

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS-CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

EMERSON PAULO PINHEIRO MUNIZ

LINGUAGEM E EMOÇÃO:
A PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA APLICADA AO DESIGN DE SUPERFÍCIE
ATRAVÉS DA ENGENHARIA KANSEI

São Luís
2018

EMERSON PAULO PINHEIRO MUNIZ

**LINGUAGEM E EMOÇÃO:
A PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA APLICADA AO DESIGN DE SUPERFÍCIE
ATRAVÉS DA ENGENHARIA KANSEI**

Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade Monografia apresentado ao curso de Design na Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção de nota da disciplina Monografia e o Grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. MSc Francisco de Assis Sousa Lobo

São Luís
2018

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Muniz, Emerson Paulo Pinheiro.

Linguagem e Emoção : A produção Cinematográfica aplicada ao design de superfície através da engenharia Kansei / Emerson Paulo Pinheiro Muniz. - 2018.
202 f.

Orientador(a): Francisco de Assis Sousa Lobo.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luis, 2018.

1. Cinema. 2. Design de Superfície. 3. Design Emocional. 4. Engenharia Kansei. 5. Toy Art. I. Lobo, Francisco de Assis Sousa. II. Título.

EMERSON PAULO PINHEIRO MUNIZ

DESIGN E EMOÇÃO:
A PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA APLICADA AO DESIGN DE SUPERFÍCIE
ATRAVÉS DA ENGENHARIA KANSEI

Trabalho de Conclusão de Curso, modalidade Monografia, apresentado à Universidade Federal do Maranhão UFMA como requisito para obtenção do Grau de Bacharel em Design, aprovado pela Banca Examinadora abaixo assinada:

Trabalho aprovado: São Luís, ___/___/___

Prof. MSc Francisco de Assis Sousa Lobo

Professor/Orientador

Prof. MSc. João Rocha Raposo

Examinador 1

Profa. MSc. Luciana Bugarin Caracas

Examinadora 2

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais Filomena de Jesus Pinheiro Muniz e Paulo Afonso Ferreira Muniz, pelos anos de incentivo e investimento no meu futuro.

À minha tia Maria Inácia Muniz por ter me incentivado e por ter feito tudo que foi possível para que essa pesquisa possa ser realizada.

Ao meu amigo Marcos André, por todos os momentos difíceis que ele me apoiou e me ajudou a superar.

Aos meus amigos Jéssica Reis, Milena Carvalho e Jocy Meneses, pela ajuda nas diversas etapas deste trabalho e por estarem do meu lado sempre que foi preciso.

À minha amiga Jessica Chagas por ter me ajudado no momento mais conflituoso deste trabalho.

À professora Márcia Cordeiro pelo incentivo e positividade.

Ao professor Chico Lobo, por me guiar e impedir várias vezes que este trabalho fosse pelo caminho errado.

À professora Tayce Artioli pelos anos de parceria, amizade e incentivo.

Em suma, a todos aqueles que estiverem do meu lado e me ajudaram a formar a pessoa que sou hoje.

•
•

O momento em que choramos num filme não é aquele em que as coisas são tristes mas quando se tornam mais bonitas que aquilo que esperávamos que viessem a ser.

(Alain de Botton)

RESUMO

O presente trabalho constrói uma ligação entre produções audiovisuais e a superfície de objetos através da investigação da sua relação com os aspectos emocionais da mente humana. Essa pesquisa é feita com o auxílio do filme O Auto da Compadecida como objeto a ser analisado e testado. É um tema relevante devido à necessidade cada vez maior de diferenciação dos produtos por conta da alta concorrência, por isso, o uso das emoções do usuário como aspecto projetual pode influenciar na decisão de compra do consumidor. Inicialmente, no segundo capítulo, é apresentado um pouco sobre o mercado de toy art (produto no qual a superfície desenvolvida será empregada). No terceiro capítulo é demonstrado aspectos da linguagem audiovisual bem como os motivos para usar um filme nacional como objeto de pesquisa destacando a valorização do cinema brasileiro, além de investigar as relações psicoemocionais dos espectadores com os filmes. O quarto capítulo traz um pouco sobre características do design de superfície e suas relações com o design emocional. No quinto capítulo é descrita a metodologia e técnicas utilizadas e pra finalizar o sexto capítulo relata todas as etapas do projeto e seus resultados. No fim dessa investigação será obtido um toy art com uma superfície que transmita através da textura e do visual um estímulo emocional semelhante ao transmitido a um espectador assistindo ao filme O Auto da Compadecida.

Palavra-Chave: Design de Superfície; Cinema; Design Emocional; Engenharia Kansei; Toy Art

ABSTRACT

The present work builds a link between audiovisual productions and the surface of objects by investigating their relation to the emotional aspects of the human mind. This research is done with the help of the film *O Auto da Compadecida* as an object to be analyzed and tested. It is a relevant theme due to the increasing need for product differentiation due to the high competition, therefore, the use of the user's emotions as a design aspect can influence the purchase decision of the consumer. Initially, in the second chapter, a little is presented about the toy art market (product in which the developed surface will be employed). In the third chapter we demonstrate aspects of the audiovisual language as well as the reasons for using a national film as research object highlighting the valorization of Brazilian cinema, as well as investigating the psychoemotional relations of the spectators with the films. The fourth chapter brings a bit about surface design features and their relationships to emotional design. In the fifth chapter is described the methodology and techniques used and to conclude the sixth chapter reports all stages of the project and its results. At the end of this investigation will be obtained a toy art with a surface that transmits through the texture and the visual an emotional stimulus similar to that transmitted to a spectator watching the movie *The Auto of Compadecida*.

Keyword: Surface Design; Cinema; Emotional Design; Kansei Engineering; Toy Art

Lista de Ilustrações

Figura 1: Boneca <i>Pupi</i> - a primeira boneca toda em plástico.....	20
Figura 2: Garage Kit de um cavaleiro do zodíaco	21
Figura 3: <i>Rabbits</i> criado por Jeff Koons.....	22
Figura 4: <i>Comandos em ação</i> customizados por Michael Lau	22
Figura 5: <i>Gardeners</i> criado por Michael Lau	23
Figura 6: <i>Crazy Childrens</i> criados por Michael Lau.....	23
Figura 7: Blindbox da marca Kinder Ovo	24
Figura 8: Toy <i>Mummy</i> (DIY).....	25
Figura 9: <i>Miss Ko</i> criada por Takashi Murakami	25
Figura 10: <i>The Godfather Marionette</i> criada por Michael Lau.....	25
Figura 11: Toy Art de Biscuit <i>Pugzee</i> de David Cortes.....	27
Figura 12: Toy Art de Epóxi <i>Gnomo</i> do ateliê magia Azul Celeste	28
Figura 13: Toy Art <i>RX rocket Racoon and Groot Statue</i> feito em polyclay do artista italiano RX	28
Figura 14: Toy Art de Cera de Sergio Mancini.....	29
Figura 15: Paper Toy do Mickey e planificação.....	30
Figura 16: Toy da linha <i>Lost at Sea</i> de tecido da Cotton Monsters.....	31
Figura 17: Coleção de toy art <i>Candomblé</i> em Cerâmica	32
Figura 18: Cartaz do filme <i>Rio, 40 graus</i>	35
Figura 19: Jornal proibindo o filme <i>Pra Frente Brasil</i>	36
Figura 20: Diplomata Sergio Rouanet	37
Figura 21: Cartazes de filmes que monopolizaram a bilheteria dos filmes nacionais de 2009	39
Figura 22: Enquadramentos Introdutórios do filme <i>Amor em Sampa</i>	41
Figura 23: Cartazes dos filmes de Tim Burton.....	41
Figura 24: Cenas de cores quentes dos filmes de Almodóvar	42
Figura 25: Os Personagens Vera e Vincent do filme <i>A Pele que Habito</i> de Almodóvar	42
Figura 26: Cena do filme <i>Viagem à Lua</i> de George Méliès	43
Figura 27: Cena do filme <i>O Reino das Fadas</i> de George Méliès	43
Figura 28: Cenas do filme <i>O Náufrago</i>	45
Figura 29: Cenas do filme <i>Meu Namorado é um Zumbi</i>	45
Figura 30: Cenas do filme <i>Kill Bill Vol.1</i>	46
Figura 31: Cenas em plongée do filme <i>A Queda: As Últimas Horas de Hitler</i>	47
Figura 32: Cenas em contra-plongée do filme <i>A Queda: As Últimas Horas de Hitler</i>	47
Figura 33: Cenas em enquadramento Inclinado do filme <i>Death Note</i>	48
Figura 34: Cenas em enquadramento desordenado do filme <i>Onde está Segunda?</i>	48
Figura 35: Cena em travelling vertical do filme <i>UFO – Invasão Alienígena</i>	50
Figura 36: Cena de travelling para trás do filme <i>Onde está Segunda?</i>	50
Figura 37: Cenas do filme <i>O Gabinete do Dr. Caligari</i>	51
Figura 38: Cenário do filme <i>Dogville</i>	51
Figura 39: Exemplo de padrão usado no design de superfície.....	65
Figura 40: Possíveis repetições de um mesmo módulo	65
Figura 41: Tecido maranhense de chita	67
Figura 42: Estrutura do Método de Engenharia Kansei de Schütte (2002).....	74
Figura 43: Estrutura do Método de Engenharia Kansei de Schütte (2002) adaptado com Baxter (2000)	74
Figura 44: Hierarquia do Kansei	77

Figura 45: Escala de Diferencial Semântico.....	82
Figura 46: Escala Likert.....	83
Figura 47: Escala Stapel.....	84
Figura 48: Exemplo de Escala Paramétrica	86
Figura 49: Moodboard do Sertão Nordestino.....	89
Figura 50: Moodboard de Toy Art.....	90
Figura 51: Primeiro Agrupamento dos Kanseis Individuais do Filme – Parte 1	103
Figura 52: Primeiro Agrupamento dos Kanseis Individuais do Filme – Parte 2	104
Figura 53: Primeiro Agrupamento dos Kanseis Individuais do Filme – Parte 3	105
Figura 54: Primeiro Agrupamento dos Kanseis Individuais do Filme – Parte 4	105
Figura 55: Segundo Agrupamento dos Kansei Individuais do Filme	107
Figura 56: Amostras de Textura para análise.....	115
Figura 57: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 1.....	128
Figura 58: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 2.....	129
Figura 59: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 3.....	130
Figura 60: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 4.....	131
Figura 61: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 5.....	132
Figura 62: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 6.....	133
Figura 63: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 7	134
Figura 64: Toy Art Funko Pop! do personagem <i>Pennywise</i>	152
Figura 65: Toy Art <i>Domsais</i> da Matheo Cibic Studio.....	153
Figura 66: Toy Art <i>Mini Yuman</i> da DIYTOD	153
Figura 67: Action Figure do <i>Deadpool</i>	154
Figura 68: Paper Toy promocional da Amazon	154
Figura 69: Toy Arts da coleção <i>Monstros S.A</i> da marca Kinder Ovo	155
Figura 70: Alternativas obtidas na ideação	160
Figura 71: Árvore Tamboril	163

Lista de Quadros

Tabela 1: Comparativo de Vantagens e Desvantagens do Materiais que produzem Toy Art	32
Tabela 2: Coleta de Kanseis Individuais	78
Tabela 3: Coleta de Kanseis Intermediários	79
Tabela 4: Coleta de Kanseis Coletivos	82
Tabela 5: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida obtido com Questionários Online.....	91
Tabela 6: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida obtidos com Materiais de Marketing.....	94
Tabela 7: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida obtido com Revistas Especializadas.....	94
Tabela 8: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no primeiro filtro na interpretação do projetista	95
Tabela 9: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no segundo filtro na interpretação do Projetista.....	96
Tabela 10: Avaliação por Escala de Importância das Palavras Kansei Individuais do filme	97
Tabela 11: Coleção de Palavras Kanseis Intermediárias do filme O Auto da Compadecida obtidas pela Interpretação do Projetista	99
Tabela 12: Coleção de Palavras Kanseis Intermediárias do filme O Auto da Compadecida excluídas no primeiro filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011).....	99
Tabela 13: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no segundo filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)	100
Tabela 14: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no terceiro filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)	101
Tabela 15: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no quarto filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011).	101
Tabela 16: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida obtidas após os filtros de Barnes, Childs e Lillford (2011)	102
Tabela 17: Coleção de Palavras Kansei Individuais que não entraram em grupos no primeiro agrupamento do filme.....	106
Tabela 18: Coleção de Palavras Kansei Intermediárias do Filme obtidas através da técnica de Agrupamento Semântico	107
Tabela 19: Coleção de Palavras Kansei do filme excluídas durante a análise de resultados do ciclo II	112
Tabela 20: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias do filme O Auto da Compadecida.....	112
Tabela 21: Coleção de Palavras Kansei Coletivas do filme O Auto da Compadecida	114
Tabela 22: Coleção de palavras Kansei Individuais das 7 amostras de Textura.....	115
Tabela 23: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no primeiro filtro da Interpretação do Projetista	118
Tabela 24: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas com o segundo filtro da interpretação do projetista.....	119
Tabela 25: Avaliação por Escala de Importância das Palavras Kansei Individuais das 7 amostras de texturas	120
Tabela 26: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no primeiro filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011).....	123

Tabela 27: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no segundo filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011).....	124
Tabela 28: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no terceiro filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011).....	124
Tabela 29: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no quarto filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011).....	125
Tabela 30: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 1 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)	126
Tabela 31: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 2 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)	126
Tabela 32: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 3 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)	126
Tabela 33: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 4 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)	127
Tabela 34: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 5 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)	127
Tabela 35: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 6 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)	127
Tabela 36: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 7 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)	128
Tabela 37: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 1	129
Tabela 38: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 2	130
Tabela 39: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 3	131
Tabela 40: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 4	132
Tabela 41: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 5	133
Tabela 42: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 6	134
Tabela 43: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 7	134
Tabela 44: Matriz de correlação da amostra 1	135
Tabela 45: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 1	136
Tabela 46: Matriz de correlação da amostra 2	136
Tabela 47: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 2	137
Tabela 48: Matriz de Correlação da amostra 3	137
Tabela 49: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 3	138
Tabela 50: Matriz de Correlação da amostra 4	138
Tabela 51: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 4	139
Tabela 52: Matriz de Correlação da amostra 5	139

Tabela 53: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 5	140
Tabela 54: Matriz de Correlação da amostra 6	140
Tabela 55: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 6	141
Tabela 56: Matriz de Correlação da Amostra 7	142
Tabela 57: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 7	142
Tabela 58: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 1	143
Tabela 59: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 2	143
Tabela 60: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 3	143
Tabela 61: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 4	144
Tabela 62: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 5	144
Tabela 63: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 6	144
Tabela 64: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 7	144
Tabela 65: Coleção de palavras Kansei Coletivas das 7 amostras de Textura	148
Tabela 66: Análise Paramétrica de Produtos Concorrentes da Industria de Toy Art.....	155
Tabela 67: Matriz de Correlação da Síntese (Filme x Textura).....	157
Tabela 68: Percentual de Correlação	158
Tabela 69: Matriz de Correlação do Brainstorming	161

Lista de Gráficos

Gráfico 1: Bilheteria alcançada no Brasil nos últimos 15 anos	38
Gráfico 2: Renda Cinematográfica alcançada no Brasil nos últimos 15 anos	38
Gráfico 3: Distribuição geográfica das publicações sobre a Engenharia Kansei entre 2001 e 2010.....	73
Gráfico 4: Coleção de palavras Kansei Individuais do filme O Auto da Compadecida de Baixa Correlação	109
Gráfico 5: Coleção de palavras Kansei Individuais do filme O Auto da Compadecida de Média Correlação	110
Gráfico 6: Coleção de palavras Kansei Individuais do filme O Auto da Compadecida de Alta Correlação	111
Gráfico 7: Resultado das respostas obtidas com a escala Likert do campo semântico do filme O Auto da Compadecida.....	113
Gráfico 8: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 1.....	145
Gráfico 9: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 2.....	146
Gráfico 10: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 4	146
Gráfico 12: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 5	147
Gráfico 13: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 6	147
Gráfico 14: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 7	148

Lista de Abreviaturas e Siglas

INC	Instituto Nacional de Cinema
EMBRAFILME	Empresa Brasileira de Filmes
CONCINE	Conselho Nacional de Cinema
ANCINE	Agência Nacional do Cinema
KE	Kansei Engineering

Sumário

1. INTRODUÇÃO	17
2. O MUNDO DOS TOY ARTS	19
2.1. Um breve histórico sobre o toy art	19
2.2. Toy Art x Mercado	23
2.3. Materiais e Processos de fabricação dos Toy Arts	26
3. PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	34
3.1. Produção audiovisual brasileira	34
3.2. Cinema e Linguagem	40
3.3. Modelos Teóricos da Perspectiva Emocional no Cinema	55
3.3.1. Teorias Cognitivas de Noël Carroll.....	58
3.3.2. Teorias Cognitivas de Ed Tan	59
3.3.3. Teoria Cognitiva de Torben Grodall	61
4. DESIGN, SUPERFÍCIE E EMOÇÃO	64
4.1. Design de Superfície	64
4.2. Design Emocional	68
5. METODOLOGIAS E TÉCNICAS	72
5.1. Escolha da Categoria do Produto	75
5.2. Definição do Campo Semântico	75
5.2.1. Ciclo 1 – Coleta de Kanseis Individuais	77
5.2.2. Ciclo 2 – Encontrando os Kanseis Intermediários	79
5.2.2.1. <i>Interpretação do Projetista</i>	79
5.2.2.2. <i>Agrupamento Semântico</i>	80
5.2.2.3. <i>Refinamento Semântico</i>	81
5.2.3. Ciclo 3 – Definindo os Kanseis Coletivos.....	81
5.2.3.1. <i>Diferencial Semântico</i>	82
5.2.3.2. <i>Escala Likert</i>	83
5.2.3.3. <i>Escala Stapel</i>	84
5.3. Definição do Campo das Propriedades do Produto	84
5.3.1. Análise dos Produtos Concorrentes.....	85
5.3.2. Análise Paramétrica.....	85
5.4. Síntese	86
5.5. Teste de Validação e Construção do Modelo	87
6. EXECUÇÃO DO PROJETO	88
6.1. Escolha da Categoria do Produto – Construção dos Moodboards	88

6.2. Campo Semântico do Filme O Auto da Compadecida.....	91
6.2.1. Ciclo II – Interpretação do Projetista dos Kanseis Individuais do Filme	95
6.2.2. Ciclo II – Agrupamento Semântico dos Kanseis Individuais do Filme	99
6.2.3. Ciclo II – Refinamento Semântico dos Kanseis Individuais do Filme.....	108
6.2.4. Análise de resultados do Ciclo II do Campo Semântico	112
6.2.5. Ciclo III do Campo Semântico do Filme.....	113
6.3. Campo Semântico das Texturas.....	114
6.3.1. Ciclo II – Interpretação do Projetista dos Kanseis Individuais das Texturas	118
6.3.2. Ciclo II – Agrupamento Semântico.....	123
6.3.3. Ciclo II – Refinamento Semântico	135
6.3.4. Análise de resultados do Ciclo II das texturas.....	142
6.3.5. Ciclo III do Campo Semântico do Filme.....	145
6.4. Campo das Propriedades – Análise do Filme O Auto da Compadecida	149
6.5. Campo das Propriedades dos Toy Arts.....	151
6.6. Síntese.....	156
6.6.1. Matriz de Correlação – Campo Semântico do Filme x Campo Semântico das Texturas 156	
6.6.2. Brainstorming.....	159
6.6.2.1. <i>Orientação, Preparação e Análise</i>	159
6.6.2.2. <i>Ideação e Incubação</i>	160
6.6.2.3. <i>Síntese e Avaliação</i>	161
6.6.3. Detalhamento do Projeto.....	162
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	164
REFERÊNCIAS	165
APÊNDICE A – A Comunicação no Cinema	171
APÊNDICE B – Modelo de entrevista de coleta de palavras kansei individuais do filme <i>o auto da compadecida</i>	175
APÊNDICE C – Matriz de Correlação das Palavras Kansei Individuais do Filme <i>O Auto da Compadecida</i>	176
APÊNDICE D – Modelo de entrevista para identificação de palavras kansei coletivas do filme <i>o auto da compadecida</i>	191
APÊNDICE E – Modelo de entrevista para identificação de palavras kansei coletivas de 7 amostras de textura.....	195
APÊNDICE F – Desenho Técnico do Toy Art <i>Severino</i>	200
APÊNDICE G – Desenho Técnico do Toy Art <i>Porquinha Rosinha</i>	201
APÊNDICE H – Desenho de Representação do <i>Severino e sua porquinha Rosinha</i>	202

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho de Conclusão de Curso (realizado na modalidade Monografia) será entregue para o Departamento de Desenho e Tecnologia da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

O objetivo é desenvolver um toy art focando em sua superfície, levando em consideração sua relação emocional com o usuário e baseado no campo emocional do filme *O Auto da Compadecida*, ou seja, as características tangíveis e intangíveis da obra, capazes de influenciar a emoção e o comportamento do espectador ao assistir ao filme.

Os aspectos emocionais que envolvem os produtos se fazem cada vez mais necessários para o desenvolvimento do mesmo, pois atualmente com tantos avanços tecnológicos e com a valorização da estética do produto, a disputa pela atenção dos consumidores fica mais acirrada, o que faz com que sejam necessárias novas formas de se destacar entre os concorrentes. Uma dessas formas é o uso do campo emocional do consumidor, de forma que seja possível desenvolver um produto capaz de suprir as necessidades emocionais do usuário e influenciá-lo na sua decisão no processo de compra. A intenção deste trabalho é justamente investigar essa influência ao consumidor dentro do design de superfície.

Dentro de todas as áreas de influência do campo emocional dos indivíduos no design, a área escolhida desse trabalho foi o design de superfície porque dentre as demais áreas, essa é a que mais se relaciona com outros sentidos além da visão. Além disso, a superfície é o primeiro contato, seja pelo visual ou seja pelo tato, que um produto tem com o consumidor, tornando também o instrumento mais importante de comunicação usuário-produto.

A partir dessas considerações visa-se responder a seguinte pergunta: Como superfícies podem suprir desejos e despertar sentimentos nos consumidores? E para responder essa pergunta será feito uma série de revisões bibliográficas, testes, questionários e técnicas. Inicialmente, o segundo capítulo traz um apanhado geral sobre o mundo do toy art para posicionar a pesquisa no nicho de mercado do produto final, identificando materiais mais utilizados, aspectos mercadológicos e conceitos mais comuns.

O terceiro capítulo começa trazendo um pouco sobre o cinema nacional e sobre a importância de valorizá-lo, a começar por usar um filme genuinamente brasileiro como fonte dessa pesquisa. Posteriormente são descritos alguns elementos que compõem uma produção audiovisual destacando como tais elementos influenciam no campo das emoções, além de ser exposto as posições de três teóricos do cinema em relação a essa influência.

O quarto capítulo traz as relações do design, da superfície e das emoções, destacando áreas do design como o design emocional, o design sensorial e o design da experiência.

O quinto capítulo descreve o método projetual de origem japonesa chamado Engenharia Kansei e demonstra algumas técnicas utilizadas nesse método, além de mostrar como essa metodologia se relaciona com outras metodologias de design e a importância dela para trazer o campo emocional para o projeto.

No último capítulo é aplicada a metodologia, apresentada no capítulo 5, no projeto desta pesquisa obtendo detalhes e descrições de como ela foi feita, além de fotografias e registros. Nesse capítulo também são apresentados os resultados, tanto as conclusões teóricas, quanto o produto físico.

Portanto, crê-se na relevância desta pesquisa na área de design, pois acredita-se em sua contribuição para desenvolver novas formas de agradar o consumidor e melhorar a comunicação usuário-produto, além de desenvolver o mercado que envolve os produtos, contribuir para a valorização do cinema nacional e incentivar o desenvolvimento cada vez mais na cultura do toy art no Brasil.

2. O MUNDO DOS TOY ARTS

A primeira coisa que é preciso saber sobre os toy arts é que eles não são o mesmo que brinquedos, “trata-se de um movimento contemporâneo, cujo conceito mistura design, moda, ilustração, urbanidade e outros elementos da cultura pop para criar brinquedos originais.” (OFUGI, 2009, p.11)

Apesar do nome, os Toy Arts não podem ser considerados brinquedos que tenham como função principal o ato de brincar. Na verdade, se tratam de itens decorativos, colecionáveis e às vezes customizáveis, onde o que se valoriza mais é sua estética e seu valor agregado, em face de uma possível característica funcional que possa vir ou não a ter; além disso, diferentes dos brinquedos comuns, o público alvo dos toy arts não são crianças e sim adultos colecionadores, por isso, são produzidos em número reduzido para preservar seu valor como item colecionável e nunca são relançados com a mesma versão de grafismo.

Quanto aos temas dos Toy Art, “podem ser tão diversos quanto violentos, carinhosos, subversivos, políticos, cômicos, ou diretamente derivados da linguagem urbana, underground, erótica, satírica, etc. A forma como o boneco é pintado é muito importante, pois o torna uma peça única.” (BARBOSA e AYROSA, 2013, p. 13).

Para compreender as especificidades, as relevâncias e as diferentes formas de expressão através do toy art é preciso entender antes de tudo como esse bem multifacetado surgiu e se desenvolveu, além do seu estado da arte e suas diferentes formas de serem fabricados, que vão desde fabricação em série (apesar de limitada) até artesanalmente, e tudo isso será tratado a seguir.

2.1. Um breve histórico sobre o toy art

A origem do toy art está intimamente ligada ao grafite, ao punk rock e a outras culturas subversivas, por isso é comum encontrar toys com temas tabus, com alguma crítica social ou até toys que dão ao usuário liberdade de se expressar como uma tela em branco pronta para ser pintada, os chamados DIY (Do It Yourself ou faça você mesmo).

Durante a história, a cultura do toy art também foi chamada de urban vinyl, designer toys e boutique toys; ela surgiu no período pós-guerra, quando foram desenvolvidos os polímeros, que abriu muitas possibilidades de obter formas orgânicas diferentes do que já vinha sendo produzido, formas essas utilizadas na confecção dos toys. “Empresas norte-americanas e

européias logo enxergaram o novo potencial e começaram a fabricar de início, cabeças, e mãos de bonecos de plásticos, que eram combinados com um corpo de madeira e roupas de pano.” (OFUGI, 2009, p.13) até surgir a boneca *Pupi* representada na figura 1. Ela foi criada nos anos 50 fabricada pela marca de brinquedos Estrela e foi a primeira boneca toda formada em plástico inquebrável (baquelite).



Figura 1: Boneca *Pupi* - a primeira boneca toda em plástico
Fonte: Site Ana Cadaltto, 2012

Além do advento do plástico, outro fator muito comum no período pós-guerra e que vinha já se desenvolvendo enquanto as guerras aconteciam, é o surgimento de programas animados na televisão (desenhos animados e animes) e revistas ilustradas (HQs e Mangás) tanto no ocidente quanto no oriente. O aumento desse tipo de publicação se deve devido ao fato de que nesse período de conflitos, a propaganda que incentiva o nacionalismo e a construção de identidade foram importantes para manter os soldados dispostos para defender o país e garantir o apoio dos civis. Foi nesse contexto, que surgiram os diversos super-heróis da Marvel e da DC que vimos até hoje nas telas de cinema.

Devido ao surgimento de personagens tão variados fez-se necessário diversificar as formas de divulgação desses personagens criados para a guerra, por isso, foram desenvolvidas novas formas de representá-los, uma dessas formas eram os brinquedos que personificavam os personagens combatentes, causando uma explosão dos brinquedos e trazendo consigo os colecionadores.

Os primeiros brinquedos personagens surgiram no Japão fabricado pela Kaiyodo, “Os modelos eram chamados de garage kits e juntamente a eles, nasceu nessa década, a cultura

otaku” (OFUGI, 2009, p.14). É comum encontrar garage kits vendendo até os dias de hoje no Japão desmontados e sem cor e representando personagens que fazem sucesso nos animes e mangás, principalmente do anime/mangá Cavaleiros do Zodíaco, como pode ser observado na figura 2.



Figura 2: Garage Kit de um cavaleiro do zodíaco
Fonte: Site Creammy Magical World

Apesar de os brinquedos já estarem sendo produzidos desde o fim da guerra, eles só foram vistos como itens colecionáveis “em meados dos anos 90 quando grifes de streetwear japonesas como Bounty Hunter e A Bathing Ape começaram a fabricar bonecos para promover suas roupas” (ZOOCOLER, 2009, p.17). Apenas nesse período, os toy arts começaram a se popularizar, apesar de já haver na década de 80 artistas plásticos como o americano Jeff Koons que já fazia toy arts como sua escultura Rabbit, que era um coelho metalizado sem expressão facial (ver figura 3) e os chineses Michael Lau e Eric Só, “que fizeram releituras urbanas dos bonecos comando em ação” (ZOOCOLER, 2009, p.18) (ver figura 4).

