dessas terras como um homem mau e avarento, que só se importava com seu filho, seu cavalo Baio, e um negrinho escravo.

A história começa com uma corrida, onde o homem escolhe o negrinho para montar o Baio, mas ao perderem a corrida, o dono das terras castiga o pobre menino pondo-o para cuidar dos cavalos noite e dia. Já cansado, o pequeno escravinho cai no sono e os cavalos fogem por culpa dos guaraxains. Quando o patrão fica sabendo do acontecido, ele manda surrar o garoto, e, mesmo este estando machucado, o obriga a sair em busca dos cavalos. No meio da noite, com apenas uma vela nas mãos, o menino sai a procura dos animais desaparecidos. Com a ajuda de nossa senhora, os pingos de cera da vela ao tocarem o chão, se tornam uma luz radiante, iluminando o caminho até a tropa. Porém, ao voltar para a coxilha, o negrinho adormece e o filho do patrão, por maldade, espanta a tropa de cavalos. O patrão então surra o negrinho até a morte e atira seu corpo no formigueiro, para evitar o trabalho de abrir uma cova. No outro dia, o menino aparece em pé sobre o formigueiro, com os cavalos e nossa senhora ao seu lado.

A história bastante descritiva, fala sobre os cenários de coxilhas, canhadas, beira de lagões, paradeiros e restingas. Como também, os machucados, o relho, o sangramento que ocorrem durante as constantes surras que sofre o negrinho. Se tornando um texto bastante forte e detalhista.

No livro “Como Nasceram as Estrelas”, de Clarice Lispector, a história “O Negrinho do Pastoreio”, entre outras lendas, foi abordada. Nessa versão, a história é escrita para o público infante juvenil, sendo mais branda que a adaptação de Simões Lopes Neto, e mais detalhada que outras adaptações lançadas em formato de história em quadrinho focadas no público infantil.

A história começa com a descrição dos pampas gaúchos como cenário, a cidade de Pelotas como localidade, e como personagens principais o patrão avarento e seu filho mal educado, donos de um cavalo baio, e o negrinho orfão, abençoado por nossa senhora. Nessa versão, também é descrita uma corrida de cavalos, onde o negrinho participa com o cavalo Baio, seu único companheiro. Após perder a competição, ele foi punido com uma surra por seu patrão. Outro acontecimento que ocorre em muitas dessas adaptações é o negrinho cuidar da tropilha de cavalos, mas na versão de Clarice Lispector, por culpa do filho do patrão, os cavalos fogem, e o negrinho, novamente, é punido. Ao sair para procurar os cavalos com o Baio, o negrinho encontrou-os, assim como na versão de Lopes Neto, com a ajuda da nossa senhora que ilumina o caminho com os pingos de cera da vela que o ele carregava. A última cena ocorrida nessa versão, assim como nas outras adaptações, é o castigo do negrinho em cima de um formigueiro, punição por descansar após encontrar os cavalos perdidos.

Essa versão é bastante variada no número de acontecimentos, porém branda no detalhe dos mesmos. O vilão, o rico homem, é descrito como patrão e nunca como dono do negrinho, sendo a escravidão pouco mencionada. Outro acontecimento redigido de forma mais leve é a possível morte do negrinho no final da história. Aqui as formigas não chegam a atacar o negrinho, já que Nossa Senhora o salva antes, conseguindo assim, fugir do seu patrão. Outra característica lúdica dessa adaptação é a ligação do negrinho com o baio, um dos cavalos do senhor, sendo o melhor amigo do escravinho, situação que atrai muito a curiosidade das crianças.

A lenda o negrinho do pastoreio possui muitas cenas fortes e duras, como muitos contos de fadas europeus. Assim como esses contos, a lenda gaúcha possui algumas adaptações que abordam a história de forma branda e bastante lúdica, em formato de livro infantil ou história em quadrinho. Nesse trabalho iremos abordar duas delas: Lendas Brasileiras da Turma da Mônica, da Editora Girassol, e Coleção Folclore Mágico, da editora Ciranda Cultural.

Nas versões infantis o texto é muito mais óbvio e direto. Na Turma da Mônica, por exemplo, o estancieiro não possui filho, quem espanta os cavalos é uma terrível tempestade. Também não há corrida, somente o episódio da perda dos cavalos, de acordo com esta versão, é perdido somente o cavalo baio. Aqui o negrinho não encontra o cavalo e por isso é surrado e morto. A morte do negrinho, diferente das outras adaptações, é descrita claramente, mas não os detalhes de tortura. Como também, o fato do menino ser jogado sobre um formigueiro, mas as intenções avarentas do homem não é descrita. O final da história é bem próxima das ante-

riores, com a aparição de Nossa Senhora e a fuga do negrinho com o cavalo baio. No desfecho da história, a lenda de “O Negrinho do Pastoreio” encontrar coisas perdidas quando chamado é bastante enfatizada, valorizando o teor folclórico da lenda.

As histórias, quando adaptadas para o público infantil, possuem um caráter pedagógico e cultural, sendo privilegiado os momentos históricos ao invés dos detalhes tortuosos. Na versão do Folclore Mágico a narrativa bastante simples e rápida, descreve a função única do negrinho de cuidar dos animais, os quais, foram perdidos sem causa descrita. A punição do negrinho é abordada muito superficialmente, sem menção ao relho, as feridas e o formigueiro, mas a presença da nossa senhora e a vela, bem como a lenda de ajudar a encontrar coisas perdidas, é bastante valorizada.

As 4 versões se assemelham bastante no enredo, na descrição dos cenários e dos personagens principais, sendo apenas algumas mais detalhadas que outras, bem como, algumas com uma abordagem mais lúdica que as demais. Nas versões com caráter mais infantil, por exemplo, os animais são amigos do negrinho, não só o baio, que é seu companheiro em praticamente todas as versões, mas também, as formigas, que na versão da Turma da Mônica são amigas do escravo, e por isso roem a corda ao invés de morde-lo. Outra diferença dessas adaptações para o público mais jovem é o dono do negrinho ser o único vilão, ou seja, ele não possui filho, não existindo conflito entre o protagonista com outras crianças. Existem muitos fatores comuns, que parecem ser bastante importante para o contexto da história, como a forte presença de nossa senhora, descrita em algumas das histórias como a madrinha do negrinho. Em todas elas a santa é representada por luz, seja em uma vela acesa nas mãos do menino, seja nos pingos de cera que brilham ao tocar o chão, seja na luz do sol que toca e conforta o menino ou na luz das estrelas que ilumina e esquenta o garoto em noites frias.

Um dos fatores que contribuem a este trabalho é a coleção de signos encontrados na história, que possuem um forte valor simbólico. Eles são tanto de origem natural, oriundas do ambiente: campos, coxilhas, cacimbas, olho d’água, constelações (Cruzeiro, três-marias, Estrela-d’alva); como também, animais: gado, veados, emas, formigueiro, guaraxains ladrões e cavalos corredores; bem como, de origem social ou cultural: corrida, bocha, relho, cercas, erva-caúna (mate amargo) e onça (moeda da época).

2.3.2 Influência Etária

Filmes de animação, como já mencionado na introdução, são muito caros. Por isso seu público alvo precisa ser o mais abrangente possível. Assim, seu roteiro, personagens e programação visual não são focadas em um só tipo de consumidor. Porém, com as marcas oriundas do filme o processo é diferente, ela precisa ser segmentada o máximo possível.

Não se deve procurar licenciar uma marca ou personagem em todas as categorias possíveis. As categorias são definidas a partir de uma análise do público. (Bonfá, 2009, p.21)

Na atualidade o número de licenciamento aumenta cada vez mais, de acordo com Bonfá, em 2009, só no Brasil (o 5º país com maior faturamento em licenciamento), a estimativa é em mais de 90 empresas licenciadoras e mais de 900 licenciadas, sendo o número de licenças disponíveis cerca de 550. Por isso as marcas precisam se preservadas para não serem desgastadas.

A divisão do público em grupos menores, com necessidades mais homogêneas, é o que chamamos de segmentação. Essa técnica permite uma maior adequação dos produtos, marcas e comunicação, aumentando seu apelo e suas chances de sucesso. (Bonfá, 2009, p.28)

O foco em grupos de consumidores específicos potencializa o sucesso do personagem ou marca, de acordo com Bonfá é necessário identificar características que identifiquem seu comportamento de consumo, seja essas características geográficas, demográficas, psicográficas ou comportamentais. Porém, no licenciamento de personagem a segmentação fundamental é a etária, que pode ser dividida em:

Segmentos (por idade):
 Babies - 0 a 3 anos
 Kids - 4 a 8 anos
 Tweens (pré-adolescentes) - 9 a 13 anos
 Adolescentes - 14 a 17 anos
 Jovens - 18 a 22 anos
 Adultos jovens - 23 a 30 anos
 Adultos - 31 a 50 anos
 Sênior - acima de 50 anos
 (BONFÁ, 2009, p.28)

As marcas licenciadas focadas no público infantil são segmentadas, portanto, em 3 grupos, divididos por faixa etária.

O primeiro grupo são os “*babies*”, com crianças até três anos de idade. Nessa fase a criança não possui sua percepção visual muito desenvolvida e por isso a escolha do produto é totalmente exercida pelos pais, principalmente a mãe. Influenciados pelo seu extinto materno, os pais são persuadidos por temas que envolvam personagens de olhos grandes e expressões carentes como de bebês e animais. Exemplo disso são a turma do Mickey, Pooh, Marie. (Bonfá, 2009)

O segundo grupo, conhecido como “*Kids*”, são formados por crianças de idade intermediária, de 4 a 8 anos. Nessa idade, as crianças já interferem na decisão das compras. A partir dessa idade, também, as crianças assemelham a programação visual, incluindo cores e logotipos. Nessa fase, a criança preza pela fantasia, o imaginário. Ela procura nos personagens seus desejos e vontades. Tais desejos exige a divisão desse grupo em dois subníveis:

- a) Os meninos, onde seus desejos e prazeres envolvem a velocidade, o poder e a força. Nessa idade eles admiram super heróis com espadas e super poderes, carros super

velozes e tecnológicos. Exemplos de licenças que deram certo, representantes desse subnível é o Ben 10 e Carros. (Bonfá, 2009)

- b) As meninas, onde seus desejos e vontades envolvem a beleza, pureza e sensibilidade, como princesas, tipo Cinderella, Branca de Neve, Rapunzel. A magia aqui, diferente dos meninos que admiram super poderes, é mais delicada, envolvendo fadas, anjos e outros seres mágicos, como Tinkerbell e As Winks. (Bonfá, 2009)

O último grupo são formados de pré-adolescentes, chamados pelo setor de licenciamento de “*Tween*”, envolvendo crianças de 8 a 12 anos. Nesse grupo as crianças possuem maior autonomia para a escolha dos produtos, porém sua ligação com personagens infantis é abalada. Geralmente sua preferência envolve Superstars como Britney Spearer, High School Musical, etc. (Bonfá, 2009)

A segmentação da marca oriunda de um personagem focada no seu licenciamento é necessária, estabelecendo assim, um público alvo específico. Assim, esse público pode ser estudado e analisado, possibilitando estabelecer em quais produtos sua marca deve ou pode ser licenciada, otimizando seu potencial publicitário. Esse posicionamento deve levar em consideração o enredo da história e a personalidade do personagem, relacionando-o nas estruturas de segmentação já mencionadas. Portanto, como a lenda do negrinho do pastoreio trata-se da história de um menino órfão, escravo, que precisa lutar contra a tirania do seu patrão e das aventuras da vida no campo, seu tema encaixa-se no grupo *kids*. Não sendo interessante para o público mais jovem, onde o sucesso é alcançado com animais e bebês, muito menos no público mais velho, onde as celebridades são mais admiradas. Para ser mais preciso, o público alvo será meninos de 4 a 8 anos, já que a história, de acordo com Bonfá (2009), não se enquadra nos padrões de temas licenciados para o público feminino, ou seja, não trata-se de uma história com fadas e princesas.

2.3.3 Influência Teórica

O *Design* de Personagem abrange muito mais do que a simples escolha de traços, cores e texturas. Assim como o projeto de um marca exige o levantamento de dados da empresa para a confecção de suas formas e cores afim de representar seus valores, missão, visão, atributos, objetivos, metas e posicionamento. O projeto de um personagem deve estipular conceitos teóricos de comunicação que forme sua personalidade. Para Michael Erthoff esse tipo de projeto deve “envolver padrões de fala, linguagem corporal, ações e reações.” (Erthoff, 2008, p.64) Todas esses padrões representam uma personalidade, uma índole.

O desenho do personagem deve expressar visualmente toda a suas características internas. Ele dever ter uma personalidade persuasiva e atrativa, fruto de uma história que o público alvo, no caso meninos de 4 a 8 anos, se identifique. Assim é importante que a trajetória do personagem atraia a atenção da criança, despertando seu interesse para a trama, e para isso, algumas teorias envolvendo psicologia e psicanálise infantil foram estudadas. Para Bettelheim o maior medo da criança é a solidão, a hipótese da perda da proteção que a cerca, já que ela não está pronta para sobreviver sozinha. Ele diz:

O conto de fadas, em contraste, confronta a criança honestamente com os predicamentos humanos básicos. Por exemplo, muitas estórias de fadas começam com a morte da mãe ou do pai; nestes contos a morte do progenitor cria os problemas mais angustiantes, como isto (ou o medo disto) ocorre na vida real. (Bettelheim, 2002, p.07)

A história do personagem começar com a perda dos pais, como é o caso da Branca de Neve, por exemplo, ilustra um medo interior da criança de perder seus pais, alimentando seu interesse pelo personagem e uma curiosidade perante a narrativa, proporcionando o começo de um relacionamento entre os dois. A protagonista enfrentar uma situação que a criança teme ou presencie na vida, a faz sentir afeição e identificação com a personagem. Para Kindel, essa relação é fundamental para o sucesso do filme:

Para que um filme funcione para um determinado público, para que ele chegue a fazer sentido para uma espectadora, ou para que ele faça rir, para que a faça torcer por um personagem, para que um filme a faça suspender sua descrença (na “realidade” do filme), chorar, gritar, sentir-se feliz ao final - a espectadora deve entrar em uma relação particular com a história e o sistema de imagem do filme. (Ellsworth, 2001, p .14, apud Kindel, 2003, p.37)

O cenário de um personagem ainda jovem, ou até mesmo o protagonista já adulto, perdendo seus pais, promove uma afeição inicial com a criança telespectadora, despertando seu interesse, mas alguns filmes podem passar a informação de orfandade de forma diferente. No filme *Aladdin*, por exemplo, o personagem já começa sua jornada sem os pais, sozinho, mas o roteiro e os problemas que o jovem enfrenta são suficientes para a criança entender o drama do personagem. Exemplo diferente é no filme *O Rei Leão*, onde o protagonista vive feliz com os pais praticamente a metade do filme, enfatizando ainda mais a forte perda que o protagonista sofre posteriormente. Esse tipo de história serve como ensinamento para a criança, ela percebe que existe alguma saída para a situação. Se o protagonista da história conseguiu sobreviver sozinho, ela pode conseguir também.

Hoje as crianças não crescem mais dentro da segurança de uma família numerosa, ou de uma comunidade bem integrada. Por conseguinte, mais ainda do que na época em que os contos de fadas foram inventados, é importante prover a criança moderna com imagens de heróis que partiram para o mundo sozinhos e que, apesar de inicialmente ignorando as coisas últimas, encontram lugares seguros no mundo seguindo seus caminhos com uma profunda confiança interior. (Bettelheim, 2002, p.11)

A criança teme a perda dos pais, ficar sozinha. Ela se interessa por uma história onde o protagonista vence na vida, mesmo sozinho, porque ela precisa se sentir segura. Ela não teme somente a perda da casa, o abrigo, do dinheiro, seu sustento, mas sim, as necessidades afetivas que o ser humano possui. Para Maslow a criança possui necessidades além das aquisições materiais:

A satisfação de necessidades básicas é interpretada amiúde como se significasse objetos, coisas, possessões, dinheiro, roupas, automóveis etc. Mas nada disso satisfaz, por si mesmo, as necessidades básicas, as quais, depois de terem sido contentadas as necessidades corporais, são de 1) proteção e segurança; 2) pertença, como numa família, uma comunidade, um clã, um bando, amizade, afeição, amor; 3) respeito, estima, aprovação, dignidade, amor-próprio; e 4) liberdade para o mais pleno desenvolvimento dos talentos e capacidades da pessoa, individuação, realização do eu. (Maslow, 1962, p.207)

A criança precisa sentir-se segura, protegida. Sentimentos que os pais a oferecem desde seu nascimento, mas suas necessidades vão além do núcleo familiar. A criança, como todo ser humano, quer se sentir vitoriosa, confiante e para isso ele precisa ser notado pelas outras pessoas, mas não basta que elas saibam que ele existe, ele precisa ser bem visto, admirado, pertencente a um grupo, fazer parte da sociedade. De acordo com Bettelheim esse é um dos principais atrativos das histórias infantis: “O herói do conto de fadas mantém-se por algum tempo em isolamento, assim como a criança moderna com frequência se sente isolada.” (Bettelheim, 2002, p.12) Para ele, toda a criança é egocêntrica e precisa ser notada, mas em contraponto elas são inseguras, acreditam na fácil possibilidade de ficarem sozinhas, perder amigos e admiração das outras crianças. Por isso em muitos filmes o protagonista possui um ar de derrotado, não pertencendo a um grupo. Entretanto, para o sucesso da história não basta o herói somente ilustrar os medos interiores das crianças, ele precisa demonstrar potencial de resolver esse problema.

O herói é ajudado por estar em contato com coisas primitivas - uma árvore, um animal, a natureza - da mesma forma como a criança se sente mais em contato com essas coisas do que a maioria dos adultos. O destino destes heróis convence a criança que, como eles, ela pode-se sentir rejeitada e abandonada no mundo, tateando no escuro, mas, como eles, no decorrer de sua vida ela será guia da passo a passo e receberá ajuda quando necessário. Hoje, ainda mais do que no passado, a criança necessita o reassentimento oferecido pela imagem do homem isolado que, contudo, é capaz de conseguir relações significativas e compensadoras com o mundo a seu redor. (Bettelheim, 2002, p.12)

Uma das principais referências para o potencial sucesso social do personagem, para as crianças, é ele não começar a história totalmente isolado. O protagonista sempre possui uma amizade alternativa, de apoio, distinta do grupo social visado. No filme “*A Branca de Neve e os Sete Anões*”, por exemplo, a heroína começa a história sendo amigas de vários animais, que a ajudava nos afazeres domésticos. No filme “*Aladdin*” o herói tinha o amigo Abu, um macaquinho que o ajudava a conseguir alimento. Esses companheiros que os protagonistas possuem geralmente são animais, árvores ou seres inanimadas. Esse tipo de relação estimula a criança, pois ela acredita ter mais um apoio afetivo e em caso de perda do apoio familiar, ele pode contar com seus bichos de estimação, assim como os heróis dos desenhos o fazem. Até mesmo no filme “*O Rei Leão*”, onde todos os personagens do filme são animais, o protagonista Simba, ao abandonar seu clã onde seus

país e a melhor amiga eram da mesma espécie, também leões, se uniu a animais de outra espécie, como amizade de apoio até ele retornar ao seu grupo e vencer na história. Para a criança, de acordo com Bettelheim, é totalmente natural os animais e objetos inanimados a entenderem, ele diz:

Para a criança de oito anos (citando os exemplos de Piaget), o sol está vivo porque dá luz (e, podemos acrescentar, ele faz isto porque quer). Para a mente animista da criança, a pedra está viva porque pode-se mover, como quando rola por um morro. Mesmo uma pessoa de doze anos e meio está convencida de que um riacho está vivo e tem vontade, porque sua água está correndo. Acredita-se que o sol, a pedra e a água são habitadas por espíritos muito semelhantes às pessoas, e portanto sentem e pensam como pessoas. Para a criança não existe uma linha clara separando os objetos das coisas vivas; e o que quer que tenha vida tem vida muito parecida com a nossa. Se não entendemos o que as rochas, árvores e animais têm a nos dizer, a razão é que não estamos suficientemente afinadas com eles. Para a criança que tenta entender o mundo parece razoável esperar respostas daqueles objetos que despertam sua curiosidade. E como a criança é egocêntrica, espera que o animal fale sobre as coisas que são realmente significativas para ela, como fazem os animais nos contos de fadas, e da maneira como a própria criança fala com seus pertences ou animais de brinquedo. Uma criança está convencida de que o animal entende e sente como ela, mesmo que não o mostre abertamente. (Bettelheim, 2002, p.48)

Para a criança, todo objeto inanimado possui potencial para a vida, mas ela precisa perceber esse potencial. De acordo com Bettelheim, ela enxerga vida em objetos que tenham movimento, que exercem funções assim como ela, a árvore que movimento seus galhos, assim como ela movimenta suas mãos, o cão que oferece a pata assim como ele cumprimenta outras pessoas. Simplesmente colocar um animal como amigo do protagonista não é o suficiente. Esse amigo precisa se movimentar, demonstrar emoções, e essa movimentação toda pode ser demonstrada em outros produtos além do filme.

Quando as crianças se referem àquilo de que gostam na televisão, falam do trabalho dos actores e não daquilo que eles são ou dos seus sentimentos. As suas explicações estão repletas de verbos: correr, saltar, escorregar, cair, deslizar, lutar ... O mesmo se passa quanto a publicidade: gostam de ver os produtos em movimento (automóveis), cenas activas e físicas (um homem e deslizar em trenó dentro de uma mala), robots, magia, os grandes planos do produto em acção, montagem rapidíssimas... (Kapferer, 1987, p.77)

A criança não se atrai por seres inanimados, ela somente pode perceber vida neles, mas ela realmente se interessa por movimento, poderes e força. Porém, mesmo essa temática ser a favorita do público infantil, ela não é a mais ou única utilizada nos filmes animados de longa metragem. Como já mencionado anteriormente, um filme de animação é muito caro, e precisa atrair o maior número de público possível, incluindo o público adulto.

Um aspecto importante desse gênero de cinema é o caráter lúdico/humorístico, que lhe é peculiar. O caráter de divertimento garante sua ampla circulação, que se estende por diversos públicos, não estando restrito só a um público infantil. (Kindel, 2003, p.55)

As histórias cômicas são admiradas por todos os públicos, funcionando, então, como um elo entre o público infantil e o adulto. Praticamente todos os filmes, principalmente os mais atuais, possuem alguns personagens que representam o caráter cômico da história. Esses personagens geralmente possuem um desenho também engraçado, oriundo de *cartoons* e histórias em quadrinhos. Como é o exemplo do filme “*A Branca de Neve e os Sete Anões*”, onde os anões, amigos da princesa, possuem um caráter cômico e engraçado, suas feições são caracterizados, de acordo com suas personalidades, diferente do casal romântico da história, que possuem dimensões e traços mais realistas. No filme “*O Rei Leão*”, o protagonista sofre com a perda do seu pai, tornando-se um personagem complexo na drama da narrativa, para suavizar a história e a deixar mais atrativa, é utilizado personagens de diferentes núcleos para valorizar o teor cômico da história, como é o caso das hienas, personagens que vivem rindo do seus problemas, e a dupla Timão e Pumba, que é utilizado para levantar a auto estima do herói da história. A mesma estratégia é utilizada no filme “*Aladdin*”, onde o gênio da lâmpada, interpretado pelo ator comediante Robinn Willian, faz piadas, truques e ironias, suavizando os dramas do personagem principal.

O humor é um sucesso nos filmes animados, atraindo todos os tipos de públicos e tornando as histórias, até as mais tristes, leves e recreativas. Mas não é só no filme que humor pode ser representado.

O humor é a característica de forma mais mencionada pela criança. É uma das mais sólidas alavancas dos processos afetivos suscitados durante a exposição à publicidade. As crianças apreciam o *gag*, a imagem forte e desopilante, o ar apatetado da personagem surpresa, o engano cômico, etc. O humor visual pode ser entendido pelas crianças de todas as idades; o humor verbal (astúcias, jogos de palavras, ditos jocosos) só é acessível a partir dos 8 anos. (Kapferer, 1987, p.76)

Assim como no filme, nos produtos promocionais oriundos dele, a comédia pode ser representada. De acordo com Kapferer (1987), a criança pode não entender piadas verbais, mas as entende visualmente. As ironias e chavões expressos pelos personagens não podem ser impressos nas caixas de cereais ou nas capas de caderno, mas esse ar cômico pode ser desenvolvido com as expressões dos personagens, as caretas, as reações corporais etc.

Portanto, levando em consideração as teorias aqui abordadas, este trabalho visará aproveitar esse estudo e abordar esse conhecimento no projeto de adaptação da história do Negrinho do Pastoreio para um filme de animação, e o que isso acarreta no desenho do personagem e nos produtos promocionais do mesmo, considerando os estudos de Bettelheim sobre o receio da criança da solidão e os estudos de Maslow sobre as necessidades básicas infantis, estabelecendo

claramente esses conceitos no personagem, tanto na sua personalidade, como no seu desenho, como nas suas expressões faciais e corporais. Valorizar as características mais receptivas pelo público infantil, revelando o espírito corajoso das personagens, bem como despertar o ar cômico deles, como também, considerar a ligação afetiva que as crianças possuem com seres da natureza, sejam eles animais, vegetais ou minerais.

2.3.4 Influência Tecnológica

Um personagem possui personalidade, representadas pelo seus gestos, movimentos. Ele precisa mover-se, ser animado. Para Andrew Chong: “O princípio básico da animação pode ser definido como o processo que cria a ilusão de movimento para um público por meio da apresentação de imagens sequenciais em rápida sucessão.” (Chong, 2011, p.8) Assim como o projeto de um produto envolve, entre outros passos, o estudo do processo de produção desse objeto. Para o projeto de um personagem para um filme de animação é preciso conhecer as técnicas de animação disponíveis nessa indústria. Para Richard Taylor (1996, p.10-13) as principais técnicas de animação são:

- a) **Desenho Animado** - Esse é o processo mais tradicional de animação. Os animadores desenham os personagens passo a passo, em folhas de papel, coloridas em folhas de acetatos, filmados sobre o cenário quadro a quadro. A união de todos os quadro resultam no filme. Exemplos desse estilo de animação são: *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1935), *O Rei Leão* (1994), etc. (Taylor, 1996)
- b) *Stop Motion* - Também conhecido como processo de Animação com Modelos - Esse processo de animação é artesanal assim como o desenho animado. A técnica envolve a confecção do personagem e os cenários em materiais conformáveis como plastilina. A animação do personagem, assim como no desenho animado, envolve em fotografar o movimento do boneco passo a passo. *A Fuga das Galinhas* (2000), *Wallace e Gromit: A Batalha dos Vegetais* (2005), etc. (Taylor, 1996)
- c) **Imagem de Computação Gráfica** - Essa é a técnica mais moderna e mais utilizada nos últimos anos. Ela engloba todas as técnicas digitais de animação, produzidas com o auxílio de computadores. A técnica mais abordada é a modelagem 3D, utilizada em filmes de sucesso como *Toy Story* (1995), *Shrek* (2001), etc. (Taylor, 1996)

2.4 CONSIDERAÇÕES SOBRE A PROBLEMATIZAÇÃO

Um filme de animação, por muito tempo, utilizava histórias clássicas como tema para seus filmes, já que histórias já consagradas pelo público possuem uma maior chance de sucesso. A intenção deste projeto, portanto, é desenvolver o *design* visual para o personagem principal de uma dessas histórias, promovendo de forma significativa o potencial dessa marca.

A intenção desse projeto é desenvolver um tema novo e inédito no meio dos grandes filmes de animação, buscando histórias, cenários e culturas inéditas. Entre inúmeros contos e causos na cultura brasileira foi selecionada a lenda de o negrinho do pastoreio, sendo uma das

histórias mais conhecidas na cultura brasileira, seu potencial de aceitação pelo público que já a conhece, ou seja, o público brasileiro, poderia ser positivo. A história se passa nos pampas gaúchos, precisamente na cidade de Pelotas, em uma das adaptações. Ambientes totalmente inéditos em grandes produções, não possuindo uma licença substancial com este tema. Assim, o projeto será desenvolvido valorizando a geografia gaúcha brasileira, representando seus biomas e arquitetura, seu espaço físico; assim como cultura e tradições: os esportes, danças, culinária, arte e *design*; bem como, a literatura representada no enredo da história, que envolve, entre crenças e tradições, acontecimentos históricos como guerras e, principalmente, a escravatura.

A adaptação cinematográfica proposta neste trabalho irá abordar a lenda do negrinho do pastoreio, porém, somente possuir uma história tema não é o suficiente para o desenvolvimento do *design* do personagem, sendo necessário, ainda, estabelecer a índole e as características que esse ambiente influencia no herói da trama. Um dos fortes conceitos da lenda é o personagem principal ser orfão, precisando lutar para sobreviver, tema que atrai o interesse do público infantil, mas para esse personagem ganhar a simpatia das crianças, ele precisa obter a admiração delas, tornando-se um personagem que vence suas limitações, sendo aceito e admirado pela sociedade no final. O personagem, mesmo passando por sofrimento, nunca é abordado dessa forma nos produtos relacionados ao filme. A criança precisa perceber a sua potencialização já em sua imagem publicitária. Para promover esse tema mostrou-se necessário nesse projeto o negrinho possuir uma amizade especial, um companheiro que divide a programação visual com ele. Em algumas das adaptações estudadas, o protagonista tinha um apego especial por um dos cavalos do patrão, o cavalo Baio, sendo a figura de um animal uma das formas mais bem sucedidas para confortar as crianças no quesito segurança familiar.

Esse projeto, portanto, promoverá o desenvolvimento dos personagens Negrinho e Baio, dois personagens, unidos como uma dupla, companheiros dentro da narrativa da trama. Estabelecido assim as referências geográficas, literárias, culturais e históricas a serem desenvolvidas no projeto. Essas referências serão representadas no desenho do personagem e nos cenários onde eles irão conviver, considerando o potencial psicológico que o protagonista possui, sendo obrigado a aprender a se defender sozinho das tiranias do seu patrão. A história demonstra possuir caráter receptivo para o público infantil, porém, a criança precisa perceber o potencial de luta do interior da personagem, sendo o público alvo meninos, o negrinho precisa cativar e ser admirado por esse público. Para isso, ele precisará demonstrar uma índole de vencedor, de guerreiro. Não como um super herói, como hércules ou super homem, mas como um menino normal, inteligente, que consegue enfrentar seus problemas. A imagem de lutador, audaz e rápido, do personagem é representado visualmente na programação visual da marca, promovendo o sucesso dos produtos com o público infantil, mas no filme, o enredo precisa cativar também o público adulto. A forma mais utilizada nos desenhos animados para atrair os dois públicos é a comédia, muitas vezes com personagens-chaves para o núcleo cômico da história, desenvolvendo assim um balanço entre a narrativa dramática vívida pelo protagonista e os personagens de apoio. Personagens esses, que neste trabalho, será representado pelo cavalo baio, companheiro do negrinho, formando, assim, uma forte dupla, personagens com substancial narrativo, seja ele dramático ou cômico.

3 ANÁLISE

De acordo com o método proposto por Bonsiepe, o segundo passo da metodologia projetual é a análise. Segundo ele, “a análise serve para esclarecer a problemática projetual, colecionando e interpretando informações que serão relevantes ao projeto.”(Bonsiepe, 1984, p.38) Nesta fase, será investigado o universo dos filmes de animação, avaliando e exemplificando sua ligação com o licenciamento de marca, com suas influências e limitações, buscando entender como esse processo afeta o desenvolvimento de um personagem de filme de animação, seja por meio dos processos de produção e reprodução disponíveis e empregados, como também, o número e tipo de produtos em que essa marca será aplicada.

Portanto, para o melhor aproveitamento dos estudos aqui desenvolvidos, o problema de projeto será abordado, não apenas como o desenvolvimento de um novo personagem, mas sim, com toda a gama de produtos relacionado a ele.

3.1 - LISTA DE VERIFICAÇÃO

A intenção desse projeto é desenvolver um personagem para um filme de animação focando sua produção e reprodução em produtos licenciados. O procedimento projetual deste trabalho iniciou-se com a problematização, finalizado este passo, ou seja, após definida a história que funcionará como tema para o desenvolvimento do personagem, e também, estabelecido quais personagens serão desenvolvidos, o passo seguinte é a análise. A primeira etapa das análises é a lista de verificação, uma etapa introdutória que serve para o levantamento teórico informacional sobre o produto e setor que ele se enquadra. Para Bonsiepe, “esta etapa serve para organizar de forma exaustiva as informações sobre atributos de um produto, servindo assim para detectar deficiências informacionais que devem ser superadas.”(Bonsiepe, 1984, p.38) Portanto, a intenção desta etapa é entender, teoricamente, o projeto de um personagem, as necessidades deste tipo de projeto, sua aplicação no mercado e suas fragilidades, bem como, sua aplicação como marca, no desenvolvimento de produtos e na programação visual deste personagem.

Para Bryan Tillman (2011) o fundamental para o projeto de um personagem é a definição da história. Antes de começar a desenhar, é preciso estabelecer a trajetória que o personagem sofreu anteriormente, seus cargos emocionais e traços de caráter, mas o personagem sempre estará a serviço da história. Posteriormente o personagem poderá incorporar características arquetípicas. Para Tillman, “estas são necessárias para impulsionar uma história para a frente, e é a história pessoal de cada personagem que faz o desenvolvimento de uma boa personalidade.” (Tillman, 2011, p.4) De acordo com Christopher Vogler, “nos contos de fadas e nos mitos existem tipos recorrentes de personagens e relações”. (Vogler, 1998, p.48)

Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana. (Vogler, 1998, p.48)

Nos filmes de animação sempre encontramos um herói protagonista da história que recorrentemente abdica da sua felicidade em prol do bem dos demais. Esse personagem, geralmente, possui um companheiro, que o ajuda nas batalhas, muitas vezes um animal ou outro ser irracional.

O conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou função dos personagens em uma história. Se você descobrir qual a função do arquétipo que um determinado personagem está expressando, isso pode lhe ajudar a determinar se o personagem está jogando todo o seu peso na história. Os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa. Dominar sua energia é tão essencial ao escritor como respirar. (Vogler, 1998, p.48)

Os arquétipos não servem como fórmula para a construção de personagem, mas sim, definir a importância e a função de cada participante da trama. Segundo Vogler, duas perguntas ajudam a identificar a natureza de um arquétipo:

1. Que função psicológica, ou que parte da personalidade ele representa?
2. Qual sua função dramática na história?

(Vogler, 1998, p.51)

Para ele, os arquétipos que ocorrem com mais frequência nas histórias são:

- a) **HERÓI:** Um Herói é um ser altruísta, alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades e obstinações em benefício dos outros. Ele se vê com diferença em relação aos outros indivíduos do grupo, muitas vezes com indiferença. As vezes essa diferença é própria do indivíduo, sendo obrigado a conviver em um ambiente distinto de seu local de origem. Como no filme *Hércules* da Disney, por exemplo, onde o herói, um deus, foi criado na terra e precisa conviver com outros mortais. A diferença, também, pode vir com o tempo, como Simba no filme *O Rei Leão*, onde o protagonista sentiu necessidade de se afastar do seu grupo após ser acusado da morte do pai. A separação do herói de sua tribo é uma característica recorrente na trajetória desse arquétipo, para a criança ela representa a sua separação dos pais. Sua função psicológica é a busca da identidade, tornar-se um ser humano completo e integrado com a sociedade após enfrentar suas dificuldades internas e externas. O propósito dramático do herói é ligar o espectador à história, estimular o público a se interessar pela narrativa, estimulando que cada pes-

soa que assiste o filme se identifique com sua trajetória, com seu aprendizado e crescimento pessoal. A admiração pelos heróis ocorre por suas características, por suas atitudes perante as situações, que geralmente são ativas, ele age, ele faz, ele empurra a história para frente, sempre com coragem e força, sem se importar com o sacrifício que precisa enfrentar, principal marca desse arquétipo. O herói precisa lidar com perdas, seja um caso de amor, uma aventura, uma luta e, principalmente, a morte. Os heróis nos ensinam a lidar com isso, se eles podem sobreviver, a morte não é tão dura. Mas os heróis não são seres perfeitos, eles possuem defeitos. Essas características negativas os deixam mais interessantes, os humanizam. Ele é desafiado a ultrapassar dúvidas internas, erros de pensamento, culpa ou trauma no passado, ou medo do futuro, e administrar essas situações com suas fraquezas, imperfeições, cacoetes e vícios, tornando o personagem mais real, atraente, e nos identificando com ele. Os heróis possuem formas diferentes de reagir as diferentes situações. Eles podem ser decididos, ativos, loucos por aventuras, que não têm dúvidas, do tipo sempre-em-frente, automotivados ou do tipo indispostos, cheios de dúvidas e hesitações, passivos, que precisam ser motivados ou empurrados por forças externas para se lançarem numa aventura. Eles reagem de formas diferentes porque os heróis não são todos iguais, eles possuem histórias diferentes, consequentemente, características e personalidades diferentes. Existem alguns tipos especiais de heróis, como os Anti-heróis, alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a platéia se solidariza, como, por exemplo, o personagem *Shrek*, um ogro feio, mal educado e de coração bondoso, que conquista a princesa no lugar do príncipe mesquinho e galã. O herói pode ser voltado para o grupo, vivendo em sociedade, fazem parte de um clã, uma tribo, uma aldeia, uma cidade, uma família, mas sua história começa na sua separação desse grupo, através da sua aventura solitária num lugar remoto, e, muitas vezes, finalizada com sua reintegração com o grupo, como é o caso do Simba, que se afasta de sua família após ser acusado da morte do pai, mas depois de crescer fisicamente e mentalmente, retorna ao seu lar para se tornar o rei leão. Mas o herói também pode ser solitário, a história começa com seu afastamento da sociedade. Seu ambiente natural é a natureza selvagem, seu estado natural é a solidão. Sua jornada é de retorno ao grupo, aventura dentro do grupo, no ambiente normal do grupo, até o retorno ao isolamento no final da história, como é o caso de *Aladdin*, que vive marginalizado na sociedade, mas depois de muitas aventuras, chega a morar em um palácio, mas ao se deparar com a hipótese de se tornar sultão e ferir seus princípios, prefere retornar a sua vida pobre. Os heróis até agora são caracterizados pelo seu crescimento pessoal, sua evolução como indivíduo, mas eles podem, as vezes, funcionar apenas como catalisador, não mudando muito ao

decorrer da história, mas provocando transformações nos que o rodeiam. Como é o caso da Bela, no filme *A Bela e a Fera*, que ao transcorrer da história não evolui substancialmente como personagem, mas muda severamente a vida da Fera e de todos os moradores do castelo encantado. (Vogler, 1998)

- b) MENTOR: O mentor é um personagem coadjuvante que ajuda e apóia o herói, em forma de treinamento ou ajuda. Sua função psicológica é representar a parte superior do ser humano, a parte mais sábia, mais nobre. Ele ainda pode ser um herói que sobreviveu aos obstáculos anteriores da vida, e agora está passando a um mais jovem a dádiva de seu conhecimento e sabedoria. Por isso ele age como a consciência do herói, passando suas experiências. Sua função dramática é ensinar, da mesma forma que aprender é uma importante função do herói, ensinar ou treinar é uma função-chave do Mentor. Os ensinamentos passados ao herói são um dom pertencente ao mentor, que algumas vezes não é apenas conhecimento, podendo ser um presente, como uma arma mágica, uma chave ou pista importante, algum alimento ou remédio mágico, ou um conselho que pode salvar a vida do herói. O presente ou ajuda deve ser conquistado, merecido, por meio de um aprendizado, um sacrifício ou um compromisso. Outra função importante do arquétipo do Mentor é motivar o herói e ajudá-lo a vencer o medo, plantando informação, um adereço ou um indício que, depois, vai se tornar importante. (Vogler, 1998)
- c) GUARDIÃO DE LIMIAR: Os Guardiões de Limiares não são os principais vilões ou antagonistas nas histórias, mas atrapalham o herói na sua jornada. Na maioria das vezes, são capatazes do vilão, discípulos menores ou mercenários contratados para proteger e dificultar o acesso ao chefe. Também podem ser figuras neutras, que simplesmente fazem parte do novo mundo onde o herói está temporariamente inserido. Em alguns casos raros, podem ser ajudantes secretos, colocados no caminho do herói para testar sua disposição ou capacidade. Sua função psicológica é representar os obstáculos comuns, que todos nós temos que enfrentar no mundo que nos cerca: azar, preconceitos, opressão ou pessoas hostis. Sua função dramática é testar o herói com algum enigma a ser decifrado ou teste que deve ser vencido, ajudando-o a evoluir e aprender com suas dificuldades. (Vogler, 1998)
- d) ARAUTO: O arauto é um personagem que anuncia modificações, uma provocação ao herói, lançando desafios e anunciando a vinda de uma mudança significativa. Sua função psicológica é anunciar a necessidade de mudança, é representar o interior do ser humano, que sempre sabe quando estamos prontos para mudar, e nos envia uma mensagem. A função dramática é fornecer motivação, lançar um desafio ao herói e desencadear a ação da história, e alertar o herói para o fato de que a mudança e a aventura estão chegando. O Arauto pode ser uma figura positiva, negativa ou neutra.