Michael Lau é conhecido como um dos precursores do toy art já que depois de customizar os *comandos em ação*, fez diversos outros projetos de toy art como os *Gardeners* (ver figura 5), toys de personagens criados por ele mesmo, ligados ao universo do skate e do hip Hop para uma revista de quadrinhos de Hong Kong e os *Crazychildren* (ver figura 6) que foram disponibilizados em várias cores e colocados à venda. Inclusive este último foi o que alavancou as obras de Lau ao sucesso, e popularizou o toy art nas regiões próximas ao Japão, até que “Hikaru Inagawa, dono de uma cadeia de loja de street fashion no Japão chamado Bounty Hunter, criou o primeiro boneco de vinil que saiu do país.” (OFUGI, 2009, p.16)

tornando essa prática comum entre as diversas empresas mundiais e o toy globalmente conhecido.

A partir desse histórico, nota-se que a cultura do toy art é relativamente recente, no entanto, a mesma se popularizou pelo mundo, principalmente nos últimos 10 anos, passando a ocupar um nicho de mercado próprio e diferente do nicho que ocupa os brinquedos tradicionais, por isso é necessário identificar como funciona esse mercado antes de projetar um toy art, o que será feito no próximo tópico.



Figura 3: *Rabbits* criado por Jeff Koons
Fonte: Site Psychology Today, 2010



Figura 4: *Comandos em ação* customizados por Michael Lau
Fonte: Site Urbanahaus, 2016



Figura 5: *Gardeners* criado por Michael Lau
 Fonte: Site Hyperbeast, 2009



Figura 6: *Crazy Childrens* criados por Michael Lau
 Fonte: Site Capcom, 2010

2.2. Toy Art x Mercado

Atualmente, os toy arts são conhecidos mundialmente e se popularizaram cada vez mais ao ponto de existir uma indústria do toy art independente, sem que os toys sejam usados para promover outras marcas como foi feito pelas grifes japonesas na década de 90.

Há diversas formas dos produtos dessa indústria chegarem no mercado. Primeiramente, cada produto terá sua taxa de ratio, ou seja a taxa de proporção que se pode encontrar o toy art em um lote. “Se um toy tiver ratio de 2/25, você poderá encontrar dois iguais num lote de 25 Boxes. Os mais raros são 1/100 e 1/400, por exemplo.” (CRUZ, 2012, p.31). É essa taxa de ratio junto com o renome do criador e o material que o toy foi produzido que vai definir o preço de cada unidade, que pode variar de preços muito baixos como 10 reais até valores altos como 5 mil reais.

Posteriormente, a forma como cada toy art pode ser vendido pode variar, os toys em série são vendidos em uma linha que possui ou a sua forma ou seu tema em comum, tendo

variações gráficas (no caso de possuir a mesma forma) e de formas e/ou desenhos (no caso de possuir o mesmo tema); já as blind box “são toys que vem em pequenas caixas lacradas, e quem compra não sabe o que tem dentro.” (CRUZ, 2011, p.31), cada blind box tem um preço fixo sem influência da ratio, um exemplo de blind box muito conhecida é o kinder ovo que vem com um pequeno toy no seu interior, como observado na figura 7. As open box, são o contrário das blind box, o comprador já vai com a intenção de comprar determinado toy, nesse caso, a ratio tem grande influência para determinar o preço; e por último, os chances, que são unidades de uma série que não são divulgadas, são como se fossem toys extras que causam surpresa ao serem encontrados dentro da série, “porém, um chance não é necessariamente raro, a presença de um chance apenas incentiva o colecionismo e o valor do toy.” (CRUZ, 2011, p.31)



Figura 7: Blindbox da marca Kinder Ovo
Fonte: YouTube

Além das diversas maneiras que os toys são oferecidos para venda, outro fator que influencia a dinâmica de mercado são os temas que inspiram sua criação, Vartanian (2006) diz que os temas dos toys em seu berço tinham características eróticas, grotescas e agressivas em personagens com características delicadas e que transmitem inocência. Atualmente, essas características ainda são encontradas nos toys de personagens desenvolvidos pelo criador, no entanto surgiram outras formas de produzir toy art, dentre elas podemos citar DIY (Do It Yourself) que significa faça você mesmo e “são toys sem desenho, vem em branco para possibilitar a pessoa, uma customização pessoal e exclusiva.” (ZOOCOLER, 2009, p.22), por exemplo, o boneco *mummy* (ver figura 8); os customs que são customizações que são feitas em cima de toys já produzidos sem a intenção de ser DIY, por exemplo, os bonecos comandos em ação customizados por Michael Lau; e os toys promocionais que incorporam personagens de um filme ou desenho com a intenção de promovê-lo, por exemplo, a *miss Ko* (ver figura 9) produzida por Takashi Murakami para promover uma personagem de anime e o *The Godfather marionette* (ver figura 10) criado por Michael Lau para divulgar o filme do poderoso chefe.



Figura 8: Toy Mummy (DIY)
Fonte: Site Skullbrain, 2008



Figura 9: Miss Ko criada por Takashi Murakami
Fonte: Site Artnet

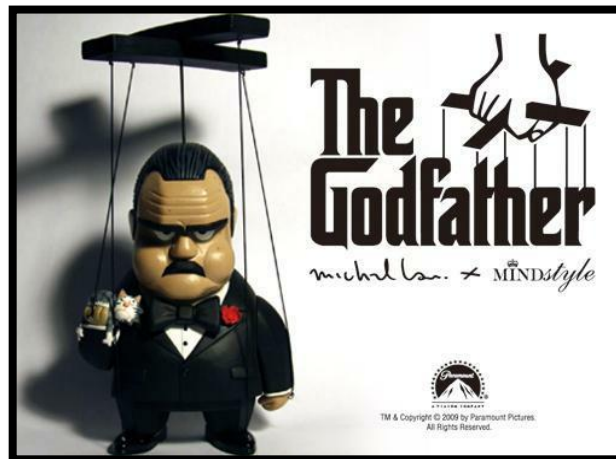


Figura 10: The Godfather Marionette criada por Michael Lau
Fonte: Site Oddity Central, 2009

No mercado brasileiro, a popularidade dos toys cresce devagar em relação ao resto do mundo, “já temos nomes que começam a se consagrar no ramo do toy art [...] como Roberto Stelzer e Nelson Schiesari (Troyart), Daniel Medeiros (Tosco toy) e Denise Brandt (Bonecas de papel)” (ZOOCOLER, 2009, p.20), no entanto, é necessário um maior reconhecimento do público brasileiro em relação ao valor desses toys, para que a popularidade deles alcancem o nível de influência que essa indústria tem em países como o Japão. Esse nível ainda não foi alcançado devido à falta de divulgação e os elevados preços, “No Brasil há poucas lojas que vendem Toy Art. Uma delas fica no Rio de Janeiro (La Cucaracha, em Ipanema), e cinco lojas localizam-se em São Paulo.” (BARBOSA e AYROSA, 2013, p.13) por isso este trabalho se propõe a produzir uma linha de toys com características de filmes brasileiros, de forma que valorize tanto o cinema nacional quanto estimule o consumo e a popularidade do mercado de toy art. Para isso é necessário pensar formas de divulgação, bem como maneiras de criar uma identificação do consumidos para com o produto, o que é exatamente o que esta pesquisa se propõe com as superfícies. Além disso, é preciso desenvolver toys de baixo custo como maneira de democratizá-los, por isso o próximo tópico aborda um pouco sobre materiais e processos de fabricação dos mesmos, que são dois aspectos projetuais que influenciam diretamente na definição do preço.

2.3. Materiais e Processos de fabricação dos Toy Arts

A quantidade de materiais utilizados para construir toy art são bem variados, existem materiais caseiros que podem ser utilizados pelos usuários para construir seus próprios toy art como, por exemplo, o biscuit, o epóxi, a polyclay, cera ou até o papel; e existem materiais que precisam de um processo de fabricação mais complexo para ser produzido, como por exemplo o vinil, o tecido, o metal e a cerâmica.

O biscuit é o material mais comum de todos na construção de toy arts caseiros, pois a massa de biscuit é mais fácil de ser encontrada e seu custo-benefício é satisfatório. Também chamado de porcelana fria, o biscuit é uma mistura de amido de milho, cola branca para porcelana fria e conservantes, como a vaselina. Na sua forma natural, a porcelana fria é uma massa de fácil modelagem e translúcida, para produzir um toy com esse material é preciso da massa ainda mole para ser moldada posteriormente de forma artesanal, com ajuda de: isopor, para dar uma estrutura interna mais leve à peça final; estecas, para ajudar na modelagem; tintas de tecido ou a óleo, para pintar e tirar o aspecto translucido da massa; e estacas de bambu (palito de churrasco e de dente), para fixação de peças e dar mais estrutura à elas. Na finalização, a

peça é apenas deixada em contato com o ar para a massa endurecer, pois diferente de outras massas, não precisa ser aquecida para que mantenha seu formato original de modelagem. É preciso destacar também que a tinta deve ser misturada a massa antes da modelagem, pois depois de pronta, a peça não consegue agregar a tinta a sua estrutura, além disso, a peça encolhe cerca de 30% ao secar, pois a água que continha dentro da massa evapora durante o processo de cura, por isso, o maior problema desse material é a possibilidade de rachaduras ao secar e encolher. Veja na figura 11 o toy art *Pugzee* do artista David Cortes, um exemplo de toy art feito com biscuit.

O epóxi é uma massa assim como o biscuit, só que 90% dos tipos de epóxios são “bicomponetes, sendo um secante e um adesivo” (KLING, 2009), ou seja, uma é a massa maleável e a outra é a massa reagente, que irá tornar a moldagem rígida. O epóxi é feito de resina epóxi, ou poliepóxido, que é um polímero termofixo que reagem com um catalisador que acelera as reações de polimerização do mesmo. As características da resina epóxi são: “baixa viscosidade, alta velocidade de cura, baixa contração durante a cura, alto poder adesivo, boas propriedades mecânicas e elétricas, ótimos isolantes, boa resistência a agentes químicos e corrosão.” (GONÇALVES, 1991, p.2). A principal vantagem dessa resina é a baixa taxa de variação de volume durante a cura, o que diminui a possibilidade de rachadura como acontece com a porcelana fria, no entanto, o tempo para moldagem é curto, já que seu processo de cura é muito veloz. O epóxi é muito utilizado para venda de toys baratos, como o toy gnomo do atelier magia azul celeste que custa o valor de R\$ 20,00 (veja a figura 12).



Figura 11: Toy Art de Biscuit *Pugzee* de David Cortes

Fonte: John Stokes, 2009



**Figura 12: Toy Art de Epóxi *Gnomo*
do ateliê magia Azul Celeste
Fonte: Site Elo7**

Polyclay ou argila plástica é “um material de modelagem macio e maleável, composto por partículas de PVC (polyvinyl chloride), que quando aquecidas em baixa temperatura e por um determinado tempo, se fundem e resultam em um plástico duro, resistente e durável (POLYMER CLAY BRASIL, 2011). Apesar de ser necessário aquecimento, a modelagem com polyclay é caseira, pois pode ser aquecida a temperaturas relativamente baixas, facilmente obtidas em fornos comuns. A principal vantagem da polyclay é sua multiplicidade de possibilidades, já que com ela é possível simular efeitos de madeira, pedra e metais, além de poder “ser moldado, esculpido, fatiado, ralado, furado, pintado, colado, lixado, envernizado, estampado, texturizado e revestido com pós coloridos” (POLYMER CLAY BRASIL, 2011). No entanto, as desvantagens se encontram principalmente na moldagem, já que para amaciar a massa, demora muito mais que os outros materiais, além do fato de que o processo de produção é mais caro e se a queima for feita em um tempo ou uma temperatura errada, a peça fica quebradiça. É possível encontrar toys em polyclay na obra do artista italiano RX (veja figura 13).



**Figura 13: Toy Art RX rocket Raccoon and Groot
Statue feito em polyclay do artista italiano RX
Fonte: Site Blog de Brinquedo, 2014**

A cera é um material utilizado em muitos setores que envolvem moldagem como esculturas artísticas, toy art e joias. Ela é vendida em diversos formatos que influenciam nas características do projeto, pode ser encontrada em tubos com raios e chapas de diversos tamanhos e espessuras e fios e chapas flexíveis.

A cera também pode ter diferentes durezas e pontos de fusão; no mercado, essas diferenças são caracterizadas por suas cores: a cera azul “é a cera de menor dureza e bastante flexível, indicada para trabalhos de modelagem à quente” (MOTTA, 2017) e possui ponto de fusão de aproximadamente 93,3°C e mantém-se viscosos ao fundir; a cera roxa, possui uma dureza intermediária como ponto de fusão aproximado de 104,4°C; e a cera verde é a que tem maior dureza, “muito boa para detalhes que exigem precisão (como engaste e fresamento) mas requer cuidado no manuseio, pois pode trincar com facilidade”(MOTTA, 2017), seu ponto de fusão é aproximadamente 110°C e se liquefaz ao fundir. A moldagem com cera é com aquecimento e usos de uma matriz, por isso o processo é mais complexo e demorado. Um exemplo de toys desse material é visto no trabalho de Sergio Mancini (ver figura 14).



Figura 14: Toy Art de Cera de Sergio Mancini
Fonte: Site Pinterest

O papel é muito comum na produção de toy art, os toys produzidos com esse material são chamados de paper toys e são construídos com papéis mais rígidos que permitem vincos e encaixes. As representações para impressão dos paper toys são feitas de forma similar ao que é feito para produzir embalagens feitas de papel, com sua planificação (veja figura 15). As vantagens de utilizar o papel para construção dos toys são o “baixo custo de produção, fácil distribuição, facilidade de customização, contemporaneidade da toy art feita com papel e a

maior acessibilidade a qualquer usuário como vontade de ter um objeto de toy art” (ZOOCLER, 2009, p.26) e a principal desvantagem é sua fragilidade e rápida degradação.



Figura 15: Paper Toy do Mickey e planificação
Fonte: Site Orlando4you, 2016

Já o vinil, é o material mais comum na produção de toys, ele é um radical que possui diversos derivados poliméricos usados para confecção de toy art, mas o principal é o chamado PVC (policloreto de vinila) que é uma resina resultado da polimerização de cloreto de vinila, tem alta polaridade, portanto absorve bem aditivos como tinta ou outros materiais, cujo objetivo é mudar suas propriedades. “Dessa maneira, o PVC pode ter suas características alteradas dentro de um amplo espectro de propriedades, variando desde o rígido ao extremamente flexível, tornando-o o mais versátil dentre os polímeros termoplásticos” (ZAIONCS, 2004, p.7). Essa resina pode ser extrudada, injetada, espalmada ou calandrada, tem aspectos transparentes na sua forma natural e brilho, é impermeável, resistente a impactos, possui densidade relativamente baixa (1,4 g/cm³), é resistente a ação de fungos, bactérias, insetos e roedores, impermeável a gases e líquidos, durável, resistente a intempéries e a propagação de chamas, bom isolante térmico, pode incorporar pigmento de diversas cores, pode ser reciclado e fabricado com baixo consumo de energia.

Devido a todas essas vantagens, “Atualmente, o PVC é o segundo termoplástico mais consumido em todo o mundo, com uma demanda mundial superior a 27 milhões de toneladas no ano de 2001” (ZAIONCS, 2004, p.2) e o material mais utilizado na confecção de toy art. A principal desvantagem do PVC é seu complexo processo de fabricação que impossibilita uma fabricação caseira e eleva o preço do produto final. Um exemplo de toy art de vinil é o *The Godfather marionette* de Michael Lau exposto anteriormente na figura 10.

Quanto aos toys de tecido, é possível fazê-los de forma caseira, no entanto, para produzi-lo é necessário ter um conhecimento prévio de técnicas de costura. Normalmente esses toys são fabricados com um tipo de tecido envolvendo espumas comumente usadas para preencher o

interior de almofadas. Os toys de tecido são clássicos, é possível encontra-los a séculos no mercado, por isso “apesar de não serem sofisticados tanto quanto as de outros materiais, sugerem um encanto em virtude do afeto envolvido no seu feitiço” (OLIVEIRA, 2002, p.18), além disso eles abrem espaço para reutilizar tecidos de roupas de segunda mão, como a artista Jennifer Strunge, de Baltimore, EUA que produz seus toys “reutilizando materiais têxteis diversos como lençóis, cobertores, retalhos de tecido, além de roupas” (PINTO, 2015, p.30) e os lança como produtos de sua marca chamada Cotton Monster, por exemplo o toy art da figura 16 da linha *Lost it Sea* da cotton monster de 2010.



Figura 16: Toy da linha *Lost at Sea* de tecido da Cotton Monsters

Os toys de metal são os mais complexos devido a seu processo de fabricação que envolve altas temperaturas, moldes caros, diferenças de ponto de fusão, soldagem, polimento e cromagem. O metal normalmente é utilizado para confeccionar toys que queiram passar uma ideia de modernidade ou toys que precisam ter mais resistência devido ao seu uso ou local onde é exposto, já que o metal é mais resistente que todos os outros materiais já citados. A única desvantagem desse material é o alto custo de sua produção. Um exemplo clássico de toy de metal é o toy rabbit de Jeff Koons exposto anteriormente na figura 3.

Por último, os toys de cerâmica têm variadas características e propriedades físicas que podem variar dependendo da forma que são moldadas, da temperatura que são assadas e dos óxidos usados para pintar sua superfície. Eles são fáceis de moldar e de corrigir pequenos erros, mesmo depois de assados. Além disso, a matéria prima da cerâmica é a argila, que quando não retirada da natureza, pode ser comprada a baixo custo. A principal desvantagem da cerâmica é sua fragilidade e pouca resistência a impacto. Podemos achar uma coleção de toy art com a temática do candomblé criada por Luiz Pagano do site Ame o Brasil e exemplificado na figura 17.



Figura 17: Coleção de toy art *Candomblé* em Cerâmica
 Fonte: Site Ame o Brasil, 2012

Para melhor compreensão e seleção dos materiais possíveis para produzir o toy art, foi feito a Tabela 1, que se trata de um quadro comparativo entre vantagens e desvantagens dos materiais citados nessa pesquisa.

Tabela 1: Comparativo de Vantagens e Desvantagens do Materiais que produzem Toy Art
 Fonte: O autor, adaptado de Zayoncs, 2004

MATERIAL	VANTAGENS	DESVANTAGENS
Biscuit	<ul style="list-style-type: none"> • Massa fácil de ser Encontrada • Bom custo-benefício • Fácil modelagem 	<ul style="list-style-type: none"> • A peça não agrega tinta depois de moldada • A peça encolhe 30% durante a cura, podendo causar rachaduras
Epóxi (massa bicomponentes)	<ul style="list-style-type: none"> • Baixa Viscosidade • Alta Velocidade de Cura • Baixa Contração durante a cura • Alto Poder Adesivo • Boas propriedades mecânicas e elétricas • Ótimo Isolante • Resistente a agentes químicos e corrosão 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempo de moldagem curto

MATERIAL	VANTAGENS	DESVANTAGENS
Polyclay	<ul style="list-style-type: none"> • Resistente e Durável • Aquecido em temperaturas baixas • Multiplicidade de possibilidades de representação 	<ul style="list-style-type: none"> • Demorar ao amaciar a massa • Processo de produção de alto custo • Processo de produção complexo
Cera	<ul style="list-style-type: none"> • Vendida em diversos formatos • Possui diferentes durezas e pontos de fusão 	<ul style="list-style-type: none"> • Processo complexo • Processo demorado
Papel	<ul style="list-style-type: none"> • Baixo custo de produção • Fácil distribuição • Facilidade de customização • Uso democrático 	<ul style="list-style-type: none"> • Fragilidade • Rápida degradação
Vinil	<ul style="list-style-type: none"> • Absorve bem tintas • Suas propriedades podem ser alteradas • Impermeável e Durável • Resistente a impacto e a ação do fungo • Pode ser reciclado 	<ul style="list-style-type: none"> • Processo de fabricação complexo • Preço elevado
Tecido	<ul style="list-style-type: none"> • Conceito de modernidade • Resistente 	<ul style="list-style-type: none"> • Moldes caros • Processo de fabricação complexo
Metal	<ul style="list-style-type: none"> • Conceito de modernidade • Resistente 	<ul style="list-style-type: none"> • Moldes caros • Processo de fabricação complexo
Cerâmica	<ul style="list-style-type: none"> • Propriedades variadas • Facilidade de moldar e de corrigir erros • Baixo custo 	<ul style="list-style-type: none"> • Baixa resistência a impacto

3. PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Esta pesquisa tomará por base um filme brasileiro com temática focada na cultura nacional e um dos mais premiados filmes do país, *O Auto da Compadecida*. Tal filme terá suas características analisadas para que seja possível identificar o campo emocional que o envolve e seja transferido esse campo emocional para as características do toy que será produzido, por isso é necessário antes de tudo compreender sobre o cinema nacional, sobre a linguagem no cinema e sobre as teorias da relação emocional entre espectador e filme para só então compreender as formas de análise fílmica baseadas na Engenharia Kansei, metodologia que será utilizada, e empregar essa análise no produto final.

3.1. Produção audiovisual brasileira

O cinema brasileiro atualmente vem crescendo gradativamente dentro do território nacional, no entanto, em comparação com o cinema estrangeiro, há ainda muita diferença no que diz respeito à bilheteria. Em 2016, segundo dados da Ancine, cerca de 16,5% da bilheteria anual dos cinemas no Brasil foram obtidos a partir de filmes nacionais, enquanto que 83,5% corresponde a filmes estrangeiros. Esse indicativo é muito melhor em comparação a dados de anos anteriores como, por exemplo, 2002, que a taxa de participação na bilheteria dos filmes brasileiros só chegou aos 8%. No entanto, os números atuais, apesar de melhores, não são o ideal.

O cinema no Brasil chegou timidamente ainda no final do século XIX, com a exibição dos primeiros filmes mudos dos irmãos Lumière; mas as primeiras produções genuinamente brasileiras surgiram apenas na década de 50, com a estreia do filme *Rio, 40 graus* (SANTOS, 1955) (ver Figura 18) que instituiu o chamado Cinema Novo.

Essa forma de fazer cinema se tornou uma característica intrínseca da produção cinematográfica brasileira na metade do século XX; Uma das principais características do cinema Novo era a produção de filmes “onde o povo brasileiro será o protagonista” (SOUSA PINTO, 2006, p.2), trazendo consigo questões sociais relevantes para época que muitas vezes atingia de forma crítica ações governamentais; essa é outra característica desse movimento, a liberdade de conteúdo, onde poderia ser representado desde cenas de nudez até críticas pesadas contra o governo, existindo apenas a censura etária. O cinema novo tornou a década de 50 um

momento de efervescência no cinema nacional, já que as obras eram bem próximas da realidade dos espectadores e havia uma maior identificação.



Figura 18: Cartaz do filme *Rio, 40 graus*
Fonte: Site Filmow

Esse momento de sucesso do cinema brasileiro durou até o ano de 1964, quando aconteceu o golpe militar, trazendo consigo um regime ditatorial e a censura como instrumento de manutenção do poder.

A censura começou a proibir todas as produções cinematográficas que seguiam as características do cinema novo, já que o mesmo evidenciava o poder que está na mão do povo. “O lema central era proibir, sempre que possível. Na impossibilidade de proibir, cortar. Se as duas opções falhassem, “colocar na geladeira”, significando engavetar o processo de requisição de censura sem, no entanto, admitir o feito.” (SOUSA PINTO, 2006, p.4).

No entanto essa censura só acontecia no cenário nacional; quando se falava em festivais de cinema Internacional, eram expostos todo tipo de filme brasileiro, inclusive os que eram censurados no país; isso ocorria para manter a aparência de um regime democrático brasileiro para as outras nações; isso aconteceu com o filme *Pra Frente Brasil* (FARIAS, 1982) que foi produzido pelo regime ditatorial e proibido em território nacional pelo próprio regime (ver figura 19). Foram criadas nessa época as primeiras agências reguladoras de produções cinematográficas, o INC e a Embrafilme, que tinha por função divulgar os filmes brasileiros internacionalmente.

No final da ditadura, em um meio de redemocratização do governo brasileiro, a censura permaneceu existindo, só que de forma menos aparente; “Sua atenção se volta para a proibição

dos filmes brasileiros na televisão, onde se concentra o grande público, enquanto os libera para as salas de cinema.” (SOUSA PINTO, 2006, p.5).



Figura 19: Jornal proibindo o filme *Pra Frente Brasil*
Fonte: Luciano Trigo, 2013

Depois de mais de duas décadas de censura, o cinema brasileiro encontra dificuldade em se reintegrar em um mercado que já está dominado pelo cinema norte americano.

A partir deste momento, a censura ao cinema passa a ser determinada pelo mercado, já invadido pelo cinema de consumo, majoritariamente norte-americano. Além disso, após duas décadas de perseguições, da extinção da Embrafilme, em 1990, e da extraordinária diminuição das salas de cinema no país, assistimos ao afastamento do público brasileiro de seu próprio cinema. (SOUSA PINTO, 2006, p. 15).

É nesse contexto que o chamado cinema da retomada brasileiro tem seu início. Marson (2006, p.12) descreve o “cinema da retomada como um conjunto não homogêneo de filmes, mas que apresentou características comuns relativas às novas condições de produção estabelecidas no período.” Essas condições envolviam principalmente políticas governamentais de incentivo à cultura como compensação ao déficit causado pela censura do regime militar e pelas medidas contra a cultura do governo Collor, como a extinção do ministério da cultura, da Embrafilme e do Concine (órgão responsável pelas normas e pela fiscalização da indústria cinematográfica e do mercado cinematográfico do Brasil, controlando a obrigatoriedade da exibição de filmes nacionais).

Durante o governo Collor “a produção cinematográfica cai drasticamente: em 1991, apenas oito filmes brasileiros foram lançados e, em 1992, apenas três filmes” (MARSON, 2010, p.29). Dessa forma, em 1991, o embaixador Sérgio Rouanet (veja Figura 20), novo secretário de cultura, reformula uma lei de incentivo à cultura (lei Sarney) que é sancionada em 1992 e passa a ser conhecida como lei Rouanet.



Figura 20: Diplomata Sergio Rouanet
Fonte: Site da Academia Brasileira de Letras

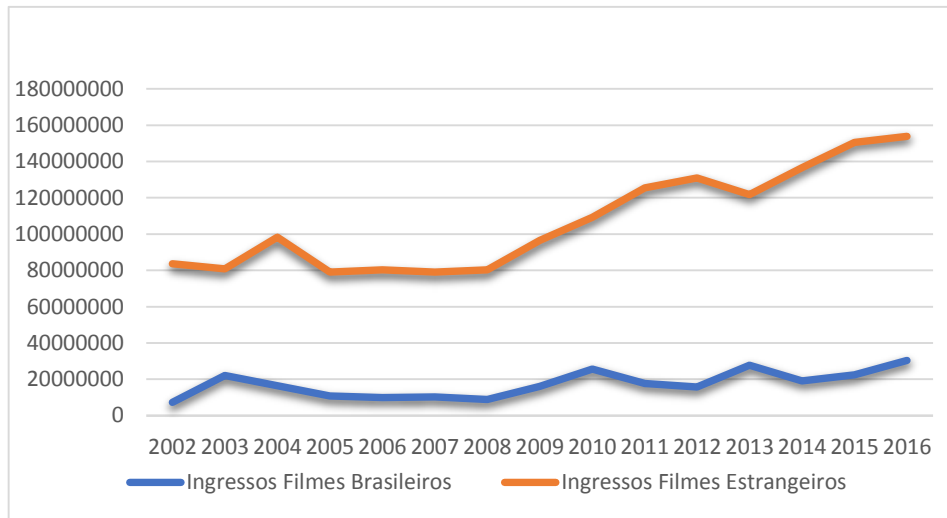
Essa lei inicialmente apenas dava proteção de mercado para os filmes brasileiros, isentando as produções de alguns impostos, mas “Com o impeachment de Collor, no governo Itamar, o Estado volta a investir diretamente na produção de filmes.” (MARSON, 2010, p.30). Depois disso o cinema nacional volta a crescer. “O número de produções cresce (são lançados 12 filmes em 1995, 23 em 1996 e em 1999 são 30), novos diretores estreiam, a visibilidade do cinema nacional aumenta e o público começa a se interessar pelo novo cinema produzido no Brasil.” (MARSON, 2010, p.30).

Nesse contexto, em 2001, surge a ANCINE, que segundo Marson (2010, p.30) é o “órgão oficial de fomento, regulação e fiscalização das indústrias cinematográfica e videofonográfica, dotada de autonomia administrativa e financeira”. Graças à ANCINE, mesmo tendo várias questões ainda para suprir no cinema brasileiro, há uma instituição a qual reivindicar essas questões. A partir desse momento a ANCINE começa a fazer pesquisas que visam identificar a taxa de sucesso dos produtos de origem brasileira.

Segundo a Agência Nacional do Cinema – Ancine, em seu informe de acompanhamento de mercado, o ano de 2009 registrou [...] quase 112,7 milhões de espectadores e renda de R\$ 970 milhões, um crescimento de 25% de público e 33% de renda em relação a 2008.” (ANGERAMI, 2010, p.75).

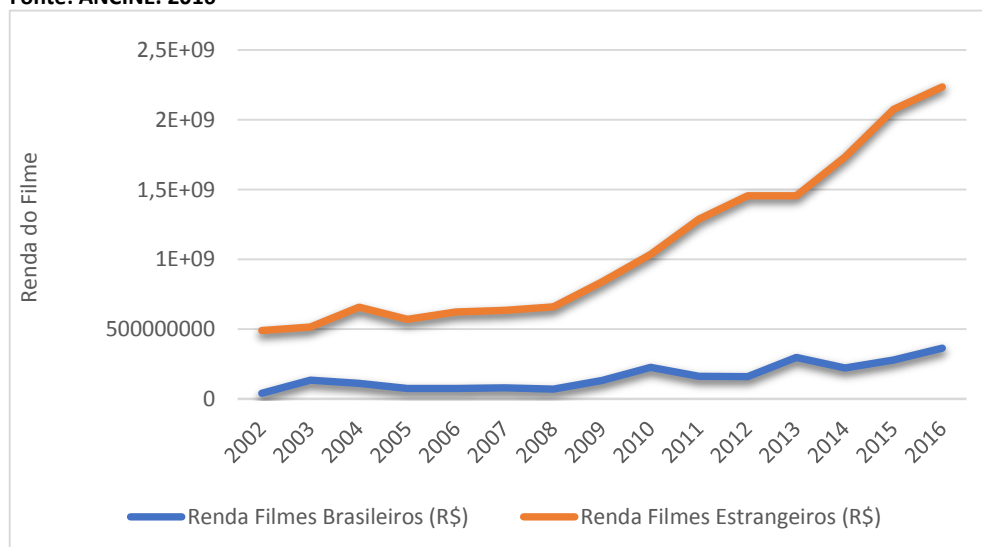
O cinema nacional ainda encontra dificuldade de entrar em uma concorrência direta com produções norte-americanas apesar do relativo crescimento de formação de público. Segundo dados da Ancine, em 2016 apenas 16,5% da bilheteria anual dos cinemas no Brasil foi destinada a produções brasileiras, isso se torna mais evidente quando é feito essa comparação nos últimos 15 anos, como é possível observar no gráfico 1.

Gráfico 1: Bilheteria alcançada no Brasil nos últimos 15 anos
Fonte: ANCINE, 2016



Essa diferença entre a situação dos filmes brasileiros em comparação aos filmes estrangeiros se torna mais gritante quando é comparado a renda obtida por cada um dos nichos de mercado observados nesta pesquisa. Observa-se no gráfico 2 que as rendas obtidas pelos dois nichos se distanciaram cada vez mais ao longo do tempo e que a renda de filmes brasileiros teve uma taxa de crescimento muito inferior aos filmes estrangeiros e o principal motivo disso é a escassez de público em comparação ao grandes filmes internacionais.

Gráfico 2: Renda Cinematográfica alcançada no Brasil nos últimos 15 anos
Fonte: ANCINE, 2016



Angerami (2010, p.76) ainda observa nos dados da Ancine (2009) que “Ao longo de 2009, 319 filmes foram lançados comercialmente nas salas de exibição, sendo 84 brasileiros

(26,3%) e 235 estrangeiros (73,7%) [...] com pouco mais de 16 milhões de espectadores, o que representa cerca de 14,3% do total de público”. A porcentagem de filmes estrangeiros ainda é muito superior aos filmes nacionais em exibição no nosso país, e esse indicativo se torna muito mais alarmante quando avaliamos o desempenho dos filmes brasileiros diante da faixa de público, das 84 produções brasileiras em 2009, apenas 12 superaram a marca de 100 mil espectadores, sendo que 4 deles, *Se eu fosse você 2* (FILHO, 2009), *A Mulher Invisível* (TORRES, 2009), *Os Normais 2* (ALVARENGA JR, 2009) e *Divã* (ALVARENGA JR, 2009), “foram responsáveis por 74% do público total das produções brasileiras lançadas em 2009” (ANGERAMI, 2010, p. 76). (Veja Figura 21).

Esses dados levam a concluir que essa evasão de público dentro de sessões de cinema nacional deve ser evitada, pois os filmes só podem subsistir com a presença de público potencial. Segundo Angerami (2010, p. 75), “A atividade cinematográfica só se completa quando acontece o encontro com o público, o que nos permite inferir que o público é a razão de ser do cinema.” por isso o toy art produzido como resultado dessa pesquisa será criado embasado no campo emocional encontrado no filme *O Auto da Compadecida* que é um dos maiores exemplares do cinema nacional.

A escolha do objeto a ser analisado neste trabalho foi feito dentro do hall do cinema brasileiro com o objetivo de valorizá-lo já que os toys inspirados em filmes no mercado normalmente se originam de filmes internacionais, além disso, podem ser usados como instrumento de divulgação e democratização das produções cinematográficas brasileiras.



Figura 21: Cartazes de filmes que monopolizaram a bilheteria dos filmes

3.2. Cinema e Linguagem

Todas as produções audiovisuais no mundo seguem uma linguagem, essa linguagem vem sendo construída desde os irmãos Lumière com os diferentes momentos do cinema e as diferentes tecnologias desenvolvidas para o mesmo. Antes de compreender sobre a relação entre espectador e cinema e sobre os métodos de análise fílmica é importante conhecer essa linguagem e as diferentes formas de comunicar uma ideia nos filmes.

Para falar sobre a linguagem, é preciso definir o que é cinema; segundo Stan (1999, p.140) é “necessariamente um meio pluricódigo que combina códigos especificamente cinematográficos, isto é, códigos que aparecem apenas no cinema e códigos não-específicos, isto é, códigos partilhados com outras linguagens que não o cinema”, ou seja, o cinema em seu conceito básico se trata de uma arte com comunicação com outras espécies de linguagem, por isso, ao se discorrer sobre a linguagem cinematográfica é natural que se fale de outras, como os diversos tipos de produção audiovisual, a moda, a música, o teatro, a cenografia e o mais importante para esta pesquisa, a linguagem emocional.

Primeiramente, o principal método de comunicação do cinema é a imagem, segundo Martin (2011), a imagem possui três características básicas, a primeira se trata de uma característica material com valor figurativo, ou seja, a imagem é utilizada como uma função reprodutora com o único objetivo de informar. “A imagem fílmica, portanto, é antes de tudo realista, ou melhor dizendo, datada de todas as aparências (ou quase todas) da realidade.” (MARTIN, 2011, p.22), a única função desse tipo de imagem é informar um local ou um estado de ambiente, como pode ser observado no filme *Amor em sampa* (RICCELLI, 2016) quando em sua introdução é mostrado um quadro geral da cidade de São Paulo e o seu trânsito com o objetivo de situar o espectador no local onde se passa a trama (ver figura 22).

No entanto, em uma produção cinematográfica, raramente a imagem é constituída apenas desse valor figurativo, a não ser em documentários ou filmes científicos, entrando assim a segunda característica da imagem, a características estética com valor afetivo. É nesse valor que as particularidades do espectador e o estilo do diretor são levados em conta, onde se expressa “[...] a visão particular de cada um, suas deformações e suas interpretações, mesmo que inconscientes” (MARTIN, 2011, p.24). Isso é observado nos aspectos sombrios e ao mesmo tempo lúdicos dos filmes de Tim Burton (ver figura 23) e nas cores quentes dos filmes de Pedro Almodóvar (ver figura 24).

Por fim, a terceira característica é a intelectual com um valor significante, onde vem à tona a ambiguidade da imagem, onde uma cena fora do contextos possui múltiplos significados,

sendo necessário outras formas de comunicação para entender seu real significado, um exemplo clássico dessa ambiguidade é observado no filme *A pele que habito* (ALMODÓVAR, 2011) onde nas primeiras cenas que a personagem misteriosa Vera aparece, não fica claro a identidade da mesma, sendo necessário o contexto posterior para compreender que na verdade Vera e Vincent são a mesma pessoa (ver figura 25).



Figura 22: Enquadramentos Introdutórios do filme *Amor em Sampa*
Fonte: Telecine



Figura 23: Cartazes dos filmes de Tim Burton
Fonte: Site Plugcitários, 2016



Figura 24: Cenas de cores quentes dos filmes de Almodóvar
 Fonte: Site Ultimo Segundo, 2013



Figura 25: Os Personagens Vera e Vincent do filme *A Pele que Habito* de Almodóvar
 Fonte: Site Cinema é a Minha Praia, 2011

No entanto a imagem pode ser clara por si só a partir de comparativos ou elementos cenográficos que ajudam nessa compreensão, por exemplo, “um mendigo diante da vitrine de uma doceira tem uma significação que ultrapassa a simples representação.” (MARTIN, 2011, p.27). Esse mendigo só é entendido como mendigo devido ao seu figurino. Conhecendo a identidade desse personagem, compreende-se o desejo e a dor de fome que o mesmo sente ao avistar a vitrine; isso tudo sem precisar conhecer o contexto, já que a imagem por si só já demonstra isso. No entanto, é importante frisar que esta imagem só consegue comunicar todas essas informações se o espectador possuir conhecimento suficiente sobre os elementos que fazem parte da cena. Esse conhecimento é construído a partir do “[...] seu gosto, sua instrução, sua cultura, suas opiniões morais, políticas e sociais, seus preconceitos e suas ignorâncias.” (MARTIN, 2011, p. 28).

Além da imagem, certos efeitos obtidos com a câmera também são instrumentos de comunicação do cinema. No início da história da produção cinematográfica, a câmera tinha a única função da observadora da ação de forma que a mesma era fixa e quem se movia era os cenários e os atores, como em uma peça de teatro, como pode ser observado em filmes de

George Méliès como *Viagem à lua* (1902) e o *Reino das fadas* (1903), observados na figura 26 e 2

Posteriormente, “a câmera torna-se móvel como o olho humano [...] A partir de então, a filmadora é uma criatura móvel, ativa, uma personagem do drama” (MARTIN, 2011, p.32). Com essa liberação da câmera, a mesma adquiriu muitas características que tem o objetivo de comunicar.



Figura 26: Cena do filme *Viagem à Lua* de George Méliès
Fonte: Site Plano Crítico



Figura 27: Cena do filme *O Reino da Fadas* de George Méliès
Fonte: Site Filmow

Inicialmente surgiram dois tipos de câmera, a objetiva onde a câmera faz papel de uma terceira pessoa na cena como observadora e normalmente sem interação e influência no decorrer das cenas, com raras exceções; e a subjetiva, onde a câmera reproduz a imagem avistada por um dos personagens e se movimenta de acordo com o movimento do mesmo, nesse caso a câmera incorpora o personagem. Posteriormente surgiram métodos diferentes de utilizar estes dois tipos de câmera: “os enquadramentos, os diferentes tipos de plano, os ângulos de filmagem e os movimentos de câmera.” (MARTIN, 2011, p.38).

Quando se fala sobre enquadramento, estamos falando de uma composição de imagem, “da maneira como o diretor decupa e eventualmente organiza o fragmento de realidade apresentado à objetiva, que assim irá aparecer na tela” (MARTIN, 2011, p.38). Com o enquadramento é possível deixar elementos cênicos fora da ação enquanto que outros elementos que demonstram a existência dos ocultos são enquadrados, além disso, é possível demonstrar detalhes que normalmente passariam despercebidos, ou agregar dramaticidade à cena.

O enquadramento está ligado diretamente aos planos, enquanto o enquadramento organiza a imagem, o plano define o que será mostrado. Há diversos tipos de planos, mas nesta pesquisa será analisado apenas o plano geral, o primeiro plano e o primeiríssimo plano, pois são os planos mais utilizados nas produções cinematográficas e os únicos que tem características que influenciam a emoção do espectador.

Apenas o close ou primeiríssimo plano (é o primeiro plano, que do ponto de vista psicológico praticamente se confunde com ele) e o plano geral têm a maioria das vezes um significado psicológico preciso e não apenas um papel descritivo. (MARTIN, 2011, p.40).

- a. Plano Geral – é comum passar a ideia de inferioridade do ser humano e superioridade do cenário, além de uma desvalorização moral do personagem, seja pela solidão e impotência, como nos primeiros enquadramentos da ilha do filme *Náufrago*, onde o protagonista se depara pela primeira vez com o seu destino (ZEMECKIS, 2000) (ver figura 28), ou até pela ociosidade como é observado nas cenas iniciais do filme *Meu Namorado é um Zumbi*, em que o personagem principal sofre por sua condição atual, a falta de atividades que tinha quando era humano (LEVINE, 2013) (ver figura 29). De uma maneira objetiva, o plano geral também passa a ideia de cenários infinitos ou cenários normalmente vistos com maiores proporções, já que o mesmo normalmente enquadra todo cenário.
- b. O primeiro plano e o primeiríssimo plano – vistos do ponto de vista psicológico, tanto o primeiro plano quanto o primeiríssimo plano tem características muito parecidas, os dois são planos que focam em detalhes do cenário e da cena, ocultando outros elementos e os dois agregam dramaticidade e intensificam emoções. Subjetivamente Martin (2011, p.41) diz que “[...] é no primeiro plano do rosto humano que se manifesta melhor o poder de significação psicológica e dramática no filme”. Isso se dá porque o primeiro plano destaca as linhas de expressão do rosto do personagem agregando ainda mais dramaticamente a cena e uma tensão mental considerável. Isso acontece no filme *Kill Bill: vol 1* onde a protagonista é alvo de vários enquadramentos em primeiro plano para adicionar dramaticidade às suas reações perante a ameaça dos seguidos oponentes que

se apresentam (TARANTINO, 2003) (veja figura 30). O primeiro plano de um objeto também pode ter uma significação psicológica quando a câmera é subjetiva de forma que “materializa o vigor com que um sentimento ou uma ideia se impõem a seu espírito” (MARTIN, 2011, p.43). Esse enquadramento também se comunica de forma objetiva com a intenção de demonstrar algum detalhe em segundo plano trazendo ao primeiro plano para destaca-lo. É uma ótima forma de conduzir o espectador ao rumo da história que o diretor quer tomar e impedir que o mesmo de atenção ao que não deve ser notado dentro da cena.



Figura 28: Cenas do filme *O Náufrago*

Fonte: Telecine



Figura 29: Cenas do filme *Meu Namorado é um Zumbi*

Fonte: Telecine



Figura 30: Cenas do filme *Kill Bill Vol.1*
Fonte: Netflix

Os ângulos de filmagem são outra forma de comunicação cinematográfica através da câmera. Existem quatro tipos diferentes de ângulos, o plongée, contra-plongée, enquadramentos inclinados e enquadramentos desordenados, e todos eles tem um peso psicológico significativo na narrativa.

- a. Plongée – Uma cena está em ângulo plongée quando a câmera filma de cima para baixo; esse ângulo tende “a apequenar o indivíduo, a esmagá-lo moralmente, rebaixando ao nível do chão, fazendo dele um objeto preso a um determinismo insuperável, um brinquedo da fatalidade” (MARTIN, 2011, p.44), também pode ser utilizado como forma de representação do local em que se passa a cena como maneira de localizar o espectador dentro da narrativa.
- b. Contra-Plongée – é o contrário do plongée, a câmara filma de baixo para cima, o indivíduo se engrandece, adquire confiança e ganha um ar de superioridade. Tanto plongée como contra-plongée podem ser observados no filme *A Queda: as últimas horas de Hitler* na cena em que Hitler descobre que as tropas russas estão próximas da cidade de Berlim (HIRSCHBIEGEL, 2004), nessa cena, Hitler sempre é filmado em plongée enquanto que seus generais a sua volta são captados em contra-plongée. Tal jogo de câmera com os ângulos da filmagem evidencia a derrocada do ditador em face de seus generais e diante da inevitável derrota pelas tropas inimigas de Stalin. (Veja figura 31 e 32).

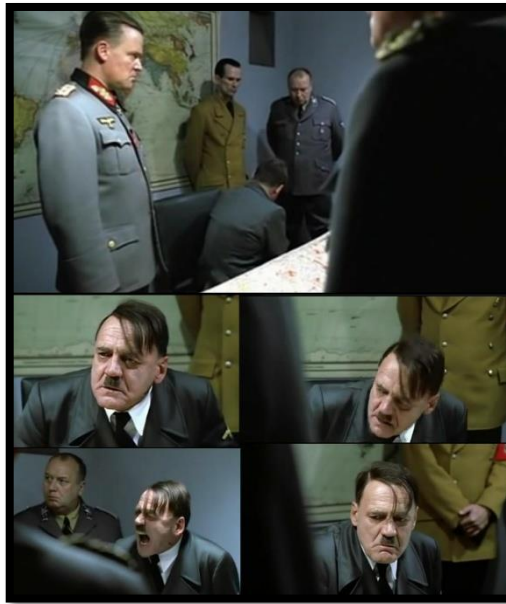


Figura 31: Cenas em plongée do filme *A Queda: As Últimas Horas de Hitler*
 Fonte: YouTube



Figura 32: Cenas em contra-plongée do filme *A Queda: As Últimas Horas de Hitler*
 Fonte: YouTube

- c. Enquadramento Inclinado – Apesar de ser um enquadramento, pode ser entendido também como ângulo de filmagem, nesse caso, a câmera não oscila “[...] em torno do eixo transversal, mas de seu eixo óptico” (MARTIN, 2011, p.45) e essa angulação pode ser usada para retratar alguém que não está na posição vertical ou simular uma ação que exige muito esforço ou, no caso da câmera subjetiva, uma inquietação ou desequilíbrio moral; podemos observar na figura 33 um exemplo de enquadramento inclinado onde o

personagem Kira do filme *Death Note* sofre um abalo físico e moral, após acordar depois de ser espancado por colegas de sua escola. (WINGARD, 2017).



Figura 33: Cenas em enquadramento inclinado do filme *Death Note*
Fonte: Netflix

- d. Enquadramento Desordenado – a câmera é sacudida em todos os sentidos para simular um evento natural como um tremor de terra ou uma desordem com o personagem como uma briga ou um mal-estar. Há um enquadramento desordenado na cena do filme *Onde está segunda?* em que a personagem Quarta é alvejada pelos agentes do governo sofrendo forte mal-estar devido a possibilidade de ser assassinada. (WIKORLA, 2017) (ver imagem 34).



Figura 34: Cenas em enquadramento desordenado do filme *Onde está Segunda?*
Fonte: Netflix

Os movimentos de câmera são um dos fatores que mais influenciam o espectador tanto emocionalmente quanto psicologicamente. Esses movimentos tem diversas funções, no entanto, só será destacado nesta pesquisa as funções que tem um objetivo psicológico. Quando uma câmera se movimenta, ela pode passar a impressão de ameaça ou perigo a um personagem, realçar a dramaticidade de uma cena, transmitir um sentimento ou um estado de espírito do personagem ou realçar uma tensão mental em uma cena.

Há diversos tipos de movimentos de câmera, segundo Martin (2011), o mais usado é o travelling que “consiste num deslocamento da câmera durante o qual permanece constante o

ângulo entre o eixo óptico e a trajetória do deslocamento” (MARTIN, 2011, p.49). Porém, além de haver diversos tipos de travelling, existem outros tipos de movimento como a panorâmica e a trajetória, será destacado aqui apenas os que envolvem transmissão de emoções para o público:

- a. Travelling Vertical – Consiste no movimento de câmera de cima para baixo ou de baixo para cima. Normalmente é usado para acompanhar uma trajetória ou, no caso do eixo óptico também na vertical, usado para suprimir ou engrandecer o personagem segundo as mesmas regras dos ângulos em plongée ou contra- plongée citados anteriormente, um exemplo disso é visto na cena do filme *UFO – Invasão Alienígena* onde há um movimento de câmera de cima pra baixo focando na personagem que está em choque devido a ameaça eminente de uma nave alienígena que está acima dela (BURNS, 2012) (ver figura 35).
- b. Travelling para trás – consiste no movimento de ré da câmera e tem a função de conclusão, despertar nostalgia, acompanhar uma trajetória de um personagem destacando suas emoções e expressões, representar um desligamento psicológico e impressão de solidão, desânimo, impotência e morte, por exemplo, na cena de *Onde está segunda?* onde a personagem Quarta, no meio da sua fuga, é mostrada através de um travelling para trás da câmera para demonstrar suas expressões de medo e pavor durante sua trajetória (WIKORLA, 2017) (ver figura 36).
- c. Travelling para Frente – Consiste no movimento contrário ao travelling para trás. Ele normalmente é usado para realçar um elemento dramático importante e materializar a tensão mental de um personagem.
- d. Panorâmica – É um movimento que “consiste numa rotação da câmera em torno de seu eixo vertical ou horizontal (transversal), sem deslocamento do aparelho” (MARTIN, 2011, p. 56) e tem a função de representar um estado ou uma ideia, como por exemplo, uma embriaguez (câmera subjetiva) ou um pânico de uma população (câmera objetiva).
- e. Trajetória – É uma “mistura indeterminada de travelling e panorâmica efetuada com o auxílio de uma grua.” (MARTIN, 2011, p.57) e é usado como instrumento introdutório e em conjunto com o plongée e contra- plongée intensifica a mensagem passada por esses ângulos. Nesse caso, a trajetória não tem uma significação psicológica própria sendo usada apenas para aumentar essa significação em outros modos de câmera.



Figura 35: Cena em travelling vertical do filme *UFO – Invasão Alienígena*
Fonte: Telecine



Figura 36: Cena de travelling para trás do filme *Onde está Segunda?*
Fonte: Netflix

Junto com a imagem e as ações da câmera, a iluminação é outro fator comunicacional do filme, ela “[...] constitui um fator decisivo para criação da expressividade da imagem” (MARTIN, 2011, p.61). A característica psicodramática da iluminação normalmente é construída, não só com a luz mas com a relação dessa luz com a sombra, “[...] luzes violentas, esculpindo as sombras, intervém como fator de dramatização.” (MARTIN, 2011, p.62). A luz por si só pode representar pessimismo e fatalidade com iluminações com temperatura fria e otimismo e alegria com iluminações com temperatura quente; a sombra ou ausência de luz representa “um fator de ansiedade pela ameaça do desconhecido” (MARTIN, 2011, p.64) e um instrumento que torna o ambiente carregado de tensão mental.

Outro instrumento de comunicação do cinema é o vestuário que segundo Martin (2011), pode ser realista, transmitindo informações sobre a época ou a situação do personagem; pararealista, onde apesar de ter uma inspiração no figurino real, há uma estilização, tornando o visual do personagem atemporal; e simbólica, onde não há preocupação com a exatidão do figurino tornando-o totalmente estilizado e transmitindo tipos sociais ou estados de alma.

O cenário também é capaz de comunicar, Martin (2011, p.67) diz que “o realismo inerente à coisa filmada parece exigir obrigatoriamente o realismo do quadro e da ambientação”, no entanto o cenário não precisa necessariamente ser realista para comunicar, é possível observar isso nos cenários distorcidos em filmes do expressionismo alemão como *O*

gabinete do doutor Caligari (WIENE, 1920) (ver figura 37) e na ausência de cenários totalmente construídos como no filme *Dogville* (TRIER, 2003) (ver figura 38).



Figura 37: Cenas do filme *O Gabinete do Dr. Caligari*
Fonte: Adoro Cinema



Figura 38: Cenário do filme *Dogville*
Fonte: Cinemação

O cenário é uma forma de expressão que ultrapassa os limites do realismo, mas que mesmo assim pode representar uma emoção real e despertar uma reação no espectador; devido a essas várias facetas, o cenário pode ser categorizado em três grupos:

- a. Cenários Realistas – Nesse grupo estão incluídos os cenários que “[...] não tem outra implicação além de sua própria materialidade, não significa senão aquilo que é.” (MARTIN, 2011, p.68). Esse cenário pode ser observado na figura 22, onde aparecem os cenários das cenas introdutórias do filme *Amor em Sampa* (RICCELI, 2016)
- b. Cenários Impressionistas – Geralmente são cenários naturais que de alguma forma se relacionam e intensificam a psicodramaticidade da cena, são “escolhidos em função da

dominante psicológica da ação” (MARTIN, 2011, p.68). Nesse caso, um exemplo clássico é o cenário da cena em que o protagonista chega na ilha em que vai viver os próximos meses, no filme *Náufrago* (ZEMECKIS, 2000) visto na figura 28; Esse cenário vazio e completamente natural, não só é usado para demonstrar o ambiente onde o náufrago foi parar, como também é usado para demonstrar e transmitir uma sensação de solidão e abandono.

- c. Cenários Expressionistas – São cenários artificiais, “tendo em vista sugerir uma impressão plástica que coincida com a dominante psicológica da ação” (MARTIN, 2011, p.69), com uma visão subjetiva do mundo e normalmente possuem deformações e estilizações. A maioria dos cenários dos filmes do expressionismo alemão possuem essas características, dentre eles está *O Gabinete do doutor Caligari* (WIENE, 1920) observados na figura 37.

As elipses, outra forma de linguagem cinematográfica, são usadas para ocultar um elemento da cena, seja para censurar um tabu, agregar dramaticidade ou para criar suspense e sustentar o enredo.

Já se afirmou muitas vezes que o cinema é a arte da elipse. Com efeito, quem pode mais, pode menos. Capaz de mostrar tudo e conhecendo o formidável teor de realidade que impregna tudo o que aparece na tela, o cineasta pode recorrer à alusão e fazer-se entender com meias palavras. (MARTIN, 2011, p.83).

As elipses também podem ser usadas para demonstrar um conhecimento do personagem e para ausentar elementos da cena que não puderam ser mostrados por falta de verba ou por serem inadequados. Elas podem ser de dois tipos:

- a. Elipse de Estrutura – Normalmente “[...] são motivadas por razões de construção de enredo (MARTIN, 2011, p.85) e tem por objetivo, dentre muitos, ocultar a identidade de um personagem, “dissimular um instante decisivo da ação para suscitar no espectador um sentimento de espera ansiosa, o chamado suspense” (MARTIN, 2011, p.86) , aumentar a tensão de uma cena, sustentar a dramaticidade do enredo, “evitar uma ruptura da unidade de tom omitindo um incidente que não se adapta ao clima geral da cena” (MARTIN, 2011, p.87), transmitindo um sentimento e um ponto de vista. É possível ver uma elipse de estrutura no filme *Voo 7500* na cena em que é ocultado o estado do morto para causar suspense. (SHIMIZU, 2014).
- b. Elipse de Conteúdo – São motivadas por razões de censura social, seja por ser uma cena muito violenta ou por ser um tabu social no local onde está sendo exibido, por exemplo na cena do filme *Onde esta segunda?* em que o pai corta o dedo de uma das filhas para

protege-las, a cena do corte propriamente dita é ocultada sendo substituído apenas pelo barulho que a faca faz durante a ação. (WIKORLA, 2017).

Os filmes também se comunicam com metáforas, “tudo o que é mostrado na tela tem, portanto, um sentido e, na maioria das vezes, uma segunda significação que só aparecem através da reflexão” (MARTIN, 2011, p.103) e para haver essa reflexão é necessário um certo grau de sensibilidade, imaginação e cultura do espectador.

Chamo de metáfora, a justaposição por meio da montagem de duas imagens que, confrontadas na mente do espectador, irão produzir um choque psicológico, choque este que deve facilitar a percepção e a assimilação de uma idéia que o diretor quer exprimir pelo filme (MARTIN, 2011, p.104).

As metáforas podem ser plásticas, dramáticas ou ideológicas:

- a. Metáfora Plástica – demonstram a relação psicoemocional entre dois quadros diferentes, é um conteúdo puramente representativo; “Em A greve/Statchka, Einsenstein faz um paralelo entre as feições de alcaguetes da polícia, tendo como indicativo nomes de animais, e a imagem dos animais em questão” (MARTIN, 2011, p.94).
- b. Metáfora Dramática – “desempenham um papel mais direto na ação, proporcionando um elemento explicativo útil para a condução e a compreensão do enredo” (MARTIN, 2011, p.105), o objetivo é conduzir o espectador a um pensamento para que há uma maior compreensão ao desenrolar da trama; “Em So ist das Leben – Assim é a vida, a morte da velha é sugerida por imagens da revoada de pombos e flashes de ondas furiosas.” (MARTIN, 2011, p.95).
- c. Metáfora Ideológica – São usadas apenas quando o diretor/ produtor quer comunicar uma opinião ou um ponto de vista sobre determinado assunto, “fazer brotar na consciência do espectador uma ideia” (MARTIN, 2011, p.106), por exemplo, em *Nova Terra* (JORI IVENS, 1933), onde é comparado um garoto sofrendo claramente efeitos da fome e a destruição de cereais na crise de 1930.