Em algumas histórias, é um vilão ou seu emissário, talvez lançando um desafio direto ao herói ou tentando enganá-lo, para que ele se envolva. (Vogler, 1998)

- e) **CAMALEÃO:** Os Camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito, sendo difícil ter certeza do que eles são. Podem induzir o herói ao erro ou deixá-lo na dúvida, sua lealdade ou sinceridade estão sempre em questão. Um aliado ou amigo do mesmo herói pode também agir como Camaleão, nas comédias de amizade ou aventura. Sua função psicológica é representar a dualidade presente na personalidade humana, em um momento as pessoas são más e no outro boas, as vezes duras, mas logo após são sentimentais e emocionais. Sua função dramática é de trazer dúvida e suspense à história, fazendo o herói se perguntar sobre sua credibilidade e intenções. Como acontece com outros arquétipos, o Camaleão é uma função, uma máscara, que pode ser usada por qualquer personagem da história em momentos específicos. (Vogler, 1998)
- f) **SOMBRA:** O arquétipo conhecido como Sombra é incorporado pelo vilão da história, representando a energia do lado obscuro, os aspectos escondidos, irrealizados ou rejeitados. Muitas vezes, é onde moram os monstros reprimidos de nosso mundo interior. As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. A função psicológica da sombra é representar o poder dos sentimentos reprimidos. Um trauma profundo ou uma culpa que pode crescer quando exilados para a escuridão do inconsciente, e emoções escondidas ou negadas podem se transformar em algo monstruoso que quer nos destruir. Se o Guardião de Limiar representa neuroses, o arquétipo da Sombra representa as psicoses que não apenas nos prejudicam, mas ameaçam nos destruir. A Sombra pode, simplesmente, ser aquela nossa parte obscura contra a qual estamos sempre lutando, em nosso combate contra os maus hábitos ou velhos medos. A função da Sombra no drama é desafiar o herói e apresentar a ele um oponente à altura em sua luta. As Sombras criam conflito e trazem à tona o que o herói tem de melhor, ao colocá-lo numa situação que ameaça sua vida. Costuma-se dizer que uma história é tão boa quanto seu vilão, porque um inimigo forte obriga o herói a crescer no desafio. (Vogler, 1998)
- g) **PÍCARO:** O arquétipo do Pícaro incorpora o palhaço da história, as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. Todos os personagens que possuem atitudes engraçadas ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo. Os Pícaros cumprem várias funções psicológicas importantes. Podem os egos grandes demais, trazem heróis e platéias para a realidade. Ao provocarem nossas gargalhadas saudáveis, ajudam-nos a perceber nossos vínculos comuns, apontando as bobagens e a hipocrisia. No drama, o Pícaro serve a todas essas funções psicológicas, e mais à função dramática de alívio cômico. Uma tensão sem alívio, o suspense e o conflito

podem ser exaustivos emocionalmente, e, mesmo nos dramas mais carregados, a atenção da platéia se reaviva com momentos de gargalhada. Os Pícaros podem ser criados ou aliados, trabalhando para o herói ou a Sombra, ou podem ser agentes independentes, com suas próprias agendas de atuação. Em filmes de animação este arquétipo está muito presente, muitas vezes no próprio herói, conhecidos como Heróis Picarescos, nas animações oriundas de cartuns, como, por exemplo, o Pernalonga, Mickey Mouse, etc. (Vogler, 1998)

Os arquétipos configuram mais do que as características dos personagens, definem também sua função dentro da trama. No caso do protagonista, dizem como serão suas reações e atitudes durante sua jornada, e para os coadjuvantes, definindo sua relação com o herói e sua importância para a evolução do protagonista. Porém, para Vogler, um personagem não encarna apenas um arquétipo:

Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história. Um personagem pode entrar na história fazendo o papel de um arauto, depois trocar a máscara e funcionar como um bufão ou pícaro, um mentor ou uma sombra. (Vogler, 1998, p.49)

Os personagens mudam de arquétipo ao decorrer da história, pois sua jornada deve proporcionar-lhes aprendizado e experiência, resultando na sua evolução interior. Os arquétipos, portanto, não são sinônimos de personagens, mas podemos compará-los a características da personalidade deles. De acordo com Vogler, “Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem, é possível liberar a narrativa”.(Vogler, 1998, p.49)

As características que estruturam a personalidade de um personagem não podem ser muito simplificada e superficial, mas sim fugir da obviedade, porque o ser humano não possui só um arquétipo, ele está em constante evolução. A personalidade é o que liga os personagens com a platéia, por isso ela precisa ser rica e diversificada sobretudo por tratar-se de emoções humanas, proporcionando assim uma maior chance de identificação com o público. Para Vogler, “os arquétipos também podem ser vistos como símbolos personificados das várias qualidades humanas.” (Vogler, 1998, p.49) Ou seja, eles são a representação visual de atributos e emoções que conhecemos, admiramos ou rejeitamos. Dessa forma, o personagem se assemelha a figura visual de uma marca, que observamos e aderimos ou rejeitamos, a partir da nossa interpretação. Para Bonfá:

Os Personagens têm uma função semelhante às marcas, pois também têm um caráter simbólico. A grande diferença é sua capacidade de humanizar os conceitos abstratos de uma marca, representando-os em sua personalidade, seu universo de atuação e suas histórias. Com isso, tornam-se mais simpáticos, principalmente às crianças. Caso não haja um desenvolvimento sério desses

aspectos conceituais do personagem, além de uma exposição que o torne conhecido, ele não passará de um desenho que pode não despertar interesse algum. (Bonfá, 2009, p.12-13)

Os personagens precisam ter características psicológicas ricas, que despertem o interesse do público alvo, servindo de elo de ligação entre o público e sua história. Eles passam esses conceitos estipulados com seu desenho, gestos e fala, enfatizando sua personalidade e obtendo a admiração do público, principalmente o infantil. Marcam seu público, que se apaixonam, tornando-se seguidores fiéis que compram qualquer produto que contenha um grafismo, logotipo ou sua própria imagem. O herói da história se torna um produto, uma marca que pode ser comercializada e adquirida. Para Martins:

Uma boa marca transmite eficazmente um determinado conjunto de informações. Consequentemente, ela pode levar os consumidores a experimentá-la, a gostar dela, a repetirem o ato de consumo, e a recomendá-la positivamente aos amigos ou relacionamentos. (Martins, 2005, p.17)

Já para Wheeler:

Como a concorrência cria infinitas escolhas, as empresas buscam maneiras de se conectar emocionalmente com os clientes, tornar-se insubstituível, e criar relações duradouras. Uma marca forte se destaca em um mercado concorrido. As pessoas se apaixonam por marcas, confiam nelas, e acreditam na sua superioridade. Como uma marca é percebida afeta o seu sucesso, independentemente de se tratar de uma pequena empresa, uma instituição sem fins lucrativos, ou um produto. (Wheeler, 2009, p.2)

Uma marca é um produto de comunicação, que não apenas informa mais chama a atenção, faz uma amizade com o consumidor. Ela sensibiliza, emociona, cativa, assim como um personagem o faz em um filme de animação. Assim, a marca e o personagem se fundem, dividem o mesmo propósito: oferecer um serviço e vender um produto. Para Kapferer:

Na realidade, no exacto momento em que criam uma personagem para um folhetim televisivo, as casas produtoras estão já a pensar na utilização comercial dessa mesma personagem. (Kapferer, 1987, p.86)

O personagem possui inúmeras funções: representar sua personalidade, adaptar-se na história, cativar o público e vender produtos. Ele é desenhado não apenas para estrelar em um filme, mas também, para figurar produtos. Por isso, é preciso considerar sua aplicação em produtos, não apenas brinquedos e outras miniaturas de plástico, mas também outros artigos que utilizaram esse personagem como marca, antes mesmo de começar a produção do filme, no momento do projeto deste personagem. Ele se tornará um bem comercializável não palpável, que algumas empresa terão permissão para comercializar. Processo conhecido como licenciamento.

Vamos definir licenciamento de marcas e personagens como o direito que uma determinada empresa (licenciador) concede a outra empresa (licenciado) de utilizar uma determinada marca (todos ou apenas alguns dos seus elementos; e.g., personagens), mediante o recebimento de uma contrapartida financeira, geralmente um royalty (por estarmos a focar o licenciamento com o objectivo de distinguir produtos ou linhas de produtos). (Moura, 2006, p.25)

O estúdio de animação ou outros donos dos direitos autorais do personagem comercializam o direito de utilização de sua criação para outras empresas, para serem utilizadas como uma marca de apoio em seus produtos. Esse processo, como já mencionado na introdução, é muito vantajoso em questão financeira para os estúdio, participando de uma forte fatia nos lucros obtidos com os filmes de animação, porém essa parceria também serve para a promoção do filme:

O licenciamento é uma importante ferramenta de marketing, pois é um instrumento para atrair o consumidor, fazendo com que o volume de vendas aumente significativamente. Mas, para ter sucesso, é importante que haja uma adequação entre a licença, o produto e o público. (Bonfá, 2009, p.21)

Já que antes mesmo do filme ser lançado nos cinemas os produtos onde o personagem será reproduzido já foram estipulados, ou seja, as empresas que receberão licenças para utilizar o personagem como marca já foram escolhidas. Isso porque os estúdio não aceitam, e nem devem, qualquer empresa ou produto como licenciado, o produto deve possuir alguma afinidade com a marca, ou seja com o personagem. Muitos dos produtos licenciados já estão disponíveis para a venda semanas antes do filme estreiar no cinema, despertando interesse e curiosidade no público. Unidos com os trailers que infestam as salas de cinema e as televisões, o personagem já está sendo propagado em brindes de lanchonetes, revistas infantis, prateleiras de supermercados etc. Essa estratégia de marketing é consagrada e já utilizada por vários estúdios de animação, mas essa aliança precisa ser estudada e fundamentada. Elcan Diesendruck (2000) aponta alguns passos importantes para uma parceria vantajosa para o licenciador e o licenciado:

- a) **Identificar a emoção** - Emocionar o público é uma função do personagem, e essa função deve estar presente nos produtos licenciados e promocionais, despertando a atenção e percepção do público de forma instantânea. (Diesendruck, 2000)
- b) **Entender a personagem** - Deve se ter consciência clara para que público o personagem se destina: faixa etária, sexo, demografia e faixa socioeconômica, analisando cuidadosamente os apelos que ele possui, bem como sua história, e perspectivas de mudança. Muitos personagem mudam ao passar do tempo. (Diesendruck, 2000)
- c) **Posicionar o produto** - Para que se tenha um bom posicionamento do produto todas as faixas de consumidores devem ser acompanhadas e compreendidas, e para agre-

gar qualidade e empatia, o nome do licenciante deve ser utilizado com tanta ênfase quanto a marca do licenciado. (Diesendruck, 2000)

- d) Estabelecer linha de produtos** - Segure o entusiasmo, e estabeleça normas claras sobre que categorias de produtos são importantes para o licenciamento, evitando produtos ou conexos da indústria farmacêuticas, bebidas alcoólicas, certos tipos de alimentos, sobretudo os duvidosos quanto às suas qualidades nutritivas, ou produtos que não oferecem todas as condições de segurança na sua utilização e várias outras situações com potencial de prejuízo para a imagem da empresa. (Diesendruck, 2000)

Estabelecer com propriedade a gama de produtos que irá divulgar a marca do filme e do personagem é fundamental para o sucesso do licenciamento. A seleção dos produtos que irá embarcar essa marca deve, além de selecionar produtos relacionados com o conceito do personagem e que não denigram a marca, tenham relação e desperte o interesse do público alvo. A marca não deve ser distribuída sem controle, para evitar sua super exposição, com isso cada produto que irá utilizá-la deve ter forte ligação com o público. Para o público infantil, Kapferer enfatiza:

(...) à questão dependerá do grau de implicação da criança e do tipo de produto. Certos produtos têm muito a ver com a criança: são os que lhe dizem diretamente respeito (brinquedo, guloseimas, vestuário ...). Sempre que se lhe deparam anúncios deste tipo, a criança adere integralmente à comunicação. (Kapferer, 1987, p.127)

Existem alguns tipos de produtos que atraem fortemente o público infantil, tornando-se escolhas potenciais para a melhor publicidade da marca. Essas categorias precisam, portanto, ser analisadas com muita atenção, verificando vantagens e prioridades. Mas, separadas as categorias onde o produto será divulgado, ainda precisam ser selecionados quais os produtos que irão ser abordados e para qual marca ou empresa a licença será disponibilizada, já que comumente empresas concorrentes no mesmo setor não devam ser licenciadas pela mesma marca. É bastante claro e óbvio que a organização que ofereça o maior montante possui maior chance de obter a licença, mas alguns outros quesitos devem ser levados em consideração, como o potencial da empresa de divulgar a marca do personagens por um grupo novo de potenciais consumidores, considerando empresas inovadoras. Para Bonfá:

Vale citar que uma área estratégica que afeta o sucesso do licenciamento é o desenvolvimento dos produtos. Tanto licenciado quanto o licenciador devem dar especial atenção às características inovadoras e diferenciadoras do produto, incluindo o *design*. (Bonfá, 2009, p.14)

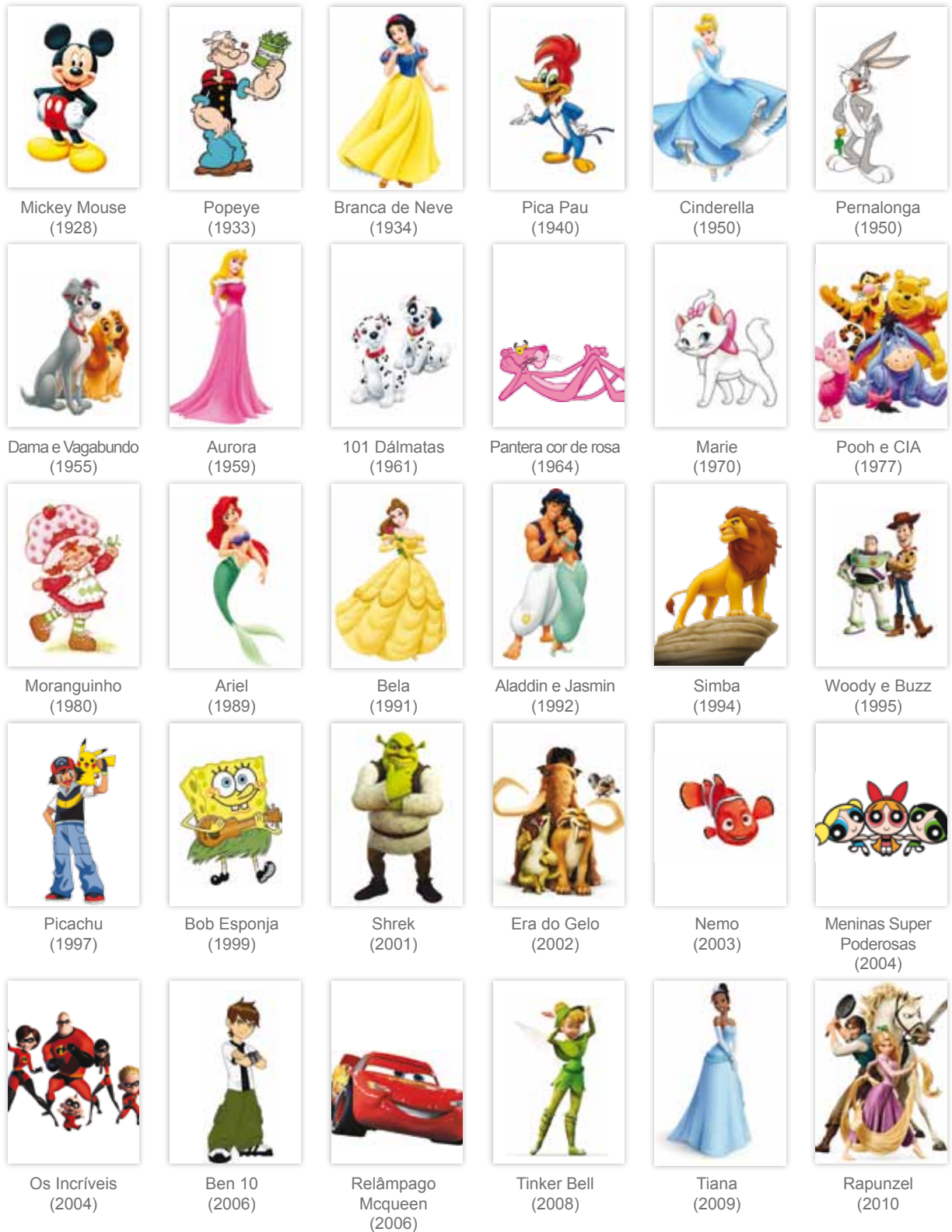
Um projeto de personagem com sucesso, portanto, precisa considerar sua reprodução posterior, seja em produtos licenciados, assim como na sua propaganda e publicidade, considerando os produtos, bem como, as marcas e a empresa para as quais serão licenciados, buscando

assim unir o conceito do personagem e da história a qual ele pertence com a vida e interesses do público alvo. Nas próximas etapas das análises, portanto, será preciso verificar a ligação da personalidade do personagem, seus arquétipos, com a marca que ele representa, como isso afeta o público alvo e que mudanças, caso tenha, isso acarreta. Assim será observado a importância do licenciamento dentro desses projetos, bem como, para os estúdios de animação, definindo em que produtos e marcas eles são aplicados e o que isso encadeia ao desenho, formas, cores, ou seja, no projeto do personagem.

3.2 - ANÁLISE DIACRÔNICA

A conclusão da lista de verificação, primeira etapa das análises, nos revela a importância da questão teórica dentro de um projeto, expondo todos os traços que devem ser abordados com maior atenção em todas as outras etapas da Análise. A segunda delas, a análise diacrônica, serve para coletar material histórico sobre personagens de animação, demonstrando a evolução do setor. Nas palavras do autor da metodologia, “a análise diacrônica trata-se da coleção de material histórico para demonstrar as mutações do produto no transcurso do tempo.” (Bonsiepe, 1984, p.38)

Para iniciar essa análise é preciso, portanto, estabelecer qual é o produto que será desenvolvido, definindo, assim, quais são os similares já lançados e consagrados no mercado. Para Tillman, (2011, p.4) “um personagem precisa estar ligado a uma história, uma narrativa, a qual definirá sua personalidade”. Já para Erthoff, (2008, p.64) “um personagem é um produto destinado a games, quadrinhos e filmes, que demonstra um caráter, representado por expressões, padrões de fala, linguagem corporal, ações e reações, além da sua aparência física”. Diferente de um personagem, os mascotes e *gimmicks*, de acordo com Rabaça e Barbosa, (2001) “são elementos destinados a chamar a atenção do consumidor em anúncios, comerciais e promoções”. Ou seja, eles são projetados para a indústria publicitária, diferente dos personagens, projetados para a indústria do entretenimento e, não se enquadrando, portanto, nas intenções deste projeto. Para Diesendruck, (2000) o licenciamento de personagem pode ser dividido em duas categorias: *Cartuns* - personagens extraídos dos desenhos animados ou da indústria cinematográfica, pertencentes a indústria do entretenimento; e *Comics* - Personagens introduzidos por meio de veículos editoriais, como livros, revistas, quadrinhos e tiras de jornais, tratando-se de excelentes propriedades licenciáveis que, muitas vezes, são adaptados, posteriormente, para cinema e a televisão. A prioridade será dada, portanto, em personagens, especificamente, os *cartuns* ou alguns exemplos de *comics*, que tenham importância para a indústria cinematográfica e para o licenciamento.

Figura 1 - Personagens Clássicos para o Licenciamento

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de Cebull, Nipic, Birthdayexpress, Xispicapau, Estilosamentetuya, Img365, Gorselsanatlar, Saryna111, Disney.wikia, Zlub, Petkoo, izmailonline, rockinmama, zatrenders, moviepostershut, pix-mule, disney, squidoo, pocketmonsters, tumblr, jeuxactu, manualidades, shafinazharis, clube.atrativa, waouo, blogdajo-kits, gotps3, gizmodo, princessandfrog, pctapety,

O licenciamento de personagem, para Moura (2006, apud Raugust, 1995) começou com a licença oficial do Mickey Mouse por Walt Disney, em cadernos escolares em 1929. Para Bonfá (2009) a licença, do mesmo personagem, se deu em lenços de papel da empresa Waldburger Tenner, em 1928. Em seguida, outros personagens, além dos Disney, começam a ganhar mercado, tendo como principal deles, o Popeye. Na década de 1950, a Warner Bros. começa a licenciar ativamente os personagens Looney Tunes, liderados pelo coelho Pernalonga. Os personagens que lideraram o setor do licenciamento no início dessa atividade eram todos baseados em personagens *comics*, de quadrinhos. Um dos motivos é esses personagens ter uma rápida estreia no mercado editorial, mas, também, os artistas que os desenhavam terem sido formados nesse mercado, trazendo para os filmes de animação influências dos quadrinhos. Os personagens, Mickey, Popeye e Pernalonga, seguem, portanto, o arquétipo de Herói Picaresco. Heróis porque são os protagonistas das histórias, e picarescos por sua personalidade cômica. Posteriormente, com o lançamento de *Branca de Neve e os Sete Anões*, em 1934, deu-se o legado das princesas Disney, o terceiro maior licenciamento da *Disney Consumer Products*, o predileto entre as meninas até os dias de hoje. O núcleo de princesas surgiu com o lançamento de *Cinderella*, em 1950, e *A Bela Adormecida*, em 1959. Os arquétipos delas são bem semelhantes, representando um perfil de heroína isolada, cada uma com sua motivação, estão afastadas da sociedade, porém não agem para mudar essa situação, são heroínas hesitantes, passando sua jornada sofrendo até serem salvas pelo príncipe encantado.

O aparecimento da televisão, no início dos anos 50, torna possível que personagens como estas atinjam milhares de lares, tendo constituído um enorme impulso para a indústria do licenciamento. (Moura, 2006, p.18) Nos anos 70 a indústria do licenciamento se baseava quase que exclusivamente em propriedades desenvolvidas a partir de séries de televisão e cinema, destacando-se, pela sua dimensão, a Pantera-Cor-De-Rosa. (Moura, 2006, p.18)

Em meados dos anos 50 o mercado começou a ser invadido por olhos grandes e faces carentes, começando pelo casal apaixonado de *A Dama e o Vagabundo* em 1955 e os filhotes peraltas de *101 Dálmatas* em 1961, mas foi com a gata Marie do filme *Aristogatas* lançado em 1970 e com os bichos de pelúcia habitantes do bosque dos cem acres, apresentados ao público no filme *Puff - O Ursinho Guloso (The Many Adventures of Winnie the Pooh)* que a Disney construiu marcas resistentes, que encontram-se no leque de licenças da empresa até os dias de hoje. O Ursinho Pooh e seus amigos são a segunda maior licença da companhia, enquadrando-se na categoria de marcas para menores de 3 anos. Com foco nas mães, a marca agrada, também, a meninas mais velhas, que compram produtos com suas caretas simpáticas até a adolescência. Esses são exemplos de sucessos, que levaram algum tempo para encontrar seu mercado, mas agora se tornaram personagens clássicos. Existem, porém, alguns exemplos de sucessos do licenciamento quando lançados, conhecidos como sazonais, (Moura, 2006, p.18) mas que encontram certa dificuldade de se estabelecer no mercado, como é o caso dos personagens: *Moranginho*, de 1980; e *O Rei Leão*, de 1994. A *Moranginho* foi uma personagem que nasceu na indústria de brinquedos e logo embarcou na indústria do cinema. De acordo com Diesendruck, (2000) o personagem surgiu a partir de uma percepção de mercado, a preferência pelos americanos no fruto morango, porém,

um problema nas colheitas envolvendo inseticidas declinou as vendas do fruto e, conseqüentemente, a licença da personagem. Esse é um exemplo como o cenário social, cultural ou econômico pode influenciar no sucesso ou no fracasso do lançamento ou da sobrevivência de uma marca.

Figura 2 - Evolução da Personagem Moranguinho



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de rockinmama, montenegroquindio, moviegoods, sewsobeautiful

Outro exemplo de marca que não se estabilizou no mercado é a do filme *O Rei Leão*, grande sucesso de bilheteria e de licenciamento em meados dos anos 90, tentou ressurgir com o lançamento da sequência, em 1999, *O Rei Leão II - O Reino de Simba*, no lançamento do filme em DVD em 2003, e no lançamento do Blue-ray 3D em 2011.

Figura 3 - Lançamentos Referentes ao Filme O Rei Leão



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de amazon, adsinusa, lionking, chanret, walmart, semixchange, inthekan, rihappy, disneycentralplaza, fraldascapricho

Os relançamentos sempre alcançaram certo sucesso e lucro, mas não o bastante para se tornarem uma licença permanente Disney, como os já vistos Mickey, Ursinho Pooh, Princesas e Marie. Um dos motivos pode ser a não adaptação dos arquétipos dos personagens com as categorias de sucesso estabelecidas no licenciamento, visto nesse trabalho na problematização. Os personagens são animais

selvagens, não se enquadrando na preferência do público *kids* feminino, constituído principalmente por personagens delicados, e também, não está entre os favoritos do público *kids* masculino, que preferem heróis com poderes ou muita velocidade. Uma opção que pode dar certo para essa marca é, neste momento, focar no público *babies*. O filme fez um grande sucesso durante seu lançamento, fazendo parte da infância de muitos pais atuais, focos do personagens dessa categoria. Após observar essa oportunidade, a Disney vêm lançando alguns produtos com a marca de forma mais branda e menos selvagem, com os personagens em formato de bebês, chamada *Jungle Friend Babies*.

Após a morte de Walt Disney, em 1966, a companhia passou por anos bastante difíceis, ressurgindo no começo dos anos 90 da mesma maneira que iniciou nos anos 30, produzindo filmes sobre princesas. Em 1989 estreia o filme *A Pequena Sereia*, estrelado pela princesa Ariel, uma rebelde menina sereia que enfrenta seu pai e as tradições do seu povo para alcançar seus sonhos fora do mar. Já em 1991 é lançado o filme *A Bela e a Fera*, protagonizado por Bela, uma moça sonhadora e corajosa, que é capaz de se tornar prisioneira de uma fera para salvar a vida de seu pai. No ano seguinte, no filme *Aladdin*, a princesa *Jasmin* luta contra as ordens de seu pai de casá-la com um príncipe, e busca, ela mesma, escolher um pretendente, um jovem humilde do reino. Essas novas princesas são ativas, lutam por uma nova alternativa, não esperando simplesmente pelo príncipe para resolver seus problemas. Nos anos 90, além dos filmes de origem americana, uma gama de personagens japoneses invadiram o mercado ocidental. Podemos citar como exemplo os *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball Z*, baseados em personagens de *mangá*, histórias em quadrinhos japonesas, e a série *Pokémon*, que foi adaptada de jogos digitais para os filmes de animação. Essas histórias se caracterizam pelo alto grau de violência e de ação, sofrendo algumas críticas por sua reprodução em TV aberta, mesmo assim, foram um marco na indústria do licenciamento, sendo utilizadas até os dias atuais. Esses personagens, mesmo estreando alguns filmes de longa metragem, devem seu sucesso a séries de televisão, como é o caso de *As Meninas Super Poderosas*, de 2004, e *Ben 10*, de 2006. Assim como os desenhos japoneses, esses títulos investem nas cenas de luta e ação. No caso de *As Meninas Super Poderosas*, um toque de feminilidade no desenho das personagens e nos produtos licenciados são suficientes para tocar o gosto do público feminino, sem despertar o receio do público masculino pelo desenho animado. A criação de um roteiro de filme que desperte o interesse completo do público infantil, seja eles meninos ou meninas, parece ser uma preocupação constante nos filmes mais recentes. Em 1995 a Disney Pixar lança seu primeiro filme de longa metragem - *Toy Story*. A história é contada com uma narrativa completamente diferente dos outros filmes de animação da época. Os personagens são cômicos, com aspectos picarescos, e o roteiro torna a comédia um eixo central. Roteiros engraçados são algo comum ao gosto da maioria do público, possuindo, esse estilo de filme, maior chance de obter sucesso. Até mesmo as séries de tv, como, por exemplo, o desenho animado *Bob Esponja*, de 1999, que abusa do ar cômico, com heróis em forma de caricaturas, misturando aspectos físicos e sociais do ser humano com a vida e ambiente abaixo do mar, assim como os primeiros personagens de animação Mickey, Popeye e Pernalonga. A partir desse momento, o estilo utilizado em *Toy Story* parece ter criado um novo padrão que foi preponderante em outros filmes de animação, tanto da

Disney Pixar, como *Procurando Nemo*, *Os Incríveis* e *Carros*, como de outros estúdios, como *A Era do Gelo*, da *Fox Animation Studio*, e *Shrek*, da *DreamWorks*. Esses filmes são similares tanto por possuir a comédia como eixo central, como por possuírem a Imagem em Computação Gráfica como tecnologia central utilizada no filme. O desenho animado, conhecido com 2D, parece não mais agradar o público, que se acostumou muito rápido com o forte detalhismo nas imagens e os incríveis movimento de câmeras que o filme de animação digital permite.

Nos últimos anos, alguns filmes com temáticas femininas foram lançados, como, por exemplo, *Tinkerbell*, da Disney Toon. Trata-se de uma história sobre Sininho, personagem do filme *Peter Pan*, no mundo da fadas. As histórias de princesas também ressurgiram, com os filmes: *A Princesa e o Sapo* e *Enrolados*. A primeira, sobre a vida de Tiana, uma garota que sonha em abrir um restaurante, trabalhando duro para isso até encontrar, ocasionalmente, um príncipe transformado em um sapo, que a estorvará na sua obstinação. O segundo filme, trata-se de uma adaptação moderna sobre a história da princesa Rapunzel, e a confusão que ela passa depois de ter sua torre invadida por um ladrão procurado, este irá acompanhá-la por uma jornada em busca de seu sonho. Nessas novas adaptações, as princesas e fadas são ativas e buscam enfrentar seus problemas, assim como as princesas dos anos 90, porém, elas também trabalham, sendo o relacionamento amoroso algo não primordial em suas ambições, mas sim algo que apenas acontece.

Os personagens de filmes de animação com sucessos na indústria do licenciamento são muitos diversos, possuem diferentes personalidades, histórias e aparência. Os sucessos se revezam entre animais meigos, focados no público *babies*; heróis com poderes, que despertam o interesse dos meninos; ou ainda, fadas e princesas, heroínas que encantam as meninas. Os personagens passaram de Heróis Picarescos, com formas de animais antropomórficos, como Mickey Mouse e Pernalonga, e pessoas caracterizadas como Popaye, para personagens com a aparência realista, como nos filmes de princesas. Logo, muitos personagens de sucesso como animais foram produzidos, mas agora, eles possuem vida de animais, com aparência e cotidiano baseados na realidade, como em *O Rei Leão*. Recentemente, o cenário se dividiu completamente, surgindo princesas modernas, ativas nas histórias, mas com atitudes delicadas, e heróis com super poderes, com ações violentas e atitudes heróicas. Porém, depois do avanço da técnica de imagem de computação gráfica os personagens parecem ter novamente se fundido em personalidades e histórias com gosto semelhante ao público feminino e masculino, utilizando a comédia como eixo central nas histórias, que são ativas, cheias de aventuras, como os meninos preferem, mas com personagens femininos. Porém no licenciamento desses personagens, o público alvo continua bem segmentado. O filme *Enrolados*, por exemplo, teve seu título modificado de Rapunzel para o atual com o intuito de não afugentar o público masculino, sendo uma história de princesa cheia de aventura e emoção, porém, sua programação visual é cheia de flores e grafismos delicados, focando apenas o público feminino, ou seja, a marca licenciada é segmentada.

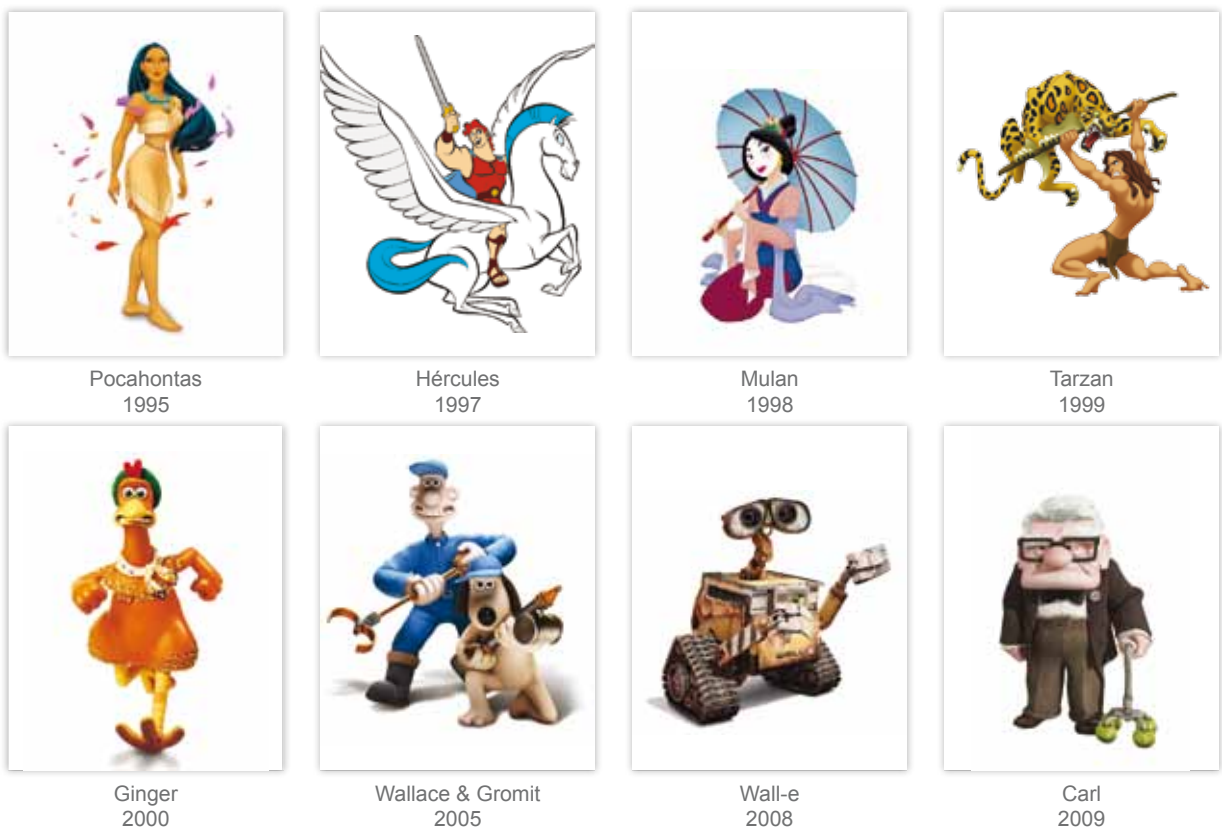
Figura 4 - Programação Visual dos Produtos Licenciados pelo Filme Enrolados



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de blogdajulieta, monsterparties, americanas, ukpartyshop, descargarpelicula2

Figura 5 - Personagens Sazonais para o Licenciamento



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de disney.uk, nipic, laesenciadedisney, todosfondos, oocities, collider, tapety,

De acordo com Bonfá (2009) os personagens sazonais são aqueles que obtiveram um relativo sucesso na venda de suas licenças, mas posteriormente caíram no esquecimento. Muitos desses personagens aparentemente são exemplos de fórmulas de sucesso, como as princesas Disney Mulan e Pocahontas. Mesmo fazendo parte da trupe de princesas da empresa não são mais abordadas nos produtos licenciados após passado o sucesso do lançamento dos seus respectivos filmes. A personalidade e aparência dessas personagens se diferenciam muito das características encontradas nas outras princesas, baseadas em características européias, como vestes, maquiagem, etc. Embora a índole lutadora dessas princesas serem modernas, as meninas, público alvo desses personagens, não buscam em suas heroínas a força e destreza de batalhadora, mas sim delicadeza e sensibilidade. Ao contrário das meninas, os meninos sim buscam heróis fortes e lutadores. Os personagens Hércules e Tarzan mesmo fazendo grande sucesso no licenciamento na época do lançamento de seus filmes não estão mais presentes em produtos infantis. Diferentes de heróis com poderes, armas, ou amigos super mágicos, Tarzan, por exemplo, é um homem comum, criado por animais, não possuindo as características milaborantes que os meninos tanto almejam. Já o personagem Hércules, mesmo possuindo poder sobre humano, não despertou um interesse mais prolongado do público mirim. Um dos motivos poderia ser o mesmo das princesas, a cultura abordada ser muito diferente a do cotidiano vívido pelas crianças. Bettelheim (2002) menciona que as crianças preferem histórias com enredos simples, nos quais eles possam se identificar, sendo religiões assuntos difíceis de serem administrados e dificilmente alcançado um vasto público. Outro padrão de personagem de sucesso no licenciamento são os animais, principalmente os filhotes, destinado as crianças mais novas. Porém são muitos os animais que não despertam o interesse dessa fatia do mercado, principalmente os animais adultos, como por exemplo a personagem Ginger e Gromit. Além desses personagens não se enquadrarem nos personagens que são comercializados para bebês, os personagens desenvolvidos para “Stop Motion” não parecem ser esteticamente agradáveis para o comércio, sendo muitos deles desenvolvidos em forma de desenho para a sua reprodução em produtos. Outro grupo de personagem que fazem muito sucesso no lançamento do filme, mas caem no esquecimento são personagens como Wall-e e Carl da Disney Pixar. Eles não se enquadram em nenhum dos grupos anteriores, sendo personagens pertencentes a filmes com temática adulta, como a vida na terceira idade presente no filme “UP”, não sendo atraente para o público infantil.

Existe uma extensa gama de filmes de animação com um desempenho considerável no licenciamento de suas marcas e personagem. Esses filme possuem diferentes nacionalidades, sendo, na maior parte, norte americanos. Porém, essa não é uma indústria destacada no Brasil, mas existe vários personagens brasileiros que vêm obtendo uma evidência no cenário interno. De acordo com Bonfá (2009) o potencial econômico no Brasil, oriundos do licenciamento, têm crescido nas últimas décadas, chegando a ser o 5º país com maior faturamento nesse setor, atrás apenas dos Estados Unidos, Japão, Canadá e México. Este potencial econômico alimenta a valorização de várias marcas brasileiras, entre as que se destacam estão a Turma da Mônica, Xuxinha e Seninha. Ainda segundo Bonfá (2009) o licenciamento de personagens brasileiros começou com a Turma da Mônica de Maurício de Souza em 1968, sendo a empresa Durex a licenciada a produzir brinquedos com o desenho dos personagens. Atualmente a marca está presente em produtos diversos, os mais destacáveis são a indústria de alimentos e de produtos para bebês. (Abral apud segundo Valerias Barbosa da Silva)

Figura 6 - Marca Licenciada Turma da Mônica



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de globomarcas, brinkel, gemeosbaby, shopping.gazetadopovo, estrela10, saraivaconteudo

Os personagens foram criados inicialmente para serem lançados em gibis, publicados pela Editora Continental em 1960, mas a partir dos anos 80 ganhou uma série de curtas metragens em desenho animado, assim como algumas adaptações em longas metragens, como por exemplo: As Aventuras da Turma da Mônica e Turma da Mônica em A Princesa e o Robô. (Turma da Mônica) Os personagens na versão Bebê, conhecidos como "Turminha Baby", foram criados no início dos anos 90. Muito utilizados no licenciamento de produtos para bebês participaram de um filme apenas em 2007, chamado Uma Aventura no Tempo. (Turma da Mônica Baby)

Em 1970, de acordo com Bonfá (2009), o elefante Jotalhão começou a ser explorado pela marca de extrato de tomate Cica, sendo também um dos personagens da Turma da Mônica.

Figura 7 - Marca Licenciada Jotalhão



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de mpbrinquedos, professorarturreis, submundo-mamao

O personagem Seninha, lançado em 1994, foi baseado no piloto de fórmula 1 Ayrton Senna. O personagem foi criado para transmitir valores positivos para o público infantil, como alegria e diversão, sendo todo os lucros obtidos pela marca destinada as fundações Ayrton Senna. O personagem está presente atualmente em diversos produtos nos segmentos de brinquedos, alimentos, vestuários e papelaria. (Draft, 2005)

Figura 8 - Marca Licenciada Seninha



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de meu.submarino, passarela, valejet, kuantokusta, americanas, allpresscom

Outro personagem que se destaca no licenciamento brasileiro é a Xuxinha, baseado na apresentadora Xuxa. O personagem estreou em 2005 um filme de animação intitulado “Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço”. A marca “Turma da Xuxinha” entrou no mercado em 1997 com uma linha da higiene e perfumaria da Baruel, hoje a marca licencia dezenas de produtos com foco no público de 0 a 6 anos em diferentes segmentos como editorial, brinquedos, calçados e higiene. (Globo)

Figura 9 - Marca Licenciada Xuxinha



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de galaxiabrinquedos, kikedistribuidora, xuxa.globo, publiccloud, cantinhodocemagia

O Sítio do Picapau Amarelo baseado nos personagens de Monteiro Lobato, receberam inúmeras adaptações em filmes e séries de televisão, mas todos em “Live Action”. Porém, em 2012, a Rede Globo produziu, junto com a Produtora Mixer uma nova versão dos personagens em desenho animado. Em seguida foram lançados diversos produtos licenciados, como materiais escolares, brinquedos, artigos de festa e papelaria. (Santana, 2011)

Figura 10 - Marca Licenciada Sítio do Picapau Amarelo



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de globomarcas, catmania, blogdositiopicapauamarelo, shoptime, blogdositioespecial, brunookada

Uma das poucas marcas brasileiras não pertencentes a Globo Marcas é Cocoricó, pertencente a Cultura Marcas. O programa de televisão que possui bonecos no estilo fantoches possuem versão em desenho animado para ser aplicados nos produtos licenciados. Entre esses produtos estão brinquedos, produtos editoriais e papelaria, assim como espetáculos de teatro. (Espaço Palavra Editora e Arte)

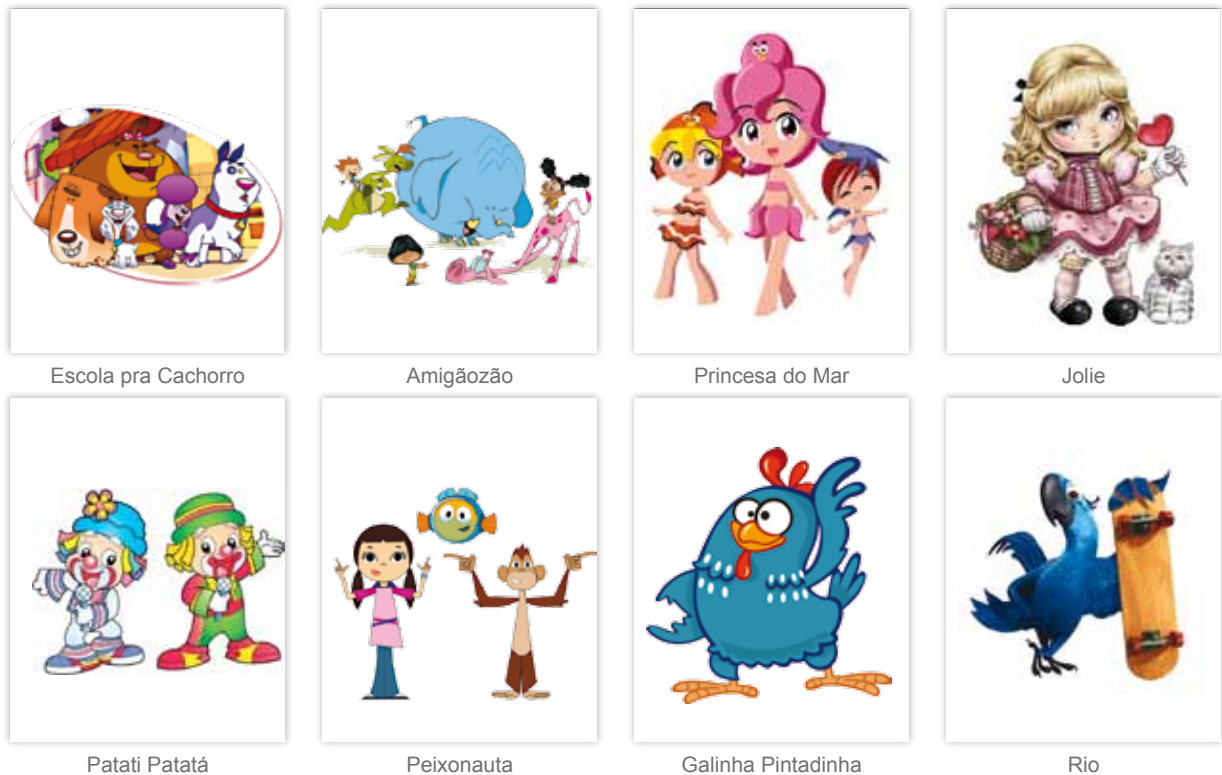
Figura 11 - Marca Licenciada Cocoricó



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de temastop, diaper, tradepar, patyshibuya

Segundo Valerio (2011) a perspectiva sobre as criações de personagens brasileiros vêm se fortalecendo. Além das produções clássicas de Maurício de Souza e da Globo Marcas, outras produções mostram bastante potencial no licenciamento de marcas. Um desses novos personagens é o peixonauta da TV Pinguim, marca licenciada por mais de 300 produtos. De acordo com Valerio (2011, apud Mistrorigo) as animações brasileiras atraem as crianças por descrever realidades mais próximas a elas, como cenários e dialetos. Ainda segundo Valerio (2011) personagens atuais em destaque estão o “Peixonauta”, a “Galinha Pintadinha” e a arara *Blu* do filme de Carlos Saldanha “Rio”, e outras marcas potenciais são “Escola pra Cachorro”, “Meu Amigãozão”, “Princesas do Mar”, “Jolie” e “Patati Patatá”.