Por último, a montagem é a forma de comunicação cinematográfica mais eficiente, já que é ela que agrega uma coerência formal e contextual ao filme. Dentre os diversos conceitos de montagem, a melhor definição foi abordada por Martin (2011, p.147), quando ele diz que “A montagem é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração.” Ela influencia as relações psicoemocionais do filme com o espectador quando pensamos na relação de quadros sequenciais e suas transições, nesse sentido é possível classifica-las em três tipos, a montagem rítmica, ideológica e narrativa.

- a. Montagem Rítmica – a forma mais simples de montagem, nela a duração dos planos é definida “pelo grau de interesse psicológico que seu conteúdo desperta” (MARTIN,

2011, p.165). Segundo Martin (2011), os planos longos sobre uma perspectiva da montagem rítmica dão um ritmo lento à narrativa passando a impressão de ociosidade, tédio, impotência e monotonia; já os planos predominantemente curtos imprimem um ritmo rápido e dinâmico à narrativa dando o efeito de velocidade, atividade, esforço e choque; se esses planos forem cada vez mais curtos, transmite a impressão de tensão crescente e até angústia, se forem cada vez mais longos, a impressão que dá é de um retorno à calma, relaxamento após crise, e se há uma mudança brusca de ritmo, o efeito gerado é de surpresa.

Um plano não é percebido do início ao fim do mesmo modo. Primeiramente é reconhecido e situado: corresponde, digamos, à exposição. Então intervém um momento de atenção máxima em que é captada a significação, a razão de ser do plano – gesto, palavra ou movimento – que faz regredir a narrativa. Em seguida a atenção diminui e, se o plano se prolonga, advém um instante de aborrecimento, impaciência. Se cada plano for cortado exatamente no momento em que diminuir a atenção, sendo substituído por outro, o espectador permanecerá constantemente atento, e diremos que o filme tem ritmo. (MARTIN, 2011, p.165).

- b. Montagem Ideológica – “serve para designar as aproximações de planos destinados a comunicar ao espectador um ponto de vista, um sentimento ou uma idéia mais ou menos precisos e gerais” (MARTIN, 2011, p.169). Esse tipo de montagem se baseia na relação entre dois planos com pontos comuns que podem ser o tempo da narrativa, o lugar, a causa ou a consequência ou a relação pode ser evidenciada por paralelismo entre as cenas, ou seja, cenas que não possuem uma relação material, mas sua ligação é feita na mente do espectador.
- c. Montagem Narrativa – Seu objetivo é “o relato de uma ação, o desenrolar de uma sequência de acontecimentos” (MARTIN, 2011, p.174), a relação das cenas é feita de sequência à sequência e é classificada em montagem linear, montagem invertida, montagem alternada e montagem paralela. A montagem narrativa linear é a mais simples dos quatro, ela segue a linha do tempo do filme, expõe uma ação única que segue “uma sequência de cenas colocadas em ordem lógica e cronológica (MARTIN, 2011, p.174). A montagem narrativa invertida, diferente da linear, quebra a ordem cronológica para agregar dramaticidade, indo e voltando do presente ao passado. A montagem narrativa alternada não possui uma variação de tempo, mas demonstram duas sequências contemporâneas entre si que devido as suas ações, resultará em um encontro na mesma sequência, ou representa diversas consequências de uma mesma causa. Por último, a montagem paralela, que corresponde a “duas ou mais ações [...] abordadas ao mesmo tempo pela intercalação de fragmentos pertencentes a cada uma delas, [...], a fim de fazer surgir uma significação de seu confronto.” (MARTIN, 2011, p.177).

Essa montagem caracteriza-se por sua indiferença ao tempo, pois consiste justamente na aproximação de acontecimentos que podem estar muito afastadas no tempo e cuja simultaneidade estrita não é de maneira alguma necessária para que sua justa posição seja demonstrativa. (MARTIN, 2011, p.177).

Para melhor organização das formas que as produções audiovisuais tem pra comunicar, foi feito o Apêndice A, que se trata de um quadro informativo trazendo todas as formas de comunicação cinematográfica e o que elas passam ao espectador no momento que se está assistindo as cenas, seja de forma objetiva, com motivações técnicas, ou seja de forma subjetiva, com a intenção de atingir o campo emocional dos consumidores.

Com tudo isso, conclui-se que há várias maneiras de comunicação dentro do cinema, no entanto, não é claro como essas maneiras podem influenciar as emoções do espectador, por isso alguns teóricos investigaram essas influências e suas conclusões são demonstradas no próximo tópico.

3.3. Modelos Teóricos da Perspectiva Emocional no Cinema

Na comunidade acadêmica, a pesquisa a respeito da perspectiva emocional do espectador em relação à apreciação de produções cinematográficas é relativamente recente. Os autores cognitivistas de mais destaque relacionados ao cinema criaram modelos teóricos para identificar as reações emocionais dos espectadores com as produções audiovisuais, dentre estes autores pode-se destacar Noël Carroll, Ed Tan e Torben Grodall.

O cinema depois do seu nascimento passou a ser usado de forma objetiva, evidenciando apenas a informação. Com o passar do tempo, os aspectos emocionais começaram a ser introduzidos, mais no contexto da produção do que na técnica usada; “Durante muito tempo a câmera permaneceu fixa, numa imobilidade que correspondia ao ponto de vista do regente da orquestra assistindo a uma representação teatral” (MARTIN, 2007, p.30). Posteriormente, essa imobilidade foi modificada e novas técnicas de produção emocional dentro do cinema surgiram e se fez necessário a análise dessa nova relação entre o espectador e o cinema, nesse contexto, os autores citados anteriormente pesquisaram sobre a referida relação.

Com o desenvolvimento de técnicas para despertar emoção na tela, o cinema informativo passou a ser um cinema mais visceral, dessa forma os objetivos de uma produção cinematográfica também mudaram de um caráter técnico para um caráter emocional e poético, Münsterberg (1983, p.46) diz que “o principal objetivo do cinema deve ser retratar emoções”, mas é importante frisar que atualmente existem produções que possuem caráter informativo e caráter emocional, convergindo para um melhor entendimento da obra, já que transmitir uma

emoção também pode ser entendido como um exercício de empatia e portanto informativo sobre o estado mental dos personagens ou da cena em projeção.

Grande parte das vezes o que nos move para assistir um filme é a expectativa de sentir horror, angústia, tristeza, felicidade, alegria e uma imensidão de outros sentimentos, e essa relação sentimental é tão forte que “ficamos mais comovidos com a representação que o filme nos oferece dos acontecimentos do que pelos próprios acontecimentos” (MARTIN, 2007, p. 26), isso acontece por exemplo no filme *Tudo é possível*, quando um garoto de 10 anos foge de sua casa depois de descobrir que sua mãe morreu e se depara com a solidão e dificuldades das ruas (NAVARRO, 2014); assistindo a essa cena, imediatamente o espectador sente empatia pelo garoto, identificando e compartilhando o medo frente aos inúmeros possíveis perigos das ruas, no entanto, ao se deparar com um garoto na vida real frente aos mesmos perigos, o sentimento não é tão empático quanto o experimentado no momento que se está assistindo o filme. Isso acontece porque o espectador tem informações de todo contexto que levou o menino àquela situação, enquanto que um pedestre que se depara com um menino de rua não tem essas informações tornando mais difícil o processo de empatia.

Antes de abordar sobre os modelos teóricos da relação emocional entre espectador e filme, é importante ressaltar que para que essa relação aconteça, é necessária uma experiência anterior por parte do observador para que seja possível uma compreensão dos fatos expostos durante o filme. Baudry (1983) observou essa questão e dividiu essa identificação com a produção cinematográfica em dois modelos; a identificação primária, obtida a partir do emprego de cenários de um mundo do qual o espectador se identifique, é um modelo mais superficial em que a resposta do observador é instantânea e a identificação secundária, em que se estabelece um vínculo afetivo entre o observador e o personagem através do desenvolvimento da narrativa, é um modelo que requer um nível mais profundo de semelhança do espectador para com o que a obra propõe e a identificação se dá com mais tempo, já que para que ocorra é necessária a compreensão dos acontecimentos expostos no filme; a identificação também é evidenciada por Müstemberg (1983, p.51) quando diz que “Simpatizamos com quem sofre e isso significa que a dor que vemos se torna nossa própria dor”.

Essa ideia de identificação, inclusive, é utilizada como instrumento mercadológico dos filmes, de forma que se descubra o público alvo do mesmo, já que subentende-se que um filme só desperta o interesse de um indivíduo se o mesmo tiver essa aproximação com o observador, seja pela temática, pela situação exposta ou pelo campo de interesse do usuário; observa-se isso no caso do filme *Que horas ela volta?* (Muylaert, 2015), onde o mesmo tomou proporções de

elevado sucesso devido a sua temática que envolve questões sociais em torno da vida de uma empregada doméstica, sua filha e seus patrões. Grande parte da população brasileira tem alguma relação com uma doméstica ou é uma doméstica, a maioria também faz parte da classe média/baixa, portanto esse filme tem um elevado nível de compreensão e identificação por parte dos brasileiros, o que pode ser entendido como a principal causa do grande sucesso. Talvez, ignorando outros fatores mercadológicos como concorrência e preços, *Que horas ela volta?* (MUYLAERT, 2015) não fizesse tanto sucesso em um país como a Dinamarca que segundo publicação feita pelo Jornal O Globo (2014) é o segundo país com menor desigualdade social no mundo e, portanto possui menor identificação com a temática proposta pelo filme.

Além da identificação, segundo Galvão (2011), há dimensões fundamentais da percepção humana que ajudam nessa interação espectador/filme, a dimensão cognitiva, sensorial e afetiva. A cognição é o momento em que o observador tem um senso crítico onde ele define o que é real no contexto do filme e o que é imaginação, sonho ou alucinação ou o que é literal ou alegórico, Galvão (2011, p.32) diz que “Expressar é também significar. Na sala de cinema, diante do fluxo da narrativa, tento compreender o enredo, decifrar esta ou aquela mensagem, captar as informações que me estão sendo transmitidas [...]”. Já a dimensão sensorial gira em torno dos sentido e como nós reagimos a eles, seja por uma música, ou uma cor, ou o ritmo ou até da beleza e feiura.

[...] ao mesmo tempo, sons e imagens apelam de forma muito imediata para uma resposta sensório-motora. Posso ser capturado pelo ritmo contagiante de uma música ou sentir uma experiência estética única diante de uma cena particularmente bela, expressar é produzir uma sensação, construir a disposição sensorial do espectador [...] (GALVÃO, 2011, p.32).

Por último, a dimensão afetiva está ligada diretamente com o sentimento e as reações de um usuário em relação a uma situação dentro do contexto do filme.

[...] Mas se me envolvo com o personagem a ponto de sofrer com ele e por ele, ou ainda se a narrativa produz em mim um ânimo qualquer de empolgação, angústia, estranhamento ou melancolia, o efeito em jogo é de outra natureza [...] . Expressar é convocar sentimentos, estados de espírito, emocionar-se. (GALVÃO, 2011, p.32).

A análise fílmica com o objetivo de identificar respostas sinestésicas durante a reprodução do filme é baseada na verificação dessas três dimensões no espectador e é obtida através de ferramentas de pesquisa como entrevistas e observação que serão demonstradas posteriormente. No geral, essas três dimensões estão sempre em comunicação entre si, onde uma precisa da outra para fazer sentido. Por exemplo, “a nossa experiência afetiva está associada simultaneamente a respostas sensório-motoras (como por exemplo, o choro) e a conteúdos cognitivos (memórias, pensamentos, reflexões)” (GALVÃO, 2011, p.32), por isso não é possível analisar uma dimensão sem analisar a outra.

Com todos essas reflexões em mente, Noël Carroll, Torben Grodall e Ed Tan puderam montar suas próprias teorias sobre as relações emocionais entre os espectadores e os filmes.

3.3.1. Teorias Cognitivas de Noël Carroll

“Noël Carroll foi um dos primeiros a investigar o problema das emoções fílmicas sobre uma perspectiva cognitivista” (GALVÃO, 2011, p.35). Ele começou se questionando sobre a natureza do paradoxo da ficção, onde as pessoas têm um sentimento sem de fato existir um motivo para ele; isso acontece na cena do filme *Psicose* em que uma mulher ao tomar um banho de chuveiro não percebe a aproximação iminente de perigo proporcionada pela sombra de um assassino com uma faca projetada na cortina do banheiro (HITCHCOCK, 1960); nesse momento o espectador sente medo mais do que a personagem em relação ao seu futuro agressor, apesar de que o assassino oferece mais perigo para a mulher do que para o próprio observador, estabelecendo assim o paradoxo da ficção.

A pergunta levantada por Carroll (1999) é o porquê de acontecer este paradoxo; inicialmente ele começa a enumerar algumas teorias e questioná-las, como por exemplo a teoria da ilusão que afirma que o espectador é levado a se distanciar da realidade e momentaneamente, esquecer que está diante de uma ficção ou voluntariamente se propõe a esse esquecimento e a teoria da resposta ficcional como fingimento em que questiona se as emoções experimentadas pelo observador são de fato autênticas ou fruto da imaginação do mesmo que tenta reproduzir a emoção sentida pela personagem. Carroll questiona ambas as hipóteses:

[...] não pode haver engano nem ilusão uma vez que o espectador – ou pelo menos o espectador mentalmente saudável - não perde em nenhum momento a consciência do caráter ficcional da narrativa. Também não há “voluntária suspensão da descrença”, pois a crença, lembra ele, não é algo que incorporamos ou excluímos da nossa mente por um ato de vontade. Já a teoria do fingimento estaria contrariando a própria fenomenologia da experiência do espectador, o fato de que ele vivencia de modo muito concreto uma série de sentimentos que até podem variar em intensidade, mas cuja natureza não é em nada distinta da dos sentimentos vivenciados na vida real. Além disso, a ideia de uma “emoção de faz-de-conta” supõe uma disposição voluntária, enquanto na nossa vida de consumidores de ficção, com frequência são os afetos que assumem o controle.(CARROL, 1999 apud GALVÃO, 2011, p.36).

A teoria defendida por Carroll (1999) é a teoria do pensamento que diz que “o ser humano pode reagir emocionalmente a simples conteúdos de pensamento” (CARROL, 1999 apud GALVÃO, 2011, p.36), ou seja, todo ser humano pode imaginar uma situação e ter uma emoção genuína em resposta a essa imaginação, mesmo que não esteja acontecendo de fato, isso acontece tanto na relação entre o espectador e o filme quanto na relação entre o ser humano

e um acontecimento que seja objeto de desejo do mesmo. Carroll (2008) ainda afirma que um fator importante que molda essa relação é a simpatia, que entra como um agente transformador e criador de subjetividade onde o que é negativo e positivo se molda de acordo com o nível de simpatia do espectador para com o personagem. “A simpatia, concebida como uma emoção, envolve sentimentos viscerais de agonia quando os interesses do objeto de nossa pró-atitude estão ameaçados e de euforia, completude e/ou satisfação quando o seu bem-estar é alcançado” (CARROLL, 2008, p.177).

Carroll (2008) ainda diz que a construção dessa simpatia ou antipatia se dá a partir de parâmetros morais adquiridos anteriormente, esses parâmetros são formados pela cultura, vivência e nível de aprendizagem de cada indivíduo, e formam a identificação conceituada anteriormente por Baudry (1983), inclusive é abordado por ele o conceito de identificação mas com ressalvas, de forma que o mesmo afirma que esse o reconhecimento das emoções do personagem se dá até certo ponto, já que, geralmente, tem-se informações da narrativa que o personagem ainda não têm, portanto a emoção sentida pelo espectador é diferente da sentida por esse personagem; isso é observado novamente na cena do chuveiro da obra *Psicose* (HITCHCOCK, 1960) onde o observador sente medo por ter a informação de que há um assassino por trás da cortina, mas a personagem não sente esse medo por desconhecer essa informação já que a mesma está de costas para a cortina com o rosto no jato de água do chuveiro. Também há casos específicos como uma cena do filme *Olhos da Justiça* onde uma mãe descobre que sua filha foi assassinada e sofre a tristeza do luto e a agonia da busca pela justiça (Ray, 2015), nesse caso o objeto do sentimento é o que difere na relação personagem/espectador, já que o objeto da tristeza da mulher é a perda de uma filha (pesar, luto) e o objeto da tristeza do observador é a ideia de uma mãe que chora a perda da filha (compaixão).

3.3.2. Teorias Cognitivas de Ed Tan

O professor da Universidade de Amsterdã Ed Tan foi “[...] quem primeiro apresentou, no livro *Emotion and Structure of Narrative Film: Film as Emotion Machine* (1996), um modelo teórico que tentava dar conta, de forma abrangente e sistematizada, do modo como os filmes, ou pelo menos certos tipos de filmes produzem emoções” (GALVÃO, 2011, p.42). É dito como certos tipos de filmes porque as pesquisas feitas por ele se restringem ao chamado cinema hollywoodiano, o dito cinema clássico que segundo Bordwell (1985) possui certas características.

[...] ele adere à categoria do “modo narrativo clássico” proposta por Bordwell (1985), citando, de forma simplificada, várias características que seriam típicas destes filmes: o recurso a convenção de gênero, a tendência de que incertezas e lacunas nas informações sejam temporárias, a recorrência do final feliz, a presença de personagens que agem de forma mais ou menos motivada e com uma psicologia definida, a clara distinção entre cena objetiva e subjetiva e a apresentação, sempre que possível, dos acontecimentos em ordem cronológica, entre outros aspectos. (BORDWELL, 1985 apud GALVÃO, 2011, p.43).

Tan traz para a discussão a respeito da perspectiva emocional no cinema, um novo conceito, o interesse. Segundo ele, o interesse é uma “inclinação para conferir ao estímulo uma grande quantidade de atenção” (TAN, 1996, p.89). Tan (1996) ainda defende que o interesse é uma emoção tão forte que ele é a única emoção permanente no decorrer do filme, enquanto as outras perduram apenas uma ou duas cenas; além disso, ele reduz a importância das outras emoções quando defende que elas seriam melhor definidas como fortes sentimentos do que propriamente emoções.

Quando o espectador sente compaixão, isto não é a mesma coisa que a vontade de realmente fazer algo; mais exatamente, o espectador quer é que o pobre protagonista na tela seja ajudado. É por esta razão que a pena, raiva e medo sentidos pelo espectador são mais sentimentos fortes do que emoções. Interesse (interest), por outro lado, é uma emoção. Ele torna possível uma ação relacional, mesmo que a ação seja apenas cognitiva. Ele faz com que o espectador queira fazer um esforço verdadeiro: dedicar sua atenção ao filme, ir adiante com a narrativa, formar uma ideia da história que às vezes é contada de forma altamente fragmentada. (TAN, 1996, p.118).

Quando Ed Tan (1996), discute a teoria do pensamento, defendida por Carroll (1999), ele também a defende; No entanto, ele inclui nessa teoria aspectos encontrados na teoria da ilusão.

Para usufruir dos prazeres da ficção, o espectador se dispõe a se deixar iludir pela impressão de realidade das imagens em movimento, e pela sensação de estar presente no mundo diegético, como testemunha invisível das ações narradas. Tan ressalta ainda que a noção de ilusão não implica necessariamente em considerar que o espectador é logrado pela narrativa, ignorando o seu caráter ficcional. Por outro lado, supor uma disposição para se deixar iludir não seria o mesmo que acreditar que o espectador finge uma crença nem que suas emoções não são autênticas. (TAN, 1996 apud GALVÃO, 2011, p.45).

No campo de interesse, Tan (1996) “identifica no filme dois tipos de estruturas que têm a função de mobilizar o interesse do espectador: as estruturas temáticas e as estruturas do personagem” (GALVÃO, 2011, p.46). As estruturas temáticas são mais gerais, despertam o interesse a partir da ação e do contexto do filme, contém mais informações e uma maior relação entre ação e consequência; já as estruturas de personagens são mais particulares, embasados nas relações cognitivas e afetivas com o personagem, personagem esse construído a partir de estereótipos e com uma relação bem definida entre seu caráter e o bem ou o mal. Tan (1996) ainda afirma que esse caráter bem definido do personagem, só é possível graças à compreensão

do espectador em relação ao mesmo, o que viria a ser conceituado anos mais tarde por Carroll (1999) como simpatia, Tan já possuía seu próprio conceito a este respeito, foi a “esta capacidade de compreender as preocupações do personagem e aderir a elas que o pesquisador chama de empatia” (GALVÃO, 2011, p.46).

“Ed Tan recusa o uso do conceito de identificação por considerar que o termo implicaria numa coincidência entre as emoções de espectador e personagem.” (GALVÃO, 2011, p.47), ele acreditava que essa coincidência não era possível, já que, como foi dito anteriormente, o objeto causador das emoções ou as informações obtidas para causar a emoção possuem natureza diferente entre espectador e personagem. Para explicar a ausência da identificação e ao mesmo tempo a presença da empatia, ele fez uso de um terceiro conceito, o de Situational Meaning que corresponde ao “significado que uma configuração de evento ou situações assumem para o sujeito, principalmente em termos de valor (positivo ou negativo, desejável ou indesejável)” (GALVÃO, 2011, p.46). Ed Tan afirma que há uma incorporação do Situational Meaning do personagem ao do observador quando sentimos empatia, não se tratando de uma coincidência já que não são as mesmas emoções e sim uma simulação. É interessante notar posteriormente no capítulo 4 que o conceito de Nagamachi (1970) sobre Kansei é bem similar ao conceito de Situational Meaning de Tan (1999), portanto de certa forma a metodologia Engenharia Kansei utilizada neste pesquisa é capaz também de mensurar o Situational Meaning dos usuários, ou seja, capaz de mensurar o campo emocional da relação filme/espectador.

3.3.3. Teoria Cognitiva de Torben Grodall

Por último, entre os teóricos que se destacam no estudo da perspectiva emocional no cinema, há o pesquisador e autor do livro *A New theory of genres, feelings and cognition* (1999), Torben Grodall. No estudo deste teórico, há uma aproximação maior com os estudos físicos da cognição do que os estudos retratados por Ed Tan e Noël Carroll. Com isso, Grodall (1999) propôs os chamados modelos do fluxo. Esses modelos se resumem a dois, o fluxo downstream e o fluxo topdown.

A experiência de assistir a um filme deve ser descrita como um processo, um fluxo mental, com reações corporais ocorrendo como numa caixa de ressonância. O fluxo é duplo: “as informações fluem dos olhos e ouvidos para o cérebro/mente e os eventos fluem no mundo diegético, avançando do começo ao fim da narrativa. (GRODAL, 1999, p. 128).

Downstream ou corrente descendente, é um fluxo de pensamento e reação mais superficial, onde o espectador tem uma reação automática a determinados estímulos, segundo

Grodal (1999) apud Galvão (2011, p.49), um fluxo “downstream” é “um percurso físico que começa pelos sentidos, “sobe” até o nosso cérebro, ativa áreas de associação central e depois “desce” até os nervos musculares.”. Um exemplo de cena que o fluxo downstream é ativado, é a cena do filme *Os caçadores da arca perdida*, onde o personagem Indiana Jones corre de uma pedra gigante que rola em sua direção (SPIELBERG, 1981). A reação de extrema tensão do espectador é imediata, não há necessidade de um pensamento secundário para compreender e reagir à ameaça da grande pedra, os sentidos da visão e audição captam as informações e mandam para o cérebro que por sua vez transforma essa informação em reação física como o aumento da tensão muscular, isso tudo em questão de microssegundos.

Topdown é um fluxo de pensamento e reação que é construído a partir de muitos fatores como a empatia (conceito defendido por Ed Tan), interesse, identificação, simpatia com os personagens e compreensão da linguagem e do contexto, esse fluxo só acontece com apreciação contínua do filme para que o espectador tenha informações suficientes para gerá-lo.

Sobre o fluxo topdown, Grodall (1999) apud Galvão (2011) diz que quando esse fluxo está acontecendo, “aquilo que ouvimos e escutamos no filme, passa a ser orientada por processos mais centrais da mente.” Isso acontece, por exemplo, quando “convenções de gênero ou outros conhecimentos nos levam a formular hipóteses ou construir expectativas sobre a narrativa.” (GALVÃO, 2011, p.49).

Grodall (1999) ainda diz que para os fluxos de pensamento ocorrerem é necessário que o espectador tenha preferências a respeito do desenrolar da cena que está sendo vista e o personagem deixe claro qual o desejo do mesmo em relação a esse desenrolar; “Se Indiana Jones ou o espectador não tivessem preferências em relação a que desenrolar da situação seria desejável, provável ou passível não poderia haver emoções; a ativação e a excitação seriam difusos e saturados como nos filmes líricos ou de arte.” (GALVÃO, 1999, p.138). Ele ainda diz que emoções e excitações são diferentes, excitações são ativações locais vinculadas aos interesses humanos como por exemplo, um beijo ou uma pancada, já as emoções são ativações vinculadas a narrativa de uma forma global, como por exemplo, no filme *ET, O extraterrestre*, quando é demonstrado a aflição do personagem Elliot diante da aparente morte do E.T (SPIELBERG, 1982).

Além das teorias defendidas por Carroll (1999), Tan (1996) e Grodall (1999), existem inúmeras outras que não são relevantes para esta pesquisa pois levam em consideração mais aspectos de sistema corporal do que de psicologia cognitiva propriamente dita. Analisando as três teorias expostas é possível notar que existe um fato que é de comum acordo entre os três teóricos, a relação emocional do espectador e o cinema só é possível se houver um nível de

informação cultural que torna possível a compreensão do filme em todos os seus aspectos e as reações dos personagens em relação às diversas ocorrências na narrativa. Por isso durante a análise dos filmes nesta pesquisa, será levado em conta fatores de construção cultural como tradições, expressões, educação e manifestações de forma que seja possível entender a relação dos espectadores integrantes do nicho de mercado analisado, o mercado brasileiro, com os filmes disponíveis para esse mercado.

4. DESIGN, SUPERFÍCIE E EMOÇÃO

A emoção gira em torno do universo do design com muita frequência, ela influencia no ato de projetar e também na decisão de compra do usuário, por isso é tão necessário compreendê-la, já que ela é capaz de definir a escolha do consumidor. Portanto um produto que consegue traduzir o Situational Meaning/Kansei do comprador, consegue convencer com mais facilidade que o mesmo o compre.

“Os produtos são como entes vivos, dotados de personalidade” (NASCIMENTO, 2009, p. 50) e é preciso construir essa personalidade baseado no Situational Meaning/Kansei dos usuários para que a interação usuário-produto seja intensificada. A forma de conseguir isso será investigada nesta pesquisa, focando na superfície dos produtos, pois a mesma é a primeira forma de comunicação deles.

Antes de falar sobre o processo usado para investigar as relações psicoemocionais entre usuário e produto, será abordado especificidades que giram em torno do mundo do design de superfície e do design emocional para melhor posicionamento do objeto de pesquisa.

4.1. Design de Superfície

O design de superfície, apesar de ser utilizado empiricamente durante toda a história, é relativamente novo quanto objeto desenvolvedor de tecnologia. Ele surgiu no meio têxtil quando designers de moda notaram a importância de se pensar nos padrões dos tecidos assim como suas texturas.

Por ser uma disciplina bastante nova no campo do design, o design de superfície, definido como tal, ainda é pouco compreendido [...] grande parte das pessoas entende o design de superfície apenas como parte do desenvolvimento de estampas [...] O design de superfície já é amplamente utilizado para definir todo processo elaborado pelo designer, no que diz respeito aos tratamentos e cores empregadas numa superfície. (RIGON, 2012, p.22)

Os princípios básicos do design de superfície foram herdados do design têxtil, cerâmico e gráfico. Esses princípios constroem as principais características dos revestimentos de roupas, cerâmicas, móveis, objetos e até paredes. No geral, eles se resumem em dois:

- a. Padronagem – “a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho” (RIGON, 2012, p.23). Com esse princípio, é garantida uma continuidade da composição de forma agradável e harmônica. (Ver figura 39)
- b. Repetição – Segundo Rigon (2012, p.23), repetição “é referente ao posicionamento do módulo nos dois sentidos, altura e largura, de forma contínua, sem originar cortes ou

interrupções visuais no padrão gerado”. Esse posicionamento pode ser gerado em vários sentidos, encaixes e rotações que naturalmente mudam a composição final mudando consigo a proposta conceitual e efeitos óticos, mesmo sendo o mesmo módulo. Essa repetição pode ser alinhada, quando o módulo se mantém intacto e se alinha paralelamente a lateral da composição; não-alinhada, quando pode “variar pelo deslocamento irregular, como 50% de deslocamento, por exemplo” (RIGON, 2012, p.24) e repetição sem encaixe, “onde não há sequencias predefinidas ou continuidade sistemática” (RIGON, 2012, p.24); no entanto, seu posicionamento não é feito displicentemente, já que é preciso notar na composição continuidade, ritmo e equilíbrio mesmo em repetições sem encaixe. Veja na figura 40 um exemplo de Repetições, suas variações de posicionamento e seus resultados.



Figura 39: Exemplo de padrão usado no design de superfície
Fonte: Ruthschilling (2008)

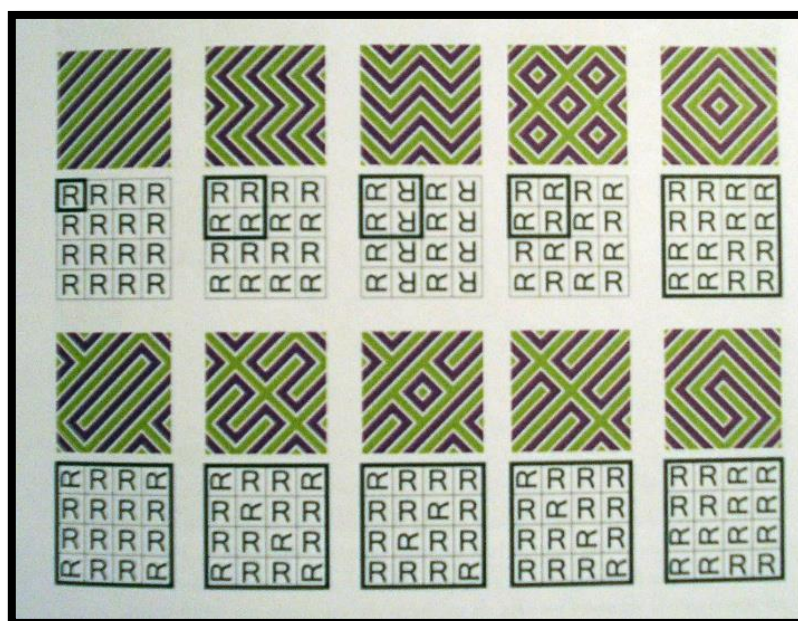


Figura 40: Possíveis repetições de um mesmo módulo
Fonte: Ruthschilling (2008)

Além dos princípios básicos que norteiam a concepção e a estrutura de projetos que tem o design de superfícies como cerne, outro fator importante para compreender essa área de design é o próprio conceito de superfície. Segundo Schwartz, Neves e Ruthschilling (2008, p. 148-149), superfície, etimologicamente falando, “está relacionada geometricamente ao conceito de área/face, definida por comprimento e largura, e figurativamente a parte externa dos corpos, a aparência”. No entanto, esse é um conceito simplista sobre superfície, já que a mesma também envolve percepções e relações com o usuário, além de variações nas suas formas de produção e comunicação, por isso Schwartz, Neves e Ruthschilling (2008) estabeleceram 3 grandes abordagens para tratar deste conceito: a representacional, constitucional e relacional:

- a. Abordagem representacional – envolve a geometria e suas representações básicas onde os princípios básicos já tratados atuam com maior força.
- b. Abordagem constitucional – gira em torno dos materiais e processos usados para gerar a composição de uma superfície.
- c. Abordagem relacional – demonstra as relações do sujeito com o objeto e o meio. Nesta abordagem está localizado o objeto de estudo desta pesquisa, que visa exatamente determinar essas relações tanto físicas, quanto emocionais e culturais dos usuários com o design de superfície, por isso a abordagem relacional será tratada com mais detalhes em face das outras duas.

A superfície pode se relacionar tanto com o usuário quanto entre elas mesmas, quando elas se comunicam entre elas mesmas, elas trocam informações e são capazes de transmitir energia mecânica entre elas, já quando se relacionam com o usuário, passam a ser “um objeto aberto a ressignificações e que estabelece com o sujeito uma relação de interação multissensorial” (SCHWARTZ, NEVES, RUTHSCHILLING, 2008, p.157). Essa interação sujeito/ superfície é relativa e depende diretamente do contexto em que o usuário se encontra, como por exemplo, sua cultura, seu estado físico, suas memórias, suas experiências, preconceitos e ignorâncias. Um exemplo disso é encontrado na cidade de São Luís com os padrões característicos do tecido de chita (ver figura 41); quando um ludovicense sente a textura da chita e observa seus padrões floridos, automaticamente, o lembra da cidade, provocando uma gama de emoções que pode variar de pessoa para pessoa. No entanto, se esse mesmo tecido é visto por uma pessoa que não tem essa ligação emocional com a chita, ela pode despertar admiração pela beleza de suas cores e grafismos, mas não despertará sentimentos mais profundos como a nostalgia e a saudade.



Figura 41: Tecido maranhense de chita
Fonte: Site Ponto Cheio

Outro exemplo, é a superfície de tecidos feitos com pele de animais; para algumas pessoas, essa textura representa luxo, conforto e status social e para outras, seu único significado é a matança inconsequente e irresponsável de animais para fabricação de tais peles. “A superfície ao funcionar como interface, acaba constituindo-se na primeira instância de mediação física e cognitiva das interfaces entre sujeito e objeto” (SCHWARTZ; NEVES; RUTCHSLLING, 2008, p.157), por isso é tão importante tratar o design de superfície como ciência e objeto de pesquisa, já que é a partir dele que se formam as primeiras impressões do sujeito para com o objeto. Além disso, ele também é um formador de identidade capaz de representar uma cultura, uma ideia, um grupo ou um indivíduo como é o caso da chita citada anteriormente.

A configuração da superfície tornou-se, portanto, muito relevante. Já que a aparência é percebida por meio das características diretamente observáveis pelos sentidos (visão, tato, audição, olfato e paladar) e interpretáveis a nível pessoal, é crucial enfatizar tanto os aspectos sensitivos inerentes quanto os cognitivos possíveis – além dos psicológicos e antropológicos existentes – na interação do sujeito com o objeto através da superfície. (SCHWARTZ; NEVES; RUTHSCHILLING, 2008, p158).

Por isso, na pesquisa que segue, está sendo investigado essas interações do design de superfície para entender as relações emocionais e mercadológicas da superfície do objeto para com o usuário. Para isso, será usada metodologias e técnicas de análises apropriadas para o design de superfície e que serão abordadas posteriormente. No entanto, antes disso, será apresentado no próximo tópico as especificidades da área de pesquisa do design emocional para compreendê-la e possibilitar seu uso durante o projeto e facilitar o entendimento dos aspectos emocionais das superfícies.

4.2. Design Emocional

No início da história humana, o que se prevalecia na escolha de um produto pelo usuário eram critérios de funcionamento e usabilidade, no entanto, na era moderna, com o surgimento cada vez mais de novas empresas e por consequências, novos concorrentes, se fez necessário melhorar e diferenciar esse produto para que um se destaque em relação ao outro. Nesse contexto, surgiram pesquisas que investigam a relação do usuário para com um produto, suas emoções, lembranças e preconceitos, e como elas influenciam a escolha de tal produto. Essas pesquisas envolvem design emocional, aspectos sensoriais, psicologia cognitiva e até aspectos biológicos. No entanto, na pesquisa que segue, será levado em consideração apenas as questões humanas no que diz respeito ao design.

O sistema afetivo do usuário é um dos fatores que mais influenciam na permanência de um produto ou não no mercado, já que esse sistema está diretamente ligado ao momento de escolha do comprador, é ele que ajuda a decidir entre uma marca ou outra, ou se vai comprar ou não certo produto, e muitas vezes, inclusive, pode levar o usuário a adquirir o produto mesmo sem precisar realmente dele.

Pessoas sem emoções, são incapazes de selecionar opções, especialmente se qualquer das escolhas parece igualmente válida. Você quer ir ao médico na segunda ou na terça-feira? Você quer arroz ou batata cozida com seu prato? Escolhas simples? Sim, talvez simples demais: não há nenhuma forma racional e lógica de decidir. É nessa situação que o sistema afetivo é útil. A maioria de nós apenas decide escolher uma coisa, mas se nos perguntam o porquê, não sabemos dizer: “Apenas tive vontade”, costumamos responder. Uma decisão tem de “dar a sensação de que é boa”, ou é rejeitada, e este sentimento é uma expressão de emoção. (DAMAZIO, 2005, p.32).

Inicialmente as emoções foram investigadas em uma perspectiva fisiológica. Darwin (1899) diz que as emoções são aspectos universais da mente humana e que as mesmas foram essenciais para segurança e sobrevivência da espécie dando a capacidade que um indivíduo tem de julgar o que é bom e o que é mal para ele.

Posteriormente identificou-se a região do cérebro que se origina as emoções, ela é chamada de sistema límbico. “Da raiz mais primitiva (lóbulo olfativo) emergiram os centros de emoção (sistema límbico). Dessas áreas emocionais evoluiu o cérebro pensante ou neocórtex” (SCOLARI, 2008, p.19). Depois disso, abriu portas para pesquisas que comprovaram a universalidade das emoções, demonstraram a existência de micro expressões e explicaram como o cérebro funciona ao ser exposto a uma situação emocional. Com a evolução das pesquisas, surgiram novas que investigam a relação emocional dos usuários com produtos e como podem ser aplicadas no campo do design, como por exemplo, as pesquisas de Jordan (2002) e de Norman (2004).

O sistema afetivo cria um vínculo emocional entre a pessoa e o produto em questão; observa-se muito isso no mundo do toy art, já que os toy não tem uma função aparente, mesmo assim, muitas pessoas o adquirem, seja por sua beleza, seu tema ou simplesmente pelo prazer de ter algo limitado que os diferenciam de outras pessoas (status). Nesse caso, dentre as três funções de um produto, defendidas por Löbach, é a função simbólica que prevalece, ou seja, “quando a espiritualidade do homem é estimulada pela percepção deste objeto, ao estabelecer ligações com suas experiências e sensações anteriores.” (LÖBACH, 2001, p.64). Por isso surgiu o conceito de agradabilidade criado por Jordan (2002) onde o mesmo propõe que o produto, além de ser funcional e esteticamente agradável, deve promover algum tipo de prazer ao usuário, ser agradável tanto fisicamente quanto emocionalmente. Jordan (2002) ainda diz que, existem pelo menos quatro tipos de prazeres em relação a um produto:

- a. O prazer físico – se relaciona com o corpo e seus sentidos, que será investigado posteriormente com os testes de reações táteis a diferentes texturas para com diversos usuários;
- b. O prazer social – se refere ao status e a imagem social do usuário ao adquirir o produto, esse tipo de prazer, como dito anteriormente, está intrínseco ao mercado de toy art;
- c. O prazer psicológico – faz parte das reações psicológicas e significados que um produto pode ter para uma pessoa, além de se relacionar ao nível de dificuldade de usabilidade do produto e de entendimento do seu conceito ou ideia;
- d. O prazer ideológico – é relacionado aos valores de cada pessoa, sejam éticos ou morais, neste ponto os preconceitos e ignorâncias de cada indivíduo podem influenciar significativamente.

Já Norman (2004), em suas pesquisas sobre design emocional, indica três níveis de processamento cerebral que uma pessoa pode ter em relação aos produtos, o visceral, o comportamental e o reflexivo.

- a. Nível Comportamental – relacionado ao uso, “Aparência e racionalidade não são importantes: performance, sim” (TONETTO e COSTA, 2011, p.136) assim como a facilidade de compreensão sobre o produto;
- b. Nível Reflexivo – tem relação com a compreensão que os consumidores têm dos produtos, “cobre mensagem, cultura e significados” (TONNETO e COSTA, 2011, p.136)
- c. Nível Visceral – corresponde à parte mais primitiva do cérebro humano, é a interpretação automática que o consumidor tem em relação ao produto.

Nesta pesquisa é usado todos os três níveis de processamento cerebral, no entanto, o foco é o nível Visceral, pois é nele que se encontram as emoções humanas que despertam o afeto positivo ou negativo. O nível Reflexivo também é importante pois com ele é possível compreender a forma que o consumidor se relaciona com o produto. Todos esses níveis de processamento são características próprias “dos seres humanos providos de um cérebro saudável, ou seja, suficientemente complexo para abrigar as representações neurológicas do processo emocional” (SIMACEK, 2016, p. 36).

O grande empecilho desta pesquisa é a maneira que essas emoções podem ser mensuradas, “o termo emoção tem sido utilizado para designar diversos estados afetivos como sentimento, humor e traços de personalidade.” (NUNES FILHO, 2015, p. 55), que se influenciam e compõem o Situational Meaning/ Kansei do usuário e todos esses estados afetivos são ativados ou são demonstrados através de ações cognitivas, como por exemplo, o desconforto em um local com cores muito intensas, ou as reações diferentes ao toque em diferentes texturas. “A emoção e a cognição estão integradas quando se faz uma escolha” (NUNES FILHO, 2015, p. 57). É por isso que através da Engenharia Kansei e analisando as respostas sensoriais às texturas é que será mensurado o Situational Meaning/ Kansei dos usuários e aplicado no produto.

Uma das teorias que fez a ponte entre Emoção e Cognição é a teoria de Zajonc (1980) onde “demonstra que para evocar afeto, o processamento cognitivo necessário é mínimo” (SCOLARI, 2008, p. 22), o que prova que as reações emocionais surgem no início do processo cognitivo. Zajonc (1980) também tirou algumas conclusões durante sua pesquisa a respeito das formas de julgamento afetivo durante a escolha de um produto:

- a. O primeiro contato entre usuário e um produto é uma reação emocional;
- b. Todos os seres com o cérebro minimamente desenvolvido e em perfeito estado são capazes de sentir emoção.
- c. O afeto não pode ser controlado, as reações afetivas são involuntárias;
- d. Quando a avaliação emocional é feita, é muito difícil modificá-la;
- e. “Quando estima-se um objeto ou evento, não se descreve o que há no objeto ou evento, mas algo que há no indivíduo. (SCOLARI, 2008, p.22)
- f. “Nem todas as reações afetivas são acompanhadas de representações verbais ou outros tipos de representações cognitivas” (SCOLARI, 2008, p.22)

Esta última conclusão de Zajonc (1980) indica que o método de Engenharia Kansei não consegue identificar por completo o Situational Meaning/Kansei do usuário, no entanto, Nagamachi (1970) diz que a Engenharia Kansei é o método que consegue se aproximar mais

de um Kansei completo, por isso é a metodologia mais adequada para este projeto e é essa metodologia que será apresentada no capítulo 5.

5. METODOLOGIAS E TÉCNICAS

Trabalhar com os sentimentos das pessoas ao se projetar um produto é de certo modo complexo. Devido a isso, durante a pesquisa, chegou-se a conclusão que nenhum método já desenvolvido é capaz de suprir todas as necessidades que o campo emocional de um consumidor exige, no entanto, existe um método chamado Engenharia Kansei, desenvolvido por Nagamachi (1970) e muito popular em países orientais, que é capaz de se aproximar o máximo possível do campo emocional dos consumidores.

A Engenharia Kansei não é um método exclusivo do design, podendo ser usado pela engenharia, arquitetura e outros campos que envolvem criação e marketing, por isso nesta pesquisa foi inserido dentro das etapas que fazem parte da Engenharia Kansei, ferramentas propostas na metodologia de Baxter (2000) como forma de aproximar a KE (Kansei Engineering) do design.

Neste capítulo será apresentado a estrutura da KE com as aquisições de Baxter (2000) de forma que no capítulo possa ser descrito as etapas projetuais desenvolvidas nesta pesquisa com clareza e entendimento.

Atualmente, as renovações tecnológicas estão cada vez mais constantes, e com isso as necessidades dos usuários estão sendo supridas. No entanto, com esse cenário, os consumidores estão mais exigentes e passam a se guiar para produtos que propiciem satisfação, é nesse contexto que a Engenharia Kansei começa a atuar.

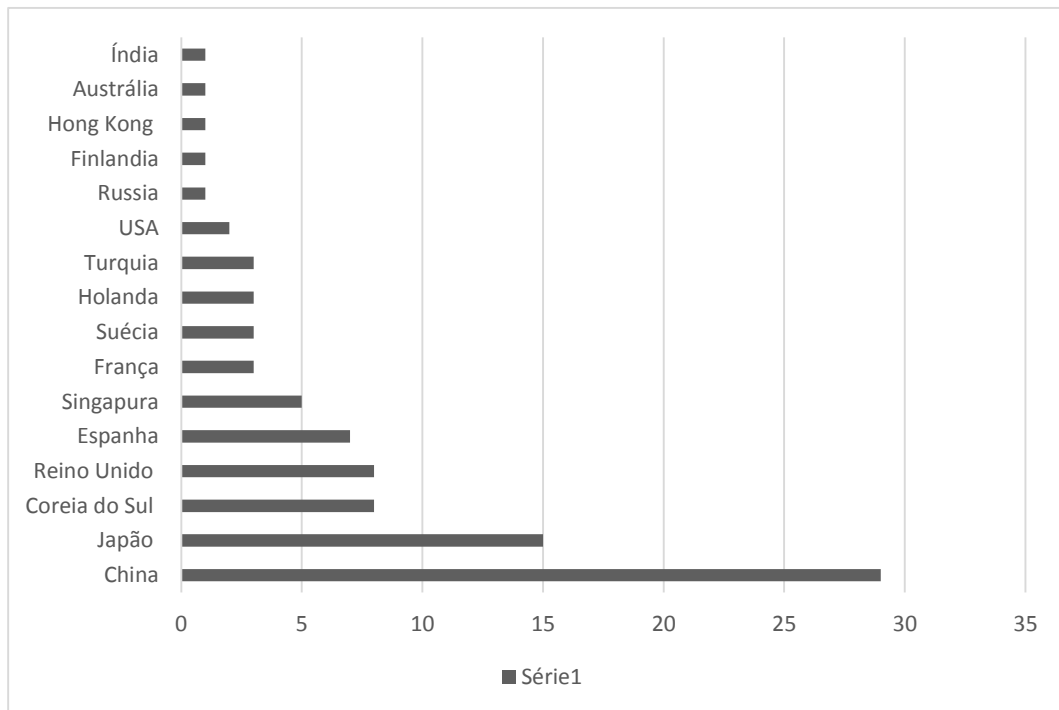
A Engenharia Kansei também chamada de Engenharia Afetiva, Engenharia Emocional ou KE (Kansei Engineering), é uma metodologia criada para a indústria em 1970 na Universidade de Hiroshima pelo Ph.D Mitsuo Nagamachi. É uma metodologia que investiga o campo emocional dos usuários, também chamado de Kansei, em relação aos produtos que consomem e pode ser aplicada em diversas áreas da indústria como a de eletrônicos, têxtil, alimentos, automobilística e etc.

Kansei significa sensibilidade, sensação, “é o processo pelo qual um estímulo sensorial é interpretado pela cognição humana, bem como o conjunto de sentimentos despertados nesse processo.” (VERRI, 2015, p. 13). Sua definição é diferente da KE, o Kansei em si, é algo inerente dos objetos e da mente humana, cada pessoa e cada objeto possui o seu próprio Kansei, já a Engenharia Kansei é uma forma de mensurar o Kansei Coletivo das pessoas e aplicá-las em novos produtos para destacá-los diante dos concorrentes.

Essa metodologia é muito utilizada nos países do oriente, grandes empresas como a Samsung, a Mitsubishi e a Ford utilizam esse método no projeto de seus produtos. Porém, no

Ocidente ele é menos popular, mas vem sendo cada vez mais usado como é possível observar no gráfico 3 que mostra a distribuição geográfica das publicações sobre a Engenharia Kansei entre 2001 e 2010.

Gráfico 3: Distribuição geográfica das publicações sobre a Engenharia Kansei entre 2001 e 2010
Fonte: Verri, 2015



Existem 5 tipos de KE classificados por Nagamachi e Lockman (2011), no entanto, durante a decisão de qual tipo de KE será usado nesta pesquisa, chegou-se à conclusão que nenhum dos 5 tipos são adequados, pois precisam de conhecimentos estatísticos que não aproximaram o processo do campo do design e de softwares de alto preço que ultrapassaram as possibilidades de investimento para este trabalho, além de que alguns tem grande possibilidade de influência do pesquisador. Devido a isso, nesta pesquisa será utilizado um modelo de KE propostos por Schütte (2002) onde ele “identifica um padrão existente em todos os métodos de Engenharia Kansei por meio de uma revisão de literatura publicada em língua inglesa” (VERRI, 2015, p. 39) e propõe um método cuja estrutura é apresentada na figura 42 e é nessa estrutura que será inserido ferramentas de Baxter (2000) como pode ser visto na figura 43.



Figura 42: Estrutura do Método de Engenharia Kansei de Schütte (2002)

Fonte: O autor, adaptado de Schütte (2002)

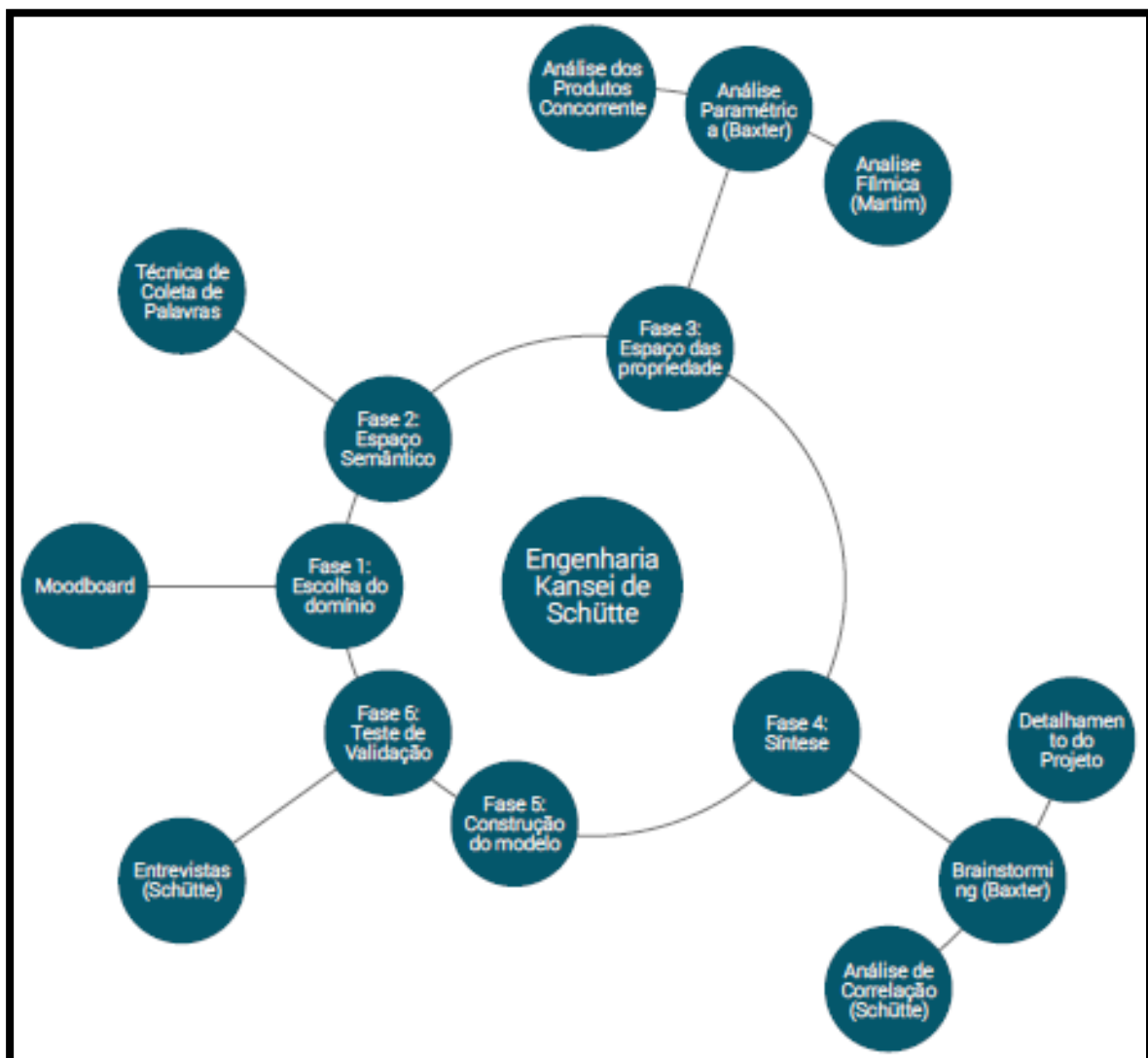


Figura 43: Estrutura do Método de Engenharia Kansei de Schütte (2002) adaptado com Baxter (2000)

Fonte: O Autor, adaptado de Schütte (2002)

“O modelo de Schütte (2002) é uma abordagem europeia da Engenharia Kansei, o que representa um avanço para o desenvolvimento da KE para além dos países do leste asiático.” (VERRI, 2015, p. 40). O método se baseia em 6 etapas, a escolha da categoria do produto, definição do espaço semântico, definição do espaço das propriedades do produto, síntese, construção e avaliação do modelo. Cada etapa possui técnicas específicas para obtenção de resultados, no entanto, apenas na etapa de escolha da categoria do produto e na de definição do espaço semântico é que será utilizado as técnicas propostas por Schütte (2002), na etapa de definição do espaço das propriedades do produto será feita uma adaptação para duas técnicas propostas por Baxter (2000), a análise paramétrica e a análise de produtos concorrentes, e o uso da análise fílmica baseada nas pesquisas de Martim (2011), Tan (1996), Carroll (1999) e Grodall (1999), e nas etapas de síntese, construção e avaliação será feito o uso de técnicas encontradas na metodologia de Schütte (2002) como a matriz de correlação e a técnica de brainstorming proposta por Baxter (2000). Nesta pesquisa não será realizado a construção do modelo devido a limitações financeiras, impedindo consequentemente a realização da avaliação.

5.1. Escolha da Categoria do Produto

Nessa etapa é definido o público – alvo a partir do segmento de mercado do produto que será projetado a partir da análise de campanhas publicitárias, imagens, amostras, concorrentes e tudo que pode ser representativo para o produto. Para auxiliar nesta etapa, é possível usar uma técnica chamada moodboard, onde é feito um quadro de imagens, citações, texturas e cores que representem o produto pesquisado.

5.2. Definição do Campo Semântico

Essa etapa é a mais complexa da Engenharia Kansei pois é nela que é identificado e quantificado o Kansei Coletivo. Para realizar esta etapa é preciso antes de tudo entender as variáveis que influenciam os Kansei dos objetos e dos consumidores e a Hierarquia desses Kansei.

O Kansei é algo inerente do ser humano, cada pessoa possui o seu próprio Kansei. Quando se fala em Kansei do objeto, está se referindo a forma que um ser humano percebe esse objeto, o que ele desperta. Por isso existem variáveis que podem mudar essa percepção, as variáveis do Kansei do objeto são sua “forma, seu tamanho, sua cor, seu funcionamento

mecânico, sua facilidade de operação, seu peso, assim como seu preço.” (VERRI, 2015, p.47); as variáveis do Kansei do consumidor são “interesse pessoal e competências, experiência de interação, moda e marcas e tempo de posse do artefato” (VERRI, 2015, p.47-48).

Normalmente essas variáveis são instrumentos para identificar o Kansei, no entanto, a ferramenta mais comum para isso é a coleta de palavras kansei, que são palavras (adjetivos ou substantivos) que para o consumidor representam o produto. É a partir dessas palavras que é possível hierarquizar o Kansei dos usuários, podendo ser individual (primário), intermediário (secundário) e coletivo.

- a. Kansei Individual (primário) – “mais numeroso e mais subjetivo, ou seja, uma variedade maior de Kanseis pouco compartilhados com outros indivíduos” (VERRI, 2015, p.48). São as palavras Kanseis que são indicadas por cada usuário a respeito do produto analisado. Estruturam os Kanseis intermediários.
- b. Kansei Intermediário (secundário) – é o agrupamento de Kanseis individuais e estruturam o Kansei Coletivo.
- c. Kansei Coletivo – “menos numeroso e mais genérico, ou seja, uma variedade menor de Kanseis e que é comum a todos os indivíduos” (VERRI, 2015, p.48). É o agrupamento de Kanseis intermediários e o conjunto de palavras kansei que vai para a síntese.