Figura 12 - Potenciais Personagens Brasileiros

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de kasmanas, encantosdalinda, princesasdomar, loursongris, ingressosweb, preciolandia, produto.mercadolivre, pixelvault

3.3 - ANÁLISE SINCRÔNICA

Após o desenvolvimento do estudo sobre a evolução do setor da animação, verificando sua importância e suas influências na indústria de licenciamento de personagens, é necessário analisar alguns dos vários personagens abordados na etapa anterior, destacando as características que podem exemplificar os problemas a serem administrados nesse projeto. Esse estudo será desenvolvido na análise sincrônica, que para Bonsiepe trata-se de “reconhecer o “universo” do produto em questão para evitar reinvenções. A comparação e crítica dos produtos requer a formulação de critérios comuns.” (Bonsiepe, 1984, p.38) Neste estudo, portanto, serão abordados personagens e animações que se assemelham de alguma forma com a futura adaptação da história do Negrinho do Pastoreio, conduzindo a pesquisa de duas formas diferentes: a primeira, uma breve análise sobre os personagens que se assemelham com o tema, selecionando duplas que envolvam personagem humanos e animais, em especial cavalos; e, posteriormente, uma análise mais detalhada em algumas adaptações em filmes de animação também baseadas em lendas, que busquem valorizar algum local específico, com estudo da cultura regional e aspectos físicos naturais.

3.3.1 - Sincronia em Duplas

Figura 13 - Duplas de Personagens em Filme de Animação



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de phototvs, deviantdash, viva, snegidhi, arthursclipart, tagsdisney, arthursclipart, nipic, dicasltda, swtim, romania-inedit, collider, hellokids, festabox

A união de um personagem humano com um personagem animal é uma fórmula muito utilizada nas histórias infantis, sendo costumamente presente em filmes de animação. Na maioria das versões da lenda *O Negrinho do Pastoreio* não é diferente, o protagonista está sempre ao lado de um cavalo Baio. O cavalo é o principal companheiro do homem em inúmeras histórias antigas, como história de cowboys, guerreiros e heróis. Como visto na análise anterior, o mundo de princesas está muito presente no universo dos filmes de animação, principalmente pelas adaptações Disney, onde

os príncipes encantados sempre estão munidos de um cavalo branco. Como é o exemplo do príncipe encantado e sua montaria no filme “*A Branca de Neve e os Sete Anões*” e o Príncipe Felipe e seu cavalo Aquiles no filme “*A Bela Adormecida*”. Ambos vestem trajes reais com cores heróicas: azul, vermelho e branco. Cores congruente as dos adornos de suas montarias, demonstrando trata-se de cavalos reais. Diferente do personagem Flyn Rider e Maximus do filme *Enrolados*, onde o herói não trata-se de um príncipe, mas de um ladrão fugitivo, e o cavalo, montaria da guarda real, que o persegue. Mesmo as suas cores não representarem as vibrantes cores da bandeira americana, elas são semelhantes na vestimenta de ambos os personagens, tanto na roupa do ladrão como nos acessórios do cavalo. A utilização de cores para integrar o personagem com sua montaria é um artifício empregado até mesmo em cavalos sem sela, como é o caso da personagem Mulan e seu cavalo Khan, onde seus longos cabelos negros se assemelham a crina e rabo de seu cavalo. Assim como em *Spirit e Lakota*, *Bala no Alvo* e *Woody*, onde suas cores são totalmente integradas. Alguns exemplos mais nítidos dessa integração entre protagonista e companheiro podem ser observadas nos personagens do filme *Aladdin*, onde o companheiro do herói, Abu, um macaco, posteriormente transformado em elefante, utiliza exatamente as mesmas vestimentas do herói do filme, com colete e chapéu. Outro exemplo são os personagens Wallace e Gromit, onde não só detalhes do uniforme, com quepe, são os mesmos, como o próprio desenho dos personagens se assemelham muito, principalmente o nariz e os olhos. Portanto, é perceptível uma preocupação na a integração visual dos personagens companheiros no filmes de animação, podendo ser apenas um detalhe de tom, como no *Hércules e Pégasus*, com as cores azul na capa do herói e nos olhos de ambos, e na crina e cauda da montaria. Como também, simplesmente, tonalidades semelhantes, como no caso Túlio, Miguel e Altivo. Como também, o formato do rosto, cabelo, entre outros elemento serem visualmente semelhante, como é o caso de Pecos Bill e Turbilhão.

3.3.2 - Sincronia em Lendas

O Negrinho do Pastoreio, que servirá de tema para este projeto, é uma lenda de origem gaúcha que remete as tradições, história, cultura e geografia do estado do Rio Grande do Sul. Para esclarecer as dificuldades na adaptação de uma história com esse teor folclórico, buscou-se estudar algumas adaptações cinematográficas em filmes de animação que também utilizem histórias com forte importância regionalista, sendo abordados os filmes Disney: *Pocahontas - O Encontro de Dois Mundos*, uma lenda sobre a colonização americana; *Hércules*, uma adaptação da mitologia grega; e *Mulan*, uma lenda sobre a invasão do povo mongol na China.

3.3.2.1 - A Lenda Americana

Pocahontas nasceu em 1595 e viveu no estado da Virgínia nos Estados Unidos, povoada em 1607 por colonizadores ingleses. Ela salvou a vida do capitão John Smith, que seria executado por seu pai. Sua vida deu margem a muitas lendas e versões diferentes, mas o tema que mais se destacava nelas, incluindo a adaptação dos estúdios Disney, é a importância que a pequena índia teve para manter a paz entre colonizadores e nativos, na cidade de Jamestown. (Andrade, 2011)

A versão da história no filme da Disney se assemelha às estruturas de histórias de conto de fadas apontadas por Bettelheim. Porém, diferente do padrão das histórias infantis, ela não é orfã, como em muitos contos de fadas, mas não possui mais sua mãe, que mesmo já falecida, está presente no filme. A mãe da heroína é representada pelo contato da índia com a natureza, mais precisamente, o vento. A protagonista, Pocahontas, é uma heroína que vive dentro de uma tribo, com seu pai e amigos, sendo aceita socialmente. Porém, mesmo não se encaixando no arquétipo de “Herói Isolado”, ela possui companheiros que não são seres humanos, mas voltados para a natureza, como uma árvore, a Vovó Willow; um guaxinim, Meeko; e o beija-flor, Flit.

Além de servirem como alívio cômico para a história, os animais Meeko e Flit também representam os dois lados da personalidade de Pocahontas. Enquanto Meeko é o aventureiro e travesso, Flit é sério e apreensivo. (Pocahontas, 2007)

A heroína começa a história insegura com sua vida e suas decisões, tendo na sua amiga árvore uma consciência, um personagem que assume muitas vezes o arquétipo de mentor, obtendo um crescimento interior ao decorrer da história. O drama, vivido pelo personagem, é atenuado com ar cômico dos personagens Meeko e Flit.

Os cenários de Pocahontas foram inspirados pelas paisagens reais da Virgínia. Mesmo que realistas, os diretores de arte resolveram levar a experiência ao extremo, desenhando árvores exageradamente altas e largas paisagens. (Pocahontas, 2007)

O cenário é todo inspirado nas florestas de Jamestown, na Virgínia, com suas árvores altas e retas. O *design* do filme, conseqüentemente, é um contraste de linhas verticais com linhas horizontes nos personagens.

O diretor de arte de POCAHONTAS Michael Giamò foi inspirado pelo trabalho do artista Eyvind Earle no longa-metragem Disney A BELA ADORMECIDA para criar o estilo visual do filme. Assim como no animado de 1959, os cenários e personagens de POCAHONTAS são desenhados seguindo a idéia da justaposição entre o vertical e o horizontal. Pocahontas, por exemplo, tem diversas linhas verticais no seu cabelo e nas franjas de seu vestido. (Pocahontas, 2007)

A programação visual utilizada nos produtos oriundos do filme seguem os ícones do filme, como, por exemplo, tambores, arco e flecha, milho, etc. O desenho das árvores verticalizadas servem de grafismo para o padrão visual, contrastados com texturas de tecido e couro, com costuras amostras, representando os produtos indígenas, incluindo a versão em selo do logotipo. Assim como na história do *Negrinho do Pastoreio* envolve um conceito religioso, não muito atraente para o público infantil, no filme Disney a fé nos antepassados é mencionada. Enquanto o negrinho recebia a bênção de Nossa Senhora, Pocahontas é inspirada pelo espírito da sua mãe, representada no filme de forma visual e lúdica por folhas coloridas que voam com o vento, tornando-se o símbolo principal do filme, presentes em todas as cenas, e, conseqüentemente, em todos os produtos.

Figura 14 - Floresta de *James Town* e Cenário do Filme Pocahontas



Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de cantelow, Filme Pocahontas

Figura 15 - Personagens e Programação Visual do Filme Pocahontas



Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de disney.uk, figurerealm, lookingforyesterday, tias

3.3.2.2 - O Mito Grego

Hércules foi um semideus, com força extraordinária, um herói sem dúvida, que teve de enfrentar 12 trabalhos enviados por sua madrasta. A versão Disney para essa história é bastante diferente da original, baseando-se nos arquétipos de personagens de histórias infantis. Na versão em desenho animado, o herói é filho de deuses, mas criado na terra por mortais. Mesmo tendo pais, Hércules era rejeitado pela sociedade, e procurava se encontrar no mundo. Após descobrir que era filho de deuses precisou se tornar um herói para receber de volta sua divindade. O protagonista é o arquétipo clássico do Herói Isolado, que busca, com o crescimento pessoal, ser reconhecido pela sociedade. O diferencial desse filme é o ar cômico que todos os personagens possuem, incluindo o herói. Desde seu mentor, o treinador de heróis Philoctetes, seu companheiro Pégasus, e o vilão Hades, todos eles encarnam o arquétipo picaresco. Outro arquétipo presente no filme é o camaleão, seu par romântico, Mégara, trabalha para Hades, que reveza entre o arquétipo de sombra e pícaro, revezando-se entre

companheira do herói e aliada do vilão, funcionando, muitas vezes, também, como Guardiã de Limiar, colocando a prova as obstinações do herói. O protagonista precisa se tornar um herói, e para isso possui um treinador: Philoctetes, que veste o clássico arquétipo de Mentor, auxiliando Hércules em sua jornada, treinando e aconselhando-o. Como em toda a história infantil o herói possui amigos não humanos, companheiro na sua fase de isolamento. O ser mitológico Pégaso o acompanha em todas as batalhas, desde o início de sua jornada. Esse personagem é o mais simples da história, utilizando apenas o arquétipo de pícaro, tornando-se o personagem mais engraçado.

O filme utiliza o humor como eixo central da história, alegrando uma história mitológica repleta de tragédias. O humor não está só no roteiro, mas também está presente nos cenários estilizados e nos personagens caricaturizados. Muitos dos personagens são caricaturas, literalmente, dos atores que os interpretam, principalmente os coadjuvantes, que servem de alívio cômico para a trama.

Figura 16 - Personagens Caracterizados do Filme Hércules



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de Filme Hércules, siryx, forumcax, celebslists

O projeto visual dos personagens não é simplesmente produzir caricatura dos atores, os participantes da história precisam ser integrados, parecer claramente fazer parte do mesmo filme.

Antes de começar a fazer um filme de animação é preciso decidir como será a aparência dele. Os artistas Disney começaram criando centenas de partes de arte conceitual, tudo para ajudar os cineastas a decidir como retratar Hércules e seu mundo. Os artistas Disney decidiram que queriam fazer o Hércules deles parecer engraçado e caricato. Eles convidaram até um caricaturista britânico mundialmente famoso chamado Gerald Scarfe para ajudar a projetar o filme. (Hércules, 2003) (00:40 - 01:10)

Para manter a integração de todos os elementos visuais do filme, sejam eles personagens ou cenários, um projetista produz a arte conceitual que serve de guia para os outros projetistas desenvolverem os personagens e cenários. Em *Hércules*, o cartunista Gerald Scarfe foi o responsável pela pesquisa e desenvolvimento do projeto. Ele trouxe toda sua experiência no desenho de caricatura para desenvolver um padrão visual lúdico e cômico para o filme. Porém, os artistas queriam introduzir elementos da Grécia no filme, (Hércules, 2003) valorizando o teor histórico e cultural da história. Exemplos da

influência grega no desenho dos personagens e cenários são as linhas curvas contrastadas com linhas retilíneas. Como, por exemplo, a personagem Megára, seu corpo possui as formas de uma coluna grega, com linhas verticais, e no seu cabelo verifica-se as linhas curvas.

Figura 17 - Desenho da Personagem Mégara



Coluna Grega do Estilo Jônico

Arte Conceitual da Personagem baseada na arquitetura

Personagem Finalizada

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de jfbradu, Hércules, listas.20minutos

Outra influência grega no filme é a arte. Os vasos e pinturas gregas estão presentes em todo o filme, incluindo a programação visual dos produtos. As linhas retas e dinâmicas demonstram toda a ação e energia presente no filme, incluindo o símbolo principal da marca, o raio, como também, os grafismos de apoio. As cores são bastante utilizadas dentro do filme, todos os personagens possuem tons completamente diferentes, representando a personalidade interior e a função dramática do personagem. A Megára é a ligação do herói com o amor, por isso ela têm o rosa como cor predominante; o vilão é azul, indicando seu espírito frio; o treinador do Herói possui cores quentes, demonstrando seu dinamismo. Na programação visual dos produtos as cores utilizadas são primárias, vermelho, amarelo e azul. Cores bastante fortes e contrastantes, demonstrando toda a energia e entusiasmo da história.

Figura 18 - Cenários e Programação Visual do Filme Hércules



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de jfbradu, Hércules, listas.20minutos

3.3.2.3 - O Conto Chinês

Mulan é protagonista em um poema de origem chinesa, intitulada “A Balada de Mulan”, do século V. Existem rumores de que a história realmente aconteceu 650 D.C, após a construção da muralha da china. O povo Mongol sentiu-se desafiado pela construção e decidiu invadir o reino. O tema central do poema é bastante próximo a adaptação da Disney, lançada em 1998. Ao saber que o pai, doente, foi convocado para a guerra, a heroína da história se veste de homem e convoca-se no lugar do pai. A estrutura da narrativa está longe dos contos de fadas europeus. Mulan, não perde os pais, esse não é o motivo central para o início da jornada, ao contrário, ela segue em sua jornada para salva-los. Porém, como em muitas histórias infantis, a heroína começa sua história afastando-se de seu grupo original, possuindo dificuldades de integração com o novo ambiente, o exército imperial. Ela pode ser caracterizada, também, como o “Herói Catalisador”, salvadora do reino chinês, mudando a vida de seus pais e companheiros de batalha. Mas a heroína é bastante complexa, utilizando outros arquétipos, como Camaleão, hora sendo uma noiva delicada e doméstica, na outra, um corajoso e inovador soldado. Outro padrão que não foge em nenhum filme são seus companheiros animais. Ela vai para o exército com seu cavalo Khan, um grilo da sorte chamado Gri-li e seu guardião, o dragão Mushu, que é, sem dúvida, o mais importante e complexo dos seus companheiros. Ele é extremamente engraçado e debochado, sendo interpretado pelo humorista Eddie Murphy, vestindo, portanto, a máscara de personagem Pícaro. Porém, sua função na trama é muito mais que divertir a história. Ele serve de conselheiro de Mulan, utilizando o arquétipo de Mentor, dizendo agir em prol da garota. Porém, muitas vezes, suas atitudes não colocam as importâncias da protagonista em primeiro lugar, mas sim, os seus, mudando seu posicionamento e objetivos na história, aproximando-se do arquétipo de camaleão. Já Khan, o cavalo da heroína, não veste a máscara de Pícaro. Diferente de muitos outros desenhos animados, onde o animal companheiro do herói possui o ar cômico da história, Khan é um cavalo sério, representando a parte responsável e forte de Mulan.

Com as personalidades e arquétipos dos personagens desenvolvidos, assim como o enredo da história, o visual do filme pode ser desenvolvido. Para isso, é preciso definir um estilo, o padrão visual que os personagens e os cenários irão seguir. De acordo com Pam Coats, produtora do filme, no início a produção do filme não estava conseguindo desenvolver um estilo que fosse próprio da história. Por isso, convidaram Hans Bacher para a produção do *design* do filme. Ela diz: “E Hans pegou seu estilo próprio, estudou a forma de arte chinesa, e combinou as duas coisas.” (Pam Coats, 2004) De acordo com Barry Cook, diretor do filme:

Hans Bacher tem um background em cenografia para teatro, mas a abordagem de seu trabalho é muito gráfica, com conceitos simples. E achamos que isso tinha muito a ver com o que foi feito na Dinastia Tong. Uma visão mais purista de forma, composição e cor. Todos os aspectos das artes visuais reduzidos à sua essência. Buscamos um design que não se parecesse com nenhum outro

filme. Trabalhamos muito para que ficasse bastante original, mas com estilo, para dar um grande palco para nossos personagens. (Cook, 2004)

A união do estilo Hans Bacher com a arte chinesa resultou em um estilo visual muito simples e forte, nunca visto em outra animação, definindo uma identidade visual própria para o filme. De acordo com Hans: “Tentamos incluir tudo o que podíamos, desde a história da arte chinesa, até locações originais. Tinha que ter um visual chinês.” (Bacher, 2004) O local onde a história irá acontecer inspira a criar os elementos que vão dar vida a história. De acordo com o diretor de arte do filme, Ric Sluiter, conhecer o local onde a história transcorre é fundamental para a conceituação do projeto .

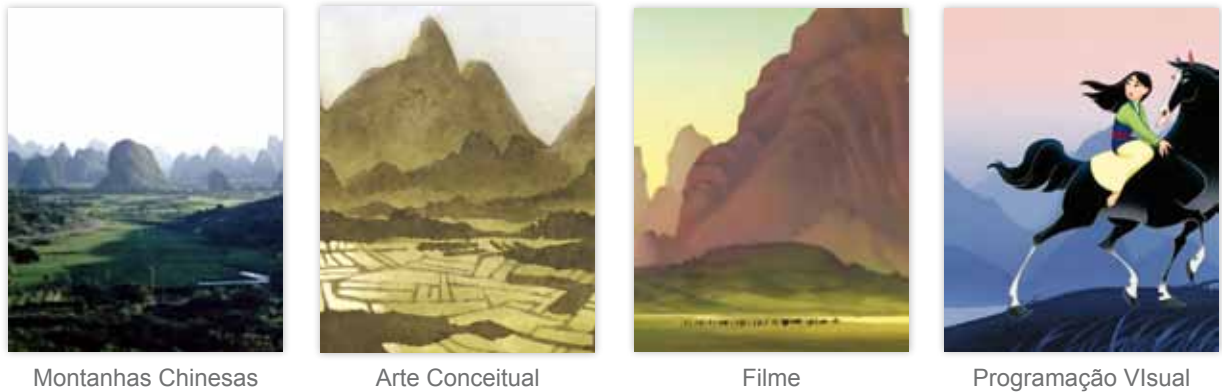
Passamos três semanas na China, percorrendo toda a extensão da muralha, para pegar o sabor, a inspiração e a atmosfera do filme. Seguimos uma boa teoria para o *design*, a de que tudo teria força interior, e que não ficaríamos presos a muitos detalhes. (Sluiter, 2004)

Pesquisar sobre a cultura onde a história acontece trouxe aos projetistas do filme inspiração para definir um estilo visual para o filme, e motivação para conceituar esse padrão visual. Eles definiram que as pinturas chinesas, com traços simples e contrastantes, seria o estilo que definiria todo o visual da animação, dos cenários aos personagens.

Durante o processo de desenvolvimento visual a estética final do filme, ficou claro que tínhamos um visual muito gráfico. Um grande uso de espaços negativos/positivos, combinando à simplicidade da arte chinesa. Em algum momento alguém cunhou a frase “simplicidade poética.” Ela fez sentido para todos e a usamos como nossa diretriz para tomamos decisões no design. (Coats, 2004)

A arquitetura das casas e dos templos seriam simplificados, com pouco traços e linhas, valorizando as cores. Os ambientes montanhosos são representados com poucas linhas e curvas, definindo contraste entre os elementos. A simplicidade é o conceito central para o desenvolvimento visual do filme, e o contraste gerado entre os elementos, com imagens em negativo e positivo, mencionada pela produtora do filme, intensifica a situação dramática em que a personagem principal se encontra, intensificando as cenas positivas, com ambiente familiar, e as cenas negativas, com ambiente belicista.

O contraste e simplicidade desenvolvidos para os cenários também foram aplicados no desenho dos personagens. Para desenvolver o padrão visual deles o artista Chen-Yi Chang foi contratado. A produtora do filme diz: “No novo animado da Disney, o design de personagens é muito importante. Cada artista têm um estilo diferente, então precisamos de alguém que crie o estilo que será o estilo do filme. Em Mulan, tivemos um artista muito talentoso, de Taiwan, chamado Chen-Yi Chang.” (Coats, 2004)

Figura 19 - Cénarios e Programação Visual do Filme Mulan

Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de Filme Mulan, findwallpaper

De acordo com Pam Coats (2004) o sucesso do seu trabalho no filme foi por sua experiência com a cultura oriental e seu conhecimento da história.

Era uma biblioteca ambulante. Com Chen-Yi descobrimos que os chineses inventaram tudo. Eles inventaram os fogos de artifício, e os ousamos no filme. Ele ajudou a desenhar as primeiras formas destes. Eles inventaram o xadrez. O tabuleiro que vêem foi feito por Chen-Yi. (Coats, 2004)

O estudo das tradições, da cultura, da arquitetura e dos produtos inventados pelos chineses é o ponto central na produção visual do filme, fortalecendo a imagem oriental da história. Barry Cook complementa: “Ele pesquisou muito e tinha muito material de referência. Livros que havia trazido de Taiwan. Ele era uma fonte muito rica em muitos aspectos.”(Cook,2004)

Figura 20 - Cénarios e Programação Visual do Filme Mulan

Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de Filme Mulan, Tias, tsuuhhan-usa

Os produtos desenvolvidos por chineses, como pandorga e luminária, são utilizados na programação visual dos produtos como símbolos e grafismos. Assim, como a arquitetura oriental, com formas simples e geometrizadas, que são retratadas tanto no filme como nos produtos licenciados. Para o *character designer* Chen-Yi o desenho dos personagens precisam representar seu caráter, sua personalidade, que nas histórias infantis são muito variadas e bastante distintas. A solução, então, seria caricatura-los.

Ao desenhar os personagens para Mulan, me preocupei primeiramente com a variedade de personagens. Fiz grande uso de caricaturas. Queria oferecer uma grande variedade de personalidades. A história também pede isso. Outro princípio com o qual me preocupo é a variedade de formas. Quero que meus personagens não apenas sejam caricaturizados, mas também que suas formas sejam diferentes. Um bom exemplo é a “Gangue dos Três”. Cada um tem uma forma diferente para definir sua personalidade. Chien-Po tem uma forma redonda, Yao tem uma forma quadrada, e Ling tem uma forma triangular. Três formas básicas para definir suas individualidades. (Chang, 2004)

Figura 21 - Imagem Geometrizadas Dos Personagens



Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de Filme Mulan, fanpop

A geometrização dos personagens ajuda no desenvolvimento inicial, estipulando sua proporção e forma, que representarão o seu interior, sua índole. Na personagem Mulan, por exemplo, a arquitetura e arte chinesa é novamente fonte de inspiração, servindo de modelo para o formato da personagem.

No design de Mulan, um dos motifs mais importantes é a curva S. É um motif gráfico que peguei da antiga arte chinesa, Na arquitetura chinesa vemos estes telhados de ponta curvadas, e em esculturas de mármore, que têm uma elegância fluída, como água corrente. Então percebi que a curva em S está realmente na essência da arte chinesa, e elegância é tudo na arte chinesa. Então tentei

usar isto como uma fórmula no design dos personagens. Assim esperava dar aos personagens este atributo da elegância. (Chen-Yi Chang, 2004)

Figura 22 - Arquitetura Chinesa e o Desenho da Personagem Mulan



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de Filme Mulan

As formas chinesas são bastante fortes e contrastantes, sendo uma linguagem visual bastante simples de serem compreendidas por outras culturas. Porém, o mesmo não acontece com as cores. A cultura chinesa utiliza tons e tonalidades de forma muito diferente do ocidente. O produtor do *Design* do filme exemplifica: “Por exemplo, quando eles casam, usamos vermelho e não branco. Isto é importante para Mulan porque botamos um vestido vermelho nela, quando ela vai à casamenteira.” (Hans Bacher, 2004) As cores utilizadas na cultura chinesa são fortes, contrastantes. De acordo com o supervisor de fundo do filme:

As ilustrações chinesas tendem a serem limitadas. Algumas cores são usadas por questões culturais ou de época. As cores eram usadas por razões precisas, para dizerem coisas precisas. Por causa disso, nos preocupamos em não ir na direção errada, pois queríamos refletir aquela cultura, aquela história. Queríamos passar isso. (Stanton, 2004)

Nos personagens do filme, portanto, as cores também foram utilizadas para situações específicas. No mentor da história, por exemplo, as cores foram estudadas com cuidado:

No começo, queria que Mushu tivesse cores bem infantis. Vermelho, amarelo, azul, as três cores básicas que as crianças reconhecem. Elas gostam do básico. Em qualquer loja de brinquedo há vermelho, amarelo, azul. Claro que saímos disso e experimentamos um dragão dourado e um dragão verde. Que bom que ele voltou. Voltamos ao início e fizemos um dragão engraçado em vermelho, amarelo e azul. (Sluiter, 2004)

Figura 23 - Cores do Personagem Mushu



Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de marichechupuntocom

As cores podem ser trabalhadas de inúmeras formas, passando sentimentos do personagem em certo momento, com a sua vestimenta; como, também, a sua personalidade fixa, com sua cor de pele ou pêlo. No filme, essas cores ainda são destacadas e complementadas com o ambiente. Cenas vibrantes, como guerra, pedem cores quentes, em cenas tristes e deprimentes, as cores frias e escuras se destacam.

A cor em *Mulan* é muito importante. Nós a usamos de muitas formas. Elas têm que passar o sentimento do personagem. A cor em *Mulan* ajudou a dar vida ao filme. Ela criou uma paisagem, deu riqueza às personalidades. Trouxe emoção para o filme. Tudo isto se juntou para transmitir uma história muito forte. (Bancroft, 2004)

3.4 - ANÁLISE ESTRUTURAL

Após conhecer a indústria cinematográfica com as análises anteriores, o foco das próximas etapas são os produtos licenciados. Para Bonsiepe “a análise estrutural serve para reconhecer e compreender tipos e número dos componentes, subsistemas, princípios de montagem, tipologia de união.” (Bonsiepe, 1984, p.38) Porém, como esse projeto não trata-se de um produto físico com peças de montagem e desmontagem, mas sim um produto digital que será aplicado em outras mídias, a análise estrutural será encarada como uma análise de estrutura, ou escopo, do projeto, ou seja, procurando definir quais os produtos licenciados são convenientes para a reprodução dos personagens. Portanto, neste trabalho, ela servirá para conhecer os produtos que utilizam licenças das marcas oriundas de filmes de animação, reconhecendo os tipos de produtos, suas categorias de venda e produção, definindo quais são mais influentes no projeto do personagem, e quais possuem maior importância econômica para a marca.

Os setores onde o licenciamento de personagem e marcas é mais utilizado são os de vestuários e acessórios (incluindo calçados), artigos de papelaria

e materiais escolares, produtos editoriais, produtos audiovisuais, brinquedos, alimentos e bebidas. Outros setores que podem ser citados são os de utensílios domésticos e móveis, artigos para bebês, aparelhos eletrônicos, artigos esportivos, artigos de cuidados pessoais (como de higiene, perfumes e cosméticos), produtos audiovisuais, produtos editoriais e *softwares*. (Bonfá, 2009, p.19)

Os tipos de produtos onde o personagem e sua programação visual de apoio são aplicadas são inúmeras, sendo difícil abordar todos neste trabalho. Portanto, é necessário um estudo estratégico para definir qual destas categoriais será priorizadas, analisando, principalmente, os posicionamentos utilizados no mercado.

Muitos são os estúdios de animação que utilizam o licenciamento para potencializar o lucro de seus filmes. De acordo com pesquisas realizadas por Bonfá os principais são:

Os maiores licenciadores mundiais em 2005, segundo a revista License! foram:

1. Disney Consumer Products - US\$ 15 bilhões
2. Warner Bros. Consumer Products - US\$ 6 bilhões
3. Nickelodeon e Viacom - US\$ 4,75 bilhões
4. Marvel Enterprises - US\$ 4 bilhões
5. Sanrio - US\$ 4 Bilhões

(BONFÁ, 2009, p.31)

O *Disney Consumer Products*, empresa responsável por administrar as licenças oriundas dos filmes dos estúdios Disney é perceptivelmente o mais importante do setor. De acordo com seu site, as licenças comercializadas são distribuídas nas seguintes categorias de produtos:

- a) **Vestuário, Acessórios e Calçados:** acessórios, vestuário, calçados, enxoval, roupa de dormir
- b) **Produtos Eletrônicos**
 - **Eletrônico:** reproduutor de áudio, câmera, CD Player, DVD Player, eletrônicos, Karaoke Player, rádio, telefone, televisão
 - **Eletrodomésticos:** sorveteira, máquina para raspadinha, pipoqueira, liquidificador, torradeira, máquina de *waffles*
- c) **Alimentação, Saúde e Beleza**
 - **Alimento:** produtos de panificação, bebidas, alimentos matutinos, confeitaria, leiteira, congelados, salgadinhos.
 - **Saúde e Beleza:** produtos de banho, cosméticos e perfumes, higiene dental, fraldas, produtos homeopáticos, vitaminas
- d) **Casa e infantil**

- **Casa:** Acessórios Automotivos; Acessórios para Banho; Roupa de cama e Têxtil; artes; Jardim e Vida ao ar livre; Presentes e Coleções; decoração e luminária; Móveis, Mesa e Cozinha; Tintas, estampas e adesivos; Decoração sazonal
 - **Infantil:** Sacos das fraldas e jogos de presente; Alimentação Infantil; Cama infantil e Têxteis; Móveis; cama de decoração e mobiliário.
- e) **Publicação:** Livros, história em quadrinhos, revistas
- f) **Artigos de papelaria:** material escolar, Disney festas, expressão social
- g) **Brinquedos:** Figuras de Ação, Atividade / Artesanato, jogos de tabuleiro, construção, bonecas, Jogos / quebra-cabeça, parques, pelúcia, fantasias, bicicletas, skates, esporte e Lazer, veículos

As categorias em que os produtos são distribuídas pela *Disney Consumer Products* consideram os setores das indústrias licenciadoras e, principalmente, a segmentação do público para a sua formulação. É visível que os produtos infantis são abordados com maior ênfase, divididas em categorias exclusivas para esse público.

A pesquisa Character Brasil (2008), da consultoria Rabelo & Associados, levantou que 81% das crianças escolhem seus brinquedos e cerca de 25% decidem a compra desse tipo de produto. Os números também são expressivos para a escolha de roupas e calçados (71%), produtos de papelaria e materiais escolares (66%) e produtos alimentícios (64%). Com isso, o licenciamento é muito utilizado no mercado de produtos infantis e em ações promocionais voltadas à criança. No estudo da TNS Interscience citado acima, 56% das mães pesquisadas disseram que a criança pede um produto quando este é associado a um personagem famoso. (Bonfá, 2009, p.29)

O público infantil é fundamental para o licenciamento de personagens, consequentemente fundamental para a definição de quais produtos devem ser priorizados no licenciamento. Porém, essa análise busca coletar informações sobre como otimizar a reprodução da programação visual nos produtos, sendo necessário considerar os diferentes tipos de produção desses produtos. Seja essa produção digital, gráfica ou fabril.

Personagens/ temas de conteúdo de entretenimento: Este tipo de licença é muito importante no Brasil e é um dos mais lucrativos. As categorias de brinquedo, materiais escolares e alimentos estão entre as principais que usam este tipo de licenciamento. (Bonfá, 2009, p.16)

Para Bonfá, as categorias mais importantes no licenciamento de personagens para o público infantil são brinquedos, materiais escolares e embalagens, compondo mais de 70% desse mercado. Como o personagem, por sua natureza, abordará a reprodução digital no filme de animação, é suficiente que os produtos licenciados a serem desenvolvidos neste trabalho

façam parte somente dos outros dois tipos de reprodução para provar o potencial de aplicabilidade do projeto, sendo suficiente o estudo da aplicação do personagem apenas em materiais escolares, embalagens e brinquedos.

3.5 - ANÁLISE FUNCIONAL E DE USO

Análise de uso é a segunda etapa dentro da metodologia desenvolvida por Bonsiepe. Ela serve para verificar fragilidades na utilização do produto. Nas palavras do autor, “esse passo serve para reconhecer e compreender as características de uso do produto, incluindo aspectos ergonômicos (macroanálise), e as funções técnico-físicas de cada componente ou subsistemas do produto (microanálise)”.(Bonsiepe, 1984, p.38) Ou seja, ela serve para verificar o potencial de uso do produto. Como o produto a ser desenvolvido nesse trabalho pode comparar-se a uma marca, onde vários elementos visuais integrados formam o produto, não seria possível analisar o uso dos similares antes de verificar todos os subcomponentes, vistos anteriormente. Desse forma, a análise de uso passou a integrar a quinta etapa desse passo. Porém, o passo após a análise estrutural, na metodologia original, seria a análise funcional, que para o autor, “serve para detectar pontos negativos e criticáveis. Para este fim convém utilizar técnicas fotográficas de documentação para localizar detalhes problemáticos”.(Bonsiepe, 1984, p.38) Os pontos criticáveis em um projeto de criação de personagem que visa otimizar sua aplicação em produtos licenciados estaria envolvido no seu potencial de aplicação em outros produtos, assemelhado-se muito com a análise de uso, já que para esse projeto, o usuário seria as empresas licenciadas. Assim sendo, neste projeto, a análise funcional e de uso serão realizadas de forma integrada, verificando a aplicação do personagem na questão ergonômica e técnica, indicando seus potenciais e fragilidades. Essa etapa abordara exclusivamente os produtos gráficos visuais, incluindo os materiais escolares e as embalagens alimentícias, excluindo, por agora, os brinquedos, abordados com exclusividade essa categoria de produto na próxima análise.

Esta etapa serve para verificar o potencial de aplicação dos personagens de animação, bem como, sua programação visual, em produtos gráficos, verificando as delicadezas e potenciais nesse processo. Para a melhor resposta dessa análise, os filmes a serem analisados visam representar de forma mais abrangente possível as diferentes técnicas de animação disponíveis, bem como, as diferentes formas de personagens encontradas, priorizando os personagem similares ao tema proposto na problematização, e considerando a oferta de produtos dos filme, evitando que a indisponibilidade de produtos não comprometa a análise. Assim sendo, serão abordados ao total seis filmes de animação, sendo dois desenhos animados: *O Rei Leão* e *Hércules*; dois filmes em *stop motion*: *A Fuga das Galinhas* e *Wallace & Gromit*; e outros dois filmes que utilizam Imagem de Computação Gráfica: *Enrolados* e *Toy Story*.

3.5.1 - Desenho Animado

3.5.1.1 - O Rei Leão

Figura 24 - Material Escolar



Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de kaboodle, stitchkingdom,

O filme conta a história de um filhote de leão e suas peripécias até se tornar rei, ligando sua jornada ao ciclo da vida, simbolizado no filme pelo sol, elemento natural que nasce, vive e se põem. O momento ápice da história acontece na selva, com os personagens Timão, o suricate; e Pumba, o javali. Nos materiais escolares, todos os símbolos e cenas do filme são representados com abundância. O símbolo principal está presente com grafismos que lembram desenhos de tribos africanas e a selva está empregada em texturas verdes. Já nas embalagens, as cores são diversificadas, mas os grafismos, por outro lado, são contidos, sendo utilizados em menor quantidade.

Figura 25 - Embalagens



Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de fraldascapricho, torque

3.5.1.2 - Hércules

Figura 26 - Material Escolar



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de fan-de-cinema, gaymusic, albumesdecromos, wadelhardt, botafogopm

Na animação, Hércules é filho de Zeus, senhor dos raios, elemento que está presente em todo o filme, e também na programação visual dos produtos licenciados. As cores vibrantes indicam toda a energia e vigor da história e do personagem protagonista. O raio estilizado presente em todas as diferentes comunicações visuais, seja no formato diagonal, caindo dos céus, ou seja como grafismos horizontais, em tons de azul, dinamizam a aparência dos materiais gráficos, mas não estão presentes nas embalagens. Nas caixas de sucrilhos os grafismos são utilizados com maior pudor. Na frente da caixa só está presente o herói e o logotipo, respeitando o espaço da marca do produto. A programação visual do filme é utilizado apenas na parte de trás da caixa, área promocional da embalagem. A cor também não é modificada na área frontal, porém a paleta de cores fortes e variadas adaptam-se perfeitamente com as cores utilizadas nas caixas de sucrilhos.

Figura 27 - Embalagens



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de ebay

3.5.2 - Stop Motion

3.5.1.1 - A Fuga das Galinhas

Os filmes que utilizam a tecnologia *stop motion* são, com certeza, os menos expressivos na indústria do licenciamento. Encontrar produtos licenciados por essa categoria de filmes é bastante complicado. Poucos são os títulos lançados mundialmente e com sucesso suficiente para sustentar essa pesquisa. Um dos filmes mais representativos dessa categoria, lançado nos últimos anos, é “*A Fuga das Galinhas*”, de 2000. Esse filme conta a história de um grupo de galinhas que tentam escapar de um galinheiro, encorajadas por um novo morador do local.

Figura 28 - Material Escolar e Embalagem



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de puzzlezoo, mediasmarties, photoshoppix

Nos produtos licenciados, os cenários são o principal ícone visual a ser utilizado. O galinheiro onde são aprisionadas e as cenas de ar livre contrastam os dois principais e distintos momentos da história, revelando toda a trama da história. As poucas texturas utilizadas, representando madeira velha, são valorizadas com o formato geral da embalagem que lembra uma casa, ou o galinheiro. Os grafismos aqui são raros, porém, abrem maior espaço para os personagens, que são utilizados exhaustivamente. As tipografias, na sua maioria, são utilizadas no formato itálico, valorizando o conceito de movimento, o tema central da história: a fuga.

3.5.3 - Imagem de Computação Gráfica

3.5.1.1 - Toy Story

Figura 31 - Material Escolar



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de americanas, summit, livrariamarcafacil,

A trilogia de filmes que contam a história de um grupo de bonecos, que enfrentam inúmeras aventuras no cotidiano de brinquedos: a rivalidade com um brinquedo novo, colecionadores de raridade, crescimento das crianças, venda de usados, ser jogado no lixo ou doado para os pobres. Aqui os cenários são pouco atraentes, e raramente são utilizados na comunicação visual. Assim como em *Wallace & Gromit*, são utilizados grafismos coloridos e dinâmicos, porém, aqui as contrastantes cores dos personagens gerados por computador se integram de forma positivas com os tons coloridos, resultando em um padrão visual satisfatório. O dinamismo do filme é retratado nos grafismos, resultando no uso de diferentes cores nas embalagens sem perda de sentido, porém o uso de tantas cores e grafismos diferentes não contribui para uma identidade visual forte.

Figura 32 - Embalagens



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de madameexcentrica, submarino, americanas, packworld

3.5.1.2 - Enrolados

Figura 33 - Material Escolar



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de dealz, articulo.mercadolibre, salondepet, poundland,

A história da princesa trancafiada em uma alta torre é tratada neste filme com o ar cômico e recreativo, mas sua programação visual é totalmente voltada para o romantismo e a feminilidade. No filme, Rapunzel passa seus longos dias pintando as paredes da torre. Pássaros, flores e todos os outros desenhos da protagonista se tornam grafismos nos produtos licenciados, totalmente integrados e conceituados com o filme. Os grafismos chapados se unificam perfeitamente com a personagem volumosa, mas também na versão em desenho 2D, utilizados em produtos de impressão mais difícil como pasta e mochila. Os cenários também estão presentes, principalmente a torre e o castelo, que remetem ao caráter de princesa da personagem, que encantam as meninas, principal público alvo da marca.