É importante frisar que uma mesma propriedade do produto pode estimular Kanseis diferentes, um mesmo Kansei individual pode estruturar Kanseis intermediários diferentes e um mesmo Kansei intermediário pode estruturar Kanseis coletivos diferentes.

Já durante a projeção, para uma melhor coleta das palavras Kansei é preciso “que o produto em estudo seja decomposto em suas unidades básicas” (VERRI, 2015, p.52) para que posteriormente cada unidade possa ser analisada e gerar palavras Kanseis próprias, que serão hierarquizadas para obter Kanseis coletivos, que por sua vez serão usados no desenvolvimento de novos produtos. Todo esse processo pode ser observado de forma estruturada demonstrada na figura 44.

É interessante observar que posteriormente, na etapa de síntese, através de uma análise de correlação, vai ser identificado as variáveis que mais afetam o Kansei Coletivo para saber quais delas são prioridades no desenvolvimento do produto.

Agora a grande questão é como mensurar os Kanseis? A resposta é que isso não é possível totalmente, nem diretamente. O que pode ser feito é externalizá-lo através de métodos indiretos para obter quase a totalidade do mesmo. “[...] O meio mais efetivo para se mensurar o Kansei é apresentar um determinado estímulo às pessoas e analisar os resultados obtidos.” (VERRI, 2015, o.56), resultados esses que podem ser movimento de olhos, expressão facial,

atitudes comportamentais ou palavras. Esses resultados podem ser obtidos a partir de técnicas de cunho sensorial, psicológico, fisiológico e comportamental. Nesta pesquisa, como há empecilhos financeiros, apenas testes sensoriais e psicológicos serão aplicados e inclusive a Engenharia Kansei faz uso de técnicas dessa natureza. As etapas de mensuração do espaço semântico é estruturada em 3 ciclos que serão explicados a seguir.

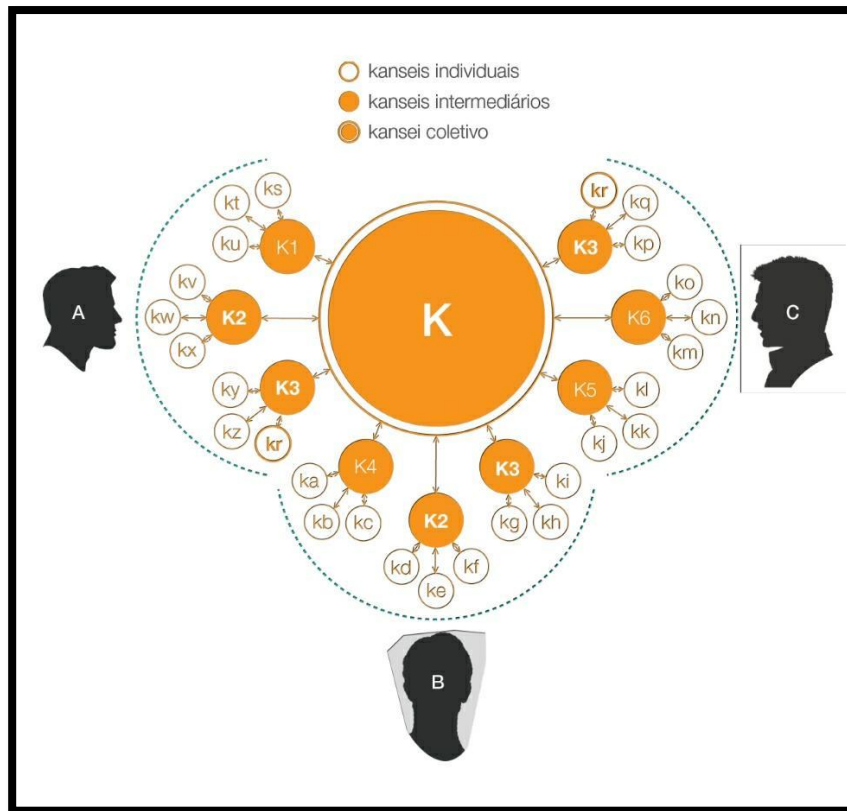


Figura 44: Hierarquia do Kansei
Fonte: Verri (2015, P49)

5.2.1. Ciclo 1 – Coleta de Kanseis Individuais

Segundo Verri (2015), no ciclo 1 é levantado o Kansei individual dos produtos através de diversas fontes como usuários experientes, materiais de marketing, revistas especializadas e literatura científica que serão coletadas através de questionários online e presenciais, pesquisas em fontes documentais e bibliográficas. Observa-se na tabela 2 a estrutura do ciclo 1.

- a. Usuários Experientes – são coletadas palavras Kansei de usuários que já usaram o produto analisado, “É necessário coletar um grande número de palavras kansei para garantir a representatividade do espaço semântico (VERRI, 2015, p.62 apud SCHÜTTE, 2005). Também é importante que a entrevista seja clara para evitar ambiguidades, e é aconselhável que seja feita online para alcançar um maior número de

palavras. Caso a entrevista seja através de aspectos sensoriais, será necessário que ela seja presencial, por isso é preciso que seja feita em um local que passe segurança e que o entrevistador transmita essa segurança.

Algumas pessoas têm dificuldades em expressar o que sentem e muitas vezes não encontram as palavras mais adequadas, isso pode acontecer pelo estresse da situação ou mesmo pela falta de domínio do léxico, tal como. Osgood, Suci, Tannenbaum (1957) alertam. Além dessa dificuldade, alguns indivíduos podem adotar um comportamento atípico diante de situações em que se sentem expostos. (VERRI, 2015, p. 63-64).

- b. Materiais de Marketing – obtido de fontes documentais como site de concorrentes, catálogos de produtos e materiais de divulgação. Essa fonte é muito importante pois o marketing é capaz de modificar o Kansei do consumidor, isso se dá “[...] pelo marketing vender uma imagem para o consumidor, e este acaba tendo suas expectativas influenciadas pelo discurso dos materiais de marketing” (VERRI, 2015, p.116)
- c. Revistas Especializadas – pesquisa em revistas físicas ou virtuais especializadas no tema do produto. Ideal para achar palavras Kansei que representem novas tendências.
- d. Literatura Científica – coleta de palavras Kansei encontradas em trabalhos científicos que investigam o produto.

Tabela 2: Coleta de Kanseis Individuais
 Fonte: O Autor, adaptado de Verri (2015, p. 109)

FONTE	TÉCNICA DE COLETA	TÉCNICA DE ANÁLISE	RESULTADO PARCIAL	RESULTADO FINAL
Usuários Experientes	Questionário Online e/ou Presencial	Análise de Conteúdo	Coleção de Palavras Kansei do Usuário	Coleção de Palavras Kansei Individual
Materiais de Marketing	Fontes Documentais	Análise de Conteúdo	Coleção de Palavras Kansei do Marketing	
Revistas Especializadas	Fontes Documentais	Análise de Conteúdo	Coleção de Palavras Kansei de Revistas	
Literatura Científica	Fontes Bibliográficas	Análise de Conteúdo	Coleção de Palavras Kansei dos Científicos.	

5.2.2. Ciclo 2 – Encontrando os Kanseis Intermediários

Neste ciclo é feito o refinamento das palavras Kansei individuais com a intenção de reduzir o volume inicial de palavras Kansei. As técnicas que serão utilizadas para executar este refinamento são interpretação do Pesquisador, agrupamento semântico e refinamento semântico. É impossível observar como funciona o ciclo 2 na tabela 3.

Tabela 3: Coleta de Kanseis Intermediários
 Fonte: O autor, adaptado de Verri (2015, P.110)

KANSEIS INICIAIS	MÉTODO DE REFINAMENTO DO ESPAÇO SEMÂNTICO	RESULTADO PARCIAL	RESULTADO FINAL
Coleção de Palavras Kansei Individuais.	Interpretação do Pesquisador	Coleção Refinada de Palavras Kansei	Coleção de Palavras Kansei Intermediárias.
	Agrupamento Semântico	Pares de Adjetivos Opostos	
	Refinamento Semântico	Pares de Adjetivos Opostos	

5.2.2.1. Interpretação do Projetista

Essa técnica é composta de duas etapas, a filtragem e a avaliação, sendo que a avaliação pode ser feita pelo projetista sozinho ou por um grupo focal. A filtragem serve para eliminar palavras que são irrelevantes para o projeto e segue as seguintes etapas.

- a. Eliminação de Sinônimos – palavras que tem significado semelhantes são irrelevantes, por isso são eliminados quase todos com excesso de uma, a mais representativa.
- b. Eliminação de Palavras Dissonantes – existem palavras que não se relacionam com o teor da pesquisa que também devem ser descartadas.

Após a filtragem, o número de palavras será reduzido e essas palavras passarão por uma avaliação do projetista ou do grupo focal, cada palavra individualmente é analisada em relação ao produto de forma que as mesmas são classificadas em uma escala de importância de 4 níveis,

onde cada nível é representado por um cartão colorido: “cartão vermelho para palavras muito importantes, laranja para palavras importantes, amarelo para palavras pouco importantes e branco para palavras irrelevantes.” (VERRI, 2015, p. 137).

5.2.2.2. *Agrupamento Semântico*

Essa técnica que faz a “redução de um determinado número de palavras kansei individuais ao se identificar afinidades e agrupá-las em conceito que as representem.” (VERRI, 2015, p.66). O Agrupamento Semântico é distribuído em duas fases, nessa técnica a filtragem também é a primeira fase, no entanto, diferente da Interpretação do Projetista, é feito sobre filtros propostos por Barnes, Childs e Lillford (2011) que dizem que as palavras Kansei devem ser selecionadas de acordo com os seguintes filtros:

- a. Remover palavras que não são plausivelmente relacionadas ao objeto – existem palavras que não se relacionam diretamente ao objeto analisado;
- b. Remover palavras que descrevem reações – são palavras que “apenas descrevem o produto, mas não o que as pessoas sentem sobre ele.” (VERRI, 2015, p. 67)
- c. Remover palavras ambíguas – palavras que tem duplo sentido, por exemplo, a palavra *claro* que pode ser um tom de cor ou pode estar relacionada ao conceito de clareza.
- d. Remover palavras não graduáveis – palavras que não podem ser usadas em questionários de atitudes. (Ex: único, exclusivo) (não é usado quando a escala Stapel é usada no ciclo 3) ou quando as palavras obtidas no ciclo 1 em sua maioria são substantivos.
- e. Remover palavras que não correspondem ao contexto da pesquisa – “algumas palavras são aplicáveis apenas a experiências prolongadas com o produto ou a sensações não controladas pelas condições estudo Kansei.” (VERRI, 2015, p.68)

A segunda fase é a fase do agrupamento onde é realizado um diagrama de afinidade construído em 5 etapas:

- a. Etapa 1 (Gerar Cartões) – O conjunto de palavras Kansei obtidos depois da filtragem é submetido a esta etapa, “cada palavra é escrita individualmente em cartões (post-its), da mesma cor, os quais devem ser distribuídos em uma superfície” (VERRI, 2015, p.68)
- b. Etapa 2 (Gerar Grupos) – Cartões de palavras com significado semelhante são agrupados. Pode haver possibilidade de algumas palavras não se assemelharem a nenhum grupo neste primeiro momento, por isso elas são separadas para serem usadas nas próximas etapas.

- c. Etapa 3 (Gerar Cartões para os Grupos) – Cada grupo é nomeado com uma palavra ou expressão que será escrita em um novo cartão.
- d. Etapa 4 (Revisão de Agrupamentos) – “As etapas 2 e 3 devem ser repetidas até que sejam definido um número de palavras adequado” (VERRI, 2015, p.68) só que agora é feita com as palavras usadas para nomear os grupos.
- e. Etapa 5 (Distribuir em diagramas) – Organizar as palavras finais.

As palavras obtidas depois dos agrupamentos são Kanseis intermediários que junto com as palavras obtidas com as outras 2 técnicas passarão por novos processos para obter os Kanseis Coletivos.

5.2.2.3. Refinamento Semântico

É uma técnica desenvolvida por Delin et al. (2007) e aperfeiçoada por Barnes et al. (2008) e é parecido com o agrupamento semântico com a diferença que as palavras não são agrupadas, e possui 2 etapas, a filtragem e a seleção.

- a. Etapa 1 (Filtragem) – Nesta filtragem é usado os filtros propostos por Barnes, Childs e Lillford (2011) que já foram detalhados anteriormente no agrupamento semântico, por isso, não serão explicados novamente aqui.
- b. Etapa 2 (Seleção) – Nessa etapa são selecionadas as palavras mais relevantes através de uma matriz de correlação. Nessa matriz, “organizada em linhas estão dispostas as palavras Kansei individuais, enquanto que o conjunto de palavras kansei relevantes é inserido em colunas.” (VERRI, 2015, p.69). Posteriormente, cada Kansei relevante é relacionado aos Kanseis individuais através de uma escala de zero a 1. As pontuações finais são divididas em 3 níveis: alta, média e baixa correlação.

Depois das duas etapas, as palavras Kansei Intermediárias são obtidas coletadas do grupo de alta correlação.

5.2.3. Ciclo 3 – Definindo os Kanseis Coletivos

O objetivo deste Ciclo é “estabelecer hierarquicamente quais palavras Kansei são as mais representativas do espaço semântico” (VERRI, 2015, p.110). É nesse ciclo que se obtém os Kanseis Coletivos para serem usados na síntese e ele realizado através de 3 escalas de afinidade, a escala de diferencial semântico, a escala likert e a escala stapel. Observe na tabela 4 a estrutura deste ciclo.

Tabela 4: Coleta de Kanseis Coletivos
 Fonte: O Autor, adaptado de Verri (2015, p.111)

KANSEIS INICIAIS	MÉTODO DE ESTRUTURAÇÃO DOS KANSEI	TÉCNICAS DE COLETA	TÉCNICAS DE ANÁLISE	RESULTADO FINAL
Coleção de Palavras Kanseis Intermediários	Diferencial Semântico	Questionário Online	Compilar Dados	Coleção de Palavras Kanseis Coletivos
	Escala Likert	Questionário Online	Compilar Dados	
	Escala Stapel	Questionário Online	Compilar Dados	

5.2.3.1. Diferencial Semântico

Essa é uma escala de afinidade proposta por Osgood, Suci e Tannenbaum (1957) com o objetivo de traduzir significados subjetivos em medidas quantitativas. Ela é composta de palavras opostas que serão analisadas pelo público alvo de modo que eles possam indicar qual das suas palavras mais se relacionam com o produto e a intensidade dessa relação através de 7 pontos. Veja um exemplo na figura 45 dessa escala.

avalia a sua percepção sobre o assento segundo as seguintes características

	7	6	5	4	3	2	1	
agradável	○	○	○	○	○	○	○	desagradável
bonito	○	○	○	○	○	○	○	feio
confortável	○	○	○	○	○	○	○	desconfortável
resistente	○	○	○	○	○	○	○	frágil
seguro	○	○	○	○	○	○	○	inseguro

Figura 45: Escala de Diferencial Semântico
 Fonte: Verri (2015, p. 78)

Durante a montagem da Escala de Diferencial Semântico é preciso que se entenda que o 4 é o ponto neutro, e que uma das palavras foi retirada da coleção de Kanseis Intermediários e que a outra é o oposto ou Antônimo desta. Depois da obtenção das respostas, é feita a média

aritmética dos resultados de cada par oposto, para identificar qual das duas palavras corresponde mais ao produto e qual das palavras do Kansei Intermediário são as mais importantes e que irão compor o Kansei Coletivo.

5.2.3.2. Escala Likert

Também chamada de Escala de Atitude, é uma escala de afinidade proposta por Likert (1932) usada “para mensurar as atitudes dos respondentes com relação a uma determinada afirmação” (VERRI, 2015, p.76). Ela é feita através de algumas afirmações, onde o entrevistado se posiciona em uma escala de concordância ou discordância e é construída em duas etapas.

- a. Etapa 1 (Seleção das afirmações) – as afirmações devem ser bem construídas para que os resultados sejam obtidos com mais clareza. Primeiro de tudo, “é essencial que as afirmações sejam uma expressão de um comportamento desejado e não de um fato” (VERRI, 2015, p.77) e precisam ser claras, concisas e diretas. Por último, é preciso evitar respostas tendenciosas, por isso, as afirmações são distribuídas de forma aleatória para que uma não influencia as respostas das outras.
- b. Etapa 2 (Construção da Escala) – “a escala deve ser graduada a fim de possibilitar tabulações e futuras análises estatísticas” (VERRI, 2015, p.77), ele é dividido em 5 pontos onde 1 representa a discordância completa e o 5 a total concordância.

É interessante observar que existem afirmações “que não tenham clareza o suficiente ou que induzam a respostas ambíguas” (VERRI, 2015, p.77) que devem ser eliminadas.

No final é feita a média aritmética dos resultados obtidos para que seja identificado as palavras Kansei mais importantes para compor o Kansei Coletivo. Veja um exemplo dessa escala na figura 46.

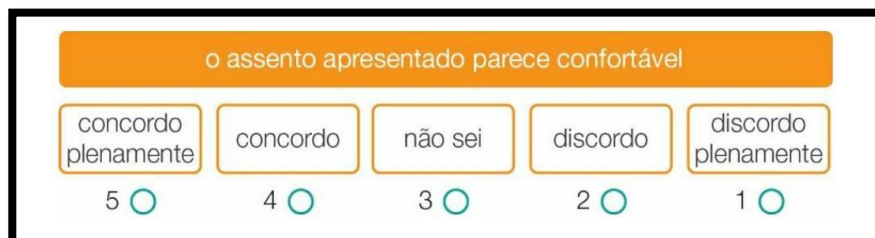


Figura 46: Escala Likert
Fonte: Verri (2015, p.77)

5.2.3.3. Escala Stapel

É uma escala de afinidade desenvolvida por Stapel (1950) que é capaz de mensurar a direção e a intensidade da atitude. “A dimensão a ser avaliada é posicionada no centro de uma escala graduada em dez (10) pontos, os quais variam de -5 a +5.” (VERRI, 2015, p. 79). A avaliação pode ser positiva ou negativa em uma intensidade de 5 níveis para cada palavra Kansei intermediária.

Pra finalizar, também é feita a média aritmética de cada palavra para obter as mais importantes para compor o Kansei Coletivo. Veja um exemplo dessa escala na figura 47.

avale a sua percepção sobre o assento segundo as seguintes caraterísticas				
-5 ○	-5 ○	-5 ○	-5 ○	-5 ○
-4 ○	-4 ○	-4 ○	-4 ○	-4 ○
-3 ○	-3 ○	-3 ○	-3 ○	-3 ○
-2 ○	-2 ○	-2 ○	-2 ○	-2 ○
-1 ○	-1 ○	-1 ○	-1 ○	-1 ○
agradável	confortável	macio	resistente	sofisticado
1 ○	1 ○	1 ○	1 ○	1 ○
2 ○	2 ○	2 ○	2 ○	2 ○
3 ○	3 ○	3 ○	3 ○	3 ○
4 ○	4 ○	4 ○	4 ○	4 ○
5 ○	5 ○	5 ○	5 ○	5 ○

Figura 47: Escala Stapel
Fonte: Verri (2015, p.80)

5.3. Definição do Campo das Propriedades do Produto

Nesta fase é feita a coleta de propriedades do produto de forma que seja possível identificar separadamente tudo que compõe o produto no campo físico e das ideias. No entanto, segundo Schütte (2005), essa etapa ainda carece de maior repertório teórico, por isso, para uma melhor realização da mesma se fez uso de 2 técnicas obtidas da metodologia proposta por Baxter (1998), a análise dos produtos concorrentes e a análise paramétrica, e especificamente para este projeto também terá uma análise fílmica que levará em conta aspectos explicados anteriormente no capítulo que abordou o cinema.

5.3.1. Análise dos Produtos Concorrentes

Nessa etapa, será pesquisado o maior número possível de produtos concorrentes para que os mesmos sejam analisados individualmente desde características físicas como forma, cor e textura e características conceituais como temática, comunicação e Status.

Depois de analisados, os produtos são agrupados de acordo com suas semelhanças, para só então selecionar suas propriedades de maior destaque, são essas propriedades que irão para a etapa de síntese.

5.3.2. Análise Paramétrica

“A análise Paramétrica serve para comparar os produtos em desenvolvimento com produtos já existentes ou àqueles das concorrentes, baseando-se em certas variáveis, chamadas parâmetros comparativos.” (Baxter, 1998, p.72). Esses parâmetros podem ser variados dependendo do tipo de produto e podem ser qualitativos e quantitativos.

- a. Quantitativo – Tamanho, Peso, Potência, Velocidade, Resistência, Preço e Durabilidade, etc.
- b. Qualitativo – Confortabilidade, Usabilidade, Eficiência, etc.

É interessante colocar nesta análise algum comentário extra sobre características que se destacam no produto, mas que não são citados durante a mesma.

A análise paramétrica inserida dentro desta etapa da KE, se comporta de maneira um pouco diferente, já que na Metodologia de Baxter (1998), ela faz análise de todos os produtos concorrentes selecionados. No caso da Engenharia Kansei, os produtos selecionados são os produtos que possuem mais propriedades selecionadas durante a análise dos produtos concorrentes. Desse processo é retirado as propriedades do produto mais significativas para ir para a etapa de análise. Para entender melhor, observe a figura 48 um exemplo de análise paramétrica.

Parâmetro	Variável	Produto concorrente	Comentários	Meta da empresa
Frasco	Material	Polietileno de alta densidade	Bom para ser reciclado	Polietileno de alta densidade
Frasco	Percentagem do material reciclável	0%	Aumentar material reciclável	Meta mínima de 40%
Frasco	Massa (g)	105 g	Reduzir quantidade de material	Menos de 100 g
Tampa	Material	Polipropileno	Diferente material*	Polietileno de alta densidade
Etiqueta	Material	Papel	Diferente material*	Imprimir diretamente no frasco
Tinta da etiqueta	Quantidade de corantes	4	Corantes sintéticos	2

* Precisa ser separado durante o processo de reciclagem

Figura 48: Exemplo de Escala Paramétrica
Fonte: Baxter (1998, p.73)

5.4. Síntese

Nesta etapa é feita a comparação do campo semântico com o campo das propriedades do produto, com o objetivo de identificar qual das propriedades são mais capazes de atender o Kansei dos usuários. “Para cada palavra Kansei devem ser encontradas características do produto que afetam o Kansei do consumidor” (VERRI, 2015, p.43).

Existem várias técnicas que possibilitam a realização da síntese, no entanto, nesta pesquisa, devido a impossibilidades financeiras, a melhor técnica é a matriz de correlação usada anteriormente no refinamento semântico. Para montar esta matriz, as palavras do Kansei Coletivo das 7 amostras de textura são dispostas em linhas e as palavras do Kansei Coletivo do filme *O Auto da Compadecida* são dispostas em colunas, a avaliação da relação das duas é binária (0-1). No final, obtém-se as propriedades mais relevantes para os Kanseis dos usuários.

Fazendo uso dessas propriedades e dos Kanseis Coletivos é possível passar para a segunda parte da síntese, a geração de ideias, que é feita através da técnica de brainstorming proposta por Baxter (1998).

Segundo Baxter (1998), o brainstorming é um processo realizado em 7 etapas, a orientação, preparação, análise, ideação, incubação, síntese e avaliação.

- a. Orientação – “Consiste em determinar a verdadeira natureza do problema, propondo-o por escrito e descrevendo-se os critérios para a aceitação da solução proposta.” (VERRI, 2015, p.66). É nessa etapa que são relacionados todos os problemas que precisam ser solucionados e definidos os critérios do projeto.
- b. Preparação – Reúne-se os dados coletados no campo semântico, no campo das propriedades e na síntese.
- c. Análise – Revisão da orientação e preparação.
- d. Ideação – Geração de ideias sem julgamento, o que vier à mente é registrado.
- e. Incubação – “frequentemente, a ideação entra numa fase de frustração, quando a fluência das ideias vai diminuindo.” (Baxter, 1998, p.66) e é nesse momento que começa a incubação, que é um momento de pausa no processo com o objetivo de amadurecer.
- f. Síntese – as ideias são reduzidas ou agrupadas para ter um número menor de alternativas para a próxima etapa.
- g. Avaliação – Julgamento das alternativas através de uma matriz de correlação já demonstradas antes, onde as alternativas ficam nas colunas e as palavras Kansei coletivas mais os critérios definidos na orientação ficam nas linhas. Durante a avaliação binária, o 0 (zero) significa que o produto não atendeu ao que a palavra Kansei representa ou ao critério, é o 1 (um) significa que o produto atendeu.

No final desse processo, é obtido a alternativa que mais corresponde aos Kanseis Coletivos e é feito todas as representações do mesmo para só então construir o modelo e fazer o teste de validação.

5.5. Teste de Validação e Construção do Modelo

A validação é uma das etapas mais importantes, pois é com ela que se comprova que o projeto final atendeu aos Kanseis dos consumidores. No entanto, antes de realizá-la é preciso fazer a representação do projeto através de desenhos físicos ou virtuais, de modo que seja possível entendê-lo por completo, como é feito na síntese e posteriormente construir um modelo para que só então possa ser realizada. Para isso é feito uso novamente da escala stapel, em que será inserido na pergunta as representações feitas anteriormente e as palavras avaliadas serão os Kanseis Coletivos. Espera-se que pelo menos 75% das palavras Kansei tenham uma boa avaliação, caso alcance essa marca, o modelo é construído, caso não alcance, todo o processo é revisado. Nesta pesquisa, não será possível fazer essa etapa pois não haverá a construção do modelo devido a impossibilidades financeiras.

6. EXECUÇÃO DO PROJETO

Esse capítulo traz a execução do projeto de acordo com as etapas propostas pela Engenharia Kansei de Schütte (2002) com adaptações feitas para este projeto específico. A principal adaptação feita, além da agregação de ferramentas de Baxter (1998) e de Löbach (2001), é a realizada na pesquisa do campo semântico e do campo das propriedades do produto em que foram empregadas em dois aspectos que compõem o produto separadamente, o seu conceito e o produto em si. Isso aconteceu com o objetivo de comparar os Kanseis dos dois componentes para traduzir o Kansei de um para o do outro, transformando assim algo intangível em algo tangível, essa comparação será feita na etapa de síntese com a Matriz de Correlação.

6.1. Escolha da Categoria do Produto – Construção dos Moodboards

É comum na primeira etapa de Engenharia Kansei definir apenas um domínio para que seja usado como objeto das pesquisas das próximas etapas, no entanto, como será investigado dois universos que compõem o produto, também será definido dois domínios.

O primeiro domínio é o lado temático e conceitual do produto, baseado no filme *O Auto da Compadecida* em que o conceito é retirado. Traz consigo todo o universo que envolve o nordeste brasileiro como a literatura de cordel, a xilogravura, a seca, a caatinga, a vegetação, as indumentárias, os ícones como Lampião e Maria Bonita, os cactos, as tipografias do cordel, as cores pastéis do couro, da areia, das casas e a cultura. A partir de todas essas características, foi possível montar o moodboard encontrado na figura 49, nele se observa 3 cenas coletadas do filme onde estão os personagens João Grilo e Chicó com uma indumentária comum no sertão, o diabo com vestimentas luxuosas e cabelo excêntrico e Jesus e Maria com a vestimenta que é comumente usada para representar esses dois personagens. Também tem exemplos de literatura de cordel e a tipografia típica obtida com a xilogravura, tem uma foto do Lampião e da Maria Bonita que são figuras lendárias dessa região e por último tem imagens que representam as paisagens naturais da caatinga.

É possível observar com esse moodboard sobre o sertão nordestino que as cores pastéis são comuns dentre as imagens coletadas e que existem texturas bem características dessa região que junto com a cor são capazes de formar uma identidade. Essas informações serão usadas em etapas posteriores deste projeto.



Figura 49: Moodboard do Sertão Nordestino
 Fonte: O Autor, adaptado do site Pinterest

O segundo domínio já envolve características mais físicas, como textura, forma e cor, que se relacionam as características do mercado de Toy Art. No moodboard representado na figura 50 traz exemplos de toys que variam em forma, conceito e textura. É possível notar toys de personagens já conhecidos usados como instrumento de marketing dos mesmos, também tem Paper Toys e Toys de tecido, além dos DIY (Do It Yourself) de diferentes formas. No moodboard também há Toys que representam alguma marca como os dados como brinde no MC Lanche Feliz do MC Donald's e os Toys do Kinder Ovo. É comum entre todas as imagens a presença de uma característica lúdica e cômica, também é possível observar que, devido às várias possibilidades de materiais de fabricação, as texturas são bastante variadas, vindo desde a maciez até a dureza.



Figura 50: Moodboard de Toy Art

Fonte: O autor, adaptado do site Pinterest

6.2. Campo Semântico do Filme *O Auto da Compadecida*

Para definir o campo semântico do filme foi usado um Questionário Online através do Google Forms onde se pediu para o entrevistado selecionar 10 palavras (adjetivos ou substantivos) que vem à mente deles ao se recordar do filme *O Auto da Compadecida*. Para realização desta etapa foi necessário antes de tudo se certificar que os entrevistados já haviam assistido ao filme, por isso essa informação estava no enunciado da pergunta como pré-requisito para realização da entrevista, esse enunciado pode ser visto no Apêndice B.

As respostas obtidas foram extremamente variadas com pouquíssimas repetições, tanto que dentre as 600 palavras dos 60 entrevistados, a mais citada foi repetida apenas 27 vezes e foram obtidas 265 palavras excluindo todas as repetições encontradas. Abaixo, na tabela 5 são listadas todas as palavras citadas pelos usuários através do questionário online.

Tabela 5: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme *O Auto da Compadecida* obtido com Questionários Online
Fonte: O Autor

Arrependimento	Arma	Aventura	Bexiga
Ariano	Avareza	Água	Bispo
Ambição	Benção	Bom	Bondade
Cutia	Corno	Coragem	Crescimento
Chicó	Cabo 70	Criatividade	Coração
Canção	Casinha	Correria	Cabra
Caqui	Caolho	Costumes	Cobiça
Carisma	Chapéu	Capitão	Chapa
Conto	Caipira	Características	Comportamento
Chocadeira	Duelo	Demônio	Deserto
Dificuldade	Drama	Despojamento	Defeitos
Decepção	Dante	Estereótipo	Esmola
Espetacular	Empatia	Esperança	Enganar
Ensinar	Espiritualidade	Enxofre	Espingarda
Esmola	Entretenimento	Falácia	Fim
Forró	Fumaça	Fuga	Fazenda
Fuleiro	Falsidade	Farsa	Filé
Falcatrua	Ficção	Grilo	Galinha

Golpe	Gaita	Globo	Hino
Interior	Inocência	Ignorância	Imaginação
Ilusão	Ingenuidade	Improviso	Intrigante
Ícone	Jumento	Lenda	Louco
Longo	Luta	Lúdico	Lagrima
Legal	Morena	Multidão	Mistério
Mainha	Moedas	Oração	Ótimo
Nobreza	Olho	Objetivos	Oportunidade
Poesia	Perspicácia	Preconceito	Paraíso
Pai	Pastor	Queimadinho	Profano
Painho	Qualidade	Passado	Petulante
Perseverança	Provação	Piada	Povo
Papagaio	Peixeira	Passatempo	Rosinha
Roda Gigante	Real	Reflexão	Sangue
Sacrifício	Sociedade	Senhora	Sarcasmo
Sonhos	Suassuna	Símbolos	Salvação
Sanfona	Sobreviver	Solidariedade	Sabedoria
Verso	Tecido	Tons Pastéis	Testamento
Tiro	Vingança	Tira	Valentão
Temor	Verdadeiro	Trágico	Único
Xote	Árido	Aprendizado	Amante
Astúcia	Beleza	Bife	Cordel
Camaradagem	Cacto	Carroça	Clássico
Cigarro	Couro	Corrupção	Dote
Divino	Diferenças	Divindade	Gato
Humanidade	Humildade	Ironia	Inteligência
Medroso	Música	Miséria	Milagre
Negro	Pão	Purgatório	Popular
Roubo	Sucesso	Tradição	Terra
Violência	Talento	Veracidade	Tristeza
Trapaça	Agreste	Amarelo	Covarde
Cinema	Coronel	Crendice	Injustiça
Marrom	Manteiga	Padaria	Realidade

Regionalismo	Sátira	Sorriso	Sotaque
Teatro	Vaca	Valentia	Brasil
Casamento	Lampião	Literatura	Mãe
Padre	Padeiro	Romance	Religiosidade
Rir	Ressuscitar	Simplicidade	Sol
Sufrimento	Catolicismo	Crítica	Compaixão
Deus	Fome	Perdão	Pecado
Riqueza	Santo	Calor	Dinheiro
Nossa senhora	Alegria	Histórias	Jesus
Porca	Cultura	Diabo	Humor
Julgamento	Cangaceiro	Esperteza	Mentira
Céu	Traição	Vida	Comédia
Diversão	Inferno	Religião	Amizade
Cachorra	Engraçado	Cangaço	Morte
Amor	Seca	Pobreza	Fé
Igreja	Nordeste	Sertão	

Dentre todas as palavras, as 10 mais repetidas foram *Sertão*, *Nordeste*, *Igreja*, *Fé*, *Pobreza*, *Seca*, *Amor*, *Morte*, *Cangaço* e *Porca*. Essas repetições serão usadas como critério de desempate nas etapas posteriores.

Além do Questionário Online, os Kanseis Individuais vieram de outras fontes como Materiais de Marketing e Revistas Especializadas que geraram novas palavras Kansei individuais que se juntarão às que já foram coletadas. As publicações científicas não serão usadas neste caso porque as que foram encontradas eram apenas críticas que são incluídas nas revistas especializadas.

Os materiais de marketing foram os mais difíceis de se encontrar pois o filme foi produzido e veiculado no ano 2000, então grande parte da divulgação usada já se perdeu com o tempo e como no começo do século, o uso da internet ainda estava limitado no Brasil, nem tudo está registrado na mesma. No entanto, ainda foram encontrados o trailer do filme, os cartazes e as chamadas de alguns sites e a partir deles foi possível coletar 24 palavras que são relacionadas na tabela 6.

Tabela 6: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida obtidos com Materiais de Marketing
Fonte: O Autor

Corrupção	Igreja	Alegria	Ambição
Bem	Mal	Nordeste	Calor
Cultura	Suassuna	Coragem	Cordel
Misericórdia	Dinheiro	Confusões	Porca
Morte	Julgamento	Jesus	Diabo
Cangaço	Caatinga	Marrom	Quente

As revistas especializadas forneceram principalmente críticas sobre o filme, podendo trazer consigo opiniões de especialistas que não estão estejam ligados com a produção do filme e nem com o desenvolvimento deste projeto, portanto opiniões que não são movidas por motivações de mercado ou influenciadas pela natureza desta pesquisa, tornando-as mais verídicas. Nesta pesquisa, as palavras foram coletadas principalmente das críticas encontradas no site Obvios de Bia Lopes, no site Cinema em Ação de Pablo Villaça e no site Cine Pipoca Cultura de Amanda Aouad. Foram obtidas 24 palavras nesta fonte, todas elas citadas no tabela 7.

Tabela 7: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida obtido com Revistas Especializadas
Fonte: O Autor

Representação	Pobreza	Literatura	Coragem
Força	Empatia	Espertalhão	Luta
Sobrevivência	Astucia	Exploração	Cordel
Causos	Tradições	Popular	Religiosidade
Misericórdia	Inteligente	Ingenuidade	Confiança
Grupos Sociais	Sociedade	Alma	Caatinga

Ao todo foram obtidas 313 palavras das diferentes fontes, todas relacionadas ao filme. Essas palavras representam os Kanseis Individuais dos consumidores. Depois de obtidas, devem ser reduzidas para se chegar aos Kanseis intermediários e posteriormente aos Kanseis Coletivos através das ferramentas apresentadas anteriormente: Interpretação do Pesquisador, Agrupamento Semântico e Refinamento Semântico do ciclo II e as Escalas de Diferencial Semântico, Likert e Stapel do ciclo III

6.2.1. Ciclo II – Interpretação do Projetista dos Kanseis Individuais do Filme

A interpretação do projetista é a mais fácil dentre as três técnicas do ciclo II pois ela possui menos etapas e é menos complexa. A primeira etapa feita foi a filtragem, com isso foi aplicado o primeiro filtro proposto por Verri (2015), a eliminação dos sinônimos, ou seja, eliminação de palavras com significados semelhantes. No caso a palavra que é eliminada é a que tem menos repetições na entrevista. Além dos sinônimos, este filtro também eliminou palavras de mesma natureza ou que originam uma a outra como por exemplo, cangaço e cangaceiro e divino e divindade. Além disso, algumas palavras se repetiram nas diferentes fontes de palavras kansei, por isso se manteve apenas uma amostra de cada uma dessas palavras. A tabela 8 relaciona as palavras que foram eliminadas com esse primeiro filtro.

Tabela 8: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no primeiro filtro na interpretação do projetista
Fonte: O autor

Demônio	Coragem	Perspicácia	Sabedoria
Astúcia	Inteligência	Espertalhão	Astúcia
Inteligente	Arma	Espingarda	Bom
Ótimo	Bem	Inocência	Espiritualidade
Crendice	Catolicismo	Religião	Divindade
Falsidade	Falcatrua	Religiosidade	Ilusão
Traição	Enganar	Diabo	Temor
Medroso	Quente	Cangaceiro	Agreste
Deserto	Ingenuidade	Igreja	Calor

O segundo e último filtro foi responsável por eliminar todas as palavras que não poderiam ser usadas na pesquisa devido a sua característica imensurável por ser abstrata demais ou por ser um personagem do filme analisado, ou devido a não coerência com o objeto da pesquisa. Também foram excluídas as palavras que caracterizavam o filme quanto produto e não quanto história pois o que está sendo investigado nesta pesquisa visa entender a relação do usuário com a história que o filme transmite e não com sua produção. A partir disso obteve-se as palavras eliminadas listadas na tabela 9.

Tabela 9: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no segundo filtro na interpretação do Projetista.

Fonte: O autor

Arrependimento	Avareza	Água	Bexiga
Chicó	Cabo 70	Canção	Casinha
Cobiça	Capitão	Chapa	Conto
Características	Comportamento	Decepção	Dante
Espetacular	Empatia	Esperança	Ensinamentos
Entretenimento	Falácia	Fim	Fuga
Farsa	Grilo	Golpe	Globo
Hino	Interior	Improviso	Ícone
Lenda	Mainha	Objetivos	Oportunidade
Painho	Petulante	Piada	Passatempo
Rosinha	Real	Sarcasmo	Suassuna
Sonhos	Salvação	Solidariedade	Verso
Testamento	Vingança	Verdadeiro	Aprendizado
Clássico	Cigarro	Dote	Diferenças
Ironia	Milagre	Popular	Sucesso
Roubo	Talento	Veracidade	Covarde
Cinema	Coronel	Injustiça	Realidade
Sátira	Sotaque	Literatura	Mãe
Ressuscitar	Crítica	Perdão	Histórias
Mentira	Vida	Comédia	Diversão
Engraçado	Corrupção	Alegoria	Suassuna
Dinheiro	Confusões	Popular	Julgamento
Causos	Representação	Literatura	Empatia

Após os filtros, foram obtidos 165 palavras para serem analisadas na próxima etapa da interpretação do projetista, etapa essa que se baseia na avaliação individual de cada palavra de forma que sejam associadas cores que definam o grau de importância da palavra em relação a pesquisa desenvolvida. O vermelho é para palavras muito importantes, o laranja é para palavras importantes, o amarelo é para palavras pouco importantes e branco é para palavras irrelevantes. As palavras que seguem para a próxima etapa são aquelas avaliadas com o vermelho e o laranja. As avaliações feitas com as 165 palavras obtidas estão demonstradas no tabela 10.

Tabela 10: Avaliação por Escala de Importância das Palavras Kansei Individuais do filme
 Fonte: O autor

PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Ambição		Benção		Bispo	
Bondade		Cutia		Corno	
Crescimento		Criatividade		Coração	
Correria		Cabra		Caqui	
Caolho		Costumes		Carisma	
Chapéu		Caipira		Chocadeira	
Duelo		Dificuldade		Drama	
Despojamento		Defeitos		Esteriótipo	
Enxofre		Esmola		Forró	
Fumaça		Fazenda		Fuleiro	
Filé		Ficção		Galinha	
Gaita		Ignorância		Imaginação	
Intrigante		Jumento		Louco	
Longo		Luta		Lúdico	
Lagrima		Legal		Morena	
Multidão		Mistério		Moedas	
Oração		Nobreza		Olho	
Poesia		Preconceito		Paraíso	
Pai		Pastor		Queimadinho	
Profano		Qualidade		Passado	
Perseverança		Provação		Povo	
Papagaio		Peixeira		Roda Gigante	
Reflexão		Sangue		Sacrifício	
Sociedade		Senhora		Símbolos	
Sanfona		Sobreviver		Tecido	
Tons Pastéis		Tiro		Tira	
Valentão		Trágico		Único	
Xote		Árido		Amante	

PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Beleza		Bife		Camaradagem	
Cacto		Carroça		Couro	
Corrupção		Divino		Gato	
Humanidade		Humildade		Musica	
Miséria		Negro		Pão	
Purgatório		Tradição		Terra	
Violência		Tristeza		Trapaça	
Amarelo		Marrom		Manteiga	
Padaria		Regionalismo		Sorriso	
Teatro		Vaca		Valentia	
Brasil		Casamento		Lampião	
Literatura		Mãe		Padre	
Padeiro		Romance		Religiosidade	
Cordel		Simplicidade		Sol	
Sufrimento		Compaixão		Deus	
Fome		Pecado		Riqueza	
Santo		Calor		Dinheiro	
Nossa senhora		Alegria		Jesus	
Porca		Cultura		Exploração	
Julgamento		Esperteza		Céu	
Inferno		Amizade		Cachorra	
Cangaço		Morte		Amor	
Seca		Pobreza		Fe	
Nordeste		Sertão		Igreja	
Mal		Grupos Sociais		Misericórdia	
Jesus		Caatinga		Alma	
Sociedade		Força		Sobrevivência	

Após todas as etapas da Interpretação do Projetista, obteve-se 31 palavras que compõe a coleção de Kanseis Intermediários. Essas palavras foram citadas na tabela 11.

Tabela 11: Coleção de Palavras Kanseis Intermediárias do filme O Auto da Compadecida obtidas pela Interpretação do Projetista
Fonte: O Autor

Igreja	Sertão	Pobreza	Fé
Cangaço	Porca	Cultura	Calor
Compaixão	Cordel	Simplicidade	Religiosidade
Lampião	Amarelo	Marrom	Tradição
Miséria	Divino	Humildade	Cacto
Couro	Xote	Árido	Tons Pastéis
Lúdico	Ignorância	Forró	Caipira
Costumes	Bondade	Ambição	

6.2.2. Ciclo II – Agrupamento Semântico dos Kanseis Individuais do Filme

Essa técnica começa com a filtragem proposta por Barnes, Childs e Lillford (2011) com 4 dos 5 filtros citados anteriormente. O único filtro que não será utilizado é o que remove palavras não graduáveis já que a escala Stapel do ciclo III permite esse tipo de palavra pois a mesma não precisa de um oposto.

O primeiro filtro elimina palavras obviamente não relacionadas ao objeto de pesquisa, também serão eliminadas palavras que não podem ser associadas diretamente a um objeto físico e especificamente neste trabalho serão eliminados também personagens do filme citados pelos entrevistados pois não é o objetivo desta pesquisa fazer uma representação de tais personagens, as palavras excluídas nesse filtro seguem listadas na tabela 12.

Tabela 12: Coleção de Palavras Kanseis Intermediárias do filme O Auto da Compadecida excluídas no primeiro filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)
Fonte: O autor

Aventura	Ariano	Arrependimento	Chicó
Cabo 70	Caolho	Conto	Características
Comportamento	Drama	Despojamento	Decepção
Dante	Esmola	Empatia	Ensinamentos
Enganar	Falácia	Fuleiro	Falsidade
Farsa	Hino	Interior	Improviso
Intrigante	Lenda	Mainha	Objetivos
Oportunidade	Pai	Pastor	Painho

Petulante	Passatempo	Rosinha	Real
Reflexão	Sarcasmo	Sonhos	Suassuna
Salvação	Solidariedade	Verdadeiro	Único
Aprendizado	Clássico	Dote	Popular
Talento	Veracidade	Injustiça	Realidade
Ressuscitar	Histórias	Vida	Alegoria

O segundo filtro remove palavras que descrevem reações, ou seja, palavras que não se relacionam com a interação usuário/produtos, apenas com as características descritivas do produto. Nesse filtro, especificamente para este trabalho, são incluídas as palavras que representam as características do filme quanto produção, já que o que interessa para esta pesquisa são as palavras que afloram dos sentimentos despertados pela narrativa do filme e não pela forma que a narrativa foi desenvolvida. É importante também frisar que existem algumas palavras que apesar de representarem uma característica descritiva da obra, também representam algum aspecto do contexto cultural e social da narrativa, por isso essas palavras não serão excluídas neste filtro. A relação de palavras excluídas no segundo filtro segue na tabela 13.

Tabela 13: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no segundo filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)

Fonte: O Autor

Arma	Água	Bexiga	Bispo
Corno	Chapéu	Capitão	Espingarda
Fazenda	Filé	Ficção	Grilo
Galinha	Gaita	Globo	Ícone
Longo	Moedas	Ótimo	Olho
Mãe	Qualidade	Piada	Papagaio
Roda gigante	Tecido	Testamento	Tiro
Bife	Cigarro	Gato	Música
Sucesso	Terra	Cinema	Coronel
Padaria	Sátira	Sorriso	Literatura
Padeiro	Romance	Rir	Humor
Comedia	Diversão	Engraçado	Entretenimento

O terceiro filtro usado excluí palavras ambíguas, além disso também exclui sinônimos como feito na técnica de interpretação do projetista. As palavras excluídas foram relacionadas na tabela 14

Tabela 14: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no terceiro filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)

Demônio	Coragem	Perspicácia	Sabedoria
Astúcia	Inteligência	Espertalhão	Inteligente
Bom	Bem	Inocência	Ingenuidade
Espiritualidade	Credence	Catolicismo	Religião
Divindade	Falcatrua	Ilusão	Traição
Temperatura	Medroso	Quente	Calor
Cangaceiro	Agreste	Deserto	Crescimento

O quarto e último filtro utilizado excluí palavras que não se relacionam ou não são relevantes com o teor desta pesquisa, e elas estão relacionadas na tabela 15.

Tabela 15: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida excluídas no quarto filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011).

Fonte: O Autor

Criatividade	Canção	Casinha	Correria
Chapa	Duelo	Espetacular	Fumaça
Fuga	Golpe	Imaginação	Louco
Legal	Queimadinho	Tira	Valentão
Amante	Beleza	Carroça	Ironia
Roubo	Manteiga	Teatro	Casamento
Crítica	Confusões		

Após ter realizado todos os filtros foram obtidas 122 palavras Kansei individuais que serão submetidas a segunda etapa do agrupamento semântico com o objetivo de reduzi-las ainda mais para que se obtenha uma coleção de palavras Kansei Intermediárias ainda menor e tornar as palavras cada vez mais coletivas. As palavras Kansei obtidas após a filtragem de Barnes, Childs e Lillford (2011) foram listadas na Tabela 16 e serão usadas tanto agora para o agrupamento semântico quanto posteriormente para o refinamento semântico. O que diferencia

as duas técnicas é que a segunda etapa de ambas são diferentes, a primeira usa de agrupamento das palavras e a segunda usa matriz de correlação.

Tabela 16: Coleção de Palavras Kanseis Individuais do filme O Auto da Compadecida obtidas após os filtros de Barnes, Childs e Lillford (2011)

Alegria	Alma	Amarelo	Ambição
Amizade	Amor	Árido	Avareza
Benção	Bondade	Brasil	Caatinga
Cabra	Cachorra	Cacto	Caipira
Camaradagem	Cangaço	Caqui	Céu
Chocadeira	Calor	Cobiça	Compaixão
Confiança	Coração	Cordel	Corrupção
Couro	Costumes	Covarde	Cultura
Cutia	Defeitos	Deus	Diabo
Diferenças	Dificuldade	Divino	Dinheiro
Enxofre	Esperança	Esperteza	Esteriótipo
Exploração	Fé	Fim	Fome
Força	Forró	Grupos Sociais	Humanidade
Humildade	Ignorância	Igreja	Inferno
Ingenuidade	Jesus	Julgamento	Jumento
Lagrima	Lampião	Lúdico	Luta
Mal	Marrom	Milagre	Mentira
Miséria	Misericórdia	Mistério	Morena
Morte	Multidão	Negro	Nobreza
Nordeste	Nossa senhora	Oração	Padre
Pão	Paraíso	Passado	Peixeira
Pecado	Perdão	Perseverança	Poesia
Porca	Povo	Preconceito	Profano
Provação	Purgatório	Pobreza	Regionalismo
Representação	Riqueza	Sacrifício	Sanfona
Sangue	Santo	Seca	Senhora
Sertão	Símbolos	Simplicidade	Sobrevivência
Sociedade	Sufrimento	Sol	Sotaque

Tons Pastéis	Tradição	Trágico	Trapaça
Tristeza	Vaca	Valentia	Verso
Vingança	Xote		

A segunda etapa do agrupamento semântico se baseia na técnica de cartões agrupados propostas por Kunifuji (2013) e explicadas no capítulo anterior. Para a realização desse agrupamento foi utilizado como auxílio um site chamado Optimal Workshop que é muito utilizado pelas ciências sociais para realizar uma técnica chamada card Sorting que é muito similar à técnica utilizada neste projeto. No site foram gerados os cartões com cada uma das 122 palavras obtidas e posteriormente essas palavras foram agrupadas.

Durante o processo, foram obtidos 22 grupos que geraram 22 palavras e 16 palavras que não se relacionaram nesse primeiro momento com nenhum grupo. Os resultados obtidos podem ser observados nas figuras 51, 52 e 53 e 54.



Figura 51: Primeiro Agrupamento dos Kanseis Individuais do Filme – Parte 1

Fonte: O autor

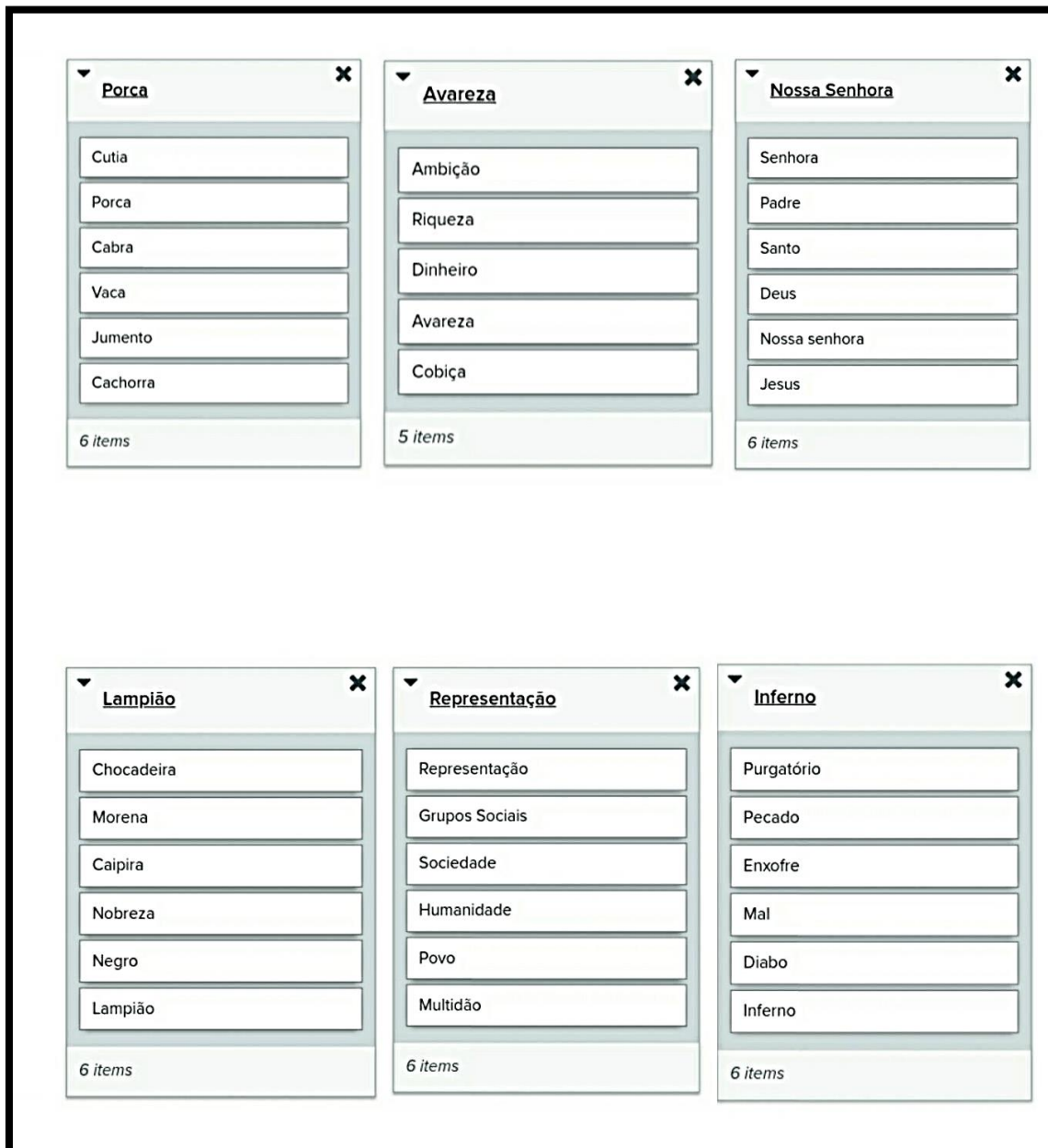


Figura 52: Primeiro Agrupamento dos Kanseis Individuais do Filme – Parte 2
 Fonte: O Autor

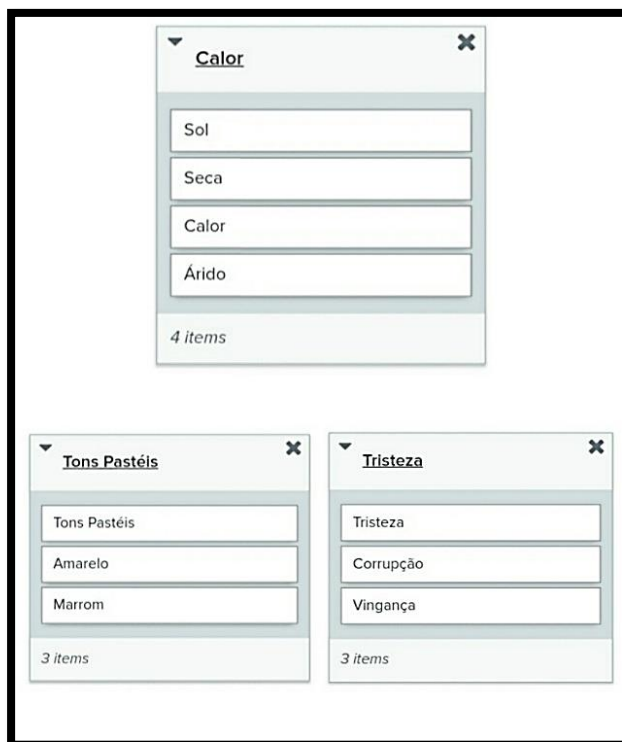


Figura 53: Primeiro Agrupamento dos Kanseis Individuais do Filme – Parte 3
Fonte: O Autor

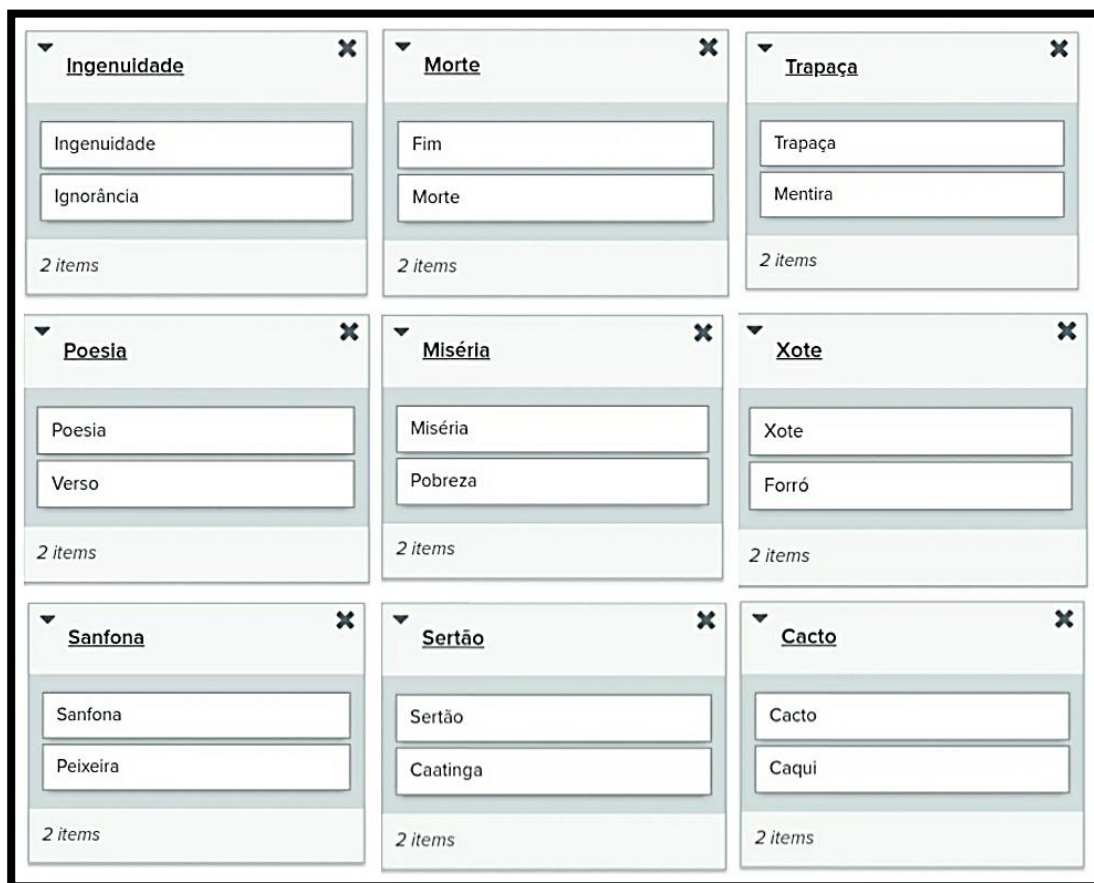


Figura 54: Primeiro Agrupamento dos Kanseis Individuais do Filme – Parte 4
Fonte: O Autor

Os grupos foram criados de acordo com as afinidades que uma palavra tem com a outra e as palavras que foram escolhidas para nomear esses grupos foram coletadas dentro dos próprios grupos e representam as palavras mais expressivas de cada um. Essas 22 palavras passarão por mais um agrupamento para só então ser definido as Kanseis Intermediárias que irão para o ciclo 3. Além delas, as 16 palavras que não foram agrupadas anteriormente também irão passar por esse segundo agrupamento, essas palavras estão listadas na tabela 17.