Figura 34 - Embalagens



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de walmart, eniofly88, designnova

3.5.4 - Considerações Gerais sobre a Análise Funcional e de Uso

A programação visual encontrada nos produtos licenciados é bastante variada e intensa, assim como as diferentes técnicas de produção de filme, e conseqüentemente, diferentes resultados visuais. Alguns produtos permitem uma programação visual rica em cores e formas, e outras exigem um padrão visual mais fiel à animação.

Os materiais escolares possuem necessidades variadas e distintas. Os cadernos, por exemplo, precisam de um acervo de elementos visuais bastante diversificado. As crianças precisam comprar vários cadernos diferentes, então eles abusam das cores e das formas, exigindo da marca do filme um potencial muito grande para gerar várias versões diferentes. Potencial esse, que os filmes de *stop motion* parecem não possuir. Os cenários desenvolvidos são de difícil aplicação, e ficam muito diferentes quando são simplificados, tornando-se grafismos. Ao contrário, o desenho animado já nasceu em duas dimensões, e sua simplificação facilita a impressão em produtos mais delicados como materiais de tecido rugoso. Em alguns materiais a programação visual não precisa ser tão autêntica, como é o caso de tesoura, régua, cola, etc. Onde a programação visual somente é utilizada na embalagem. Nesse tipo de material a identidade visual do personagem pode ser fortalecida, utilizando um padrão visual comum.

A principal característica encontrada nas embalagens é a necessidade de se utilizar diferentes cores sem perder o padrão visual. As embalagens, geralmente fazem parte de uma gama de produtos, com diferentes tamanhos, sabores, ou qualidades, que precisam ser demonstradas visualmente. Diferente dos cadernos, as embalagens carregam muitas informações, não possuindo espaço para muitos grafismos e imagens detalhadas. Nesses produtos, os filmes em *stop motion* também são menos utilizados, e os desenhos animados funcionam com excelência. Em meio termo ficam os filmes em imagem de computação gráfica. Eles não funcionam tão bem quando muito simplificados, como, por exemplo, são utilizados em formato traço em biscoitos, mas possuem maior possibilidade de simplificação que os de *stop motion*, sendo transformados em duas dimensões. Os desenhos computadorizados possuem as cores dinâmicas do desenho animado e o detalhismo do *stop motion*. A identidade visual de uma marca licenciada necessita dessa flexibilidade. Ela precisa possuir uma identidade visual oficial, utilizada na maioria dos produtos, porém precisa ser habilitada e integrada com outras comunicações de apoio, utilizadas em linhas de produtos que precisam ser diferenciadas e, ainda, atrair o público infantil.

3.6 - ANÁLISE MORFOLÓGICA

A programação visual é uma das partes fundamentais no desenvolvimento da marca de um personagem, mas não é só sua imagem que é comercializada, ele também se desdobra em produtos. O último passo das análises é a morfológica, para Bonsiepe “ela serve para reconhecer e compreender a estrutura formal (concepção formal) de um produto, vale dizer, sua concepção, partindo de elementos, geométricos e suas transições (encontros).” (Bonsiepe, 1984, p.38) O personagem, nessa análise, será abordado como um produto físico, não reproduzido por impressão ou gravação, mas com conformação, sendo analisado brinquedos de diferentes formatos e tipos. Aqui, a análise irá buscar as implicações no desenho do personagem para sua reprodução como marca. Quais as limitações de formato para manter o visual do personagem, comparando diversos exemplos positivos e negativos.

Os filmes a serem abordados nessa análise são os mesmos utilizados no passo anterior. Aqui será possível verificar a importância da escolha desses filmes, bem como, os personagens deles. No desenho animado foi analisado o personagem *Simba*, do filme *O Rei Leão*, na sua versão adulta e criança. Esse filme foi selecionado por possuir o desenho bastante detalhista, sendo importante verificar como os detalhes das telas comportam-se nos materiais utilizados em brinquedos. Opondo-se a esse filme, o outro desenho animado a ser utilizado foi *Hércules*, onde o tema de comédia do filme acarretou em personagens mais caracterizados e geometrizados. Outro ponto da escolha desse filme é a característica de se tratar de um herói com um cavalo, assim como o tema deste trabalho: *O Negrinho do Pastoreio*. O *Hércules* e o *Pégasus* também serão abordados nas versões criança e adulto, aproveitando para verificar a diferença de funcionalidade de dois formatos completamente diferentes. Outros filmes utilizados com o tema cavaleiro e montaria são os filmes em imagem de computação gráfica: *Toy Story* e *Enrolados*. No primeiro filme o cowboy Woody e seu cavalo Bala no Alvo serão analisados, e no segundo, o bandido Flynn Rider e o cavalo da guarda real Maximus. Nos filmes de *stop motion* foram abordados os personagens principais do filme *A Fuga das Galinhas*: Rocky e Ginger, e do filme *Wallace & Gromit*, os personagens homônimos.

Existem inúmeros tipos de brinquedos licenciados, a Abrinq estipula em seu site 8 categorias, mas como nessa análise o importante é a questão formal do personagens, serão desconsiderados os brinquedos que apenas utilizam adesivos com grafismos do personagens em seus produtos, e analisar os brinquedos, de acordo com a Abrinq, da categoria brinquedos afetivos, brinquedos que possuem a forma dos personagens, sendo desenvolvidos em dois materiais diferentes: as miniaturas em polímero e os bonecos em pelúcia.

3.6.1 - Desenho Animado

3.6.1.1 - O Rei Leão em Polímero

O desenho do personagem Simba, do filme *O Rei Leão*, é extremamente detalhado e complexo. Ele possui muitos detalhes de pelo em extremidades, como no rosto e nas pernas. Na sua cabeça ele possui muitos pelos delineados, incluindo a extremidade da cauda e os bigodes. São detalhes muito pequenos que é impossível se reproduzir em qualquer polímero na dimensão dos brinquedos.

Figura 35 - Simba Jovem



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de zazzle, amazon, funnykid, crofriends.

Na versão adulta o personagem mantém os mesmos detalhes, ainda aumentados com a juba. Algumas partes do corpo do personagem são difíceis de serem reproduzidas também, como é o exemplo da cauda que aparecem em 2 das 3 versões unidas ao corpo. E ainda alguns detalhes do rosto que são pintados nas miniaturas por serem muito pequenos.

Figura 36 - Simba Adulto



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de disneyuk, crocodilerawk, toyhunters, new-robot-art.

3.6.1.2 - O Rei Leão em Pelúcia

O exagero em detalhes no desenho do personagem ainda é um problema maior quando o personagem é produzido em tecido. Os detalhes como pelos e fios saindo do personagem são praticamente irreproduzíveis. Assim com os inúmeros detalhes da face, como olhos, sobrancelha e focinho. Todos esse detalhes, pintados nos polímeros, aqui são simulados com linhas, cordões, vidro e outros materiais de difícil conformação.

Figura 37 - Simba Jovem



Personagem Original



Thinkway



Disney Store



Mattel

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de zazzle, toywebb, blogdebrinquedo, brandsonair.

O personagem em idade adulta ainda é mais complexo. Sem dúvida o maior problema em adaptar personagens de desenho animado em peças de pelúcia é pelos e cabelos muito compridos. O desenho da juba do personagem, que tanto revela sua personalidade, sua força, seu poder de rei, é impossível ser controlada em pelúcia de pele extra longa, moldando um personagem com visual completamente diferente do personagem do filme.

Figura 38 - Simba Adulto



Personagem Original



Playskool



Just Play



Mattel

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de disneyuk, buy, amazon.

3.6.1.3 - Hércules em Polímero

O filme *Hércules*, da Disney, diferente do filme *O Rei Leão*, analisado anteriormente, que possui uma temática mais séria e realista, possui um estilo cômico e lúdico. Os personagens, como já visto, possui desenhos caracterizados e geometrizados, sendo, muitas vezes, mais fáceis de serem reproduzidos. A versão bebê do herói, por exemplo, utiliza como cabeleira, ao invés dos longos fios finos, os cachos arredondados e curtos, passíveis de reprodução. Todos os seus membros, com exceção dos pequenos dedos, são grossos o suficiente para sua reprodução em miniaturas mínimas.

Figura 39 - Hércules e Pégasus



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de nopic, ebay, arthursclipart, flickriver.

O companheiro de Hércules, o cavalo alado Pégasus, também possui desenho simplificado, com membros grossos e arredondados, como suas pernas e cabelo, que facilitam a sua reprodução. Somente alguns detalhes como a cauda minudenciada, as asas finas e as orelhas pequenas e pontudas dificultam na fidelização do desenho original.

Figura 40 - Pegásus Bebê



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de arthursclipart, sakura-disney, o autor.

Na versão adulta, o personagem mantém certa simplicidade. O cabelo possui somente uma mexa que cai sobre o rosto, ao invés dos inúmeros fios soltos, simplificando sua forma e facilitando sua conformação em polímero. Seus membros, como braços e pernas também são volumosos, permitindo sua reprodução com fidelidade, incluindo a versão com eixo de movimento nas articulações do personagem.

Figura 41 - Hércules Adulto



Personagem Original



Flair



Mattel

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de explow, figurerealm, blankblanktoys.

A versão adulta de Pégasus é um pouco diferente da versão bebê. Pernas longas e exageradamente finas tomam o lugar dos membros volumosos da outra versão. Elas são difíceis de serem reproduzidas, e se fossem, implicaria em um brinquedo frágil, fácil de ser quebrado, não mantendo a elegância do personagem, com pernas que não sustentam o corpo, não mantendo-se em pé.

Figura 42 - Pégasus Adulto



Personagem Original



Magic Kinder Nestlé



Mattel

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de arthursclipart, flickr_hawk2009, o autor.

3.6.1.3 - Hércules em Pelúcia

A reprodução em pelúcia de um personagem humano não é fácil. Muitos detalhes, como o rosto, por exemplo, não é possível ser reproduzido, fazendo muitas marcas utilizarem a cabeça de algum polímero. O cabelo do Hércules bebê que em plástico era facilmente moldado, na pelúcia a conformação é mais difícil. A pele extra longa não reproduz a mesma aparência do cabelo do personagem em desenho.

Figura 43 - Hércules Bebê



Personagem Original



Aplause



Mattel

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de mooode, ebay, flickriver.

No Pégasus filhote o cabelo também é um problema. Se é utilizada pele extra longa, a forma do cabelo do desenho é comprometida, mas em algumas versões onde é utilizado pele curta, formulando o desenho do personagem com costura, o resultado é mais satisfatório. Assim como no polímero, os detalhes de orelha e focinho são de difícil reprodução, somente as assas, por apenas serem fina, mas não pequenas, podem ser desenvolvidas sem problemas.

Figura 44 - Pégasus Bebê



Personagem Original



Mattel



Disney Store



Disney Store

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de arthursclipart, flickriver, imgfave, magicalearscollectibles.

Na versão adulta, o personagem Hércules ainda é mais difícil de ser desenvolvido em tecido. Os detalhes como nariz e queixo são maiores, mas compridos e finos, formatos difíceis de serem construídos com costura. O corpo comprido parece se deformar na pelúcia, e os detalhes curvos que tanto se destacava no desenho do personagem, agora no boneco se perdem.

Figura 45 - Hércules Adulto



Personagem Original



Aplause



Vivid Imaginations

Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de [explov](#), [ebay](#), [collectorsquest](#).

No Pégasus adulto novamente as pernas longas e finas são um problema. Em uma das versões em pelúcia o personagem não se estrutura, não parando em pé. O cabelo em pele extra longa não é tão fiel a forma original do desenho animado como nas versões do filhote que o cabelo é feito com pele curta, sendo os materiais utilizados nos brinquedos também importantes no desenvolvimento do brinquedo e não só o desenho do personagem.

Figura 46 - Pégasus Adulto



Personagem Original



Posh Paws



Just Toyz

Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de [arthursclipart](#), [flickr_Khast](#), [flickr_calsidyrose](#).

3.6.2 - Stop Motion

3.6.2.1 - A Fuga das Galinhas em Polímero

Os personagens desenvolvidos em *Stop Motion* são moldados com platina, massa plástica ou massa de modelar, sendo seu efeito final extremamente próximo a objetos de plásticos. A natureza de sua criação já não permite a elaboração de detalhes finos ou pontudos, facilitando sua produção em polímero.

Figura 47 - Ginger



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de oocities, ronsrescuedtreasures.

A galinha Ginger não possui suas penas detalhadas, por exemplo, como aconteceria no desenho animado, não comprometendo sua reprodução. O mesmo se verifica no galo Rocky, seus membros e detalhes, como dedos, são grossos e de extremidade arredondada, extremamente fáceis de serem moldadas, resultando em um brinquedo seguro para a criança. No rosto somente os elementos mais importantes são desenvolvidos, como olhos e bicos, evitando detalhes como sobrancelha, cílios, etc.

Figura 48 - Rocky



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de hollyweb, ronsrescuedtreasures.

3.6.2.2 - A Fuga das Galinhas em Pelúcia

No tecido a conformação do personagem é mais delicada, sendo complicado manter sua forma original. A galinha Ginger possui uma versão bastante similar em tecido. Suas formas simples e arredondadas permitem seu fiel desenho sem maiores problemas. O maior detalhe do personagem são as penas no colo, bem resolvidas na pelúcia.

Figura 49 - Ginger



Personagem Original



The Organise



The Hen

Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de oocities, mistystar.

O galo tem formato bem próximo do desenho da galinha, dividindo os mesmos problemas. A diferenças visíveis entre o personagem original e sua adaptação em tecidos são mais características das marcas do que do desenho do personagem. Como, por exemplo, o detalhe do lenço no pescoço do Rocky, que está bem diferente em uma das marcas.

Figura 50 - Rocky



Personagem Original



The Hen



Aplause

Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de hollyweb, amazonuk, billdouglas.

3.6.2.3 - Wallace & Gromit em Polímero

Assim como nos personagens do filme *A Fuga das Galinhas*, os personagens Wallace e Gromit são extremamente simplificados em suas formas. Sua reprodução em polímero é totalmente possível, resultando em brinquedos totalmente fiéis ao desenho original. Os maiores detalhes encontrados nos personagens são as texturas das roupas, como por exemplo, o blusão de lã de Wallace, desenvolvido em polímero sem maiores problemas.

Figura 51 - Wallace e Gromit



Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de goandsmile.

As extremidades dos personagens, como boca, nariz e dedos são todos arredondados e simplificados. Até mesmo as orelhas de Gromit possuem um volume o suficiente para desenvolver um brinquedo muito parecido com o original.

Figura 52 - Wallace e Gromit



Pile Poil



Little Tikes

Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de calvinsmodels, collectors-club-of-great-britain.

3.6.2.4 - Wallace & Gromit em Pelúcia

Os brinquedos em pelúcia, que geralmente são um problema para o desenvolvimento do personagem, com Wallace e Gromit não verifica-se grandes problemas, mas sua fidelidade morfológica é muito menor que as versões em polímero.

O personagem Gromit, por exemplo, possui muitas versões diferentes de adaptações em pelúcia, evidenciando que muitas das diferenças encontradas entre brinquedos e personagens são praticados, também, pelo não interesse do fabricante na fidelidade de seu desenho, do que somente por imposição de suas formas. Os contornos mais diversificados são as pernas finas, produzidas em tamanhos diferentes. As pernas finas complicariam em de deixar o personagem em pé. Como no filme ora ele é quadrúpede, em outrora bípede, nos brinquedos precisam manter somente uma das formas. O personagem original feito em plastina ao ser adaptado em pelúcia ganha uma detalhismo que não existe no personagem original, o principal desses detalhes é o pelo. Em uma das versões de brinquedo o pelo é comprido e rugoso, parecendo um cachorro real, mas não o personagem.

Figura 53 - Gromit



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de remilyknits, stores.ebay.uk, threelittlebears, entertainmentearth.

No personagem Wallace os problemas são ainda menores. As roupas dele são desenvolvidas perfeitamente em tecidos e a sua pele em pele sintética extra curta. As orelhas, nariz e as demais extremidades são todas passíveis ao desenvolvimento em costura. Somente o interior da boca é um pouco mais complicada, sendo no boneco mais detalhada que no personagem original.

Figura 54 - Wallace



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de somethingawful, rutlandbearsandgifts, picclick.

3.6.3 - Imagem de Computação Gráfica

3.6.3.1 - Toy Stoy em Polímero

Os personagens do filme *Toy Story* são brinquedos de plástico e tecido. Suas formas no filme de animação buscam se parecer com brinquedos, portanto são bem simplificadas.

O personagem Bala no Alvo, por exemplo, possui um desenho bem mais simplificado que os outros cavalos analisados nesse trabalho. Suas pernas são grossas, passíveis de reprodução e de sustentação do personagem. Sua crina, elemento bastante difícil na adaptação dos desenho em polímero, é totalmente simplificada e geometrizada, sendo simulada perfeitamente em polímero.

Figura 55 - Bala no Alvo



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de listas.20minutos, boutique.plushtoy, aarcadotesouro, doobybrain.

O personagem Woody também é um brinquedo, mesmo originalmente no filme, possui texturas de tecido, os poucos detalhes facilitam muito sua produção em polímero, incluindo detalhes como nariz, orelha e dedos.

Figura 56 - Woody



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de taringa, shop.mattel, ebay, comprafacil.

3.6.3.2 - Toy Story em Pelúcia

O personagem Bala no Alvo, no filme, é totalmente fabricado em diferentes tipos de tecido, sendo sua adaptação em pelúcia totalmente fiel, visualmente, com o personagem original. A crina, cauda, orelha, são todos detalhes passíveis de se desenvolver em tecido. Até mesmo a cela do cavalo, no filme em polímero, em tecido se adapta visualmente muito bem ao personagem original. O único problema encontrado são suas pernas finas, em muitos brinquedos, necessitando de apoio para se manter em pé.

Figura 57 - Bala no Alvo



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de listas.20minutos, plasa, ebay, mejiamamma.

O xerife Woody no filme é feito de tecido, sendo visualmente muito próximo na adaptação em brinquedo, com suas roupas, mas, no filme, sua cabeça e mãos são de plástico. Essas partes são um pouco mais difícil de manter a mesma aparência do personagem do filme, principalmente o nariz fino.

Figura 58 - Woody



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de taringa, shop.mattel, ebay, comprafacil.

3.6.3.3 - Enrolados em Polímero

Os personagens do filme Enrolados diferentes do filme *Toy Story* são bem detalhados e complexos, parecendo muito com pessoas reais.

Figura 59 - Flynn Rider



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de zonatrailer, lesjouetslibres, comprausa, weloveshopping.

O Personagem Flynn Rider possui as dimensões humanas, com dedos finos, detalhes no rosto, como olhos, nariz, sobrancelha, etc.. O cabelo também é bem mais detalhado, em alguns momentos demonstrando cada fio. Todos esses detalhes são bem difíceis de serem desenvolvidos em polímero. Outro problema são as roupas, com texturas bastante diversificadas e adornos muito detalhados.

Figura 60- Maximus



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de elrota, hracky-bohemia, squidoo, toyslandia.

No cavalo Maximus o detalhismo também é perceptível. A crina do cavalo é detalhada fio a fio, sendo impossível de ser reproduzido em polímero. Assim como as pernas muito finas e os detalhes na cela, todos esses elementos precisam ser simplificados no brinquedo. O filme possui uma temática de aventura, mas os produtos licenciados possuem um posicionamento voltado às meninas, por isso em algumas versões do brinquedo o personagem possui crina e cauda comprida e ar mais romântico. Por isso essas mudanças pensadas não serão consideradas nessa análise.

3.6.3.4 - Enrolados em Pelúcia

Em pelúcia todo o detalhismo visto nos personagens listam inúmeros problemas. Assim como em Hércules, Flynn Rider precisa ser muito simplificado e geometrizado para se tornar um boneco de pano, perdendo totalmente o visual original do personagem. As formas diferentes são variadas, desde o cabelo, o rosto e outros detalhes.

Figura 61 - Flynn Rider



Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de zonatrailer, mercadolibre.

Nas adaptações em tecido do cavalo Maximus, as formas são melhores adaptadas, porém o boneco resulta em um visual bem diferente. A principal forma que demonstra dificuldade de conformação são as pernas finas, impossíveis de se desenvolver com costura. O cabelo e a crina é outro problema percebido em outros personagens e aqui também encontrado. Diferente dos brinquedos em polímero, os detalhes na cela e adornos são mais fáceis de serem encontrados e produzidos.

Figura 62 - Maximus



Fonte: Elaborado pelo Autor
Adaptado de mcamicado, allegro

3.6.4 - Considerações Gerais sobre a Análise Morfológica

A forma dos personagens de filme de animação é fundamental para sua produção como brinquedos. As diferentes tecnologias de animação, desenho animado, *stop motion*, e imagem de computação gráfica, se adaptam de diferentes formas em brinquedos, possuindo, cada uma delas, vantagens e desvantagem.

O desenho animado, que tanto se adapta a programação visual dos produtos licenciados, nos brinquedos sofre certa dificuldade. A percepção em duas dimensões que identifica o personagem é perdida, se tornando um objeto real. Diferente dos personagens de desenho animado, os personagens de *stop motion* são reais, físicos, e não simplesmente desenhos, facilitando em muito sua produção em brinquedos, principalmente em polímeros. Já os personagens feitos em imagem de computação gráfica, parecem ficar no meio termo. São bons na sua adaptação em brinquedos, já que nas telas eles já possuem uma tridimensionalidade, mantendo seu visual original, mas essa tecnologia possibilita incontáveis usos de detalhismos e adornos, complicando sua adaptação.

Os inúmeros detalhes encontrados nos personagens de filme de animação são os principais inimigos de sua boa adaptação em brinquedos. Algo muito fino ou muito pequeno é bem difícil de produzir em polímero, e praticamente impossível de realizar tantas costuras diferentes em um boneco de pano. Uma das mais difíceis formas para ser adaptadas em brinquedos são cabelos. Eles não possuem o mesmo efeito dos filmes em plástico, e em tecido são difíceis de conservar suas formas, resultando em uma aparência diferente da original. Outra característica insatisfatória que surge em brinquedos são pernas ou outros membro muito finos. Além desses membros serem difíceis de ser reproduzidos, eles resultam em um brinquedo muito frágil, dificultando o enquadramento dos futuros brinquedos na faixa etária desejável.

Portanto para evitar formas que acarretam uma diferença muito grande entre brinquedo e personagem é preciso evitar formas complexas já no projeto do filme, evitando formas muito finas e cabelos soltos.

4 - DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

As análises ajudam na conscientização dos problemas e dificuldades encontradas no desenvolvimento de projeto, exemplificando situações enfrentadas em outros projetos. Após finalização dessa etapa, segue-se para a definição do problema. Para Bonsiepe: “O objetivo da definição do problema consiste em listar os requisitos funcionais e os parâmetros condicionantes (materiais, processos, preços), incluindo uma estimativa de tempo para as diversas etapas e dos recursos humanos necessários”. (Bonsiepe, 1984, p.43) Nessa etapa do projeto, portanto, será desenvolvida de forma sucinta e esquemática os pontos a serem atingidos, as metas a serem alcançadas, construindo estratégias para resolver o projeto.

4.1 - LISTA DE REQUISITOS

A primeira etapa da “definição do projeto” é a lista de requisitos. “Essa etapa serve para orientar o processo projetual em relação às metas a serem atingidas. Convém formular cada requerimento separadamente, e utilizar uma forma comum (frases positivas, sem negação).” (Bonsiepe, 1984, p.43) Nessa etapa, então, serão listados os objetivos do projeto, sem apontar, ainda, a resolução.

Requisitos de Projeto

- a) Representar a lenda “Negrinho do Pastoreio”: Estipular no desenho do personagem e nos seus adornos, bem como os elementos visuais presente no filme que represente as descrições dos autores estudados nas etapas anteriores.
- b) Integrar Projeto com Influências Gaúchas: Selecionar formas e elementos visuais da arquitetura, arte, aspectos físicos e outros elementos que representem a cultura gaúcha no desenho do personagem e na programação visual.
- c) Criar Identificação com o Público Alvo: Definir estilo do filme e do personagem, considerando as preferências do público estipulado, utilizando como referência as teorias vistas e análises feitas.
- d) Considerar o Interesse do Público em Geral: Pensar em formas de não afastar o público não selecionado como público alvo.
- e) Desenvolver Personalidades Distintas: Criar personalidades, gestos e expressões dos personagens de forma que não sejam iguais, mas que se completem.
- f) Considerar Tecnologia Utilizada para Desenvolver o Filme: Selecionar tecnologia que será desenvolvida o personagem, seja desenho animado, *stop motion* ou imagem em computação gráfica.
- g) Considerar os Arquétipos de Personagens: Definir a personalidade, índole características físicas do personagem, considerando os arquétipos utilizados em filmes.
- h) Focar Produtos Licenciados no Público Alvo: Estabelecer estilo dos produtos licenciados, considerando as preferências do público estipulado, utilizando como referência as teorias vistas e análises feitas.

- i) Aplicação em Materiais Escolares: Definir formas de representar o personagem nesses produtos.
- j) Aplicação em Embalagens: Definir formas de representar o personagem nesses produtos.
- k) Reprodução em Pelúcia: Definir formas de reproduzir o personagem nesses produtos sem perder sua identidade visual.
- l) Reprodução em Polímero: Definir formas de reproduzir o personagem nesses produtos sem perder sua identidade visual.

4.2 - ESTRUTURAÇÃO DO PROBLEMA

Desenvolvida a listagem dos requisitos, eles devem agora ser estruturados. Para Bonsiepe, “essa etapa no projeto serve para ordenar os requerimentos em grupos segundo afinidades, facilitando, dessa forma, o acesso ao problema. É possível, de forma geral, representar essa estrutura através de uma “árvore” hierarquizada (*lattice*).” (Bonsiepe, 1984, p.43) Como esse projeto visa desenvolver um personagem para filme de animação, focando sua reprodução em produtos licenciados, ele possui, portanto, dois requisitos fundamentais: Ser reproduzível em animação e ser aplicável em produtos licenciados, formando a seguinte divisão:

a) Requisitos do Filme de Animação

- Representar a lenda “Negrinho do Pastoreio”:
- Integrar Projeto com Influências Gaúchas
- Criar Identificação com o Público Alvo
- Considerar o Interesse do Público em Geral
- Desenvolver Personagens com Personalidades Distintas
- Considerar os Arquétipos de Personagens
- Considerar Tecnologia Utilizada para Desenvolver o Filme

b) Requisitos dos Produtos Licenciados

- Focar o Projeto no Público Alvo
- Aplicação em Materiais Escolares
- Aplicação em Embalagens
- Reprodução em Pelúcia
- Reprodução em Polímero

4.3 - MATRIZES DE INTERAÇÃO

A estruturação do problemas possibilita a organização dos requisitos, preparando-os para o desenvolvimento de projeto, mas antes é necessário priorizá-los. A matriz de interação, para o autor do método, “serve para estabelecer prioridades no atendimento dos requisitos; pois quase sempre os requisitos são antagônicos (a otimização de um fator implica a subotimização

de outro fator). A interação dos fatores pode ser representada em forma de matrizes, indicando uma interação positiva, neutra ou negativa”. (Bonsiepe, 1984, p.43) Os problemas, portanto, nesta fase, serão hierarquizados, definindo quais são mais importantes. Eles, primeiramente, podem ser hierarquizados em seus grandes grupos:

1º Requisitos do Filme de Animação

2º Requisitos dos Produtos Licenciados

Os requisitos do filme de animação e personagem foram priorizados em relação aos produtos licenciados por tratarem-se de uma prioridade também na sequência de projeto. Primeiro um filme, e seus personagens são produzidos, para posteriormente serem desenvolvidos a comunicação destes. O filme de animação foi priorizado em relação ao personagem porque ele que irá definir o personagem, estipulando sua personalidade. Os requisitos propriamente serão priorizados pelas preferências do público, posteriormente as questões técnicas, em seguida as influências culturais e teóricas. A abordagem dos produtos licenciados se dará em relação aos mais importantes na questão financeira, priorizando as categorias mais clássicas, como brinquedos.

Requisitos do Filme de Animação

- Considerar o Interesse do Público em Geral
- Representar a lenda “Negrinho do Pastoreio”
- Integrar Projeto com Influências Gaúchas

Requisitos do Personagem de Animação

- Criar Identificação com o Público Alvo
- Considerar Tecnologia Utilizada para Desenvolver o Filme
- Desenvolver Personalidades Distintas
- Considerar os Arquétipos de Personagens

Requisitos dos Produtos Licenciados

- Focar o Projeto no Público Alvo
- Reprodução em Pelúcia
- Reprodução em Polímero
- Aplicação em Materiais Escolares
- Aplicação em Embalagens

Os requisitos listados e hierarquizados definem as metas a serem cumpridas pelo projeto, e o caminho a ser seguido. Porém, alguns dos requisitos precisam ser melhor definidos, já que sua utilização congruente não é possível, como é o caso da tecnologia da animação, sendo necessário selecionar uma das três estudadas. Para isso, foi realizado uma matriz de interação, avaliando a interação das tecnologias com as categorias de produtos licenciados estipulados.

Como peso foi utilizado a hierarquia definida anteriormente, determinando: Peso 1 para Pelúcia, Peso 2 para Polímero, Peso 3 para Materiais Escolares e Peso 4 para Embalagens. Para as tecnologias foram indicadas notas de 1 a 10, definindo numericamente as interações negativa, neutra e positiva, estipuladas por Bonsiepe. Decidiu-se utilizar números ao invés de conceitos para obtenção de um resultado mais preciso, em forma de cálculo. As notas de interação foram dadas a partir das análises feitas nos 6 filmes de animação.

Tabela 4.1 - Matriz de Interação

	Produtos			
	Pelúcia	Polímero	Material Escolar	Embalagens
	Peso 4	Peso 3	Peso 2	Peso 1
O Rei Leão	1	3	10	8
Hércules	2	4	10	10
Fuga das Galinhas	8	10	2	1
Walace & Gromit	8	10	3	2
Toy Story	10	10	9	10
Enrolados	6	7	10	9

Fonte: Elaborado pelo Autor

Tabela 4.2 - Resultado da Matriz de Interação

Tecnologia	Filmes	Multiplicação dos Pesos	Soma
Desenho Animado	O Rei Leão	$4 \times 1 + 3 \times 3 + 2 \times 10 + 1 \times 8 =$	31
	Hércules	$4 \times 2 + 3 \times 4 + 2 \times 10 + 1 \times 10 =$	50
Total			81
<i>Stop Motion</i>	Fuga das Galinhas	$4 \times 8 + 3 \times 10 + 2 \times 2 + 1 \times 1 =$	65
	Walace & Gromit	$4 \times 8 + 3 \times 10 + 2 \times 3 + 1 \times 2 =$	68
Total			133
Imagem de Computação Gráfica	Toy Story	$4 \times 10 + 3 \times 10 + 2 \times 9 + 1 \times 10 =$	98
	Enrolados	$4 \times 6 + 3 \times 7 + 2 \times 10 + 1 \times 9 =$	74
Total			172

Fonte: Elaborado pelo Autor

Na análise verificou-se que os desenhos animados integravam-se perfeitamente com os materiais escolares e embalagens, adaptando-se aos grafismos que estão nesses produtos. Porém, os personagens desenvolvidos para os filmes em stop motion, produzidos com massa

de modelar, não possui essa unificação, dificultando sua aplicação em materiais impressos. Entretanto, sua reprodução em brinquedos, geralmente, é satisfatória, principalmente em polímero. Diferente do desenho animado, que perde sua identidade visual quando tridimensionalizados em produtos. A imagem de computação gráfica é a tecnologia que mais se adequa a ambas, não funcionando tão bem como desenho animado em produto, mas se integrando muito bem com grafismos, e sua reprodução em brinquedos é satisfatória, quando seu desenho não é altamente detalhado. Assim, o resultado da matriz de interação revela que a imagem de computação gráfica é a técnica que melhor interage com os produtos licenciados, sendo a melhor alternativa para o desenvolvimento deste projeto. Na teoria, essa escolha é confirmada, Para Chong:

Em vez de reproduzir e imitar os estilos desenhados ou de quadro a quadro, os animadores digitais puderam experimentar os recursos das imagens e da animação por computador, criando movimento e formas impossíveis impraticáveis nas outras técnicas. A liberdade oferecida pela produção digital inclui a flexibilidade sobre o *design*, que permite uma influência direta e uma integração mais fácil com outras mídias, especialmente porque muitas mídias diferentes também são produzidas ou montadas com ferramentas digitais. O resultado final é uma gama variada de animação, que tem uma estética exclusivamente digital ou tem forte influência de outros campos, como o design gráfico (...) (Chong, 2011, p.122)

A imagem de computação gráfica é a melhor tecnologia para desenvolver um personagem que se foca em ser reproduzido em produtos licenciados porque, esses produtos, também são desenvolvidos digitalmente, sendo, portanto, essa tecnologia a selecionada para o desenvolvimento do personagem.

5 - ANTEPROJETO

O anteprojeto visa iniciar efetivamente o desenvolvimento do projeto, mas ainda de forma teórica com propostas e pesquisas. Bonsiepe sugere que nessa fase seja desenvolvida algumas atividades como *Brainstorming*, Método 635, Método de Transformação, Caixa Morfológica e, posteriormente, finalizar o trabalho com o desenvolvimento de desenhos, esboços, maquetes e modelos. Porém, nesse projeto, ainda não serão desenvolvidos essas últimas atividades, assim como indicados pelo autor da metodologia. Com a adição de mais uma fase no método, o projeto conceitual, essas atividades foram postergadas.

5.1 - BRAINSTORMING

O *Brainstorming*, primeira das atividades, desenvolvido em um grupo de pessoas com atividade atual em uma produtora de Porto Alegre, com formações nas áreas de Artes, Cinema, Comunicação Social e Design, buscou-se apontar palavras chaves que representasse de forma direta ou indireta o projeto. As palavras sugeridas oralmente foram coletadas sem qualquer distinção ou julgamento.

5.2 - MÉTODO 635

No segundo método, ainda no formato de atividade em grupo, foram listados de forma escrita 3 palavras que representasse o projeto para cada participante. A cada uma dessas três palavras foram sugeridas outras por cada participante de acordo com sua preferência ou opinião, com o intuito de reunir o maior número de palavras que represente o projeto de forma indireta, saindo do escopo comum.

5.3 - MÉTODO DE TRANSFORMAÇÃO

Nesse método, desenvolvido de forma isolada, as palavras foram reunidas e agrupadas por assuntos comuns, com palavras relacionadas a aspectos culturais ou físicos do Rio Grande do Sul, características diretas ao projeto, como forma e cores, e ainda aspectos ligados a lenda do negrinho do pastoreio, como valores culturais e sentimentais. As palavras reunidas e agrupadas de acordo com a frequência de aparecimento também foram suprimidas a outras com semelhança de significado.

5.4 - CAIXA MORFOLÓGICA

Na caixa morfológica, última das atividades, também desenvolvida apenas pelo autor do projeto, onde foram listados as palavras tabeladas de acordo com o significado e assuntos co-

muns, sendo selecionadas qual dessas palavras ou características realmente possuem potencial para representar este trabalho.

Tabela 4.3 - Caixa Morfológica

Palavras	Personagens	Comunicação Visual
Fé, Religião Crença	X	X
Cultura, História, Folclore, Passado	X	X
Infância, Inocência, Diversão	X	
Regionalismo, Tradição,		X
Dor, Sofrimento, Saudade, Superação, Força	X	
Campo		X
Cores Sólidas	X	X
Formas Orgânicas	X	X

Fonte: Elaborado pelo Autor

5.5 - DESENVOLVIMENTO DO ANTEPROJETO

Após o desenvolvimento das atividades em grupo e o desenvolvimento de palavras-chaves para representar o projeto, a partir das palavras discriminadas buscou-se analisar de forma mais precisa os elementos simbólicos, elementos que representariam o projeto ou a história abordada nesse trabalho, bem como elementos semânticos, obras que possuem o mesmo tema desse projeto, seja eles pinturas, esculturas, etc.

5.5.1 - Função Simbólica

Um produto, além de suas funções técnicas de produção e reprodução, possui também uma função simbólica. A função de representar valores, importâncias, imagens que tornem esse produto persuasivo. Como visto na análise sincrônica, os conceitos abordados nos filmes de animação baseados em lendas representam ícones de diferentes origens como, por exemplo, traços baseados na arquitetura, arte, aspectos naturais e culturais do local tema da narrativa. Assim, nessa análise simbólica do produto serão analisadas esses mesmos ícones dentro da cultura gaúcha, verificando os aspectos naturais, culturais e artísticos do sul do Brasil.

3.7.1.1 - Aspectos Naturais

A lenda o Negrinho do Pastoreio acontece nos pampas gaúchos, para Clarice Lispector, mais precisamente, na cidade de Pelotas. De acordo com a Enciclopédia Barsa (1994) o pampa é um bioma exclusivo do estado do Rio Grande do Sul, sendo encontrado em toda a metade meridional do estado. As paisagens são variadas, com relevo predominantemente baixo, contrastada entre uma topografia regular e plana, coxilhas levemente onduladas e “serras residuais”.

Figura 63 - Paisagens

Coxilhas



Campos de Cima da Serra



Serra Geral

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de Dircinha, Lélia Valduga, pt.wikipedia

Para Stefanello (2010), por ser um ecossistema muito antigo, o pampa apresenta flora e fauna próprias, constituindo uma rica biodiversidade. A vegetação predominante são gramíneas como, por exemplo, capim-forquilha, flechilhas, barbas-de-bode e gravatá-do-banhado.

Figura 64 - Flora Rasteira

Capim-forquilha



flechilhas



barbas-de-bode



Gravatá do banhado

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de floridagrasses, kmle, André U. De Salis, Paulo Schwirkowski

Já entre as árvores de maior porte destacam-se os eucaliptos, pinus, acácias e araucárias.

Figura 65 - Flora de Grande Porte

eucaliptos



pinus



acácias



araucárias

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de jornalaltodaxv, classics, visoflora, Lélia Valduga

Acompanhando a flora diversificada, a fauna do bioma pampa também é bastante expressiva. De acordo com o Ministério do Meio Ambiente o ecossistema abriga várias espécies

de aves, dentre elas, a perdiz, o quero-quero, o joão-de-barro e a ema. Assim como algumas espécies de mamíferos, incluindo o veado-campeiro, o graxaim, o zorrilho, o tatu-mulita e a preá.

Figura 66 - Aves



Perdiz

quero-quero

João de Barro

Ema

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de turkcebilgi, Dario Sanches, anaveraldo, sescpantanal

Figura 67 - Mamíferos



Veado Campeiro

Graxaim

Zorrilho

Tatu-mulita

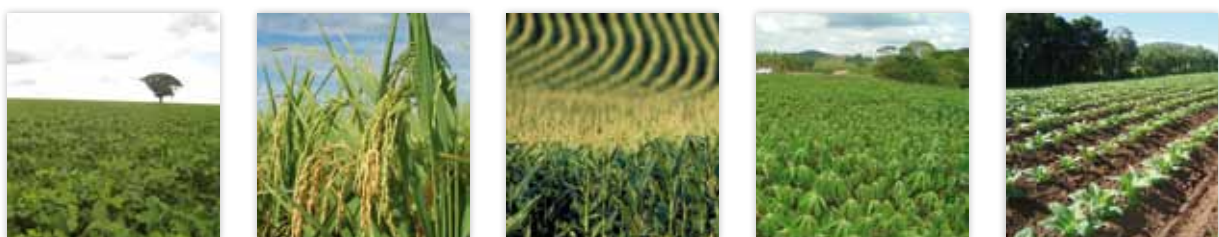
Preá

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de bonitopantanal, recosa, gotowall, zlg.kepu

Assim como os ecossistemas variados presentes no estado, a agropecuária também é diversificada. De acordo com a Enciclopédia Barsa (1994) a soja é o principal produto de produção agrícola, sendo cultivada no noroeste do estado. A seguir vem o trigo, desenvolvido no campo e nas áreas florestais. Logo após vêm o arroz, cultivado nas áreas centrais e litorâneas. Outras produções que se destacam são o milho, mandioca, fumo e uva, todas em regiões específicas, e ainda a erva-mate como produção extrativista. Na pecuária destacam-se os manejos pastoris, utilizando pastagens naturais da campanha gaúcha como o gado bovino e ovino, produções de grande repercussão na economia regional.

Figura 68 - Agricultura



Soja

Arroz

Milho

Mandioca

Fumo

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de re-downloads, portaldoaagronegocio, abiove, calilanoticias, pratoslimpos

Figura 69 - Pecuária

Cavalos



Bovinos



Ovinos

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de Lélia Valduga, Eduardo Amorim, PABOTTEX

5.5.1.2 - Aspectos Culturais

O gaúcho, natural do estado do Rio Grande do Sul, foi formado pela herança de diferentes povos. Para Fiorin (2009) o povo português é o principal deles. De acordo com o autor, o açoriano acolheu seus hábitos e costumes, sendo alguns deles o churrasco, o chimarrão, assim como a utilização do laço e boleadeiras para o trabalho no campo.

A vestimenta do povo sulino, diversificada de acordo com a posição social, modificou-se ao decorrer do tempo. Ainda para Fiorin (2009) os índios que habitavam a campanha foram recrutados pelos Jesuítas Espanhóis, no século XVII, que vestiram os índios com uma espécie de saia com um cordão amarrado na cintura, já no inverno o corpo dos índios era protegido com o poncho de lã. No século XVIII o homem utilizava de montaria para cuidar do gado, assim passou a usar um traje chamado de Chiripá Primitivo, formado de saias de couro cru, acompanhado de camisa aberta de tecido rústico, botas ou pés descalços, chapéus de palha, ceroulas, faixa e colete. No século XIX o traje conhecido como Chiripá Farroupilha consolida a imagem do gaúcho, tratando-se de um tecido adicionado sobre a ceroula de crivo, acompanhando o crivo, guaiaca, jaqueta campeira, camisa de algodão, lenço na cabeça e chapéu.

Figura 70 - Vestuário e Indumentária

Chiripá Primitivo



Chiripá Farroupilha



Charruas



Lanceiros

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de oaspirina, usefashion, brasileira, UFPel

5.5.1.3 - Aspectos Artísticos

O povoamento do estado rio-grandense se teve a partir de diversos e distintos povos, principalmente o europeu. Eles introduziram o manejo do gado e a tradição da montaria, desen-

volvendo o índio cavaleiro, originando a imagem do gaudério. Todos esses povos tinham uma carga de cultura própria de seu país de origem, incluindo suas manifestações artísticas.

Convém assinalar que não havia nas Missões um único estilo, nem mesmo iconográfico, pela seguinte razão: os missionários eram originários da Espanha, da Itália, da França, da Bélgica, da Alemanha e da Áustria. Cada um deles trazia devoções particulares de sua terra de nascença, e, conseqüentemente, formas artísticas com variantes, algumas estilisticamente atrasadas em relação à evolução artística dos maiores centros. (Trevisan, 2007, p.22)

Um dos mais conhecidos heranças artísticas rio-grandense são as Missões Jesuítico-Guarani, representada principalmente pela igreja de São Miguel. Produzida com parede de pedra-grês, ela imita o modelo maneirista da igreja do Gesù. O principal objetivo desses povos era o desenvolvimento pastoril e o cuidado com a terra, não sendo a criação de obras artísticas uma atividade muito desenvolvida. A arte possui, portanto, um objetivo religioso, com desinteresse estético. Segundo Trevisan (2007) esse cenário retrata uma singularidade da arte gaúcha, mesmo as obras demonstrarem ser uma variante do estilo barroco ocidental, ela possui uma originalidade. De acordo com Trevisan (2007) apud Aurélio Porto as obras jesuíticas eram produzidas de “maneira singular”, adaptadas as poucas condições e recursos disponíveis. Assim como as esculturas produzidas em cerâmica fosca e pobre, indicando a cultura atrasada que prevalecia, as expressões artísticas eram provincianas, caracterizada como uma arte simples e rústica.

Figura 71 - Arte



Macaco Caríatide



Cruz



Ruínas



Sino

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de Iphan, genuardis, readtiger, panrotas

5.5.2 - Função Semântica

5.5.2.1 - Livros

A lenda do Negrinho do Pastoreio já foi retratada em várias e diferentes publicações, e as expressões artísticas encontrados em mídias impressas também são bastante variadas. Elas aparecem em livros com estilos completamente diferentes, com posicionamento e público distintos. As ilustrações variam desde desenhos simples e infantis a obras artisticamente maduras. A versão do person-

gem presente nas publicações da coleção Folclore Mágico, por exemplo, utiliza o menino com traços bastante simples, com uma figura que lembra histórias em quadrinho e desenho animado. O tamanho e as feições do personagem indicam uma idade inferior a da lenda, 14 anos. Seus traços, bastante simplificados, e cores primárias indicam a proposta do trabalho para o público infantil, acompanhando o texto direto e simples. A versão de Maurício de Souza é bastante semelhante, com a proposta de uma linguagem infantilizada e cores similares, acompanhando os traços lúdicos que se integram com o estilo de formas utilizados em outros personagens do autor, como a Turma da Mônica. Outras criações como a de Rodrigo Rosa, mesmo com o desenho do personagem desenvolvido como um garoto, todo o contexto da obra possui mais detalhes nos traços e na coloração. Seu desenho, no estilo carton, demonstra mais detalhes como seu cabelo e roupa. Suas vestimentas, que se reduzem a apenas uma ceroula, são de época, mais realista, diferente das obras anteriores, apenas uma camiseta e bermuda. Já a versão de Luis Silva é bastante semelhante, o personagem possui cabelo, utiliza roupas antigas, mas tanto o traço do personagem como todo os elementos externos são extremamente realistas.

Figura 72 - Livros



Maurício de Souza



Folclore Mágico



Rodrigo Rosa



Luis Silva

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de solislivraria, retenciasdalarissa, pranchetadagrafar, Luis Silva

5.5.2.2 - Pinturas

A lenda do Negrinho do Pastoreio também serviu de inspiração para inúmeras obras artísticas, incluindo pinturas. Uma das principais dessas expressões é a de Aldo Locatelli, artista plástico Italiano, que retratou 15 passagens da lenda no Palácio Piratini. De acordo com Brambatti (2009) seu estilo figurativo clássico retrata com expressividade realista todas as crueldades enfrentadas pelo negrinho. Os desenhos são bastante realistas, as vestes do menino são simples e contrastam-se com as diferentes vestimentas usados pelos outros personagens retratados. Assim como a variedade de cenários, como casas, campos com árvores naturais da região, com cercas, animais como galinha, boi, cavalos, cachorro. Costumes tradicionais locais são retratados como chimarrão. Outros quadros com função mais modernista como, por exemplo, as obras de Nelson Macedo e Edu Cardoso não utilizam o detalhismo e o realismo como estilo. O negrinho, já em tamanho adulto, é desenhado com bastante simplicidade e estilo, as vestes do menino praticamente não aparecem, demonstrando a fragilidade/ solidão do menino. Os traços curvos e as cores vivas utilizadas por Edu infantilizam a obra, trazendo um ar lúdico e descontraído as imagens.

Figura 73 - Pinturas

Aldo Locatelli



Aldo Locatelli



Nelson Macedo



Edu Cardoso

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de Mauro Heinrich, profciriosimon, vendavaldasletras, lesmariesbrasil

5.5.2.3 - Esculturas

O negrinho do pastoreio já foi abordado também na forma de esculturas. Nelas o negrinho sempre é representado como um menino com idade bastante avançada, já na pré-adolescência. Na obra de Alcir Scortegagna, por exemplo, o menino aparenta possuir os quatorze anos indicado na adaptação de Clarice Lispector. A figura, pouco detalhista, é vestida de roupas de inverno e com os pés descalços. Na sua indumentária encontra-se o laço, indicando sua obrigação de buscar os cavalos, e o lampião erguido para cima, demonstrando sua obrigação de procurar algo. Diferente da maioria das adaptações, essa escultura não utiliza a vela sozinha como instrumento difusor de luz, mas sim o lampião, tornando-se mais direto na função do objeto, assim como, diminuindo o teor religioso da peça. Já Vasco Prado criou, nos anos 60, a obra “Negrinho Triunfante” em Alegrete. De acordo com Losekann (2009) a obra foi bastante rejeitada pelos público tradicionalista do local na época. A obra, com formas modernistas e pouco realistas, representava um menino bastante magro e fraco, contrastando a essa figura o cavalo forte e altivo. O negrinho, representado quase sem vestimenta, é figura do tratamento severo recebido pela raça negra comparada com o animal sadio que o carrega. O negrinho está com as mãos erguidas para o alto com a imagem de vitória, enquanto o cavalo corre com o sinal de liberdade. Outra obra do autor é o Negrinho do Pastoreio presente em São Francisco de Paula, levada a cidade no ano de 1964. A obra que mostra um garoto totalmente despido, amarrado sobre uma pedra e com traços de tortura, serve de altar para preces de crentes religiosos. As obras, quando no formato de escultura, são bastante expressivas, demonstrando com gestos, feições, vestimenta, adornos, sentimentos e conceitos da lenda.

Figura 74 - Esculturas

Alcir Scortegagna



Negrinho Triunfante - Vasco Prado



Negrinho do Pastoreio - Vasco Prado

Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de Alcir Scortegagna, assisbrasil, universoviale

6 - PROJETO CONCEITUAL

Após a finalização da fase informacional do projeto, ou seja, da busca de informações com o intuito de conhecer o mercado abordado, conhecendo o mercado dos filmes de animação com relativo sucesso no licenciamento de seus personagens, bem como o conhecimento das teorias que acercam o tema central da adaptação cinematográfica. No projeto conceitual inicia-se o processo criativo, gerando primeiramente o produto de forma conceitual, estabelecendo diretrizes a serem seguidas, definindo de forma generalizadas os objetivos visuais e funcionais a serem alcançados.

A metodologia a ser seguida nesse capítulo, desenvolvido a partir dos preceitos da metodologia projetual de Baxter de 1998, consiste em definir em algumas etapas o começo da criação do produto em passos bem estabelecidas. No entanto, como essa etapa foi inserida dentro de outra metodologia, a do Bonsiepe, alguns passos foram sanadas como as etapas de análises, já abordadas em capítulos anteriores, como as análises das funções e da tarefa, assim como análises não convenientes para um produto de comunicação visual, como análise do ciclo da vida e análise do valor.

Assim sendo essa etapa do projeto visa o passo inicial da criação, definindo os atributos que o produto final terá, relativos aos requisitos já levantados, a seleção de obras similares que definam ou agrupem atributos que apontem o estilo geral que o projeto deva seguir, bem como os atributos semânticos e pragmáticos que podem e devem ser abordados nesse projeto, assim como o estudo do público alvo, a partir do seu estilo de vida, ligando-os com os atributos a serem encarados no produto, definindo assim um estilo visual a se abordar, finalizando ainda com a seleção do conceito que englobe da melhor forma possível os atributos desejados e listados até o momento.

6.1 - GERAÇÃO DE CONCEITOS E ATRIBUTOS

A geração de conceitos, de acordo com Baxter (1998), é o primeiro momento na abordagem criativa do projeto, dentro da etapa de projeto conceitual. Após as pesquisas realizadas na etapa das análises e as definições estipuladas na definição do problema, bem como as características selecionadas no anteprojeto, esta etapa serve para listar, das substâncias informações alcançadas anteriormente, quais serão prováveis partes do conceito do projeto.

Nesse projeto essas palavras serão listadas no formato de atributos. Adjetivos necessários ou convenientes para o produto final. Além dos requisitos técnicos listados na problematização do projeto, também serão estruturados os atributos semânticos e simbólicos levantados nas atividades em grupo e nas análises do anteprojeto.

6.1.1 - Atributos Técnicos

Os primeiros atributos listados são os técnicos, tratando-se de uma forma geral das soluções encontradas a partir do conteúdo teórico estudado e das análises feitas anteriormente para os requisitos levantados na problematização, obedecendo seu número e ordem de priorização.

Tabela 5 - Atributos Técnicos

Requisitos	Atributos	
Filme de Animação		
Considerar o interesse do público em geral	Utilizar a comédia Amenizar o teor agressivo da lenda	
Representar a lenda “negrinho do pastoreio”	Utilizar elementos presentes na história	
Integrar projeto com influências gaúchas	Utilizar aspectos físicos, culturais e artísticos do rio grande do sul	
Personagem de Animação		
Criar identificação com o público alvo	Utilizar carácter cómico, aventureiro, poderes, mistérios, lutas	
Considerar tecnologia utilizada para desenvolver o filme		
Desenvolver personalidades distintas	Baio Engraçado Extrovertido Confuso Medroso (evolui durante a história) Amigo, amoroso, confiável	Negrinho Triste Introverso Inteligente Aventureiro, corajoso Agressivo, rancoroso Defeitos
Considerar os arquétipos de personagens	Negrinho - herói solitário Baio - camaleão pícaro	
Produtos Licenciados		
Focar o projeto no público alvo	Cores vivas e primárias Formas lúdicas, imagens que representem aventura, graça	
Reprodução em pelúcia	Membros e elementos grossos, sem detalhes muito finos com cabelo ou pelo Traços simples, sem muito detalhe Formas arredondadas, sem pontas	
Reprodução em polímero	Membros e elementos grossos, sem detalhes muito pequenos Traços simples, sem muito detalhe Formas arredondadas, sem pontas	

Contínua ...

Requisitos	Atributos
Aplicação em Materiais Escolares	
Materiais diversos	Programação visual com logotipo, grafismos e padrão cromático único
Cadernos	Várias versões de grafismos e padrão cromático que integre-se com o logotipo
Aplicação em embalagens	Logotipo, padrão cromático que integrasse com os sabores, várias cores, e grafismos simples de pouco contraste.

Fonte: Elaborado pelo autor

6.1.2 - Atributos Semânticos

Os próximos atributos, os semânticos, estão ligados ao elementos levantados nas pesquisas teórica feitas no anteprojeto.

Tabela 6 - Atributos Semânticos

Aspectos Naturais	
Relevo	Relevo baixo, terreno plano, coxilhas onduladas e seras residuais
Flora - Vegetação rasteira	Gramíneas: capim-forquilha, flechilhas, barbas-de-bode e gravatá-do-banhado.
Flora - Vegetação arbórea	Eucaliptos, pinus, acácias e araucárias.
Fauna	Aves: a perdiz, o quero-quero, o João-de-Barro e a ema. Mamíferos: incluindo o veado-campeiro, o graxaim, o zorrilho, o tatu-mulita e a preá.
Agropecuária	Na agricultura: a soja, o trigo, o arroz, o milho, mandioca, fumo e uva Na pecuária: os manejos pastoris, o gado bovino e ovino.
Aspectos Culturais	
	Diferentes povos, churrasco, o chimarrão, o laço e as boleadeiras. Poncho, chiripá, camisa aberta de material rústico.
Aspectos Artísticos	

Contínua ...

	Singularidade, provinciana, simples e rústicas.
Aspectos da História	
	Os cenários do pampa gaúcho, as terras sem cercas, os avestruzes livres e o gado arreado. Coxilhas, canhadas, beira de lagões, paradeiros e restingas. Origem natural, oriundas do ambiente: campos, coxilhas, cacimbas, olho d'água, constelações (cruzeiro, três-marias, estrela-d'alva); animais: gado, veados, emas, formigueiro, guaraxains ladrões e cavalos corredores; Origem social ou cultural: corrida, bocha, relho, cercas, erva-caúna (mate amargo) e onça (moeda da época).

Fonte: Elaborado pelo autor

6.1.3 - Atributos Pragmáticos

Os últimos atributos são os pragmáticos, os atributos estipulados através de dinâmicas em grupo no anteprojeto.

Tabela 7 - Atributos Pragmáticos

Aspectos Naturais	
	- Fé, religião crença - Cultura, história, folclore, passado, - Infância, inocência, diversão - Regionalismo, tradição, - Dor, sofrimento, saudade, superação, força
Aspectos Culturais	
	- Campo
Aspectos Artísticos	
	- Cores sóbrias

Fonte: Elaborado pelo autor

6.2 - CONCEPÇÃO DO ESTILO

Após desenvolvida os primeiros atributos a serem alcançados com o projeto, busca-se entender visualmente qual é o resultado a ser alcançado. A visão geral que o projeto visa possuir. Para Baxter: “definição da forma global do produto, embora não seja necessário preocupar-se com o projeto de cada componente, nesse estágio.” (Baxter, 1998, p.187) Portanto, nesta etapa

o objetivo é estabelecer de forma geral as primícias que servirão de alicerces para a construção do futuro projeto. Para isso são dispostos exemplos de atributos que se almeja desenvolver, primeiramente de uma forma geral, abordando todos os elementos a serem produzidos como um só produto e, posteriormente, definindo as características dos personagens e da comunicação visual.

Figura 75 - Concepção do Estilo



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de casanostracosmeticos, catmania., dollardays, lojasmm, adag

Portanto, a partir das considerações relatadas no anteprojeto visa-se representar o conceito da história com formas rústicas, elementos rudimentares que representem a cultura negra e gaúcha. As cores precisam ser sólidas, mas também lúdicas e engraçadas, como visto nas análises, indicadas para público infantil. As formas divertidas, um tom de aventura, misturando elementos da natureza, do campo.

6.3 - SEMÂNTICA DO PRODUTO

Os produtos possuem uma função, uma intenção que deve ser representada de forma clara e objetiva. Para Baxter: "Cada tipo de produto deve ter uma aparência visual adequada à sua função." (Baxter, 1998, p.187) Um produto de comunicação, portanto, precisa comunicar de forma clara e objetiva seus conceitos e valores. Nesse projeto, os personagens representam seres reais, que possuem características físicas a serem consideradas no desenvolvimento deste trabalho.

O personagem negrinho representa a raça negra e para isso precisa os traços característicos de uma criança dessa raça, como cabelo enrolado, nariz e bochecha roliças, olhos e pele

escuros. Já o cavalo baio é característico por possuir pelos amarelos, possuindo a pelagem baia varias tonalidades diferentes, combinadas crina e cauda de diferentes tons.

A programação visual que acompanha os personagens nos produtos licenciados, muitas vezes, possuem uma função semântica, indicando alguma informação com suas cores e formas. Nas embalagens de alimento, por exemplo, as cores presentes nas embalagens representam os sabores dos produtos. Para isso foi analisado algumas embalagens de alimentos, como gelatinas, biscoitos, bebidas lácteas, etc. de diferentes marcas. Os sabores foram agrupados com as cores que comumente são representados, indicados na tabela a seguir.

Tabela 8 - Sabor *versus* Cor

Sabores	Cores Utilizadas
Abacaxi	Amarelo, Verde Limão
Amora	Roxo, Rosa
Cereja	Rosa,
Framboesa	Lilás, Rosa
Limão	Verde Folha
Maracujá	Amarelo
Morango	Vermelho, Rosa
Uva	Roxo, Lilás
Pêssego	Laranja
Tutti-Frutti	Azul, Rosa
Chocolate	Marrom
Banana	Amarelo, Laranja
Baunilha	Bege, Amarelo
Creme	Bege

Fonte: Elaborado pelo autor

6.4 - SIMBOLISMO DO PRODUTO

O simbolismo do produto para Baxter está relacionados com os “valores pessoais e sociais que possuímos.” (Baxter, 1998, p.189) De acordo com as atividades desenvolvidas no anteprojeto, a lenda o negrinho do pastoreio possui um forte contexto histórico, sendo os acontecimentos da história um forte cunho simbólico. As cenas em que o personagem enfrenta são as questões mais representativas da história, já que ela não possui muitos personagens amigos do protagonista. Assim decidiu-se utilizar as passagens da história para ilustrar a comunicação

visual nos produtos licenciados. Para isso distribuiu-se os trechos da história indicando uma cor, das listadas na última tabela, conjunto aos atributos semânticos listados anteriormente que se encaixe no contexto e as emoções dos personagens principais que ilustre a cena em questão.

Tabela 9 - Organização da Programação Visual

Trecho da história	Cor remetente	ícones relacionados	Características do Personagem
Na estância	Amarelo	relevo baixo, gravatá-do-banhado, araucárias, perdiz, preá, soja, gado bovino, churrasco, o chimarrão,	Negrinho Aventureiro Baio Extrovertido
Procurando o pastoreio	Azul	serras residuais, flechilhas, pinus, ema, veado-campeiro, constelações.	Negrinho corajoso Baio Confuso
Dormindo ao relento	Roxo	serras residuais, barbas-de-bode, acácias, João-de-barro, trigo, cavalo, constelações	Negrinho Introvertido Baio amoroso
A corrida	Laranja	terreno plano, eucaliptos, pinus, quero-quero, trigo, bovino, churrasco, o chimarrão, onça (moeda), corrida, relho,	Negrinho corajoso Baio Extrovertido
O ataque dos graxains	Lilás	coxilhas onduladas, flechilhas, pinus, graxaim, o laço e as boleadeiras.	Negrinho Agressivo Baio Medroso
Diversão no campo	Verde Limão	coxilhas onduladas, capim-forquilha, araucárias, ema, veado-campeiro, trigo, ovino, o laço e as boleadeiras.	Negrinho Aventureiro Baio Engraçado
Cuidando do pastoreio	Verde Folha	relevo baixo, flechilhas, araucária, arroz, cavalo, ema o laço e as boleadeiras.	Negrinho corajoso Baio confiável
Enfrentando o formigueiro	Vermelho	terreno plano, gravatá-do-banhado, acácias, João-de-barro, arroz,	Negrinho nteligente Baio Medroso

Fonte: Elaborado pelo autor

6.5 - A EMOÇÃO PROVOCADA PELO PRODUTO

Um produto, a partir de seus valores semânticos e simbólicos, expressa uma emoção, a força de persuasão que fará o produto ser aceito ou não por seu público alvo. Para Baxter, a emoção do produto pode ser compreendida e expressa a partir da construção de painéis semânticos, transformando em imagem o cotidiano do público alvo, e a partir desse cotidiano a expressão que esse produto deve provocar, para enfim, concretizar o estilo que ele precisa seguir.

O primeiro dos painéis, o do estilo de vida, busca estabelecer o cotidiano do público alvo, seus costumes, desejos e obrigações. Nesse projeto, o público alvo, dos produtos licenciados precisamente, são meninos entre 4 e 8 anos. Nessa fase, sua rotina se resume a momentos de estudo na escola, confraternização com a família e diversão com os amigos.

Figura 76 - Estilo de Vida



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de lakecountyohio, velchev, budapest, medimanager, allstarhomes, internationalivy, qiq, besthomedecorators, hqoboi, villanatura, delo

A partir do painel de estilo de vida desenvolve-se o painel da expressão do produto, as imagens e mensagens que o produto precisa passar para seu público. A partir da conscientização da necessidade e da vontade da criança de buscar conhecimento estabelecesse a ligação da escola, no painel semântico, ligando aos conteúdos culturais, tradicionais e de passado no painel de expressão do produto. Assim como as atividades de recreação tornam sentimentos de descontração como lazer, diversão, imaginação etc. A família e amigos são representados pelos sentimentos como amor e amizade.

Finalmente, no terceiro painel, o de tema visual, busca-se outros produtos que remetam aos atributos selecionados no painel anterior. Produtos que possam indicar que caminhos busca-se seguir.

Nesse projeto, esses atributos precisam ser expressos tanto nos personagens, tema central desse projeto, quanto os elementos visuais que apoiaram a aplicação dos personagens nos produtos licenciados.

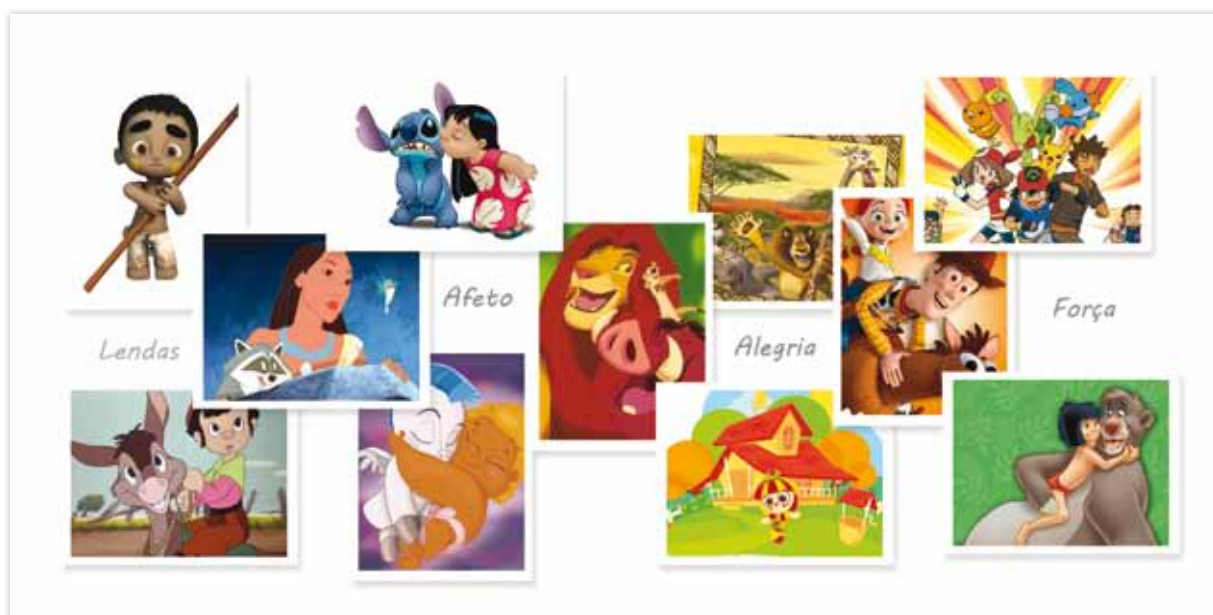
Figura 77- Expressão do Produto



Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de UFPel, rodrigorosa, stillwaterpubliclibrary, Consul, actschurch, teachingexcellencecenter, brinquedoemforma, ratesonline, ecobabysteps, businessclass, walmart, disfracesneverland

Figura 78 - Painel Visual

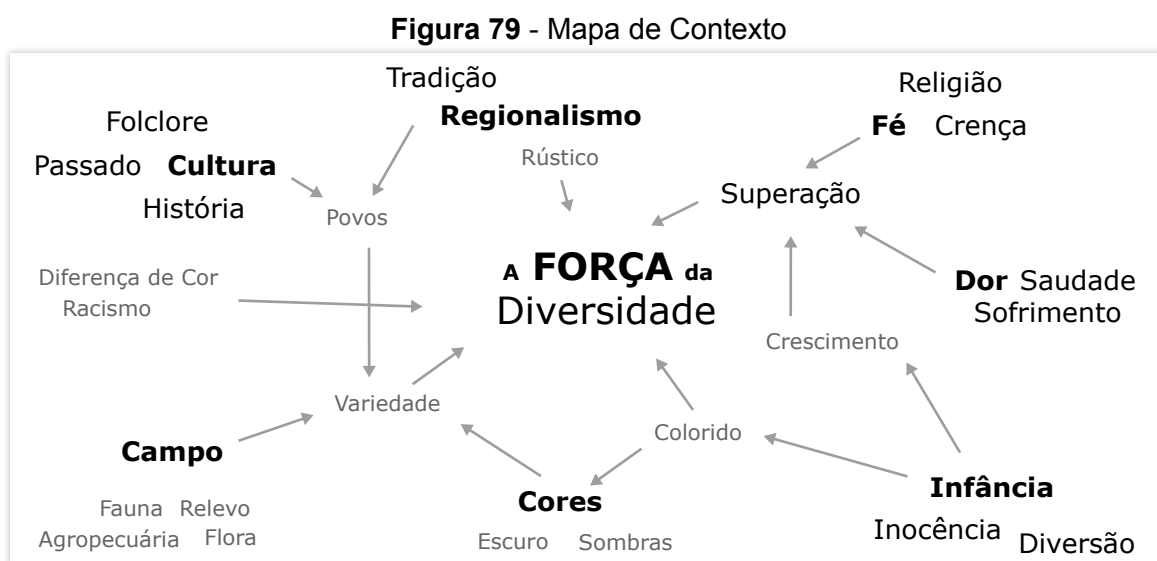


Fonte: Elaborado pelo Autor

Adaptado de rideofpassagefilm, disneytoonland, toonswallpapers, liviusquinky, frame2interlace, cinemaemce-na, hellokids, blogdositiodopicapauamarelo, stampofapproval, ipad3-wallpapers, fondosdepersonajesdisney

6.6 - SELEÇÃO DO CONCEITO

Para finalizar o projeto conceitual busca-se formalizar um conceito para o projeto, um guia teórico para seguir o estilo do personagem e comunicação visual. Para tanto, buscou-se reunir todos os atributos, símbolos e imagens estudados nessa capítulo, fruto dos estudos anteriores, e com um mapa de contexto reunir as principais palavras, unindo-as por algum senso comum com a intenção de encontrar alguma palavra ou expressão que represente teoricamente toda a intenção desse projeto.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Em todos os estudos realizados a palavra força sempre esteve presente, tanto na questão da força que a lenda possui nas lembranças de infância, quanto nas características dos aspectos físicos e culturais do estado do Rio Grande do Sul, mas também, sendo esse estado fruto da combinação de várias culturas distintas, diversidade é um adjetivo recorrente para caracterizá-lo, bem como presente na história tema do projeto, visando a convivência de culturas distintas. Nos estudos sobre os aspectos físicos do estado, grande biodiversidade é uma definição sempre presente para descrever a fauna e flora gaúcha. Portanto, força e diversidade são palavras que parecem reunir muitos dos atributos e simbologias ligadas a teorização desse trabalho, sendo estabelecido então a expressão “A Força da Diversidade” como conceito desse projeto.

7 - DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

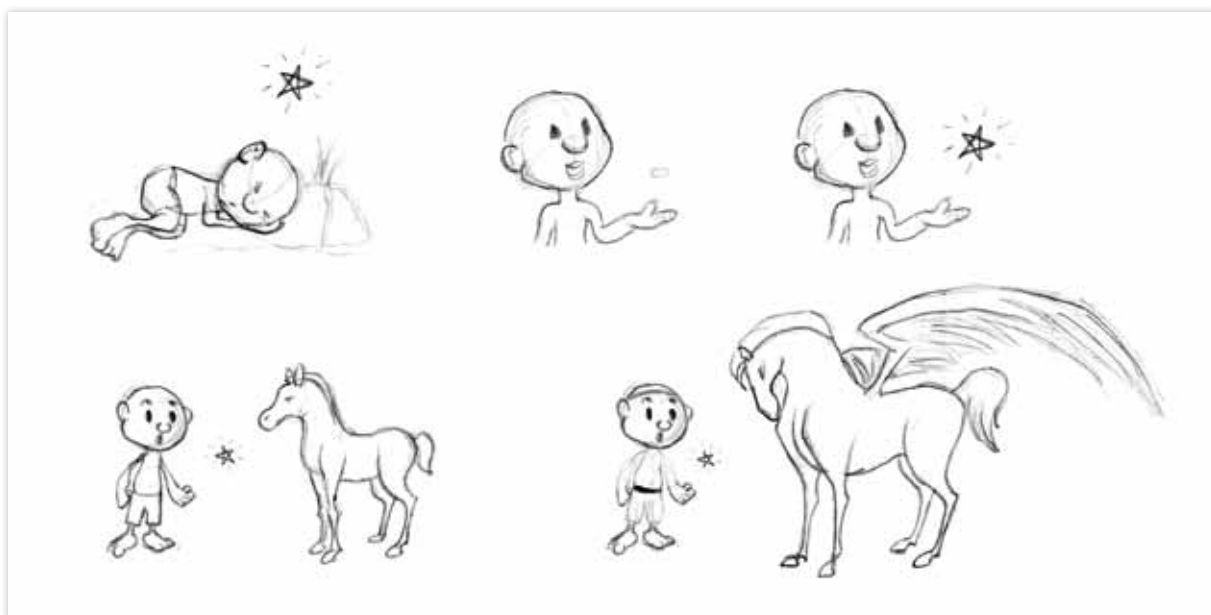
O desenvolvimento de projeto é a fase final do trabalho, a fase onde efetivamente será confeccionado os elementos estipulados nas fases anteriores. Para esse fim, essa fase será desenvolvida em 3 etapas distintas: o desenvolvimento dos personagens, com a projeção e construção do Negrinho e Baio; o desenvolvimento da comunicação visual, com a composição de todos os elementos visuais que apóiam a aplicação dos personagens; e o desenvolvimento do lançamento, com o estabelecimento das formas de aplicação dos personagens e elementos visuais nos produtos licenciados.

7.1 - DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

O desenvolvimento dos personagens baseia-se na metodologia de Lima e Meurer (2011), porém como muitos dos estudos a respeito de pesquisas introdutórias e estratégias conceituais já forma desenvolvidas, o método não será abordado de forma integral, sendo abordados aqui apenas os estudos de ligação direta ao desenvolvimento dos personagens.

7.1.1 - Estratégias

Os personagens de animação representam um tema, o conceito de uma ideia, representando em suas formas traços e gestos, todo o estilo da história em que eles pertencem. Nesse projeto, além de integrar os personagens com a narrativa, eles precisam se adaptar aos produtos onde serão aplicados, mas essa aplicação não é só técnica, mas também teórica. Como visto nas análises, as histórias com certo sucesso no licenciamento possuem algumas características comuns. Para o público alvo estipulado, as histórias mais comuns possuem heróis poderosos com forças, poderes ou talentos destacáveis. Diferente disso, a lenda “O Negrinho do Pastoreio” trata-se da história de um menino sofrido e frágil ajudado por Nossa senhora. Como visto na problematização, de acordo com Bettelheim (2002), as crianças possuem uma visão simplificada das histórias, não entendendo e não se identificando com alguns temas. As crianças não entenderiam, por exemplo, Nossa Senhora aparecendo para ajudar uma menina a ir no baile, mas aceita perfeitamente sua fada madrinha magicamente aparecer e concede-lhe trajes e transporte. A religião pode restringir a aceitação por diferentes públicos, mas disfarçada em metáforas e simbolismos a crença pode servir de ligação da história com o cotidiano da criança. Uma das principais formas de proporcionar essa interação é utilizar as amizades alternativas. Como visto nas análises, esses personagens alternativos catalisam as diversas personalidades que o protagonista possui, destacando a evolução que o personagem absorve durante a história.

Figura 80 - História Conceitual

Fonte: Elaborado pelo Autor

Nesse trabalho não será desenvolvido o roteiro da história, mas algumas estratégias básicas a respeito da narrativa precisam ser estabelecidas para a melhor definição do personagem e posteriormente da comunicação visual. Aqui, o negrinho é um menino solitário que se distrai jogando “5 Marias” com pedras. Sua principal e única amizade é o cavalo Baio, que absorverá todas as personalidades do negrinho. A religião não será abordada de forma clara, mas simbolizada com estrelas que caíram do céu. Após encontrar as 5 estrelas, o protagonista receberá sorte e poderes vindas delas. Com a luz das estrelas o negrinho conseguirá encontrar o pastoreio, afugentar os graxains, enfrentar o formigueiro, e no final da história, se tornar um “super-herói” que ajuda outras crianças a encontrar objetos perdidos. No clímax da história, com os poderes das estrelas, o negrinho muda suas vestimentas de escravo para trajes de guerreiro, baseados nos escravos lanceiros, com visual forte e heróico. O baio também muda visualmente, se tornando um cavalo forte e rápido. Toda a inocência e ingenuidade do potro torna-se um cavalo adulto e alado, vigoroso e livre, representando durante a narrativa dois personagens bastante distintos. Essa mudança do Baio representará visualmente todo o crescimento experimentado pelo negrinho, personagem introvertido que se tornará um herói valente e livre.

7.1.2 - Escopo

O escopo em um projeto de personagem serve para organizar os dados recolhidos até esta etapa e definir como serão utilizados durante a sua elaboração. A elaboração de um personagem inicia-se com esboços em papéis, onde já deve estar definido seu estilo gráfico. Como o projeto utilizará a comédia como estilo de narrativa os personagens se encaixam no estilo cômico, menos realistas, geralmente com a altura de 3 cabeças. Após definido os traços iniciais seguimos para a modelagem di-

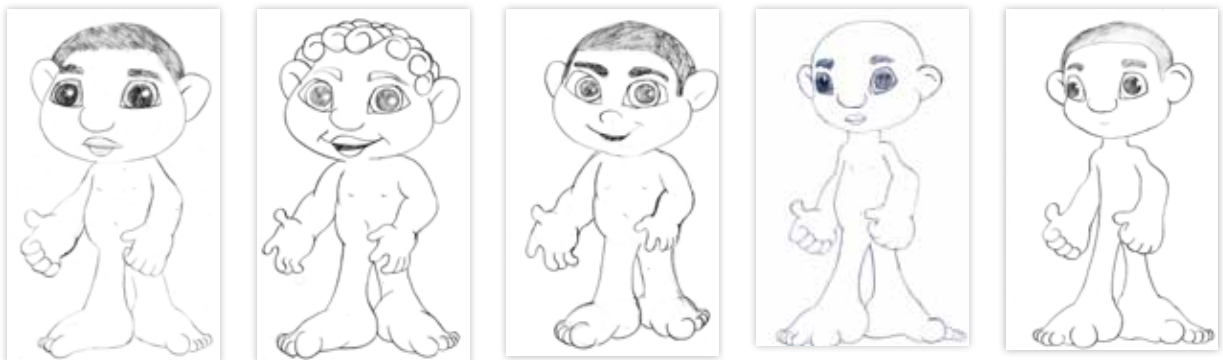
gital, neste trabalho realizada no software 3Ds Max, da Autodesk. O desenvolvimento do personagem digitalmente, de acordo com Lima (2007), precisa acompanhar a seguinte ordem:

- a) Modelagem - desenvolver a malha que dará forma ao personagem, sempre utilizando faces de 4 lados para facilitar sua suavização e texturização, assim como conformar-la de acordo com os músculos através de «edge loops», otimizando seu movimento e animação;
- b) Movimentos Musculares - define-se como funcionará a animação de pequenos músculos como sorriso e fechamento dos olhos.
- c) Ossos - criar os ossos que serviram de apoio para a animação do personagem.
- d) Pele - definir a conformação da pele sobre os ossos, estabelecendo o grau de afinidade entre eles.
- e) Texturização - desenvolver cores e relevos;
- f) Finaliza-se com a suavização da malha em formatos curvos, aumentando o número de pontos vértices.

7.1.3 - Esqueleto

Essa etapa de projeto serve para desenvolver a visão superficial do personagem, os esboços, as formas iniciais. Nesses primeiros esboços, com o negrinho, buscou-se produzir um personagem com membros grossos, volumosos, não apenas para ser passível de ser desenvolvido como brinquedo, mas para representar o conceito de força. Esses primeiros desenhos, no entanto, produziu um personagem exageradamente volumoso, que dificultaria sua movimentação. A diversidade ainda não era muito presente, por isso buscou-se variar as formas e contrastar os membros grossos e robustos com partes mais finas. Alguns testes também foram realizados com o cabelo, buscando verificar que formato melhor expressaria a sua personalidade: liso, enrolado, curto, inexistente. No entanto, um cabelo curto e escuro acabou destacando-se menos, valorizando a face do personagem, mostrando ser a melhor solução.

Figura 81 - Desenvolvimento do Negrinho

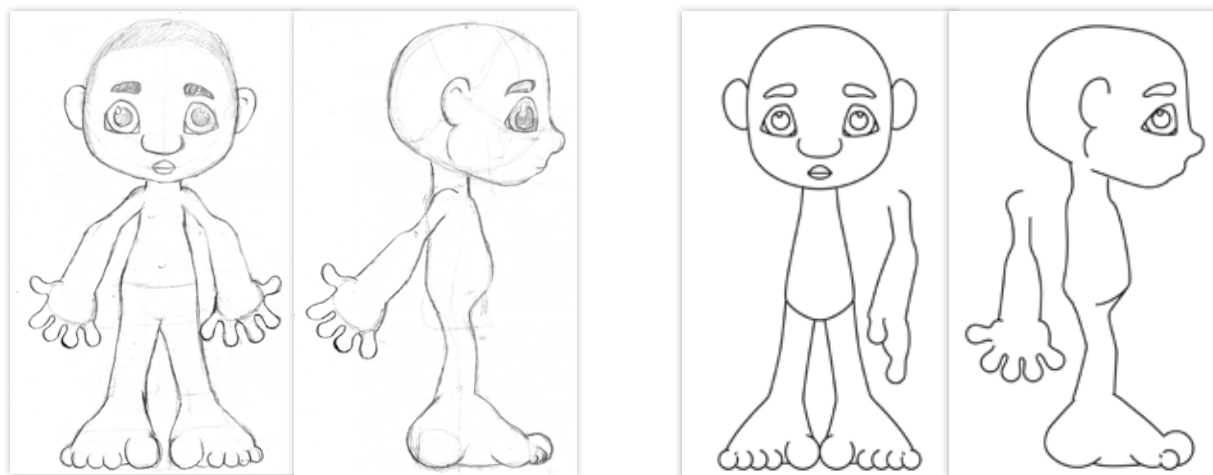


Fonte: Elaborado pelo Autor

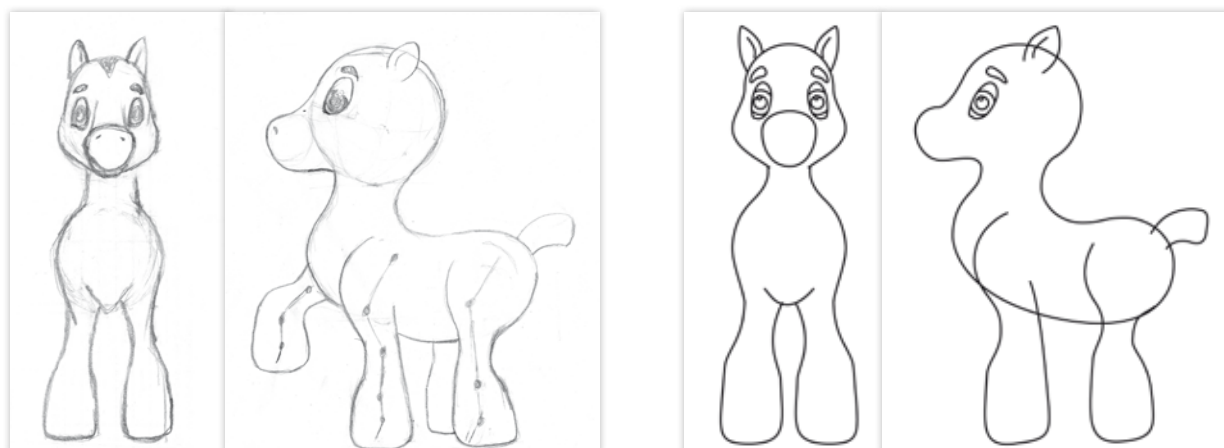
Figura 82 - Desenvolvimento do Baio

Fonte: Elaborado pelo Autor

Os dois personagens foram desenvolvidos ao mesmo tempo. Enquanto eram testados membros grossos e tronco robusto para o Negrinho, o Baio era desenvolvido no mesmo estilo: baixinho e rechonchudo. Porém, as pernas muito curtas dificultariam os vários posicionamento encarados pelo personagem, já pré-estabelecidos no projeto conceitual. A composição do negrinho como um personagem com diferentes formas e volumes, mais ainda com 3 cabeças de altura, repassada ao Baio, proporcionou uma estrutura mais harmônica e um corpo mas ágil e propício a movimentos. Assim como o Negrinho, Baio possui membros grossos contrastado com partes mais finas, demonstrando um corpo forte e robusto, mas os olhos arredondados, que no Negrinho representava um personagem frágil emocionalmente, no Baio buscou-se adicionar um olho ovalado, verticalizado, no estilo cartoon, já que ele funcionaria como uma alívio cômico na história, pelo menos na sua forma de potro. Na clina e sobrancelha tentou-se buscar uma integração visual com o cabelo do Negrinho, tanto na forma como na cor. Já na cauda limitou-se a desenvolver formas simples e arredondadas para melhor adaptar o personagem em brinquedos.

Figura 83 - Model Sheets do Negrinho

Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 84 - Model Sheets do Baio

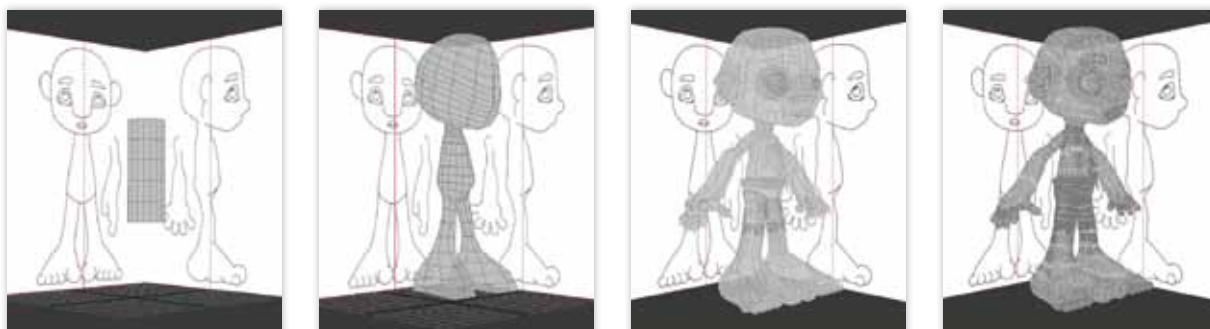
Fonte: Elaborado pelo Autor

Após encontrar uma solução satisfatório para os personagem os esboços foram digitalizados e redesenhados na forma de vetor. Esse novo trabalho foi necessário para otimizar o desenvolvimento da modelagem, já que as duas vistas devem possuir exatamente as mesmas proporções.

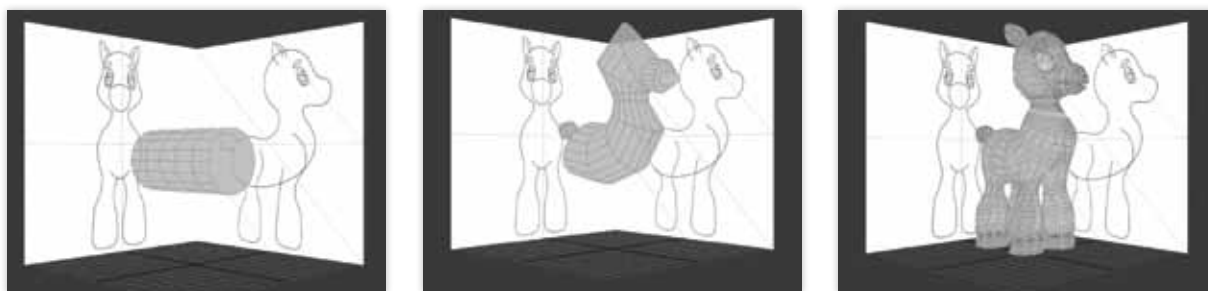
7.1.4 - Pré-Estética

Após o desenvolvimento dos personagens em esboços e a padronização de suas dimensões, eles estão prontos para a próxima etapa do projeto: a modelagem. No 3ds Max existem várias formas de modelá-los. A forma recomendada por Lima (2007) é construir toda a malha confeccionado faces quadriculadas, uma a uma, mas depois de muitas tentativas concluiu-se que essa é uma técnica pouco eficiente para modeladores sem experiência. O método utilizando aqui foi, no entanto, a deformação de um sólido, no caso um cilindro.

No Negrinho, aproveitando que não teríamos a vista superior, a face redonda ficou na vista de topo, promovendo um corpo circular. A partir desse sólido foi desenvolvido os membros e a cabeça, e posteriormente todos os outros detalhes. No cavalo Baio o processo foi bastante semelhante, a partir do cilindro deitado foi extrudados os membros e a cabeça, e a partir desses os detalhes finais.

Figura 85 - Modelagem do Negrinho

Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 86 - Modelagem do Baio

Fonte: Elaborado pelo Autor

Após um certo avanço na modelagem dos personagens pode-se notar que algumas formas que pareciam satisfatórias nos esboços não funcionam tão bem em vistas tridimensionais, já que podemos visualizar o projeto em diversos ângulos. No Negrinho as orelhas acabaram sendo posicionadas muito abaixo da posição estabelecida anteriormente, no pescoço e no cabelo desenvolveu-se um desenho mais elaborado, mas as principais mudanças ocorreram nos olhos, onde as extremidades das pálpebras precisavam contornar perfeitamente o globo ocular, situação enfrentada nos dois personagens. No Baio, ainda, foi adicionado alguns detalhes mais evidentes para separar os cascos das pernas.

Após o término da modelagem inicia-se o processo de texturização, também conhecido como pintura digital. Nesse processo geralmente busca-se alcançar o realismo extremo, mas nesse projeto esse processo foi mais contido. Uma texturização uniforme, imitando a pele, mas sem muitos detalhes de machas, funcionaria muito bem no personagem reproduzido em polímero, mas não com tanta eficácia quando se torna-se um boneco de pelúcia. Já uma textura que imite uma pelagem baixa seria melhor reproduzida em pelúcia do que em polímero. Assim sendo, buscou-se na texturização dos personagens encontrar um meio termo, tanto no Negrinho quanto no Baio. A pele dos personagens a textura foi bastante modesta, e o investimento em detalhes ocorreu em locais periféricos, como a roupa, orelha, pés e mãos do Negrinho, cauda e patas do Baio, assim os personagens não resultam em uma peça com baixa qualidade gráfica, ainda não comprometendo sua identidade visual após sua reprodução em brinquedos.

Figura 87 - Texturização

Fonte: Elaborado pelo Autor

7.1.5 - Estética

Após o término do visual do personagem a estética se finaliza com a criação dos ossos e da pele, efeitos que definirão a aparência do personagem na sua animação. A construção do esqueleto do personagem foi desenvolvida com “bones”, um processo bastante flexível dentro do *software*. Para o desenvolvimento desse esqueleto o estudo anatômico do esqueleto humano, para o Negrinho, ou do cavalo, para o Baio, é fundamental, mas é necessário algumas adaptações as suas dimensões, já que os personagens possuem formatos estilizados. As dimensões dos ossos não estão, na realidade, ligadas aos ossos humanos, mas sim ao tamanho da malha, já que eles irão controlar seu movimento. A referência aos ossos estão ligados na verdade as articulações, que servirão de eixo para movimentar o personagem na animação.

Figura 88 - Bones e Skins



Fonte: Elaborado pelo Autor

O estudo da anatomia do personagem também é necessário para a construção da musculatura e a definição do movimento da pele em relação aos ossos. Esse processo também é realizado a partir de muitos testes, já que cada ponto da malha precisa ser programado qual sua taxa de reação para cada osso do corpo do personagem. Os graus de afinidade do osso com a malha é expressa com uma diferenciação de cor, cada tom é referente a um dos ossos e sua tonalidade o graus de afinidade.

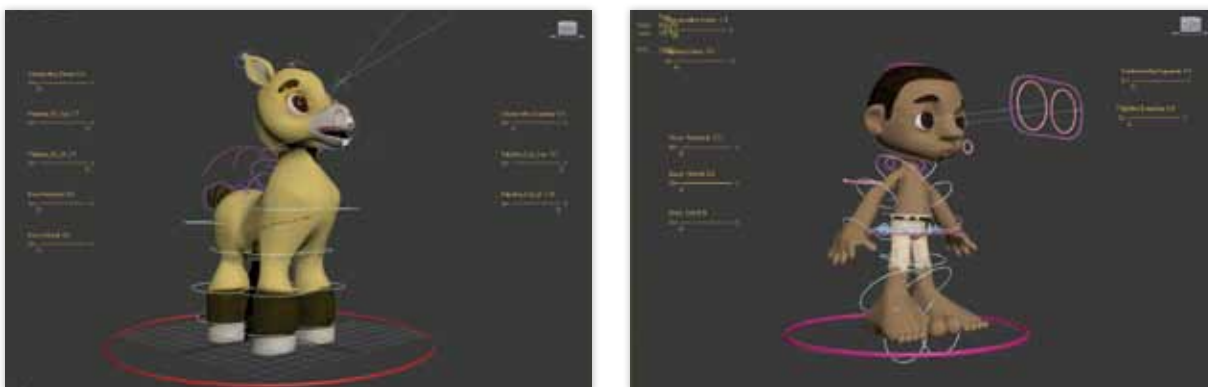
7.1.6 - Experimentação

A experimentação é a fase final do projeto, nela iremos verificar se as programações desenvolvidas nas etapas anteriores irão funcionar, facilitando a animação do personagem, não somente para quem modelou e programou, mas qualquer outro animador.

Para isso foram desenvolvidos duas formas diferentes para controlar o personagem. Uma delas são controladores coloridos dispostos ao redor do personagem, eles irão movimentar especificamente os seus ossos, e conseqüentemente a malha que ele pertence. A sua cor e di-

mensão é crucial para o entendimento de sua funcionalidade, já que cada tonalidade diz respeito a um membro do corpo e sua dimensão está relacionada ao número de ossos que ele movimenta. Outro controlador utilizado foi o “Slider”, uma régua amarela que controla movimentos musculares previamente programados, como o fechamento das pálpebras, sorrisos, etc.

Figura 89 - Controladores



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 90 - *Morphs* do Negrinho



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 91 - *Morphs* do Baio



Fonte: Elaborado pelo Autor

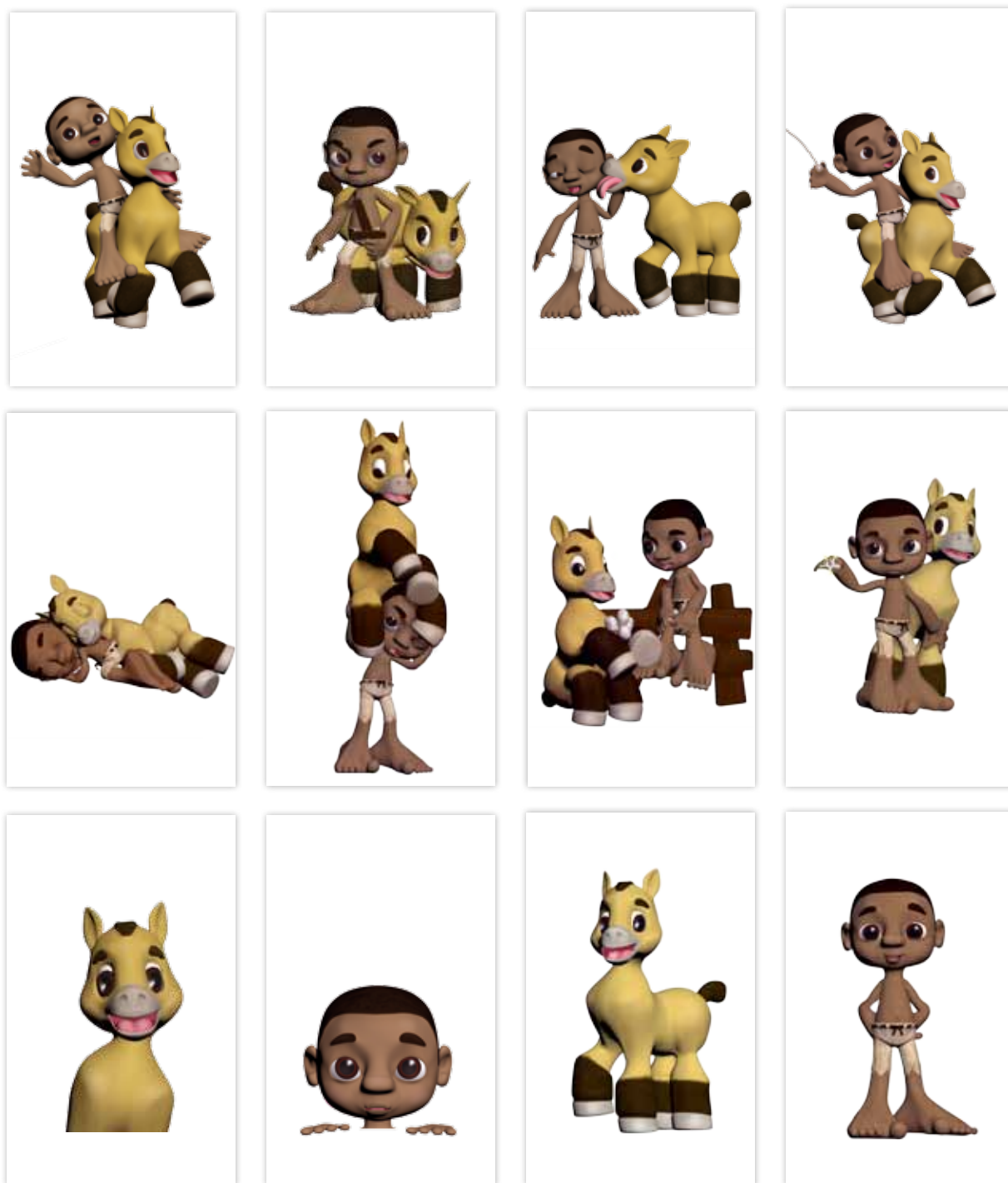
Para o desenvolvimento satisfatório de controladores para um personagem de animação seria necessário um roteiro bem estabelecido com todas as expressões que o personagem deva exercer, como esses personagens somente serão aplicados em produtos licenciados, seus movimentos e expressões se limitaram as posições já estabelecidas no projeto conceitual.

Figura 92 - Negrinho Resultado Final

Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 93 - Baio Resultado Final

Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 94 - Model Sheets Finais

Fonte: Elaborado pelo Autor

7.2 - DESENVOLVIMENTO DA COMUNICAÇÃO VISUAL

A aplicação de um personagem de animação em produtos licenciados exige elementos de comunicação visual de apoio. Como visto nas etapas anteriores, esses elementos variam dependendo do produto em que vão ser aplicados, embalagens, materiais escolares, etc. Esses elementos podem ser logotipos, tipografia, textura, grafismos, superfícies, ícones, símbolos ou padrão cromático.

7.2.1 - Logotipo

O logotipo é um dos elementos principais de uma marca. Na marca de um filme de animação, ele só não é mais importante que os personagens. Nesse projeto o logotipo representa um título (O Negrinho do Pastoreio) bastante extenso, por isso o texto foi hierarquizado, destacando a palavra “pastoreio”, com textura de madeira, remetendo ao ambiente rústico da história. Já a palavra “negrinho” representa a humanidade e fragilidade do protagonista, sendo utilizada a tipografia de forma cursiva, humanizada.

Figura 95 - Logotipos



Fonte: Elaborado pelo Autor

O logotipo texturizado é bastante detalhado, mas pode ser utilizado em formatos monocromático em situações específicas, de menor impacto visual como, por exemplo, em um lápis de escrever. Já para aplicações em superfícies ilustradas, com baixo contraste visual, utiliza-se uma versão em formato de selo, com superfície clara e contrastante.

7.2.2 - Tipografia

Para uma efetiva aplicação em materiais com uma vasta carga de informação como embalagens é necessário estabelecer alguns tipos de apoio. Para isso foi selecionado duas fontes para apoiar a marca:

- Reporter - fonte bastante rebuscada e expressiva, sendo recomendada a ser utilizada em títulos e pequenos textos.
- Myriad - fonte recomendada para informações mais extensas, de cunho textual. Por possuir diversas versões, formas condensada, grossas, etc. Adaptando-se as várias necessidades que as embalagens necessitam.

Figura 96 - Fonte Reporter

ABCDEFGH IJKL MNOP QRSTU VWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 .,:!/?&()

Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 97 - Fonte Myriad

Regular ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 ,;:?!/&()	Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 ,;:?!/&()
Bold ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnop qrstuvwxyz 0123456789 ,;:?!/&()	Bold Italic <i>ABCDEFGHIJKLMN</i> <i>OPQRSTUVWXYZ</i> <i>abcdefghijklmnop</i> <i>qrstuvwxyz</i> <i>0123456789 ,;:?!/&()</i>
Condensed ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 ,;:?!/&()	Condensed Italic <i>ABCDEFGHIJKLMN</i> <i>OPQRSTUVWXYZ</i> <i>abcdefghijklmnop</i> <i>qrstuvwxyz</i> <i>0123456789 ,;:?!/&()</i>
Condensed Bold ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnop qrstuvwxyz 0123456789 ,;:?!/&()	Condensed Bold Italic <i>ABCDEFGHIJKLMN</i> <i>OPQRSTUVWXYZ</i> <i>abcdefghijklmnop</i> <i>qrstuvwxyz</i> <i>0123456789 ,;:?!/&()</i>
Semibold ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 ,;:?!/&()	Semibold Italic <i>ABCDEFGHIJKLMN</i> <i>OPQRSTUVWXYZ</i> <i>abcdefghijklmnop</i> <i>qrstuvwxyz</i> <i>0123456789 ,;:?!/&()</i>

Fonte: Elaborado pelo Autor

7.2.3 - Textura

A textura possui diferentes funções em uma identidade visual, mas sua percepção é bastante pequena. Uma das formas de se abordar esse tipo de elemento visual é em pequenos detalhes que precisam de contraste, assim como o logotipo em formato de selo. Outra aplicação é sobre ícones e grafismos, com o intuito de padronizar visualmente os elementos. Nesse projeto a textura indicada é uma simulação de terra, um desenho rústico e forte.

Figura 98 - Textura

Fonte: Elaborado pelo Autor

7.2.4 - Grafismo

Os grafismos são os elementos mais flexíveis dentro do projeto. Aqui foram selecionados vários ícones listados no projeto conceitual e desenvolvidos, assim como os personagens, contrastando formas finas com formas mais robustas. Na sua finalização é utilizada a textura de terra já definida anteriormente.

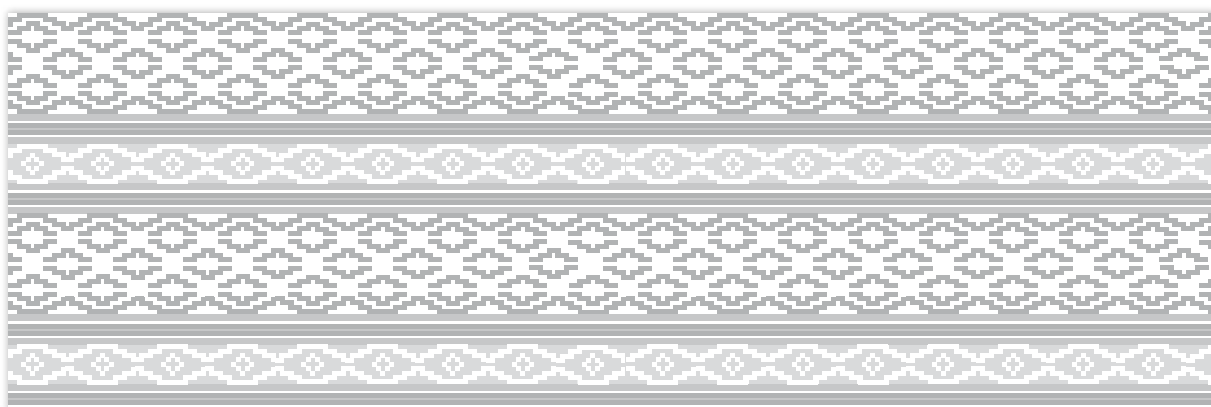
Figura 99 - Grafismos



7.2.5 - Superfície

No padrão visual dos produtos licenciados o fundo é o elemento mais crítico. Em alguns momentos, como em capa de caderno, ele precisa ser rico em comunicação visual, em outros momentos, como embalagens, ele precisa ser simples para aplicação de informações e outros elementos visuais. Em elementos com alto número de informações desenvolveu-se uma superfície com baixo contraste, o desenho simples e quadriculado foi baseado no padrão de trama de tecido feito em tear manual, utilizado nas vestimentas típicas do gaúcho como poncho.

Figura 100 - Superfície

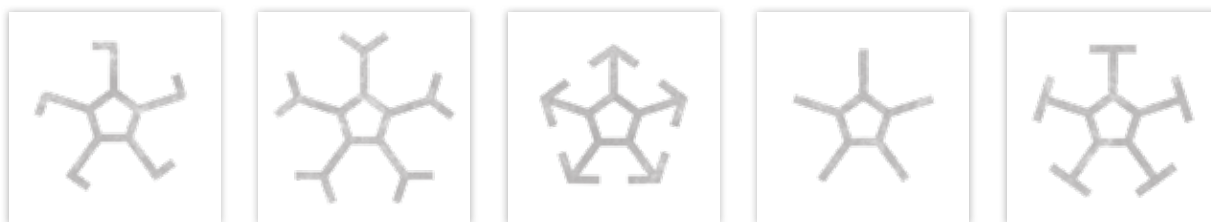


Fonte: Elaborado pelo Autor

7.2.6 - Símbolos

Em todo filme de animação existe um elemento visual principal, diferente dos ícones ele possui um conceito próprio. Nesse projeto, esses símbolos serão representados por 5 estrelas que simbolizam o tema religioso da história. O desenho das estrelas estilizadas foram baseados em desenhos primitivos, com pouco traços e detalhes, remetendo a rusticidade e provincianidade relatada no estudo de anteprojeto.

Figura 101 - Símbolos



Fonte: Elaborado pelo Autor

7.2.7 -Padrão Cromático

A utilização das cores em um projeto gráfico é um fator essencial, por isso alguns limites e padrões devem ser estabelecidos. Nesse projeto, assim como em qualquer projeto de identidade visual, é estabelecido padrões cromáticos a serem seguidos. Esses tons de cores tentam mesclar cores puras e vibrantes, como visto da análises funcionam muito bem com público infantil, com cores sombrias e rústicas, como apontadas no anteprojeto como marca da cultura gaúcha. Portanto o padrão visual principal visa representar o ambiente rústicos do campo com tonalidades que variam do verde e marrom. Porém, nesse projeto, também é necessário a reunião de padrões visuais secundários, que serão utilizados em produtos licenciados com a necessidade de variação cromática como, por exemplo, embalagens de alimento e cadernos escolares. Para isso foi desenvolvido tonalidades para as cores já estabelecidas no projeto conceitual, tentando, também, unir tonalidades vibrantes com um tom sóbrio.

7.2.8 - Cenário

Para acompanhar os personagens em algumas aplicações, variando o visual baseado em grafismos, ícones e símbolos, desenvolveu-se algumas peças do cenário. Assim como os grafismos os objetos de cenário são geometrizados, contrastando volumes robustos com formas singelas, mas agora com acabamento mais detalhado.

Figura 102- Elementos de Cenário

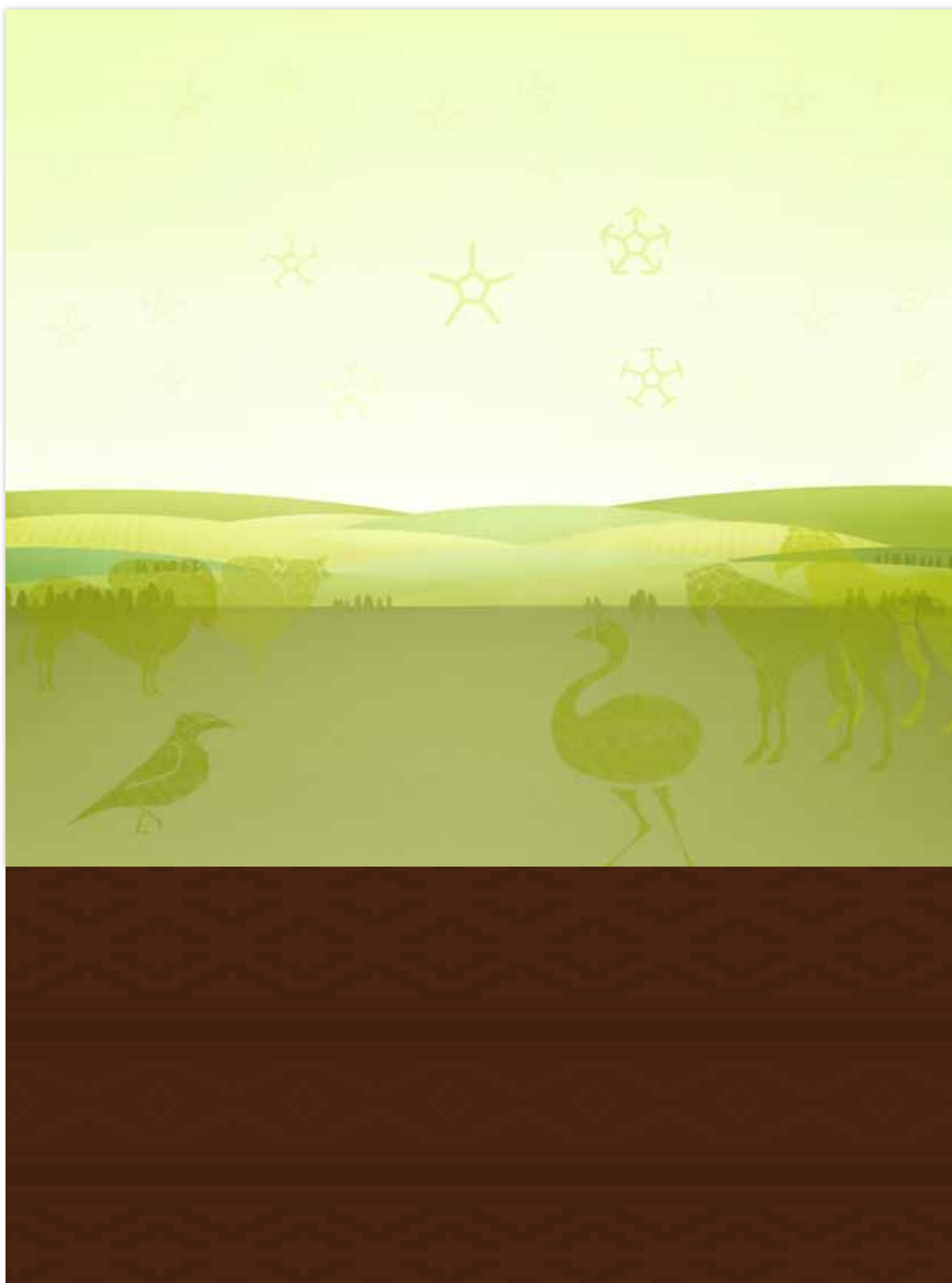


Fonte: Elaborado pelo Autor

7.2.9 - Identidade Visual

A identidade visual trata-se somente da união de todos os elementos produzidos anteriormente e unidos em um só padrão visual. Assim como no padrão cromático temos a identidade visual principal, remetendo ao bucólico ambiente campestre, e uma variação maior de tonalidades de cores. Já os elementos visuais secundários remetem cada um a uma cena da história, como tabelado no projeto conceitual.

Figura 103 - Comunicação Visual Principal



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 104 - A Corrida



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 105 - Cuidando do Pastoreio



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 106 - Diversão no Campo



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 107 - Dormindo ao Relento



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 108 - Enfrentando o Formigueiro



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 109 - Na Estância



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 110 - Enfrentando os Graxains



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 111 - Procurando o Pastoreio



Fonte: Elaborado pelo Autor

7.3 - DESENVOLVIMENTO DAS APLICAÇÕES

Essa última etapa trata-se da aplicação e reprodução dos elementos visuais produzidos no trabalho, porém não faz parte do projeto em si, funcionando apenas como uma validação do trabalho proposto, já que o licenciado terá liberdade para desenvolver seus produtos como necessitar. As aplicações aqui desenvolvidas serão das 3 categorias, como visto na análise estrutural, mais procuradas no licenciamento de marcas infantis: embalagens, materiais escolares e brinquedos.

7.3.1 - Embalagens

As embalagens foram abordadas de duas maneiras distintas: embalagens que precisam somente de um selo para a comunicação visual, com o personagem aparecendo de maneira discreta, e embalagens que necessitam de uma variação flexível da comunicação visual, utilizando as comunicações visuais secundárias.

Figura 112 - Embalagens



Fonte: Elaborado pelo Autor

7.3.2 - Materiais Escolares

Assim como nas embalagens, o material escolar possui duas necessidades específicas: materiais que apenas utilizam o padrão visual nas embalagens e nos materiais escolares, como cola, lápis e apontador, e os cadernos que necessitam de uma variedade maior de elementos visuais e padrões cromáticos.

Figura 113 - Materiais Escolares

Fonte: Elaborado pelo Autor

7.3.3 - Brinquedos

Nos brinquedos as necessidades e aplicações são diferentes. Nas embalagens a comunicação visual funciona como nas anteriores, com a utilização de grafismos e superfícies da identidade visual principal, já os bonecos buscam demonstrar fidelidade nas formas e volumes dos personagens originais, fortalecendo a identidade visual dos mesmos.

Figura 114 - Brinquedos de Polímero

Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 114 - Brinquedos de Pelúcia

Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 114 - Coleção

Fonte: Elaborado pelo Autor

8 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação de um personagem de animação é um projeto bastante complexo, sendo necessário definir suas características físicas, seus movimentos na animação, sua empatia com o público alvo, etc. Quando esse personagem é focado em sua reprodução em produtos licenciados o projeto envolve um maior número de requisitos e limitações. Essas limitações envolvem produzir um personagem bastante simplificado próximo aos personagens lançados na indústria cinematografia atualmente, porém desenvolver um projeto com um grande número de requisitos é um ótimo exercício acadêmico. Por não ser uma estratégia bastante comum, uma metodologia que abrangesse todos os anseios do projeto não foi encontrada, sendo utilizado um método experimental. Como em todo exercício acadêmico a experimentação é válida para o aprendizado, mas não é garantia de sucesso pleno. Ao término do projeto muito se aprendeu, e muito dessa aprendizagem adquirida reflete erros e mudanças que poderiam melhorar o trabalho realizado. Algumas dessas mudanças é definir a história e público alvo antes das análises, por exemplo. Encarar que a história definida não se encaixa no padrão de filmes licenciados é um bom desafio para um trabalho acadêmico, muito se aprendeu com esse desafio, mas não é uma estratégia promissora dentro de um mercado competitivo. Assim como determinar o público alvo depois da história definida ao invés de selecionar uma história a partir de um público alvo.

Muitas mudanças seriam feitas se o projeto fosse reiniciado ou se um novo projeto similar fosse realizado, isso é natural, mas com certeza os objetivos iniciais, da proposta de trabalho, foram alcançados. As pesquisas teóricas, as análises de similares, as atividades com profissionais auxiliaram no desenvolvimento de um projeto complexo, longo, mas com muito conhecimento reunido e aplicado, resultando em um projeto promissor. As aplicações em embalagens e materiais escolares demonstram a potencialidade da identidade visual ser aplicada em boa parte da gama de produtos licenciados, assim como de se tornarem brinquedos sem grandes deformações na sua estrutura. Portanto, embora muitas das atividades e decisões tomadas ao decorrer do trabalho mereçam uma revisão o objetivo central foi alcançado.

9 - REFERÊNCIAS

9.1- REFERÊNCIAS GERAIS

ABRAL. Personagens Brasileiros no Licenciamento. Disponível em: <http://www.abral.org.br/default.asp?tp=1&pag=conteudo/cont_161205.htm>. Acesso em: 14 ago. 2012.

ABRINQ. Setores de Brinquedo, 2012. Disponível em: <<http://www.abrinq.com.br/download/Brinquedos%20-%20A%20evolu%C3%A7%C3%A3o%20do%20setor.pdf>>. Acesso em: 27 maio 2012.

ANDRADE, Felipe. Clássicos na crítica: pocahontas , 2011. Disponível em: <<http://www.disneymania.com.br/pocahontas/>>. Acesso em: 27 abr. 2012.

BACHER, Hans . 2004. Making of. In: MULAN.1998. 88minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista HomeVÍdeo.

BANCROFT, Tony. 2004. Making of. In: MULAN.1998. 88minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista HomeVÍdeo.

BAXTER, M. **Projeto de Produto**: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. 16^a ed. [S.I.]: Paz e Terra, 2002.

BONFÁ, Sebastião; RABELO, Arnaldo. et al. **Licensing**: como utilizar marcas e personagens para agregar valor aos produtos. São Paulo: M. Books, 2009.

BONSIEPE, G. **Metodologia Experimental/Desenho Industrial**. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.

CARROS 2. In: **Wikipédia**: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cars_2> Acesso em: 8 de março de 2012.

CHANG, Chen-Yi . 2004. Making of. In: MULAN.1998. 88minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista HomeVÍdeo.

CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Porto Alegre: Bookman, Artmed, 2011.

COATS, Pam . 2004. Making of. In: MULAN.1998. 88minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista HomeVÍdeo.

COOK, Barry. 2004. Making of. In: MULAN.1998. 88minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista HomeVÍdeo.

DIESENDRUCK, Elcan. **Com Licença: Compreenda Melhor o Licenciamento**. São Paulo: Nobel, 2000.

DRAFT. Senninha e Draft fecham parceria. 2005. Disponível em: <http://www.draft-brasil.com.br/noticias/noticia_007.asp>. Acesso em: 14 ago. 2012.

ENCICLOPÉDIA BARSA. Vol. 13. Encyclopedia Britannica do Brasil Publicações Ltda, Rio de Janeiro - São Paulo, 1994.

ERLHOFF, Michael; MARSHALL, Tim (org.). **Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology**. New York: Allworth Press, 2008.

ESPAÇO PALAVRA EDITORA E ARTE. Cultura Marcas. Disponível em: <http://www.epeditora.com.br/noticias_int.php?new_id=411&edicao_id=25>. Acesso em: 14 ago. 2012.

FIORIN, José Augusto. Do Gaúcho ao Tradicionalista: Imagem, Identidade a Representação. Ijuí : Mosaico Editorial, 2009.

FOLCLORE MÁGICO: Negrinho do Pastoreio. São Paulo: Ciranda Cultural, 2003.

GALO, Bruno. **Mercado Digital - O homem que salvou a Disney**. Isto é Dinheiro, Ed. 716, 2011. Disponível em: http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/60159_O+HOMEM+QUE+SALVOU+A+DISNEY. Acesso em: 08 de março de 2012.

GAZOLA, André Augusto. A Balada de Mulan: Clássico da Literatura Chinesa. 2010. Disponível em: <<http://www.lendo.org/a-balada-de-mulan/>>. Acesso em: 27 maio 2012.

GLOBO. Xuxa Licenciamento. Disponível em: <<http://xuxa.globo.com/paginas/login/7>>. Acesso em: 14 ago. 2012.

KAPFERER, Jean-Noël. **A Criança e a Publicidade**. Tradução de Evaristo Santos. Porto – Portugal: RÉ S Editora, 1987.

KINDEL, Eunice Aita Isaia. **A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...** UFRGS, Faculdade de Educação, POA, BR – RS, 2003 (Tese de Doutorado).

LIMA, Alessandro. Desenvolvendo Personagem 3D com 3Ds Max. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2007.

LIMA, Alessandro; MEURER, Heli. **Projeto de Personagens Tridimensionais e Virtuais: Validação e Adaptação de Metodologias**. Editora UniRitter, 2011.

LOPES NETO, Simões. Negrinho do Pastoreio. In: Haase Filho, Pedro (Org.). **Lendas Gaúchas**. Porto Alegre: RBS PUBLICAÇÕES, 2007. p.00-00.

LISPECTOR, Clarice. Agosto - Negrinho do Pastoreio. In: Lispector, Clarice. **Como Nasceram as Estrelas: 12 Lendas Brasileiras**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993. p.25-27.

MARTINS, José Roberto. **Grandes marcas, grandes negócios: como as pequenas e médias empresas devem criar e gerenciar uma marca vencedora**. 2ª ed. São Paulo, Global Brands, 2005.

MASLOW, A. **Introdução à psicologia do ser**. Rio de Janeiro: Eldorado, 1962.

MOURA, Sofia. **Licenciamento de Marcas e Personagens - Motivações, Implementação e Avaliação na Perspectiva do Licenciado**. Coimbra : Almedina, 2006.

OLIVEIRA, A.J. Carros 2: Críticas Negativas, Lucros Absurdos, **animatoons**, 2011. Disponível em: <http://www.animatoons.com.br/carros-2/carros-2-criticas-negativas-lucros-absurdos/>. Acesso em; 8 de março de 2012.

POCAHONTAS: Curiosidades, 2007. Disponível em: <http://www.animatoons.com.br/curiosidades/pocahontas-curiosidades/>. Acesso em: 27 maio 2012.

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo Guimarães. **Dicionário de comunicação**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2001.

RIOTTO, Charles. **O Licenciamento no Mundo: Uma Visão Geral**. ABRAL - Associação Brasileira de Licenciamento, 2005. Disponível em: <http://www.abral.org.br/default.asp?tp=1&pag=noticia/licenciamento.htm>. Acesso em: 08 de março de 2012.

SANTANA, Ivone. Rede Globo e Mixer preparam relançamento do “Sítio do Picapau Amarelo”, 2011. Disponível em: <http://www1.valoronline.com.br/empresas/1136636/rede-globo-e-mixer-preparam-relancamento-do-sitio-do-picapau-amarelo>. Acesso em: 14 ago. 2012.

SITÍO do Picapau Amarelo, Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADtio_do_Picapau_Amarelo. Acesso em: 14 ago. 2012

SLUITER, Ric . 2004. Making of. In: MULAN.1998. 88minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista HomeVideo.

SOUSA, Mauricio de. Turma da Mônica - Lendas Brasileiras: Negrinho do Pastoreio. Barueri: Girassol, 2010.

STANTON, Robert. 2004. Making of. In: MULAN.1998. 88minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista HomeVÍdeo.

TAYLOR, Richard. **The Encyclopedia of Animation Techniques**. Running Press, 1996

TILLMAN, Bryan; **Creative Character Design**. Elsevier **Science & Technology**.United Kingdom, 2011.

TREVISAN, Armindo. O Rosto Indígena da Arte das Missões. In: Gomes, Paulo (Org.). Artes Plásticas no Rio Grande do Sul: Uma Panorâmica. Editora Lahtu Sensu, Porto Alegre, 2007.

TURMAdaMônica. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica>. Acesso em: 14 ago. 2012.

TURMA da Mônica Baby. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica_Baby>. Acesso em: 14 ago. 2012.

STEFANELLO, Regina Facco. **Bioma Pampa Gaúcho e Espécies Endêmicas**. 2010. Disponível em: <<http://biogeografia-ufsm.blogspot.com.br/2010/06/bioma-pampa-gaucha-e-especies-endemicas.html>>. Acesso em: 25 de agosto de 2012.

VALERIO, Andréa. Licenciamento de personagens brasileiros ganha força, 2011. Disponível em: <<http://www.cidademarketing.com.br/2009/n/6513/licenciamento-de-personagens-brasileiros-ganha-fora.html>>. Acesso em: 14 ago. 2012.

VASCONCELOS, Luis Arthur Leite. **Uma Investigação em Metodologias de Design**. 2009. Projeto de Conclusão do Curso (Bacharel em Design). Curso de Design, Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Recife - PE, 2009.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**, Estrutura Míticas para Escritores. São Paulo, Editora Nova Fronteira, 1998.

WHEELER, Alina. **Designing brand identity**: a complete guide to creating, building, and maintaining strong brands. 3ª ed. New Jersey, EUA: Wiley, 2009.

WHEELER, Alina. **Design de Identidade da Marca**. 2ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2008.

9.2 - REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS

101 DÁLMATAS (Edição Especial Limitada). Direção: Clyde Geronimi, Hamilton S. Luske e Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Roteiro: Bill Peet, baseado em estória de Dodie Smith. Eua: Walt Disney Productions, 1961. Duração: 79 min. DVD duplo com making of. Color. Buena Vista Home Entertainment.

A BELA ADORMECIDA (50° Aniversário). Diretor Clyde Geronimi, Produção Ken Peterson. Roteiro: Erdman Penner. Trilha Sonora: Robert O. Cook. EUA: Walt Disney Productions, 1959. Duração: 75 min. DVD duplo com making of. Color. Buena Vista Home Entertainment.

A BELA E A FERA (Edição Especial Limitada). Direção: Gary Trousdale & Kirke Wise. Produção: Don Hahn. Intérpretes (vozes): Paige O'Hara, Robby Benson & Richard White. Roteiro: Linda Woolverton, baseado em estória de Roger Allens. Música: Hourad Ashman & Alan Menken. 2001. 84 minutos. DVD duplo com making of. Color. Buena Vista Home Entertainment.

VIDA DE INSETO. Direção: John Lasseter. Produção: Darla K. Anderson & Kevin Reher. Intérpretes: Dave Foley, Kevin Spacey, Julia Louis-Dreyfus & Hayden Panettiere. Roteiro: John Lasseter, Andrew Stanton & Joe Ranft. Música: Randy Newman. 1998. 96 minutos. DVD duplo (cópia americana) com making of. Fullscreen, color. Buena Vista Home Entertainment.

A DAMA E O VAGABUNDO. Diretor: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. Roteiro: Don DaGradi, Joe Rinaldi, Ralph Wright, Erdman Penner. Trilha Sonora: Oliver Wallace. EUA: Walt Disney Productions, 1955. Duração: 76 min. DVD simples. Color. Buena Vista Home Entertainment.

A ERA DO GELO. Direção: Chris Wedge. Produção: Lori Forte. Intérpretes (vozes): Ray Romano, John Leguizamo, Denis Leary & Jack Black. Roteiro: Michael Berg. Música: David Newman. 2002. 81 minutos. 1 DVD com making of. Widescreen Anamórfico, color. Fox Home Entertainment.

ALADDIN (Edição Especial). Direção John Musker, Ron Clements. Roteiro: Ted Elliott, Roger Allers, Ron Clements, John Musker. EUA: Walt Disney Productions, 1992. Duração: 90 min. DVD duplo com making of. Color. Buena Vista Home Entertainment.

ALÔ AMIGOS. Direção Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts, Produção: Karen Robert Jackson, Helene Plotkin. Roteiro: Homer Brightman, William Cottrell, Joe Grant, Dick Huemer, Harry Reeves, Ted Sears, Webb Smith. EUA: Walt Disney Productions, 1942. Duração: 43 min. DVD. Color. Buena Vista Home Entertainment.

A NOVA ONDA DO IMPERADOR. Direção Mark Dindal, Produção Randy Fullmer, Roteiro: Jonathan Roberts. EUA: Walt Disney Productions, 2000. Duração: 78 min. DVD simples. Color. Buena Vista Home Entertainment.

A PANTERA COR DE ROSA. Direção: Blake Edwards. Roteiro: Maurice Richlin / Blake Edwards. Música: Henry Mancini. 1963. 81 minutos. 1 DVD com making of. Widescreen Anamórfico, color. Fox Home Entertainment.

A PEQUENA SEREIA. Direção Ron Clements, John Musker, Produção Produção: Howard Ashman, John Musker, Roteiro: John Musker, Ron Clements. EUA: Walt Disney Productions, 1989. Duração: 83 min. DVD simples. Color. Buena Vista Home Entertainment.

A PRINCESA E O SAPO. Direção: Ron Clements, John Musker. Roteiro: Ron Clements, John Musker. Música: Randy Newman. 2009. 89 minutos. 1 DVD com making of. Widescreen Anamórfico, color. Buena Vista Home Video.

A BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Roy Atwell, Stuart Buchanan, Adriana Caselotti, Eddie Collins & Pinto Colvig. Roteiro: Ted Sears & Richard Creedon baseado na obra dos irmãos Jacob Grimm e Wilhelm Grimm. Música: Frank Churchill, Leigh Harline & Paul Smith. 1937. 83 minutos. 1 DVD com making of. Fullscreen, color. Buena Vista Home Video.

BAMBI. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney (não creditado). Intérpretes(vozes): Cammie King, Sterling Holloway, Ann Gillis & Bobby Stewart. Roteiro: Larry Morey. Música: Edward H. Plumb. 1942. 70 minutos. DVD duplo com making of. Fullscreen, color. Buena Vista Home Video.

BEN 10. Direção: Alex Winter. Roteiro: John Turman. Música: . 2009. 69 minutos. Widescreen, color. Warner Home Video.

BOB ESPONJA. Direção: Stephen Hillenburg. Roteiro: Derek Drymon, Tim Hill, Stephen Hillenburg, Kent Osborne, Aaron Springer, Paul Tibbitt. Música: Gregor Narholz. 2004. 90 minutos. 1 DVD. Widescreen, color. Paramount Pictures.

CARROS. Direção: John Lasseter. Roteiro: Dan Fogelman, John Lasseter, Joe Ranft, Kiel Murray, Phil Lorin, Jorgen Klubien. Música: Randy Newman. 2006. 116 minutos. 1 DVD com making of. Widescreen, color. Walt Disney Pictures.

CARROS 2. Direção: John Lasseter. Roteiro: Ben Queen. Música: Randy Newman. 2011. 106 minutos. 1 DVD com making of. Widescreen, color. Walt Disney Pictures.

CINDERELA. Direção: Wilfred Jackson, Hamilton Luske & Clyde Geronimi. Produção: Walt Disney. Intérpretes (vozes): Ilene Woods, Eleanor Audley, Verna Felton & Claire DuBrey. Roteiro: William Peed, Ted Sears, Homer Brightman & Kenneth Anderson. Música: Marck David, Jerry Livingston & Al Hoffman. 1949. 75 minutos. 1 DVD com making of. Fullscreen, color. Buena Vista Home Video.

DUMBO. Direção: Ben Sharpsteen. Roteiro: Otto Englander, Joe Grant, Dick Huemer. Música: Frank Churchill, Oliver Wallace. 1941. 64 minutos. 1 DVD. Fullscreen, color. RKO Pictures.

ENROLADOS. Direção: Nathan Greno, Byron Howard. Produção: Roy Conli, John Lasseter, Glen Keane. Roteiro: Dan Fogelman. Baseado no conto Rapunzel dos Irmãos Grimm. EUA: Walt Disney Productions, 2011. Duração: 100 min. DVD simples. Color. Buena Vista Home Entertainment.

HÉRCULES. Direção: Ron Clements & John Musker. Produção: Ron Clements, Alice Dewey, Kendra Halland, John Musker & Noreen Tobin. Intérpretes: Tate Donovan, Josh Keaton, Roger Bart, Danny DeVito, James Woods & Susan Egan. Roteiro: Ron Clements, Barry Johnson, Don McEnery, Irene Mecchi, John Musker & Bob Shaw. Música: Alan Menken. 1997. 92 minutos. 1 DVD com making of. Widescreen, color. Buena Vista Home Video.

MAMÃE VIREI UM PEIXE. Direção: Michael Hegner e Stefan Fjeldmark. Roteiro: Stefan Fjeldmark e Karsten Kiilerich. Música: Soren Hyldgaard. 2000. 80 minutos. 1 DVD. Widescreen, color. Paris Filmes.

MENINAS SUPER PODEROSAS. Direção: Craig McCracken. Roteiro: Craig McCracken. Música: James L. Venable. 2002. 87 minutos. 1 DVD com making of. Widescreen Anamórfico, color. Warner Bros.

MOGLI: O MENINO LOBO. Direção: Wolfgang Reitherman. Roteiro: Larry Clemmons, Ralph Wright, Ken Anderson, Vance Gerry, Bill Peet. Música: George Bruns, Terry Gilkyson, Richard M. Sherman, Robert B. Sherman. 1967. 78 minutos. DVD duplo com making of. Widescreen Anamórfico, color. Buena Vista International.

MORANGUINHO COM MUITO BRILHO. Direção: Bob Hathcock. Roteiro: Mark Zaslove, Tracy Berna, Kurt Weldon. Música: Chip Whitewood e Ashley Saunig. 2010. 88 minutos. 1 DVD. Widescreen, color. Log On Multimídia.

MULAN. Direção: Tony Bancroft & Barry Cook. Produção: Pam Coats. Intérpretes: Miguel Ferrer, Harvey Fierstein, Freda Foh Shen, June Foray, James Hong & Miriam Margolyes. Roteiro: Rita Hsiao, Chris Sanders, Philip LaZebnik, Raymond Singer & Eugenia Bostwick-Singer. Música: Jerry Goldsmith. 1998. 88 minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista Home Video.

O CAMINHO PARA ELDORADO. Direção: Bibo Bergeron, Will Finn, Don Paul, David Silverman. Roteiro: Ted Elliott e Terry Rossio. Música: Elton John, Klaus Badelt, John Powell, Hans Zimmer. 2000. 89 minutos. 1 DVD. Widescreen, color. DreamWorks Distribution.

O ESPANTA TUBARÕES. Direção: Bibo Bergeron & Vicky Jenson. Produção: Bill Damaschke & Janet Healy. Intérpretes: Will Smith, Robert De Niro, Renée Zellweger, Jack Black & Angelina Jolie. Música: Hans Zimmer. Roteiro: Michael J. Wilson & Rob Letterman. 2004. 90 minutos. 1 DVD com making of. Paramount Home Entertainment (Brazil).

OS INCRÍVEIS. Direção: Brad Bird. Produção: John Walker. Intérpretes (vozes): Craig T. Nelson, Holly Hunter, Samuel L. Jackson & Jason Lee. Roteiro: Brad Bird. Música: Michael Giacchino. 2004. 115 minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista Home Vídeo.

O PRÍNCIPE DO EGITO. Direção: Simon Wells, Brenda Chapman, Steve Hickner. Produção: Penney Finkelman Cox, Sandra Rabins. Roteiro: Philip LaZebnik, Nicholas Meyer. Música: Stephen Schwartz, Hans Zimmer. 1998. 99 minutos. 1 DVD. Widescreen, color. DreamWorks Pictures.

O REI LEÃO. Direção: Roger Allers, Rob Minkoff. Roteiro: Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton. EUA: Walt Disney Productions, 1994. Duração: 88 min. DVD duplo com making of. Color. Buena Vista Home Entertainment.

O REI LEÃO II: O REINO DE SIMBA. Direção: Darrell Rooney, Rob LaDuca. Roteiro: Jonathan Cuba, Flip Kobler. Música: . 1998. 81 minutos. DVD simples com making of. Widescreen, color. Buena Vista Home Vídeo.

POOH O URSINHO GULOSO. Direção: John Lounsbery, Wolfgang Reitherman. Roteiro: A.A. Milne. Música: Buddy Baker. 1977. 74 minutos. VHS. Fullscreen, color. Buena Vista Home Vídeo.

POCAHONTAS: O ENCONTRO DE DOIS MUNDOS. Direção: Mike Gabriel, Eric Goldberg. Roteiro: Carl Binder, Susannah Grant, Philip LaZebnik. Música: Alan Menken, Stephen Schwartz. 1995. 81 minutos. DVD simples com making of. Widescreen, color. Buena Vista Home Vídeo.

PROCURANDO NEMO. Direção: Andrew Stanton. Produção: Graham Walters. Intérpretes (vozes): Albert Brooks, Ellen DeGeneres, Alexander Gould & Willem Dafoe. Roteiro: Andrew Stanton, Bob Peterson & David Reynolds. Música: Thomas Newman. 2003. 100 minutos. DVD duplo com making of. Widescreen, color. Buena Vista Home Vídeo.

SHREK. Direção: Andrew Adamson & Vicky Jenson. Produção: Jeffrey Katzenberg, David Lipman, Sandra Rabins, Terry Rossio, Aron Warner & John H. Williams. Intérpretes (vozes): Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, John Lithgow & Vincent Cassel. Roteiro: Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman & Roger S.H. Schulman. Música: Harry Gregson-Williams & John Powell. 2001. 90 minutos. 1 DVD com making of. Widescreen anamórfico, color. Universal Pictures.

SHREK 2. Direção: Andrew Adamson & Kelly Asbury. Produção: David Lipman, Aron Warner & John H. Williams. Intérpretes (vozes): Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Julie Andrews & Antonio Banderas. Roteiro: Andrew Adamson, Joe Stillman, J. David Stem & David N. Weiss. Música: Harry Gregson-Williams. 2004. 93 minutos. 1 DVD com making of. Widescreen Anamórfico, color. Universal Pictures.

TOY STORY (edição de 10º. aniversário). Direção: John Lasseter. Produção: Bonnie Arnold & Ralph Guggenheim. Intérpretes (vozes): Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, Jim Varney & Wallace Shawn. Roteiro: John Lasseter & Pete Docter. Música: Randy Newman. 1995. 81 minutos. 1 DVD. Widescreen, color. Buena Vista Home Vídeo.

TOY STORY 2. Direção: John Lasseter. Produção: Karen Robert Jackson & Helene Plotkin. Intérpretes (vozes): Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack & Kelsey Grammer. Roteiro: John Lasseter & Pete Docter. Música: Randy Newman. 1999. 92 minutos. 1 DVD. Widescreen, color. Buena Vista Home Vídeo.

VOCÊ JÁ FOI A BAHIA?. Direção: Norman Ferguson. Produção: Walt Disney. Roteiro: Homer Brightman, Ernest Terrazas, Ted Sears, Bill Peet, Ralph Wright, Elmer Plummer, Roy Williams, William Cottrell, Del Connell, James Bodrero. Música: Ray Gilbert, Edward H. Plumb, Paul Smith, Charles Wolcott. 1944. 72 minutos. DVD simples. Fullscreen, color. RKO Pictures.

9.3 - REFERÊNCIAS ICONOGRÁFICAS

AARCADOTESOURO: Bala no Alvo - Toy Story 3 - Imaginext . Disponível em: < http://4.bp.blogspot.com/-cKUIhlt4Tsk/Ttz1racS7gI/AAAAAAAAABm8/M1UfEVT_OCk/s1600/DSC09964.JPG>Acesso em: 9 Mai. 2012.

ABIOVE: Lavoura de Milho. Disponível em: < http://www.abiove.com.br/site/_FILES/English/galeria_fotos/29082012-161908-oleaginosas03_milho02_300dpi_1600x1200px.jpg>Acesso em: 9 Ago. 2012.

ACTSCHURCH: Family-BBQ-1. Disponível em: < <http://actschurch.com.au/wp-content/uploads/2012/01/Family-BBQ-1.jpg>>Acesso em: 12 Set. 2012

ADAG: Fraldas Capricho Rei Leão. Disponível em: < <http://www.adag.org.br/adag2010dados/dados/image/jumbog.jpg>>Acesso em: 12 Set. 2012.

ADSINUSA: The Lion King - Rafiki And Baby Simba Collectible Figures. Disponível em: < <http://www.adsinusa.com/p/4362/4362n47541b.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

ALBUMESDECROMOS: Album de Cromos Panini, Disney Hercules. Disponível em: < <http://3.bp.blogspot.com/-j4bXqNHK4rg/T0IYq9OzZ0I/AAAAAAAAAOC8/MQcagxNonLg/s1600/00.jpg>> Acesso em: 29 Abr. 2012

ALCIR-SCORTEGAGNA: Negrinho do Pastoreio - Alcir Scortegagna. Disponível em: < <http://www.alcir-scortegagna.com.br/DSC03555.JPG> >Acesso em: 9 Ago. 2012.

ALLEGRO: Maksimus Roszpunka . Disponível em: < <http://www.toyslandia.co/nowe234.jpg>>Acesso em: 9 Mai. 2012.

ALLEGRO: Maksimus Roszpunka . Disponível em: < <http://www.toyslandia.co/nowe235.jpg>>Acesso em: 9 Mai. 2012.

ALLPRESSCOM: Seninha no Carro. Disponível em: < http://www.allpresscom.com.br/blog/wp-content/uploads/2011/01/Seninha_no_carro.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

ALLSTARHOMES: Padre e Hijo. Disponível em: < <http://allstarhomes.files.wordpress.com/2009/08/image15.jpg>>Acesso em: 12 Set. 2012.

AMAZON: Bullyland The Lion King - Simba Baby Figurine. Disponível em: < http://ecx.images-amazon.com/images/I/31pMr019dmL._SL500_AA300_.jpg >. Acesso em: 9 Mai. 2012.

AMAZON: Disney's The Lion King Featuring Roaring Simba. Disponível em: < http://ecx.images-amazon.com/images/I/51b427Q4PQL._SL500_SS500_.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012.

AMAZON: Disney Lion King Just Play 2 Inch Mini Plush Figure Adult Simba. Disponível em: < http://ecx.images-amazon.com/images/I/51nC94kN-cL._SL500_SS500_.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

AMAZON: Disney's The Lion King Featuring Roaring Simba Plush Toy. Disponível em: < http://ecx.images-amazon.com/images/I/51b427Q4PQL._SL500_SS500_.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

AMAZONUK: Chicken Run The Organiser Ginger Plush Figure. Disponível em: < http://ecx.images-amazon.com/images/I/41alxNGpGYL._SL500_AA300_.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

AMAZONUK: Chicken Run The Charmer Rocky Plush Figure. Disponível em: < http://ecx.images-amazon.com/images/I/41sq5%2BVTgpL._SL500_AA300_.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

AMERICANAS: Agenda Toy Story Escolar - Woody - Tilibra. Disponível em: < <http://img.americanas.com.br/produtos/01/00/item/7371/0/7371000SZ.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

AMERICANAS: Agenda Toy Story Escolar - Woody Buzz - Tilibra. Disponível em: < <http://img.americanas.com.br/produtos/01/00/item/7371/0/7371002SZ.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

AMERICANAS: Agenda Toy Story Escolar - Turma - Tilibra. Disponível em: < <http://img.americanas.com.br/produtos/01/00/item/7371/0/7371004SZ.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

AMERICANAS: Agenda Toy Story Escolar - Buzz - Tilibra. Disponível em: < <http://img.americanas.com.br/produtos/01/00/item/7371/0/7371006SZ.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

AMERICANAS: Régua Dobrável Toy Story 30cm Caixa c/ 24 Unidade - Tris. Disponível em: < http://img.americanas.com.br/produtos/01/00/item/110642/7/110642725_3GG.jpg> Acesso em: Mai. 2012

AMERICANAS: Ovo de Páscoa Nestlé Surpresa Disney Toy Story 180g. Disponível em: < http://img.americanas.com.br/produtos/01/00/item/7095/7/7095774_1GG.jpg> Acesso em: Mai. 2012

AMERICANAS: Mochila Rapunzel Enrolados. Disponível em: < <http://img.americanas.com.br/produtos/01/00/item/110176/2/110176293SZ.jpg>>. Acesso em: 28 Mai. 2012.

AMERICANAS: Ovo de Páscoa Senninha 80g + 1 Miniatura. Disponível em: < <http://img.americanas.com.br/produtos/01/00/item/110683/6/110683640GG.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012.

ANAVERALDO: João de Barro. Disponível em: < <http://2.bp.blogspot.com/-CrXLrVQCtJM/TZdGeZtVwFI/AAAAAAAAAtw/7TLXhlp59zE/s1600/joao+de+barro.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

ANDRÉ U. DE SALIS: barbas-de-bode. Disponível em: < http://farm8.staticflickr.com/7018/6396928261_4f64a12d3c_o.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

ARTHURSCCLIPART: Disney Aladdin Elephant Abu. Disponível em: < <http://www.arthursclipart.org/justforkids/alladin/alladins%20elephant.gif>> Acesso em: 28 Jul. 2012

ARTHURSCCLIPART: Baby Hercules. Disponível em: < <http://www.arthursclipart.org/justforkids/hercules/baby%20hercules.gif>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

ARTHURSCCLIPART: Baby Pegasus and Hercules. Disponível em: < <http://www.arthursclipart.org/justforkids/hercules/baby%20pegasus%203.gif>> Acesso em: 28 Jul. 2012

ARTHURSCCLIPART: Baby Pegasus. Disponível em: < <http://www.arthursclipart.org/justforkids/hercules/baby%20pegasus.gif>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

ARTHURSCCLIPART: Pegasus. Disponível em: < <http://www.arthursclipart.org/justforkids/hercules/pegasus.gif>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

ARTICULO.MERCADOLIBRE: Disney Girls' Bags at ShopStyle. Disponível em: < https://www.mercadolibre.com/jm/img?s=MLM&v=O&t=T&f=2937197225_072012.jpg&sll=191061> Acesso em: Mai. 2012

ASSISBRASIL: Negrinho Triunfante - Vasco Prado. Disponível em: < <http://assisbrasil.org/joao/negrin2.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

BESTHOMEDECORATORS: Kid Sword. Disponível em: < <http://www.marketwallpapers.com/wallpapers/21/wallpaper-127614.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012.

BILLDOUGLAS: Chicken Run Plush Doll - 'Rocky'. Disponível em: < http://billdouglas.ex.ac.uk/eve/object_images/48491.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

BIRTHDAYEXPRESS: Snow White. Disponível em: < <http://images.celebrateexpress.com/mgen/merchandise/40847.jpg?zm=1600,1600,1,0,0>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

BLANKBLANKTOYTOYS: Disney's Hercules Action Figure. Disponível em: < <http://blankblanktoytoys.com/chance/wp-content/uploads/object-211.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

BLOGDAJO-KITS: Ben 10. Disponível em: < [http://1.bp.blogspot.com/_MUJr9Fuixxw/TG3rX1eqFpI/AAAAAAAAAC3A/uF3y1WtHJCU/s1600/Ben10+\(5\).png](http://1.bp.blogspot.com/_MUJr9Fuixxw/TG3rX1eqFpI/AAAAAAAAAC3A/uF3y1WtHJCU/s1600/Ben10+(5).png)>. Acesso em: 28 jun. 2012.

BLOGDAJULIETA: Enrolados Rapunzel Poster . Disponível em: < http://www.blogdajulieta.com.br/wp-content/uploads/2011/01/enrolados_rapunzel.jpg>. Acesso em: 28 Mai. 2012.

BLOGDEBRINQUEDO: Simba de Pelúcia com Colar de Folhas. Disponível em: < <http://blogdebrinquedo.com.br/wp-content/uploads/2011/08/Simba-Pelucia-Colar-de-Folhas-Rei-Leao-3D.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

BLOGDOSITIODOPICAPAUAMARELO: Pablog do Sítio do Picapau Amarelo: Novos Produtos. Disponível em: < <http://4.bp.blogspot.com/-5Z7x9DhhXF/TtU0LSC198I/AAAAAAAAAwGg/03bDZMYyBwQ/s1600/fd.png>> Acesso em: 28 Jul. 2012.

BLOGDOSITIODOPICAPAUAMARELO: Sítio. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/_tYG2h9Wya_I/TRuJw966V-I/AAAAAAAAApa4/lo9vQf0W0pM/s1600/fdds.png> Acesso em: 12 Set. 2012

BLOGDOSITIOESPECIAL: Boneco Visconde Grow . Disponível em: < http://1.bp.blogspot.com/-ck67ZJFZCHE/T3D-AaKMf7I/AAAAAAAAABFs/K7YcS0dOWO8/s1600/GROW_Boneco_Visconde_20_c_456760_2_1200.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

BONITOPANTANAL: Veado Campeiro. Disponível em: < http://bonitopantanal.files.wordpress.com/2008/06/veadocampeiro_meio-ambiente_bonito.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

BOTAFOGOPM: Disney's Hercules: Classic Storybook. Disponível em: < http://2.bp.blogspot.com/-59_CAb4QyHg/T_HrxhZyEQI/AAAAAAAAANSM/rLofFC5WZ8k/s1600/hercules-ladybird-disney-book-gloss-hardback-1997-1015-p.jpg> Acesso em: Mai. 2012

BOUTIQUE.PLUSHTOY: Figurine Disney PVC Toy Story Pil Poil 9 cm. Disponível em: < http://boutique.plushtoy.fr/WebRoot/ce_fr/Shops/186372/4E8F/6102/8B42/9036/189F/C0A8/8007/252E/figurine-toy-story-pil-poil.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012.

BUY: Ready to Roar Simba. Disponível em: < <http://ak.buy.com/PI/0/500/200793582.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

BRANDSONAIR: Peluche Simba Le Roi Lion. Disponível em: < http://www.brandsonair.com/media/product/cache/13478_3736636234.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

BRASILIANA: Charruas. Disponível em: < http://www.brasiliana.usp.br/bbd/bitstream/handle/1918/624510029/006245-1_IMAGEM_029.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

BRINKEL: Jogo Lince Alfabeto Grow Turma da Mônica. Disponível em: < https://www.brinkel.com.br/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/0/0/00848_lince-alfabeto-turma-da-monica.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

BRINQUEDOEMFORMA: pook a looz. Disponível em: < <http://3.bp.blogspot.com/-P1X7S-QeZtVY/TiWcQUKGJXI/AAAAAAAAAaU/arP-npiYqVo/s1600/56.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012

BRUNOOKADA: Artes de Bruno Okada para o sitio do picapau amarelo. Disponível em: < http://payload.cargocollective.com/1/0/11930/771196/sitio_001_860.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

BUDAPEST: child education. Disponível em: < <http://www.budapest13.hu/upload/wysiwyg/images/iskola.png>> Acesso em: 12 Set. 2012.

BUSINESSCLASS: salud infantil. Disponível em: < http://www.businessclass.md/materials/2010/10/02/1286015896_63415000.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012

CALILANOTICIAS: Lavoura de Mandioca. Disponível em: < <http://www.calilanoticias.com/wp-content/uploads/2012/03/mandioca.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

CALVINSMODELS: Wallace & Gromit – and Feathers McGraw. Disponível em: < http://2.bp.blogspot.com/-F3ux0_8EVHs/T1OySFDIc8I/AAAAAAAAACDk/HsUSYOpu2_E/s1600/IMG_1316.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

CANTELOW: July - Ann Cantelow's Photo of the Day. Disponível em: < <http://www.cantelow.com/vanity/photos/2009/0731.jpg>> Acesso em: 29 Abr. 2012

CANTINHODOCEMAGIA: Xuxinha Wallpaper. Disponível em: < <http://imageshack.us/photo/my-images/9/370zx.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012.

CASANOSTRACOSMETICOS: Kit Shrek - Biotropic. Disponível em: < http://www.casanos-tracosmeticos.com.br/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/k/i/kit_shrek_-_biotropic.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012.

CATMANIA: lancheira termica sitio do pica-pau-amarelo visconde . Disponível em: < http://www.catmania.com.br/Conteudo/Imagens/Produtos/13223/lancheira-termica-sitio-do-pica-pau-amarelo-visconde-12y-62134-verde_0.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012.

CATMANIA: Mochila Escolar Visconde do Sítio do Pica-pau Amarelo. Disponível em: < http://www.catmania.com.br/Conteudo/Imagens/Produtos/13223/lancheira-termica-sitio-do-pica-pau-amarelo-visconde-12y-62134-verde_0.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

CATMANIA: Estojo Escolar Visconde do Sítio do Pica-pau Amarelo. Disponível em: < http://www.catmania.com.br/Conteudo/Imagens/Produtos/13224/estojo-sitio-do-pica-pau-amarelo-visconde-12y-62135-verde_0.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

CATMANIA. : Lancheira Térmica Emília do Sítio do Pica-pau Amarelo. Disponível em: < http://www.catmania.com.br/Conteudo/Imagens/Produtos/13220/lancheira-termica-sitio-do-pica-pau-amarelo-emilia-12y-62124-amarela_0.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

CATMANIA: Estojo Escolar Emília do Sítio do Pica-pau Amarelo. Disponível em: < http://www.catmania.com.br/Conteudo/Imagens/Produtos/13221/estojo-sitio-do-pica-pau-amarelo-emilia-12y-62125-amarela_0.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

CELEBSLISTS: Paul Allen Wood Shaffer. Disponível em: < <http://celebslists.com/images/paul-shaffer-07.jpg>> Acesso em: 29 Abr. 2012

LÉLIA VALDUGA: Cavalos. Disponível em: < http://farm6.staticflickr.com/5442/7071324733_847a3d88bb_k.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

CEPBULL: Mickey. Disponível em: <http://www.cepbull.com/images/products/00/03/25/325_buyuk_zoom.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012.

CHANRET: The Lion King Two-Disc Platinum Edition. Disponível em: < <http://i12.tinypic.com/46ykpi1.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

CINEMAEMCENA: lion king. Disponível em: < http://www.cinemaemcena.com.br/uploads/filme/cache/980-586-resize/filmes-724-fotos-lionking_05.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012

CLASSICS: Pinus_pinaster. Disponível em: < <http://classics.uc.edu/~parker/hortus/plants.pictures/P/pinus/images/Pinus.pinaster.4.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

CLUBE.ATRATIVA: Meninas Super Poderosas. Disponível em: < http://25.media.tumblr.com/tumblr_m37zbr16sK1r8sn4no10_r2_250.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012.

COLLECTORS-CLUB-OF-GREAT-BRITAIN: Feed from Will Roe's MiniMobileum. Disponível em: < https://www.collectors-club-of-great-britain.co.uk/userfiles/gallery/IMG_0200.JPG>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

COLLECTORSQUEST: Disney Hercules Plush . Disponível em: < <http://multimedia.cqcdns.com/image/original/collectible-56702.jpg?1298704472>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

COLLIDER: Wallace and Gromit. Disponível em: < [http://collider.com/wp-content/image-base/DVD/W/Wallace_and_Gromit/Wallace%20and%20Gromit%20image%20\(4\).jpg](http://collider.com/wp-content/image-base/DVD/W/Wallace_and_Gromit/Wallace%20and%20Gromit%20image%20(4).jpg)> Acesso em: 05 Jul. 2012.

COMPRAFACIL: Xerife Woody Deluxe Yellow Amarelo/ Azul. Disponível em: <http://www.comprafacil.com.br/images/1200/YELLOW_Woody__Toy_Story_298119_2_1200.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012.

COMPRAUSA: Brinquedo Disney Tangled Featuring Rapunzel Flynn Rider Fashion Doll. Disponível em: < http://comprausa.com.br/media/catalog/product/cache/11/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/B/r/Brinquedo_Disney_Tangled_Featuring_Rapunzel_Flynn_Rider_Fashion_Doll_01.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012.

CONSUL: sessão cinema em casa. Disponível em: < http://farm8.staticflickr.com/7035/6811614019_92c38aeea7_z.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012

CROCODILERAWK: The Lion King - Adult Simba - Applause. Disponível em: <http://fc03.deviantart.net/fs70/i/2012/061/5/6/adult_simba___applause_by_crocodilerawk-d4rh3rd.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

CROFRIENDS: Simba Figurice. Lion King Simba cub playful Disney Print. Disponível em: < <http://img716.imageshack.us/img716/9320/dsc05853p.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

DARIO SANCHES: quero-quero. Disponível em: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/Flickr_-_Dario_Sanches_-_QUERO-QUERO_\(Vanellus_chilensis\)_1.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/Flickr_-_Dario_Sanches_-_QUERO-QUERO_(Vanellus_chilensis)_1.jpg)> Acesso em: 9 Ago. 2012.

DEALZ: Disney Rapunzel Roller Stamper Pen Set. Disponível em: < <http://www.dealz.ie/images/6098/original/Disney-Roller-Stamper-Pens.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

DELO: children running. Disponível em: < <http://www.delo.si/assets/media/picture/20110227/posvojitev.jpg?rev=1>> Acesso em: 12 Set. 2012

DESCARGARPELICULA2: Up. Disponível em: < http://2.bp.blogspot.com/_vApvcGhPPsQ/SwSg5eXqPvI/AAAAAAAAARs/JmHjIPpJeTA/s1600/UP30.jpg> Acesso em: 05 Jul. 2012.

DESIGNINNOVA: Ovo de Páscoa Arcor Enrolados Rapunzel. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/-1OBTZgLUdRE/TZO1PUu7DTI/AAAAAAAAAM_8/dkeP-UIVib8/s1600/02-Arcor-sabor-e-divers%25C3%25A3o-na-P%25C3%25A1scoa.jpg> Acesso em: Mai. 2012

DEVIANTDASH: Pecos Bill by Gaibhre . Disponível em: <http://th07.deviantart.net/fs7/150/i/2005/207/a/c/pecos_bill_by_Gaibhre.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

DIAPER: Fraldas Cocoricó Mega Diaper Tamanho P. Disponível em: < http://www.diaper.com.br/midia/itens/230-1cocorico_fraldas_mega_p.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

DIAPER: Fraldas Cocoricó Mega Diaper Tamanho G. Disponível em: < http://www.diaper.com.br/midia/itens/232-3cocorico_fraldas_mega_g.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

DICASLTDA: Mulan Disney . Disponível em: < <http://i47.tinypic.com/2w4ch0x.png>> Acesso em: 28 Jul. 2012

DIRCINHA: Rio Grande do Sul - Brasil . Disponível em: < http://farm6.staticflickr.com/5202/5245884283_01f0d5e1e2_b.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

DISFRACESNEVERLAND: superman kids costume. Disponível em: < <http://www.disfraces-neverland.com/uploads/articulo/big-825-w-n.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012

DISNEY: Mufasa. Disponível em: <<http://www.disney.co.uk/lionking/assets/img/characters/character/mufasa.png>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

DISNEYCENTRALPLAZA: Lion King Blu-ray Cover. Disponível em: < [http://cdn.s7.disneystore.com/is/image/DisneyShopping/400122338782?\\$mercdetail\\$http://intheakan.net/wp-content/uploads/2012/01/Lion-King-Blu-ray-cover.png](http://cdn.s7.disneystore.com/is/image/DisneyShopping/400122338782?$mercdetail$http://intheakan.net/wp-content/uploads/2012/01/Lion-King-Blu-ray-cover.png)>. Acesso em: 28 Mai. 2012.

DISNEYTOONLAND: gauchito disney. Disponível em: < http://25.media.tumblr.com/tumblr_lyh4tfjjep1r3jmn6o1_500.png> Acesso em: 12 Set. 2012

DISNEY.UK: Princesses Disney Pocahontas. Disponível em: < http://www.disney.co.uk/princess/princesses/cms_res/png/pocahontas.png>. Acesso em: 05 Jul. 2012.

DISNEY.WIKIA: Patches 101 Dalmatian Disney. Disponível em: < http://images.wikia.com/disney/images/c/ca/101_dalmatian_patches_wagging_his_tail_disney_poster-p228380930972423835trma_400.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012.

DISNEYUK: characters mufasa. Disponível em: < <http://www.disney.co.uk/lionking/assets/img/characters/character/mufasa.png>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

DOLLARDAYS: Madagascar Perfume. Disponível em: < <http://dm61q01mxxuli.cloudfront.net/images/f67/image2/166533.jpg?prodname=Wholesale+Madagascar+2+Edt+Spray+2.5+Oz+By+Marmol+&+Son>> Acesso em: 12 Set. 2012.

DOOBYBRAIN: Toy Story Bullseye Minifig. Disponível em: < <http://www.doobybrain.com/wp-content/uploads/2009/07/toy-story-bullseye-minifig.jpg>> Acesso em: 9 Mai. 2012.

EBAY: Disney British Honey Nut Cheerios Cereal Box Hercules Promo Nestle General Mills. Disponível em: < [http://i.ebayimg.com/t/DISNEY-British-HONEY-NUT-CHEERIOS-CEREAL-BOX-HERCULES-PROMO-Nestle-GENERAL-MILLS-/00/s/MTAyNFg3Njg=/\\$KGrHqQOKp0E5bB,bF4+BOeUnRRUTw~~60_35.JPG](http://i.ebayimg.com/t/DISNEY-British-HONEY-NUT-CHEERIOS-CEREAL-BOX-HERCULES-PROMO-Nestle-GENERAL-MILLS-/00/s/MTAyNFg3Njg=/$KGrHqQOKp0E5bB,bF4+BOeUnRRUTw~~60_35.JPG)> Acesso em: Mai. 2012

EBAY: Disney Hercules Pegasus Toy PVC Figure Decopac Cake Topper Figurine Decoration. Disponível em: < http://i.ebayimg.com/00/s/MTYwMFgxNTU2/%24%28KGrHqVHJCME63%285Ety5BO7p8LE6H!~~60_35.JPG>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

EBAY: 13" Disney Baby Hercules Plush Doll By Applause Mint With Tags. Disponível em: < [http://i.ebayimg.com/t/13-Disney-Baby-Hercules-Plush-Doll-Applause-Mint-Tags-/00/s/NDgwWDY0MA==/\\$%28KGrHqFHJBsE-M-lQmsIBPkd9OcnTg~~60_3.JPG](http://i.ebayimg.com/t/13-Disney-Baby-Hercules-Plush-Doll-Applause-Mint-Tags-/00/s/NDgwWDY0MA==/$%28KGrHqFHJBsE-M-lQmsIBPkd9OcnTg~~60_3.JPG)>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

EBAY: 18" Disney Hercules Plush Poseable Doll By Applause With Tags . Disponível em: < [http://i.ebayimg.com/t/18-Disney-Hercules-Plush-Poseable-Doll-Applause-Tags-/00/s/NDgwWDY0MA==/\\$%28KGrHqZHJBwE9rfwHlwCBPhGEK84VQ~~60_3.JPG](http://i.ebayimg.com/t/18-Disney-Hercules-Plush-Poseable-Doll-Applause-Tags-/00/s/NDgwWDY0MA==/$%28KGrHqZHJBwE9rfwHlwCBPhGEK84VQ~~60_3.JPG)>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

EBAY: Disney Toy Story 3 Sneak Out Woody Adult Collector New. Disponível em: < http://mat.imageg.net/graphics/product_images/pMAT1-8404609enh-z6.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012.

EBAY: Toy Story 3 Woody 55cm Doll / Plush. Disponível em: < http://lh6.ggpht.com/_ZeIIXCP7cqE/TifIo_NDAbl/AAAAAAAAAM0/bOOabMg51eg/IMG_8300.JPG> Acesso em: 9 Mai. 2012.

ECOBABYSTEPS: child hugging a toy. Disponível em: < http://www.ecobabysteps.com/wp-content/uploads/2011/10/dreamstime_xs_18597453.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012

EDUARDO AMORIM: Bovinos. Disponível em: < http://farm3.staticflickr.com/2113/2516492939_ecae84a762_b.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

ELROTA: Maximus Sin Espada. Disponível em: < http://1.bp.blogspot.com/_cH2ufhZ8dLA/TPd_-6zo1QI/AAAAAAAAACfY/hpEEP-PIEAs/s1600/CMYK_97308C01E_7165_TAN_50-72.jpg_rgb.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012.

ENCANTOSDALINDA: Meu Amigãozão. Disponível em: < [http://4.bp.blogspot.com/-99IVDObZgi0/T_Cg8Y1BbtI/AAAAAAAAAEio/3q8FE1HnX2Y/s1600/meu+amigazao-gifs+linda+lima+\(1\).gif](http://4.bp.blogspot.com/-99IVDObZgi0/T_Cg8Y1BbtI/AAAAAAAAAEio/3q8FE1HnX2Y/s1600/meu+amigazao-gifs+linda+lima+(1).gif)> Acesso em: 28 Jul. 2012

ENIOFLY88: Ovo de Páscoa Arcor Enrolados Rapunzel. Disponível em: < <http://4.bp.blogspot.com/-93H5qSixJZw/T3sAwqlagPI/AAAAAAAAABjs/aQUIXtFOYMc/s1600/untitled.bmp>> Acesso em: Mai. 2012

ENTERTAINMENTEARTH: Wallace & Gromit Gromit Beanie. Disponível em: < <http://www.entertainmentearth.com/images/AUTOIMAGES/MF65041lg.jpg>> Acesso em: 9 Mai. 2012.

ESTILOSAMENTETUYA: Snow White. Disponível em: < <http://images.celebrateexpress.com/mgen/merchandise/40847.jpg?zm=1600,1600,1,0,0>> Acesso em: 28 jun. 2012.

ESTRELA10: boneco Cebolinha Turma da Monica Classicos Multibrink . Disponível em: < http://alt1.images.estrela10.com.br/images/_product/814/814403/boneco-cebolinha-turma-da-monica-classicos-5541-multibrink-9eca98.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

EXPLOW: Hercule. Disponível em: < <http://perlbai.hi-pi.com/blog-images/326457/gd/1258901609/Hercule.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

FAN-DE-CINEMA: Hercules poster. Disponível em: < http://images.fan-de-cinema.com/affiches/dessin_anime/hercule,3.jpg > Acesso em: Mai. 2012

FANPOP: Yao, Ling and Chien-Po,. Disponível em: < <http://images4.fanpop.com/image/photos/23800000/Yao-Ling-and-Chien-Po-yao-ling-and-chien-po-23820267-300-300.jpg>> Acesso em: 29 Abr. 2012

FESTABOX: Festa Enrolados Painel Decorativo Maximus Piffé. Disponível em: < http://www.festabox.com.br/Assets/Produtos/SuperZoom/festa_enrolados_painel_decorativo_maximus_piffer.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

FIGUREREALM: Hercules - Action Figure Gallery. Disponível em: < <http://www.figurerealm.com/Galleries/herculesdisney/Hercules1-12.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

FIGUREREALM: Pocahontas - Action Figure Gallery. Disponível em: <<http://www.figurerealm.com/Galleries/pocahontas/Pocahontas-Front.jpg>> Acesso em: 29 Abr. 2012

FINDWALLPAPER: Mulan Wallpaper. Disponível em: < http://www.disneypicture.net/data/media/46/Mulan_wallpaper_free.jpg> Acesso em: 29 Abr. 2012

FLICKR_CALSIDYROSE: Disney Pegasus. Disponível em: < http://farm6.staticflickr.com/5298/5518934578_8f42895008_o.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

FLICKR_HAWK2009: Pegasus Hercules. Disponível em: < http://farm4.staticflickr.com/3584/3325015298_8bf89da8b8_o.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

FLICKR_KHAST: Huge Stuffed Disney Hercules Pegasus. Disponível em:<http://farm5.staticflickr.com/4125/5208242975_9bcaf1e83b_b.jpg >. Acesso em: 9 Mai. 2012.

FLICKRIVER: Baby Pegasus Baby Hercules. Disponível em: < http://farm3.staticflickr.com/2587/4178261380_568ac6e6b7_o.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

FLICKRIVER: Mattel Disney Baby Hercules Plush. Disponível em:<http://farm4.static.flickr.com/3169/5699172196_e6de3a35a1.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

FLICKRIVER: Mattel Disney Baby Hercules Plush. Disponível em:<http://farm4.static.flickr.com/3169/5699172196_e6de3a35a1.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

FLICKRIVER: Mattel Disney Baby Pegasus plush. Disponível em:< http://farm5.static.flickr.com/4047/4631675806_9ff63f9704.jpg >. Acesso em: 9 Mai. 2012.

FLORIDAGRASSES: Capim-forquilha. Disponível em: < <http://floridagrasses.org/images/P.%20conjugatum.JPG>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

FONDOSDEPERSONAJESDISNEY: Jungle Book. Disponível em: < <http://fondosdepersonajesdisney.com/wp-content/uploads/images/aa/baloo.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012

FORUMCAX: James Woods . Disponível em: < <http://www.forumcax.com/wp-content/uploads/2011/07/james-woods-resimleri-18.jpg>> Acesso em: 29 Abr. 2012

FRALDASCAPRICHIO: Rei Leão Lenços. Disponível em: < http://www.fraldascapricho.com.br/img/rei_leao/reilao_lencos.png> . Acesso em: 28 Mai. 2012.

FRALDASCAPRICHIO: Rei Leão Jumbo Click. Disponível em: < http://www.fraldascapricho.com.br/img/rei_leao/reilao_jumbo_click.png> Acesso em: Mai. 2012

FRAME2INTERLACE: disney hercules. Disponível em: < http://frame2interlace.files.wordpress.com/2012/07/baby_hercules_and_pegasus_by_bananacosmicgirl.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012

FUNNYKID: Figurine lionceau Simba. Lion King Simba cub playful Disney Print. Disponível em: < http://www.funnykid.ru/private/funnykid-ru/shop_load/24/12252.jpg> . Acesso em: 9 Mai. 2012.

GALAXIABRINQUEDOS: Boneca Xuxinha. Disponível em: < <http://www.galaxiabrinquedos.com.br/Assets/Produtos/SuperZoom/180243300.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012.

GAYMUSIC: Hercules Soundtrack. Disponível em: < http://25.media.tumblr.com/tumblr_lstoaffXAb1r325an_1318203471_cover.jpg> Acesso em: Mai. 2012

GIZMODO: Tinkerbell Pictures Thumbnail . Disponível em: < <http://cache.gizmodo.com/assets/images/39/2009/10/500tinkerbell101209.jpg>> . Acesso em: 28 jun. 2012.

GLOBOMARCAS: Sítio do Pica Pau Amarelo Kit Festa . Disponível em: < http://www.globomarcas.com.br/images/140/SITIO_DO_PICA_P_Kit_Festa_Pedrinho_e_455256_1_140.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

GORSELSANATLAR: A Dama e o Vagabundo Disponível em: < <http://img407.imageshack.us/img407/2115/a82mt9af9.jpg>> . Acesso em: 28 jun. 2012.

GOTOWALL: Zorrilho. Disponível em: < <http://gotowall.com/crop/id3489/2560x1600.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

GEMEOSBABY: Fralda Turma da Mônica Tripla Proteção Tam G. Disponível em: <http://www.gemeosbaby.com.br/product_images/a/833/tm_g_28__38519_zoom.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

GENUARDIS: Cruz de São Miguel das Missões. Disponível em: <<http://www.downloadwallpapers.com/wallpapers/2012/fevereiro/wallpaper-cruz-em-sao-miguel-das-missoes-1116.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

GLOBOMARCAS: Carimbos Turma da Mônica Dia-a-Dia. Disponível em: <http://www.globomarcas.com.br/images/400/XALINGO_425749_1_400.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

GOANDSMILE: Faithful dog . Disponível em: <http://1.bp.blogspot.com/_yy1qEiX6rfg/TJ-Cx934wml/AAAAAAAAARQ/mpUxLqG-5HE/s1600/5698_heading.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

GOTPS3: Mcqueen Cars. Disponível em: <http://gotps3.ru/files/images/cars_race_o_rama_717304030.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012.

HELLOKIDS: Flynn Picture. Disponível em: <http://images.hellokids.com/_uploads/_tiny_galerie/20110103/flynn-picture_v35.jpg <http://i43.tinypic.com/4v39uc.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

HELLOKIDS: Madagascar 2. Disponível em: <<https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRcEfnL2y-IIBV16GctjMtPCFr6eN7eJQKU9h1K-soYNCCn4YAeoHknLMQ>> Acesso em: 12 Set. 2012

HOLLYWEB: Chicken Run Movie Poster #5. Disponível em: <http://impawards.com/2000/posters/chicken_run_ver5.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

HQOBOI: playing children. Disponível em: <http://www.hqoboi.com/img/other/children_012.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012

HRACKY-BOHEMIA: Maximus. Disponível em: <<http://www.hracky-bohemia.cz/gallery/2012423.jpg>> Acesso em: 9 Mai. 2012.

HUNTLEYANDPALMERS: Wallace & Gromit's Strawberry Flavoured Cream Biscuits Twin Pack. Disponível em: <http://www.huntleyandpalmers.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/f/i/file_16.jpg> Acesso em: Mai. 2012

HUNTLEYANDPALMERS: Wallace & Gromit's Chocolate Flavoured Cream Biscuits Twin Pack. Disponível em: <http://www.huntleyandpalmers.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/f/i/file_13.jpg> Acesso em: Mai. 2012

HUNTLEYANDPALMERS: Wallace & Gromit's Chocolate Flavoured Cream Biscuits

. Disponível em: < http://www.huntleyandpalmers.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/f/i/file_12.jpg> Acesso em: Mai. 2012

IPAD3-WALLPAPERS: Pokemon. Disponível em: < <http://ipad3-wallpapers.com/wallpapers/wp-content/uploads/2012/04/21/Pokemon-ipad-wallpaper-Brock-Ash-May-Max-Mudkip-Pikachu-Treeco-Torchic.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012

IMG365: Bugs Bunny. Disponível em: <http://media5.walanwalan.com/wldata/photos/5940_57f6424464f30c84/showah.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

IMGFAVE: Disney's Babies Pegasus Plush with Blanket. Disponível em:< http://pull.imgfave.netdna-cdn.com/image_cache/1336271698195894.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012

INGRESSOSWEB: Patati & Patatá Disponível em: < <http://www.ingressosweb.com/images/Patati-e-Patata.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

INTERNATIONALIVY: playing video games. Disponível em: < <http://www.internationalivy.com/MP900422306.JPG>> Acesso em: 12 Set. 2012.

INTHEKAN: Lion King Blu-ray Cover. Disponível em: < <http://inthe kan.net/wp-content/uploads/2012/01/Lion-King-Blu-ray-cover.png>>. Acesso em: 28 jun. 2012

IPHAN: Macaco Cariátide. Disponível em: O Rosto Indígena da Arte das Missões. Porto Alegre, 2007.

IZMAILONLINE: Winnie Pooh e i suoi amici. Disponível em: <http://izmail.at.ua/_si/0/00190619.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

JEUXACTU: Shrek 4 premiers screenshots. Disponível em: <<http://i.jeuxactus.com/datas/jeux/s/h/shrek-4-il-tait-une-fin/xl/shrek-4-il-eacute-4e2606b31f738.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012

JFBRADU: Greceantique. Disponível em: < http://jfbradu.free.fr/GRECEANTIQUÉ/GRECE%20CONTINENTALE/PAGES%20THEMATIQUES/temple-grec_fichiers/image006.jpg> Acesso em: 29 Abr. 2012

JORNALALTODAXV: eucaliptus. Disponível em: < <http://www.jornalaltodaxv.com.br/jornal/admin/album/arquivos/eucaliptos%201.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

KABOODLE: The Lion King Stationery. Disponível em: < <http://origin.kaboodle.com/hi/img/b/0/0/17f/a/AAAAC7FdNK0AAAAAX-kPg.jpg?v=1315318744000>> Acesso em: 01 Mai. 2012

KABOODLE: The Lion King Drawing Notebook. Disponível em: < <http://www.kaboodle.com/hi/img/b/0/0/17f/a/AAAACxSiu0AAAAAX-gkA.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

KASMANAS: Escola Pra Cachorro. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/_h6EuWR5S-Fi8/S41HcqNF-NI/AAAAAAAAAN8/TqgSaNW1m-w/s400/splash_ec.png> Acesso em: 28 Jul. 2012

KIKEDISTRIBUIDORA: Escova Dental Backyardigans. Disponível em: < http://www.kike-distribuidora.com.br/site/components/com_virtuemart/shop_image/product/Escova_Dental_Xu_4e7901727e85e.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

KMLE: flechilhas Paspalum_dilatatum_01. Disponível em: < http://informedfarmers.com/wp-content/uploads/2011/03/Paspalum_dilatatum_01.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

KUANTOKUSTA: Papel A4 Report Seninha. Disponível em: < http://www.kuantokusta.com.br/img_upload/produtos_papelaria/preco-de-material-de-escritorio_papel-a4-report-seninha-100-folhas-azul-gramatura-75-210mmx2-_15486-3.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

LAENCIADISNEY: Mulan. Disponível em: < <http://fotos.miarroba.es/fo/e953/174E42DB801E4DCB2B6A184DCB2A95.jpg>> Acesso em: 05 Jul. 2012

LAKECOUNTYOHIO: child writing. Disponível em: < http://www.lakecountyohio.gov/portals/49/LCJFS/images/letter_to_santa.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012.

LÉLIA VALDUGA: As lindas Araucárias do Rio Grande do Sul - Brasil. Disponível em: <http://farm8.staticflickr.com/7040/6805134112_959d0d889c_k.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

LÉLIA VALDUGA: In the fields of Rio Grande do Sul - Brazil. Disponível em: < http://farm9.staticflickr.com/8162/7647151758_7e39e40022_k.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

LESJOUETSLIBRES: Figurine Flynn Rider. Disponível em: < <http://www.lesjouetslibres.com/media/catalog/product/1/2/12417.jpg>> Acesso em: 9 Mai. 2012

LESMARIESBRASIL: Negrinho do Pastoreio - Edu Cardoso. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/-EeZg-KNeXrQ/TpcOQH_v5ZI/AAAAAAAAANc/URJPSqWDnrw/s1600/negrinho.png> Acesso em: 9 Ago. 2012.

LIONKING: Sweetheart Simba & Nala 12" Plush. Disponível em: < <http://www.lionking.org/~merchandise/P-T/Plush/Hasbro/Plush-Hasbro-2003-SweetheartSimbaNalaBox2Large.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012

LISTAS.20MINUTOS: Megara Disney. Disponível em: < http://st-listas.20minutos.es/images/2008-05/15741/211798_640px.jpg?1210420783> Acesso em: 29 Abr. 2012

LISTAS.20MINUTOS: Tiro al Blanco (Toy Story 2). Disponível em: <http://st-listas.20minutos.es/images/2010-01/185584/2041535_640px.jpg?1264356036> Acesso em: 9 Mai. 2012.

LIVIUSQUINKY: lilo and stitch. Disponível em: < http://fc09.deviantart.net/fs70/f/2011/049/d/d/lilo_and_stitch_by_liviusquinky-d39tako.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012

LIVRARIAMARCAFACIL: Caderno Tilibra Toy Story. Disponível em: < http://www.livraria-marcafacil.com.br/arquivos/ids/221692_10/637686.jpg> Acesso em: Mai. 2012

LOJASMM: DVD Cocoricó. Disponível em: < http://www.lojasmm.com/Imagens/produ-tos/02/43-43302/43-43302_Ampliada.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012.

LOOKINGFORYESYTERDAY: Disney's Pocahontas Magnets. Disponível em: < <http://pages.lookingforyesterday.com/image.html?s=http://www.tias.com/stores/tsj/origpics/dcpm1a.jpg&p=16.00&t=Disney%27s%20Pocahontas%20Magnets%20set%20of%202&n=LOOKING%20FOR%20YESTERDAY&z=400&b=&l=http://pages.lookingforyesterday.com/12371/PictPage/3923305033.html>> Acesso em: 29 Abr. 2012

LOURSONGRIS: Jolie. Disponível em: < <http://loursongris.l.o.pic.centerblog.net/edabcb28.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

LUIS SILVA: Negrinho do Pastoreio - Luis Silva. Disponível em: < http://farm5.staticflickr.com/4150/4971124183_f80cd1cbb9_b.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

MADAMEEXCENTRICA: Ovo de Páscoa Nestlé Surpresa Disney Toy Story 180g. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/-N_MeoPq3vwE/TZYk83kemqI/AAAAAAAAIy0/_RRnAdqkIy8/s1600/OP+2011+ToyStory+180g+MD.jpg> Acesso em: Mai. 2012

MAGICALEARSCOLLECTIBLES: Disney's Babies Pegasus Plush with Blanket. Disponível em: < http://pull.imgfave.netdna-cdn.com/image_cache/1336271698195894.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

MANUALIDADES: Manada Era Del Hielo. Disponível em: < http://2.fimágenes.com/i/4/8/d1/am_199352_4862061_89104.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

MARICHECHUPUNTOCOM: Mulan Dragon Disney Poster. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/_1dYiz5IsWWs/TUletTppsAI/AAAAAAAAABKA/dUQ25OZubkU/s1600/mulan_dragon_disney_poster-p228712948297490739t5wm_400.jpg> Acesso em: 29 Abr. 2012

MAURO HEINRICH: Negrinho do Pastoreio - Aldo Locatelli. Disponível em: < http://farm9.staticflickr.com/8323/8078377365_b75dcab8cc_z.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

MCAMICADO: Painel Maximus - Piffer. Disponível em: < <http://www.mcamicado.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/2/7/2764.jpg>> Acesso em: 9 Mai. 2012.

MEDIASMARTIES: Chicken Run Movie. Disponível em: < <http://www.mediasmarties.nl/media/uploads/producties/c/chi/Chicken%20Run.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

MEDIMANAGE: parents with children. Disponível em: < http://www.medimanager.com/Images/exam%20stress%20_motivation.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012.

MERCADOLIVRE: Boneco Disney Original Principe Flynn Jose Bezerra Enrolados. Disponível em: < http://img2.mlstatic.com/s_MLB_v_O_f_229220907_4948.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012

MEJAMAMMA: Toy Story Dolls. Disponível em: < <http://1.bp.blogspot.com/-Vv60ZkK3EGc/TwqIj4EpobI/AAAAAAAAAC4c/fj5zovxV-c8/s1600/Toy+Story+-+Plush+Dolls.jpg>> Acesso em: 9 Mai. 2012

MEU.SUBMARINO: Boneco Senninha - Ifa. Disponível em: < http://i.s8.com.br/images/toys/cover/img1/23774951_1.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

MISTYSTAR: Ginger (Small Beanie). Disponível em: < <http://www.mistystar.com/thumb.php?src=ADSCN1726.jpg&q=100&x=350&y=350>>. Acesso em: 9 Mai. 2012

MONSTERPARTIES: Disney Tangled Party Tablecover. Disponível em: < http://www.monsterparties.co.uk/uploads/images_products_large/11907.jpg>. Acesso em: 28 Mai. 2012

MONTENEGROQUINDIO: Strawberry Shortcake. Disponível em: < <http://montenegroquindio.com/gamafotoestudio/imagenes/renders/ninos/fresita.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012

MOOODE: Babies Disney 9. Disponível em: < <http://www.moode.com/data/media/354/Baby-Hercules1.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

MOVIEGOODS: Strawberry Shortcake. Disponível em: < http://www.moviegoods.com/Assets/product_images/1020/541454.1020.A.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

MOVIEPOSTERSHUT: Belle. Disponível em: < <http://famouscutouts.com/images/detailed/0/639-Belle.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012

MPBRINQUEDOS: Boneco de Pelúcia - Jotalhão. Disponível em: < <http://www.mpbrinquedos.com.br/octopus/design/images/1/products/b/3804multi.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

NEW-ROBOT-ART: Simba The Lion King Figure Set. Disponível em: < http://dc273.4shared.com/img/mm7Eht1E/s7/0.49042948292598487/Simba_The_Lion_King_Figure_Set.jpg>. Acesso em: 9 Mai. 2012

NIPIC: Popeye. Disponível em: < http://pica.nipic.com/2007-10-15/20071015205513379_2.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

NIPIC: Hércules e Pégasus. Disponível em: < http://pica.nipic.com/2008-04-11/200841183032975_2.jpg>. Acesso em: 05 Jul. 2012

OASPIRINA: Chiprá Primitivo. Disponível em: < <http://www.paginadogaicho.com.br/indu/chi-01.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

OOCITIES: Chicken Run Poultry in Motion. Disponível em: < <http://www.oocities.org/shpesft/ChickenRunPoultryinMotion.jpg>> Acesso em: 05 Jul. 2012

OOCITIES: Chicken Run Poultry in Motion. Disponível em: < <http://www.oocities.org/shpesft/ChickenRunPoultryinMotion.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012

PABOTTEX: Ovinos. Disponível em: < http://bimg2.mlstatic.com/s_MLB_v_F_f_231575354_5177.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

PANROTAS.: Sino de São Miguel das Missões. Disponível em: < <http://blog.panrotas.com.br/panrotasemviagem/wp-content/photos/sino.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

PAULO SCHWIRKOWSKI: Gravatá do banhado Eryngium elegans (6). Disponível em: < <https://lh5.googleusercontent.com/-og7Bf8CSmyk/TUqNGxFLUgI/AAAAAAAAAQbg/xPwP0aW1ctE/s1024/Eryngium%20elegans%20%286%29.JPG>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

PACKWORLD: ToyStory Shampoo. Disponível em: < http://www.packworld.com/sites/default/files/styles/lightbox/public/images/issues/06_11/Features/MF02ToyStory_Shampoo.png> Acesso em: Mai. 2012

PASSARELA: Papete Infantil Masculino Seninha. Disponível em: < http://www.passarela.com.br/passarelaEstatico/imagens/produto/8060088212/8060088212_1_Z.JPG> Acesso em: 28 Jul. 2012

PATYSHIBUYA: Papel Arroz Cocoricó. Disponível em: < <http://patyshibuya.files.wordpress.com/2012/02/papel-arroz-cocorico-06.png>> Acesso em: 28 Jul. 2012

PCTAPETY: Disney Wallpaper Tangled. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/-cxncnO-J9FBE/T2irPc8CjHI/AAAAAAAAAE4s/Tg8JtKoPShc/s1600/1299620381_besthdwallpapers-pack183_42.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

PETKOO: Marie. Disponível em: <<http://www.petkoo.com/Upload/2011031169009973.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012

PHOTOSHOPPIX: The Longest Chicken Run. Disponível em: < http://www.photoshoppix.com/modules/coppermine/albums/userpics/10008/normal_the_longest_chicken_run.jpg> Acesso em: Mai. 2012

PHOTOTVS: Snow White and the Seven Dwarfs. Disponível em: < <http://st.kinopoisk.ru/im/wallpaper/1/0/8/kinopoisk.ru-Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs-1080161--w--1600.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

PICCLICK: Wallace and Gromit Wallace Doll Plush. Disponível em: <http://thumbs1.picclick.com/pict/1607644372764040_/WALLACE-AND-GROMIT-WALLACE-DOLL.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012.

PIXELVAULT: Rio. Disponível em: < http://pixelvault.ru/upload/photos/user_35/rio-37.png> Acesso em: 28 Jul. 2012

PIXMULE: Aladdin And Jasmine. Disponível em: <<http://www.artapeel.com/img/p/9-134-thickbox.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012

PLASA: Original Disney 10” Woody Plush Doll. Disponível em: < <http://www.plasa.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/2/9/29-vincent-0003-13wm.jpg>> Acesso em: 9 Mai. 2012

POCKETMONSTERS: Pokémon. Disponível em: < <http://www.pocketmonsters.net/images/ib/28/13402486370083.png>>. Acesso em: 28 jun. 2012

PORTALDOAGRONEGOCIO: Lavoura de Arroz. Disponível em: < http://www.portaldoagronegocio.com.br/arquivos/n_rs_arroz_573100705.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

POUNDLAND: Disney Rapunzel Notebook. Disponível em: < <http://www.poundland.co.uk/images/5863/original/Disney-Rapunzel-Notebook.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

PRANCHETADAGRAFAR: Negrinho do Pastoreio - Rodrigo Rosa. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/_RMV7-gjjtpg/TJWN5ufNbWI/AAAAAAAAADM0/1bMEPJup3zU/s1600/ilust_rodrigo_rosa_negrinho.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

PRATOSLIMPOS: Lavoura de Fumo. Disponível em: < <http://pratoslimpos.org.br/wp-content/uploads/2011/06/plantio-convencional-fumo.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

PROFESSORARTURREIS: Elefantes da Cica. Disponível em: < http://4.bp.blogspot.com/-8E_Cj4H1oaY/T3piF7OA3wI/AAAAAAAAAjQ/tEm80MvBRL4/s1600/Elefantes+da+cica.png> Acesso em: 28 Jul. 2012

PRECIOLANDIA: O Peixonauta Disponível em: < http://img2.mlstatic.com/s_MLB_v_V_f_2767124583_062012.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

PRINCESASDOMAR: Polvina. Disponível em: < <http://princesasdo1.dominiotemporario.com/wp-content/uploads/2009/04/polvina.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

PRINCESASDOMAR Juli Disponível em: < http://princesasdo1.dominiotemporario.com/wp-content/uploads/2009/04/juli_0011.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

PRINCESASDOMAR. Marli. Disponível em: < http://princesasdo1.dominiotemporario.com/wp-content/uploads/2009/04/marli_004.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

PRINCEESANDFROG: Tiana. Disponível em: < http://www.stitchkingdom.com/wp-content/gallery/tpf_character_poses/270_tiana_art-1.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

PRODUTO.MERCADOLIVRE: Galinha Pintadinha. Disponível em: < http://bimg1.mlstatic.com/box-galinha-pintadinha-1-2-e-3-frete-gratis_MLB-F-2954338112_072012.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

PROFCIRIOSIMON: Negrinho do Pastoreio - Aldo Locatelli. Disponível em: < http://2.bp.blogspot.com/_Xh0sziHLYgw/TEYT2kdjGGI/AAAAAAAAABL8/w6BdV41Xpcs/s1600/07+NEGRiNHO+do+PASTOREIO.jpg>Acesso em: 9 Ago. 2012.

PT.WIKIPEDIA: Serra Geral. Disponível em: < <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d5/SerraGerall.jpg>>Acesso em: 9 Ago. 2012.

PUBLICCLOUD: Sabonetes em Barra Xuxinha. Disponível em: < <http://cpro6645.publiccloud.com.br/system/images/9/medium/xuxinha-sabonetesbarra.png?1324589680>> Acesso em: 28 Jul. 2012

PUZZLEZOO: Chicken Run Fowler Action Figure by Toy Rocket. Disponível em: < <http://www.puzzlezoo.com/assets/photos/CRUN00224f.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

RATESONLINE: happy child. Disponível em: < <http://www.ratesonline.com.au/news/wp-content/uploads/2012/06/crazyhands.jpg>>Acesso em: 12 Set. 2012

READTIGER.: Ruínas de São Miguel das Missões. Disponível em: < http://img.readtiger.com/wkp/en/Ruinias_de_Sao_Miguel_das_Missoes.jpg>Acesso em: 9 Ago. 2012.

QIQ: child and tv. Disponível em: < http://qiq.ws/media/npict/1005/original/vlijanie_zapadnyx_multfilmov_i_nashix_smi_na_soznanie_detey_643811.jpeg>Acesso em: 12 Set. 2012.

RECOSA: Graxaim do campo. Disponível em: < http://farm3.staticflickr.com/2622/4007399206_e422737f7a_o.jpg>Acesso em: 9 Ago. 2012.

RE-DOWNLOADS: Lavoura de Soja. Disponível em: < <http://www.mfrural.com.br/fotosevideos/fotos/wallpaper/mf-SOJA.JPG>>Acesso em: 9 Ago. 2012.

REMILYKNITS: Gromit. Disponível em: < <http://www.aeropause.com/wordpress/archives/images/2008/07/gromit.png>>. Acesso em: 9 Mai. 2012

RETICENCIASDALARISSA: Negrinho do Pastoreio - Folclore Mágico. Disponível em: <http://3.bp.blogspot.com/-H6XpND--HXI/T1f9um_ZO0I/AAAAAAAAAH8/eVOx-n9UwYFY/s1600/Negrinho+do+Pastoreio+1.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

RIDEOFPASSAGEFILM: RideOfPassage character. Disponível em: < http://4.bp.blogspot.com/-FLt919NgWzM/TzvooFbIPsI/AAAAAAAAAe4/BOI9PtIYBYE/s1600/RideOfPassage_character_7.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012

RIHAPPY: Quebra-Cabeça do Rei Leão. Disponível em: < http://www.rihappy.com.br/Imagens/produtos/75/443875/443875_Ampliada.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

ROCKINMAMA: 1980 Strawberry Shortcake Characters. Disponível em: <<http://rockinmama.net/wp-content/uploads/2010/11/ss5.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012

RODRIGOROSA: Negrinho. Disponível em: < <http://hifolio.com/media/16/21negrinho02.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012

ROMANIA-INEDIT: Spirit Stallion of the Cimarron Cover . Disponível em: < <http://i43.tinypic.com/4v39uc.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

RONSCRESCUEDTREASURES: Chicken Run Rocky in Walking Pose PVC Figure. Disponível em: < <http://acimg.auctivacommerce.com/imgdata/0/1/9/3/9/7/webimg/4659353.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012. RONSRESCUEDTREASURES: Chicken Run Rocky with Hands Out PVC Figure. Disponível em: < <http://acimg.auctivacommerce.com/imgdata/0/1/9/3/9/7/webimg/4659354.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012

RONSCRESCUEDTREASURES: Chicken Run Ginger in Walking Pose PVC Figure. Disponível em: < <http://acimg.auctivacommerce.com/imgdata/0/1/9/3/9/7/webimg/4659356.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

RONSCRESCUEDTREASURES: Chicken Run Ginger with Hands Out PVC Figure. Disponível em: <<http://acimg.auctivacommerce.com/imgdata/0/1/9/3/9/7/webimg/4659357.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

RUTLANDBEARSANDGIFTS: Wallace and Gromit Squashy Stress Toy. Disponível em: <http://www.rutlandbearsandgifts.co.uk/product_images/h/051/wg0996__79618_zoom.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012.

SAKURA-DISNEY: Disney World: Pegasus Disney. Disponível em: < <http://acimg.auctiva-commerce.com/imgdata/0/1/9/3/9/7/webimg/3068587.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

SALONDEPET: Disney Tangled “Rapunzel” Backpack. Disponível em: < <http://salondepet.net/pic-labo/llimg/backpack05.png>> Acesso em: Mai. 2012

SARAIVACONTEUDO: Turma da Mônica. Disponível em: < <http://img.saraivaconteudo.com.br/Clipart/Images/Mauricio%20de%20Sousa%20037.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

SARYNA111: Aurora Disponível em: < <http://images.celebrateexpress.com/mgen/merchandise/40848.jpg?zm=1600,1600,1,0,0>>. Acesso em: 28 jun. 2012

SEMIXCHANGE: Disney Lion King Exclusive Plush Figure 2pack Kissing Simba & Nala. Disponível em: < http://www.semixchange.com/wp-content/uploads/2012/06/98767_animal_ebay_31RXUAUd3oL.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

SESCPANTANAL: Ema. Disponível em: < http://www.sescpantanal.com.br/imagens.downloads/5w1gw1nd1c_ema-72441-72.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

SEWSOBEAUTIFUL: Strawberry Shortcake. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/-rgvidlSlyas/TwJiLb2MX_I/AAAAAAAAABIG/kFfJ_1AAap4/s400/strawberry+shortcake.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

SOLISLIVRARIA.: Negrinho do Pastoreio - Maurício de Souza. Disponível em: < <http://solis-livraria.com.br/image/cache/data/9788574888835-500x500.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

SNEGIDHI: Aladdin. Disponível em: < <http://www.snegidhi.com/wallpapers/Cartoons/Aladdin-01-wallpaper-1600x1200.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

SHAFINAZHARIS: Nemo. Disponível em: < http://www2.ambientdesign.com/gallery/files/1/1/6/2/6/nemo_original.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012.

SHOP.MATTEL: Toy Story Talking Figure Woody. Disponível em: < http://mat.imageg.net/graphics/product_images/pMAT1-11860726enh-z6.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012.

SHOPPING.GAZETADOPOVO: Boneca da Turma da Mônica Clássicos. Disponível em: < http://alt1.images.estrela10.com.br/images/_product/814/814404/boneca-da-turma-da-monica-classicos-5540-multibrink-b414fc.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

SHOPTIME: Boneca Emilia Grow . Disponível em: < <http://img.shoptime.com.br/produtos/01/01/item/110733/4/110733491SZ.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

SIRYX: Daniel Michael DeVito Jr. Disponível em: < http://siryx.ru/_ph/21/32150343.jpg> Acesso em: 29 Abr. 2012

SKEWSTUDIO: Wallace & Gromit 2. Disponível em: < http://www.skewstudio.com/system/assets/files/869/main/WALLACE_GROMIT2.jpg?1316002794> Acesso em: Mai. 2012

SKEWSTUDIO: Wallace & Gromit 3. Disponível em: < http://www.skewstudio.com/system/assets/files/872/main/WALLACE_GROMIT3.jpg?1316002791> Acesso em: Mai. 2012

SOMETHINGAWFUL: Wallace. Disponível em: < <http://i.imgur.com/zFeAo.png>>. Acesso em: 9 Mai. 2012

SQUIDOO: Tangled Rapunzel Action Figures . Disponível em: < http://ecx.images-amazon.com/images/I/81hTSNLcwyL_AA1500_.jpg> Acesso em: 9 Mai. 2012.

SQUIDOO: Toy Story Woody & Buzz. Disponível em: <http://i1.squidoocdn.com/resize/squidoo_images/590/draft_lens19603274module160176069photo_1341543981__zz_a_a.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012

STILLWATERPUBLICLIBRARY: child reading. Disponível em: < http://1.bp.blogspot.com/-MPT-X2GdLXs/TaieemLXM9I/AAAAAAAAAGs/8gT9Rw_i3D4/s1600/storytime.jpg> Acesso em: 12 Set. 2012

STAMPOFAPPROVAL: Toy Story 2. Disponível em: < <http://uspsstampsblogs.files.wordpress.com/2012/05/toy-story-2.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012

STITCHKINGDOM: Lion King. Disponível em: < [http://as7.disneystore.com/is/image/DisneyShopping/6459044581735?\\$full\\$](http://as7.disneystore.com/is/image/DisneyShopping/6459044581735?$full$)> Acesso em: Mai. 2012

STORES.EBAY.UK: 1989 Wallace & Gromit ‘ GROMIT ‘ - Plush TOY. Disponível em: http://thumbs3.ebaystatic.com/m/mdRepY4_zIDafUXEAMzGB4g/140.jpg >. Acesso em: 9 Mai. 2012.

SUBMARINO: Ovo de Páscoa Toy Story Nestlé Surpresa 180g com Bracelete . Disponível em: < <http://img.submarino.com.br/produtos/01/00/item/7411/9/7411994SZ.jpg>> Acesso em: Mai. 2012

SUBMUNDO-MAMAO: Tira Penadinho e Jotalhão. Disponível em: < http://1.bp.blogspot.com/_2ZZIX-f5638/SnYppZr_RoI/AAAAAAAAADG8/4_3WZuvy8es/s320/Tira_Penadinho_Jotalh%C3%A3o.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

SUMMIT: Cola Branca 40g Toy Story. Disponível em: < http://www.summit.com.br/site/adminV1/upload/idProduto_4976_1.jpg> Acesso em: Mai. 2012

SWTIM: The Road to El Dorado Poster. Disponível em: < <http://s0.eih.bz/images/rted2000.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

TAGSDISNEY: Woody. Disponível em: < http://1.bp.blogspot.com/_L6FTCSO0RXA/TC0ZqNdVDkI/AAAAAAAAACWk/m4-3PHezv-c/s1600/woody.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

TAPETY: robot Wall-E. Disponível em: < http://tapety.tja.pl/obrazki/tja_normalne/48327.jpg> Acesso em: 05 Jul. 2012.

TARINGA: Woody. Disponível em: < <http://k12.kn3.net/taringa/6/8/0/9/8/7/1/alhece95/847.jpg?7722>> Acesso em: 9 Mai. 2012.

TEACHINGEXCELLENCECENTER: toddler toys for boys. Disponível em: < <http://www.teachingexcellencecenter.com/images/slideshow/FineMotor.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012

TEMASTOP: Bonecos Turma do Cocoricó. Disponível em: < <http://www.temastop.com/wp-content/uploads/2012/02/bonecos-turma-do-cocoric%C3%B3.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

TIAS: Disney Pocahontas Rubber Stamps. Disponível em: < <http://www.tias.com/stores/tsj/thumbs/dpp3a.jpg>> Acesso em: 29 Abr. 2012

TIAS: Simply Charming Jewelry Disney's Mulan. Disponível em: < <http://pages.lookingforyesterday.com/image.html?s=http://www.tias.com/stores/tsj/origpics/dms-cj2a.jpg&p=22.00&t=Simply%20Charming%20Jewelry%3A%20Disney%27s%20Mulan&n=LOOKING%20FOR%20YESTERDAY&z=480&b=&l=http://pages.lookingforyesterday.com/12371/PictPage/1922903450.html>> Acesso em: 29 Abr. 2012

THREELITTLEBEARS: Heatable Gromit - Microwave Plush Toy - Wallace & Gromit. Disponível em: <<http://www.threelittlebears.co.uk/user/products/large/heatable-gromit-microwave-plush-toy-wallace-gromit-6398-p.jpg>> Acesso em: 9 Mai. 2012.

TIERBILDERGALERIE: Tatu-mulita. Disponível em: < http://www.tierbildergalerie.com/data/media/35/grosste_gurteltier.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

TOONSWALLPAPERS: pocahontas disney. Disponível em: < <http://www.toonswallpapers.com/user-content/uploads/wall/o/33/Pocahontas-Hiding-Behind-Stone-1440x900-Wallpaper-ToonsWallpapers.com-.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012

TORQUE: Lion King Pack 1. Disponível em: < http://www.torque.co.za/samples/images/print/print_img_a/lion_pack1.jpg> Acesso em: Mai. 2012

torque: Lion King Pack 2. Disponível em: < http://www.torque.co.za/samples/images/print/print_img_a/lion_pack2.jpg> Acesso em: Mai. 2012

TOYHUNTERS: Der König der Löwen Figure Simba 8 cm Bullyland. Disponível em: < <http://pics.toyhunters.de/popup/toyhunters/200629/bula12530.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

TOYSLANDIA: Tangled Ação Maximus Figura. Disponível em: < <http://toyslandia.co/nowe249.jpg>> Acesso em: 9 Mai. 2012.

TOYWEBB: Disney Lion King Soft & Huggable 6 “ Plush Young Simba Soft Toy. Disponível em: < <http://www.toywebb.net/images/young-simba.jpg>>. Acesso em: 9 Mai. 2012.

TRADEPAR: Escova Dental Infantil Cocoricó. Disponível em: < http://media.farmadelivery.com.br/media/catalog/product/e/s/escova_dental_infantil_bitufo_cocorico_a_partir_5_anos_nova_1_1.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

TSUUHAN-USA: Viewmaster Reels Mulan. Disponível em: < <http://www.tsuuhan-usa.com/viewmasterpic/vmrmulan.JPG>> Acesso em: 29 Abr. 2012

TUMBLR: Bob Esponja. Disponível em: < http://25.media.tumblr.com/tumblr_m5x4ciZR-31qjc96to1_1280.jpg>. Acesso em: 28 jun. 2012.

TODOSFONDOS: Tarzan Wallpaper. Disponível em: < [http://www.todosfondos.net/img\(1024x768\)/Infantiles/Tarzan/Wallpapers%20Tarzan%206.jpg](http://www.todosfondos.net/img(1024x768)/Infantiles/Tarzan/Wallpapers%20Tarzan%206.jpg)> Acesso em: 05 Jul. 2012.

UFPEL: Lanceiros Negros. Disponível em: < <http://ccs.ufpel.edu.br/wp/wp-content/uploads/2009/08/lanceiros2.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

UNIVERSO VIALE: Negrinho do Pastoreio - Vasco Prado. Disponível em: < http://3.bp.blogspot.com/_lAmx9SyAzAM/TNQrUVtcRZI/AAAAAAAAABc0/SKsUugCn_a4/s1600/PIC_1421.JPG> Acesso em: 9 Ago. 2012.

USEFASHION: Chiprá Farroupilha. Disponível em: < http://glossario.usefashion.com/imagensportal/Glossario/Apoio/Grandes/chiripa_20120809_1015.jpg> Acesso em: 9 Ago. 2012.

UKPARTYSHOP: Disney Rapunzel Tangled Mylar Balloon. Disponível em: < <http://www.ukpartyshop.co.uk/images/T/A2312601.jpg>>. Acesso em: 28 Mai. 2012.

VALEJET: Papel Sulfite A4 Seninha Disponível em: < http://images.valejet.com/images/_product/914/914178/sulfite-a4-senninha-100fls-3ff1f4.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012

VELCHEV: Kids in School. Disponível em: < <http://velchev.files.wordpress.com/2012/01/obrazovanie1.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012.

VENDAVALDASLETRAS: Negrinho do Pastoreio - Nelson Macedo. Disponível em: < <http://vendavaldasletras.files.wordpress.com/2009/10/negrinhodopastoreiocopy.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

VILLANATURA: Pet Dog. Disponível em: < <http://www.villanatura.hu/files/Hotel-Villa-Natura-Zalakaros-Kis-Balaton-Kutya-24.jpg>> Acesso em: 12 Set. 2012

VISOFLORA: acacia tortilis. Disponível em: < <http://www.visoflora.com/images/original/acacia-tortilis-ou-acacia-parasol-visoflora-59961.jpg>> Acesso em: 9 Ago. 2012.

VIVA: Príncipe Filipe e Aquiles. Disponível em: < <http://i0.data.viva.ro/68DB72014158AB34DD31779311B624465/frumoasa4.jpg>> Acesso em: 28 Jul. 2012

XISPICAPAU: Pica Pau .Disponível em: < http://www.xispicapau.com.br/crbst_pica_20pau_20c_c3_b3pia.png >. Acesso em: 28 jun. 2012

XUXA.GLOBO: Shampoo Turma da Xuxinha Infantil 210ml.Disponível em: < http://xuxa.globo.com/produtos/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/s/a/sabliqglicerinatxb_210ml_039.jpg> Acesso em: 28 Jul. 2012.

WADELHARDT: Go The Distance Sheet Music by Michael Bolton . Disponível em: < http://www.wadelhardt.homepage.t-online.de/B/L/Go_the.jpg> Acesso em: 29 Abr. 2012

WALMART: Lion King Puzzle. Disponível em: < http://i1-store.walmart.ca/images/WMTCNPE/825/833/825833_Enlarged_1.jpeg>. Acesso em: 28 jun. 2012.

WALMART: Kellogg's Disney Tangled Assorted Pouches Fruit Flavored. Disponível em: < http://i.walmartimages.com/i/p/00/03/80/00/55/0003800055674_500X500.jpg> Acesso em: Mai. 2012

WALMART: super dog costume. Disponível em: < http://i.walmartimages.com/i/p/00/88/30/28/50/0088302850535_500X500.jpg>Acesso em: 12 Set. 2012

WAOUO: Os Incríveis Disponível em: < <http://www.waouo.com/wp-content/uploads/2012/06/lesindestructibles.jpg>>. Acesso em: 28 jun. 2012

WELOVESHOPPING: Tangled Flynn Rider Doll 12". Disponível em: < <http://www.weloveshopping.com/shop/hisokids/extra/5921632.jpg>>Acesso em: 9 Mai. 2012

ZATRENDERS: Ariel Render Princesas Da Disney. Disponível em: <<http://2.bp.blogspot.com/-y1uqXe8OU-M/Tj1R2WS3xxI/AAAAAAAAABWo/Wgwnx7Otg-o/s1600/ariel+zat+render.png>>. Acesso em: 28 jun. 2012

ZAZZLE: Lion King Simba Cub Playful Disney Print. Disponível em: < http://rlv.zcache.com/lion_king_simba_cub_playful_disney_poster-re6ddfa0d10214f10ad0d09ffc6c479_2iy6_400.jpg >. Acesso em: 9 Mai. 2012

ZLG.KEPU: Preá. Disponível em: < <http://zlg.kepu.gov.cn/zlg/tuke/17/images/t672-16.jpg>>Acesso em: 9 Ago. 2012.

ZLUB: Panthere Rose. Disponível em: <<http://store-cult.com/wp-content/uploads/2012/03/panthere-rose.png>>. Acesso em: 28 jun. 2012

ZONATRAILER: Personajes De Enredados. Disponível em: < http://zonatrailer.com/wp-content/gallery/personajes-de-enredados/cmyk_96286c01a_7065_tan_50-81-jpg_rgb.jpg>Acesso em: 9 Mai. 2012

APÊNDICE A - BRAINSTORMING

Virgem Maria	Cavalo	Coxilha	Cúia	Araucária
Cinamomo	Formigueiro	Cupinzeiro	Vela	Mosquete
Relho	Pelego	Cela	Estância	Lampião
Chaleira	Fogueira	Bota	Churrasco	Estrela
Butiá	Bigode	Escravo	Pião	Gaúcho
Ovelha	Tordilho	Pampas	Jogo do Osso	Charrete
Carroça	Mosca	Bravura	Prenda	
Cores da Bandeira	Tons de Marrom	Sombras	Verde Quente	
Formas Rústicas	Formas Orgânicas	Formas Cúspidas	Formas Arredondadas	
Hachuradas	Ruidosas			

APÊNDICE B - MÉTODO 635

<p>Fé</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mito • Religião • Confiar • Crença • Religião • Acreditar • Crença • Esperança 	<p>Mitologia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Outras Lendas • Cultura • Cultura • Passado • História • Folclore • Costumes • Narração • Campeira 	<p>Regionalismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cores do Rio Grande do Sul • Interior • Separação • Nacionalismo • Tradição • Pampa
<p>Violência</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dor • Sofrimento • Interioridade • Dor 	<p>Arrependimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dor • Saudade • Pensamento • Futuro • Passado • Passado 	<p>Perdão</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fé • Nostalgia • Perdão • Busca • Amor • Desculpas • Querer Bem • Sofrimento • Emoção • Renovação
<p>Pampas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minha Casa • Chácara • Viagem • Rio Grande do Sul • Interior • Fazenda 	<p>Amor a Terra (no sentido natureza)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chimarrão • Plantas • Ecologia • Agricultura • Animais • Ecologia • Tradição 	<p>Tradição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semana Farroupilha • Costumes • Hábitos • CTG • Herança • Bairrismo

<p>Tradição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passado • Interior • Futuro • Camperismo • Cultura • Semana farroupilha • Poesia gaúcha • Vestido de prenda 	<p>Religião</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crença • Fé • Deus • Exotérico • Mitológico • Espiritismo • Esperança • Ave Maria • Reza • Vela 	<p>Infância</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diversão • Nostalgia • Passado • Ingenuidade • Saudade • Alegria • Pureza • Inocência • Cor
<p>Aventura/ Diversão</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recreio • Felicidade • Colorido • Brinquedos • Atenção • Entretenimento • Passatempo • Final Feliz • História • Adrenalina • Felicidade • Terror 	<p>Tradição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cores do Rio Grande do Sul • Bandeira • Folclore • Cultura • Regionalismo • Hábitos 	<p>Superação/ Vencer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meta • Objetivo • Foco • Confiança • Brasileiro • Obstáculo • Limite

<p>Escravidão</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferença de Cor • Submissão • Violência • Sofrimento • História • Cultura • Sofrimento • Medo 	<p>Sufrimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medo • Dor • Terror • Cor escura • Caverna • Dor • Saudade • Maldade 	<p>Fé</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esperança • Alegria • Apego • Crença • Luz • Santidade • Fé • Crença • Força • Esperança • Religião
<p>Infantil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inocência • Brinquedo • Divertido • Alegria • Criança • Colorido • Tempo livre • Criança • Sonho • Inocência 	<p>Folclore</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cultura • Regionalismo • Tradição • Chimarrão • Entardecer • Tradição • Narração • Contar história • Contos 	<p>Popular</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bucólico • Campo • Silêncio • Paz • Som o quero-quero • Comum • Geral

Continuidade de história	Tradição	Racismo
<ul style="list-style-type: none">• Narração• Contar• Pai e filho• Segmento• Conto• Herança	<ul style="list-style-type: none">• Folclore• Orgulho• Jeito de contar• Interior• Lugar• Narrativa• Cultura	<ul style="list-style-type: none">• Passado• Preconceito• Morte• Raiva• Sofrimento• Dor

APÊNDICE C - MÉTODO DE TRANSFORMAÇÃO

Fé, Religião Crença
Cultura, História, Folclore, Passado,
Infância, Inocência, Diversão
Regionalismo, Tradição,
Dor, Sofrimento, Saudade, Superação, Força
Campo
Cores Sólidas
Formas Orgânicas

APÊNDICE D - ARTES CONCEITUAIS