Tabela 17: Coleção de Palavras Kansei Individuais que não entraram em grupos no primeiro agrupamento do filme
Fonte: O Autor

Passado	Lagrima	Coração	Mistério
Esperteza	Simplicidade	Diferenças	Valentia
Pão	Confiança	Julgamento	Exploração
Lúdico	Defeitos	Preconceito	Covarde

Para realizar o segundo agrupamento foram repetidos os mesmos procedimentos utilizados anteriormente, também foi usado o Optimal Workshop como instrumento. Os resultados desse segundo agrupamento estão representados na figura 55.

Foram gerados 10 grupos que forneceram 10 palavras mais expressivas que irão compor a coleção de Kanseis intermediários que passarão pelo ciclo 3. Além delas sobraram algumas palavras que não foram associadas a nenhum grupo. No entanto, dentre essas palavras, há algumas que foram geradas no primeiro agrupamento, por isso essas serão incluídas na coleção de Kansei Intermediários também, e elas são *Sertão*, *Avareza*, *Tons Pastéis* e *Calor*. As palavras que restaram serão excluídas do processo porque não se relacionaram a nenhum grupo em nenhum dos dois agrupamentos e elas são *Covarde*, *Confiança*, *Julgamento*, *Valentia*, *Defeitos* e *Pão*. No final foram obtidas 14 palavras Kanseis Intermediárias através dessa técnica que estão relacionadas na tabela 18.

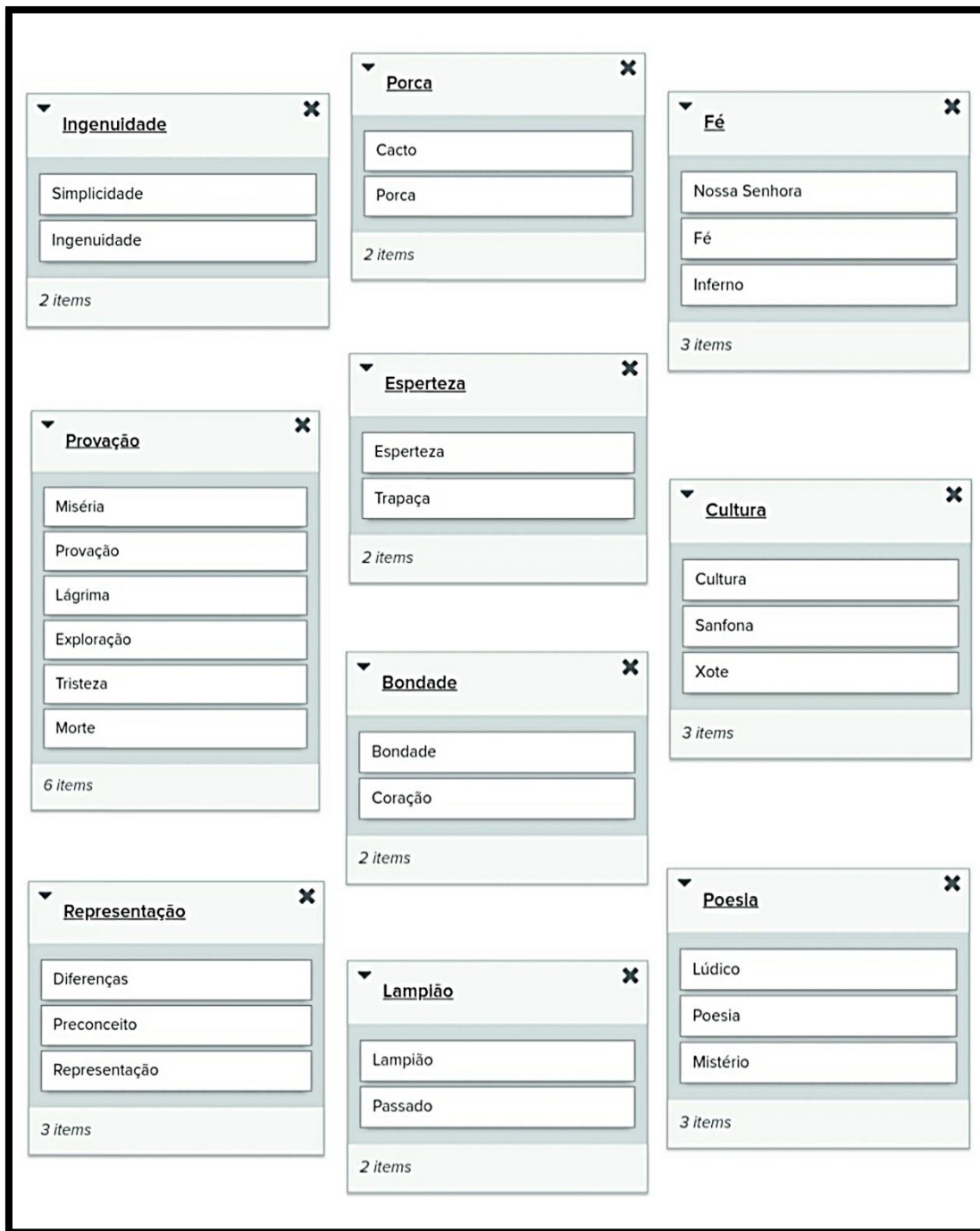


Figura 55: Segundo Agrupamento dos Kansei Individuais do Filme
 Fonte: O Autor

Tabela 18: Coleção de Palavras Kansei Intermediárias do Filme obtidas através da técnica de Agrupamento Semântico
 Fonte: O Autor

Lampião	Porca	Fé	Sertão
Poesia	Avareza	Provação	Tons Pastéis
Bondade	Calor	Cultura	Ingenuidade
Representação	Esperteza		

6.2.3. Ciclo II – Refinamento Semântico dos Kanseis Individuais do Filme

O refinamento semântico é a última técnica usada no ciclo II, na sua primeira etapa ela usa a mesma filtragem usada no agrupamento semântico, por isso as palavras obtidas são as mesmas 122 obtidas anteriormente. Já na segunda etapa é feita a matriz de correlação, que normalmente é realizada comparando as palavras obtidas após a filtragem com as palavras que haviam antes da filtragem. No entanto, como nesta pesquisa foram gerados muito sinônimos e palavras irrelevantes, e como o número de palavras Kansei individuais também foi extenso, optou-se por fazer a matriz de correlação só entre as 122 palavras mais relevantes obtidas após a filtragem para só então identificar qual delas são as que mais se relacionam com todas as outras. Além disso, essa avaliação normalmente é feita de forma numeral e binária (0 ou 1), no entanto, nesta pesquisa, foi necessário o uso de cores para representar esses valores, preto para o 1 (um) e branco para o 0 (zero), de forma que melhore a visualização dos resultados na tabela. Optou-se por apresentar essa matriz no Apêndice C por conta do tamanho da mesma, também por esse motivo, a matriz foi desconstruído de modo que todos os resultados fiquem visíveis.

Os resultados obtidos na matriz de correlação são demonstrados no gráfico 4, 5 e 6 e são divididas entre esses três gráficos devido ao grande número de palavras. Aproveitou-se dessa divisão para classificar as palavras em alta, média e baixa correlação, essa divisão foi feito de 40 em 40 palavras seguindo a ordem da palavra com mais baixa pontuação de correlação até a mais alta.

As palavras que irão ser usadas para a compor a coleção de Palavras Kanseis Intermediários são as encontradas na lista de palavras de Alta correlação no gráfico 6.

Gráfico 4: Coleção de palavras Kansei Individuais do filme O Auto da Compadecida de Baixa Correlação
Fonte: O Autor

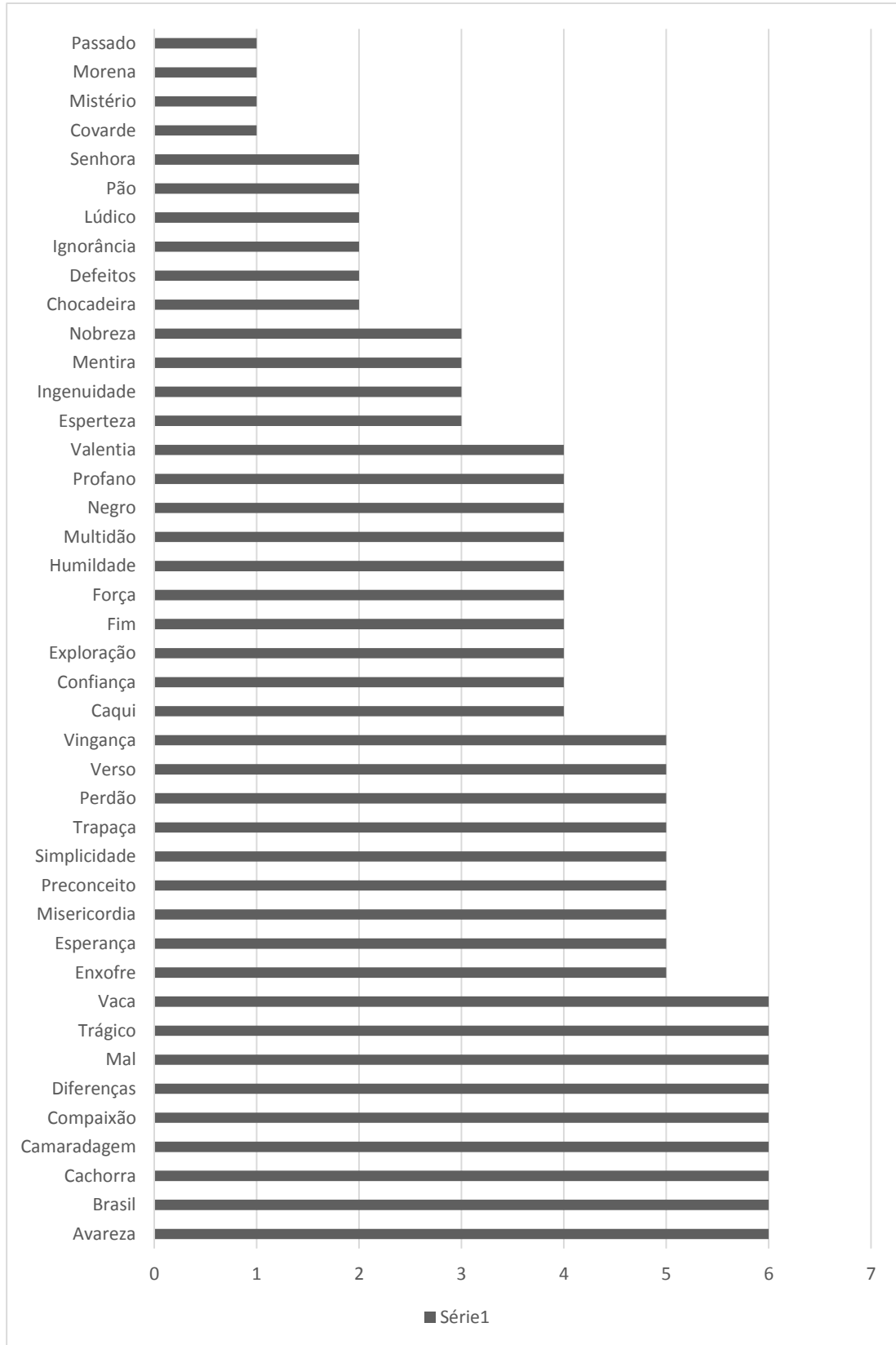


Gráfico 5: Coleção de palavras Kansei Individuais do filme O Auto da Compadecida de Média Correlação

Fonte: O Autor

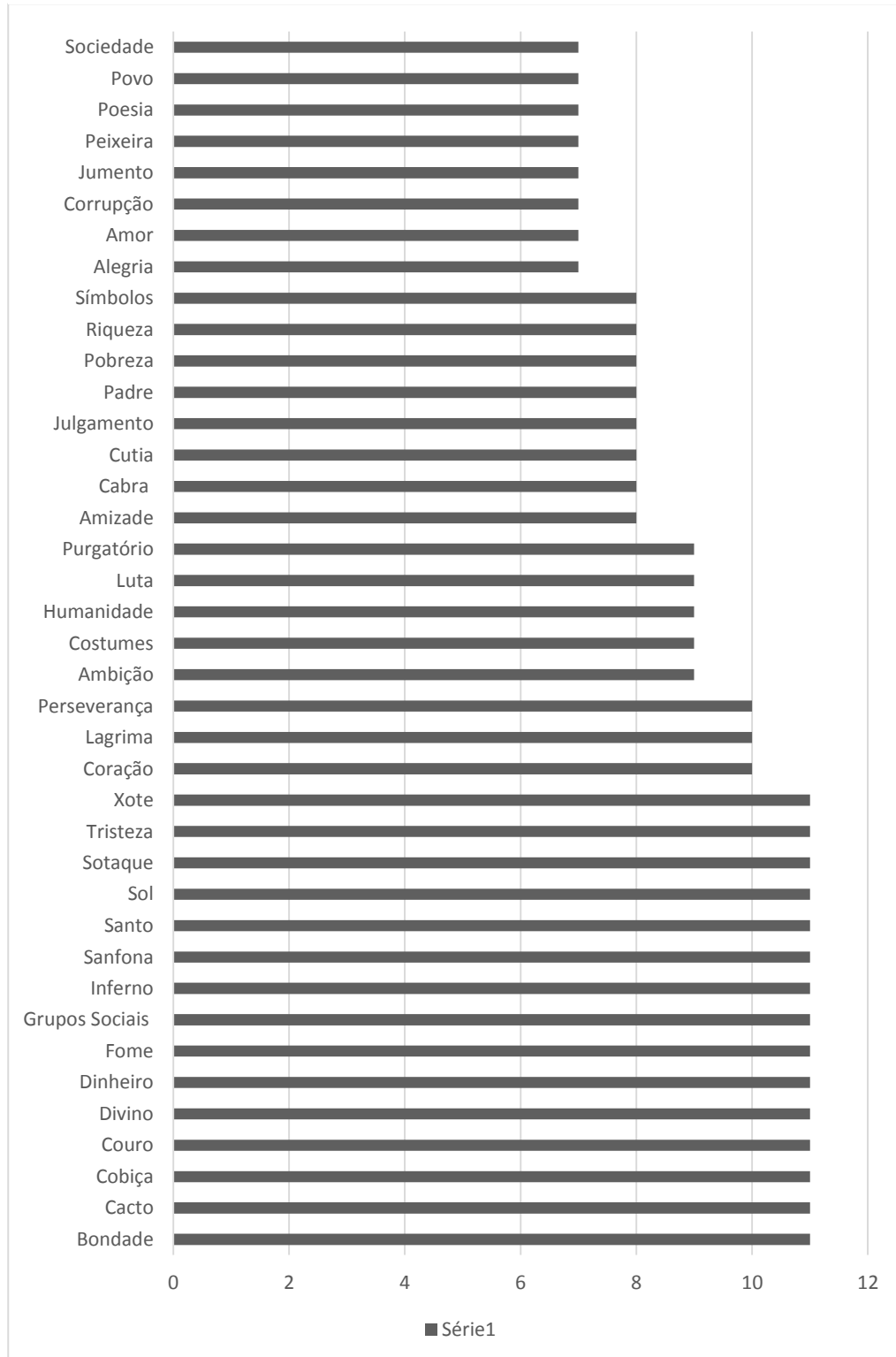
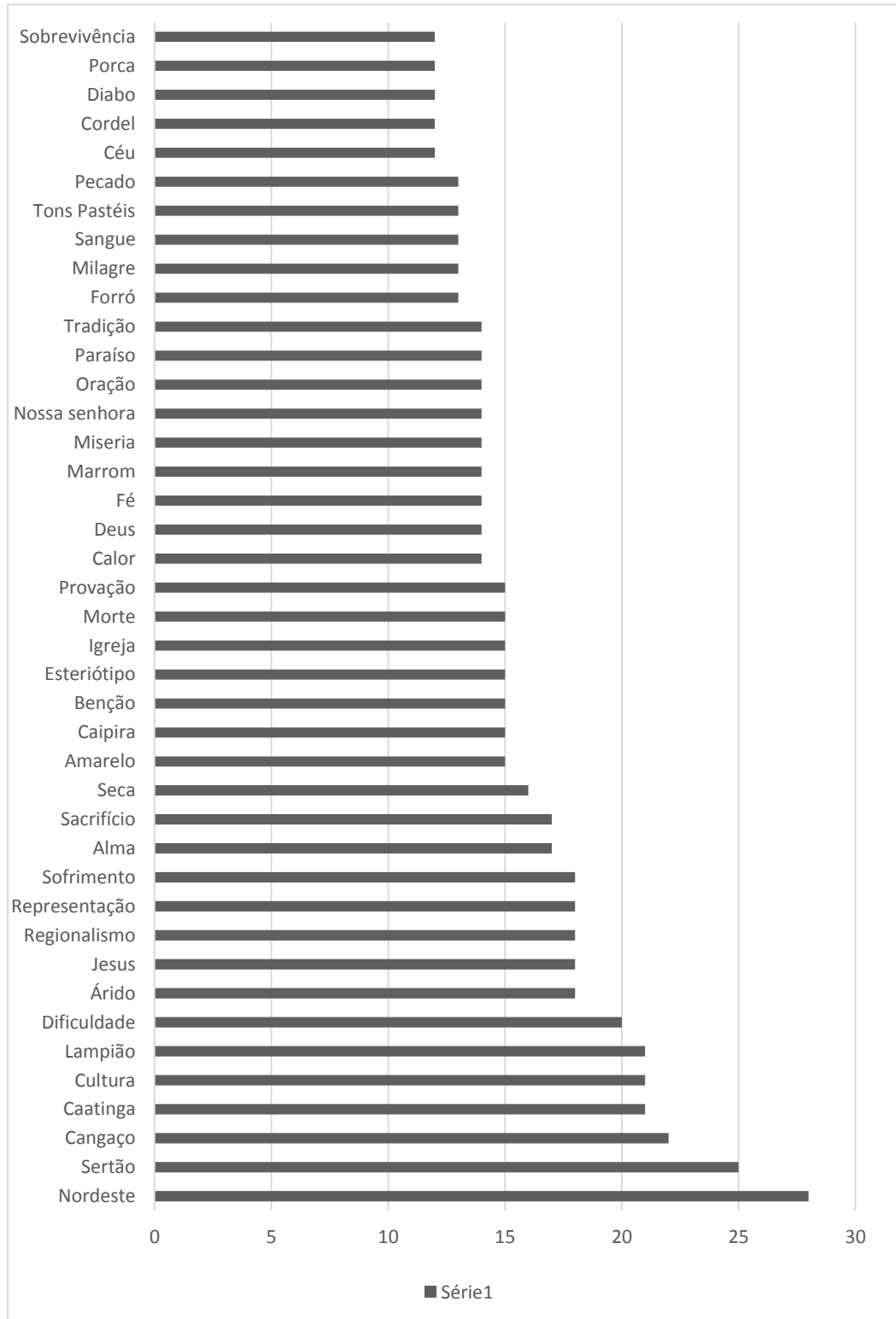


Gráfico 6: Coleção de palavras Kansei Individuais do filme O Auto da Compadecida de Alta Correlação
Fonte: O Autor



6.2.4. Análise de resultados do Ciclo II do Campo Semântico

Antes de definir a coleção de palavras Kanseis Intermediárias que irão para o ciclo 3 é preciso fazer um comparativo entre os três resultados obtidos com a Interpretação do Projetista, o Agrupamento Semântico e o Refinamento Semântico para ter um resultado mais significativo. Os resultados de cada técnica estão respectivamente na Tabela 11, Tabela 18 e gráfico 6.

Nesse comparativo será excluído repetições de palavras, permanecendo apenas uma de amostra, e também serão excluídas palavras que apareceram apenas em uma das três técnicas apresentadas pois é interessante para continuar apenas aquelas que são citadas mais de uma vez. Em face dessas exclusões, obtém-se a lista de palavras excluídas representadas na tabela 19 e a coleção final de Palavras Kansei Intermediárias representadas na tabela 20.

Ao todo foram obtidas 59 palavras através das três técnicas, sendo que 40 delas foram excluídas, obtendo assim uma coleção de palavras Kanseis Intermediárias composta de 20 palavras.

Tabela 19: Coleção de Palavras Kansei do filme excluídas durante a análise de resultados do ciclo II
Fonte: O Autor

Pobreza	Compaixão	Simplicidade	Religiosidade
Simplicidade	Divino	Humildade	Cacto
Couro	Xote	Lúdico	Ignorância
Costumes	Ambição	Poesia	Avareza
Ingenuidade	Esperteza	Nordeste	Caatinga
Dificuldade	Jesus	Regionalismo	Sufrimento
Alma	Sacrifício	Seca	Benção
Esteriótipo	Morte	Deus	Nossa senhora
Oração	Paraíso	Milagre	Sangue
Pecado	Céu	Diabo	Sobrevivência

Tabela 20: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias do filme O Auto da Compadecida
Fonte: O Autor

Igreja	Sertão	Fé	Cangaço
Porca	Cultura	Calor	Cordel
Lampião	Amarelo	Marrom	Tradição
Miséria	Árido	Tons Pastéis	Forró
Caipira	Bondade	Provação	Representação

6.2.5. Ciclo III do Campo Semântico do Filme

No ciclo III será analisado as palavras obtidas no ciclo II com o objetivo de identificar a reação dos usuários em relação as palavras e medir qual o nível de relação delas com o filme sobre a perspectiva do público. Nesta pesquisa uma das três técnicas do ciclo III serão usadas, a escala de Diferencial Semântico e a escala Stapel não serão utilizadas pois para eles é necessário um oposto ou um adjetivo e como a maioria das palavras foram substantivos, se torna complexo conseguir esses antônimos.

A escala Likert foi empregada online devido a possibilidade de conseguir um maior número de respostas. Foram feitas 20 perguntas para medir essas palavras Kanseis Intermediárias, essas perguntas são demonstradas do Apêndice D.

Os resultados obtidos estão listados no gráfico 7, todas as palavras que conseguiram obter um índice menor que 2 foram consideradas palavras de pouca importância e portanto foram excluída assim como as palavras consideradas de média importância que são aquelas que conseguiram um índice entre 2 e 4. As únicas palavras que seguiram para compor a coleção de Kanseis coletivos são as que conseguiram índice maior que 4, essas palavras estão representadas na tabela 21.

Gráfico 7: Resultado das respostas obtidas com a escala Likert do campo semântico do filme O Auto da Compadecida
Fonte: O Autor

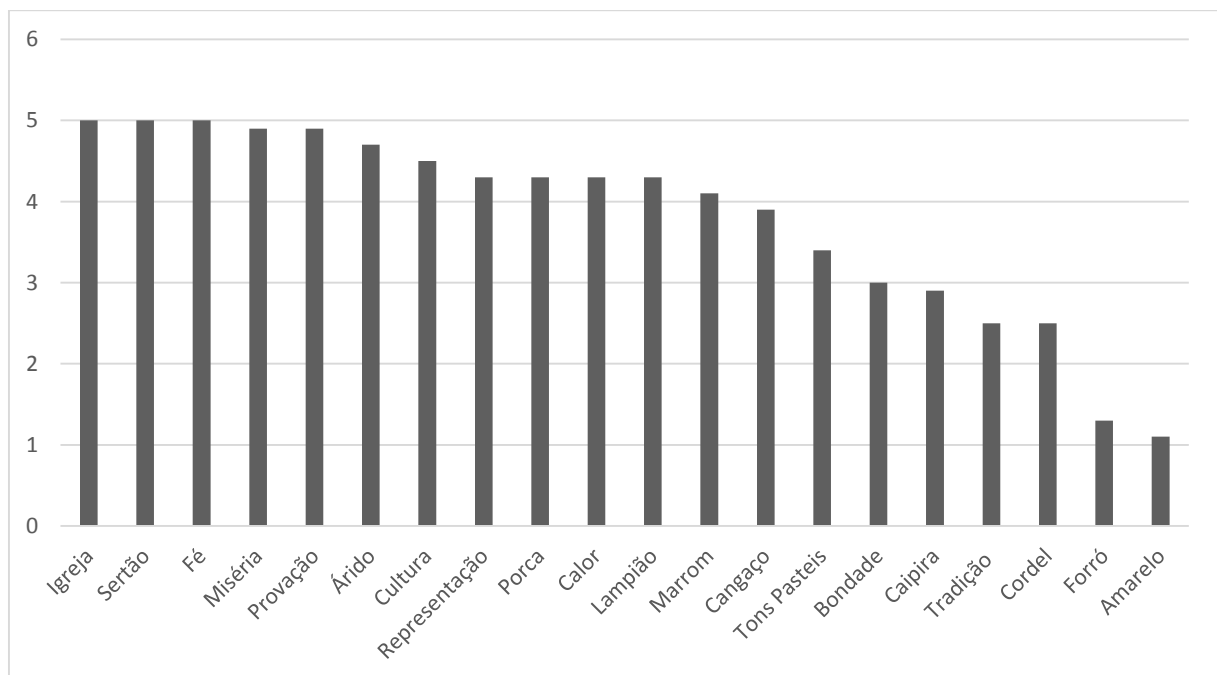


Tabela 21: Coleção de Palavras Kansei Coletivas do filme *O Auto da Compadecida*
Fonte: O Autor

Igreja	Sertão	Fé	Miséria
Provação	Árido	Cultura	Representação
Porca	Calor	Lampião	Marrom

6.3. Campo Semântico das Texturas

A coleta de Kanseis individuais foi feita através de uma entrevista física em que os entrevistados recebem estímulos de 7 amostras de texturas diferentes através do tato e da visão, e que devem indicar as palavras Kansei despertadas por esses estímulos. A entrevista é dividida em duas etapas: A primeira etapa é feita com o entrevistado vendado usando apenas o sentido do tato como instrumento de percepção e a segunda etapa é feita sem a venda de forma que a visão influencie nessa percepção. O ambiente do teste é climatizado para que o entrevistado fique confortável e dê as respostas mais próximas possíveis do seu Kansei e as respostas são dadas oralmente para que o alvo do teste possa se expressar enquanto toca na amostra. Cada pessoa ditou 5 a 6 palavras Kansei sem a visão e depois mais 5 a 6 palavras com a visão para cada amostra.

As sete amostras foram construídas com materiais de diferentes texturas e com motivações conceituais. Todas as amostras foram obtidas através das palavras citadas durante a coleta de Kanseis individuais do filme *O Auto da Compadecida*.

A amostra 1 traz o requinte e a riqueza das palavras relacionadas a esse tema, é um retângulo preenchido de espuma de alta densidade, recoberto com camurça com bom acabamento. A amostra 2 é quadrada e revestida com couro, ela foi escolhida pela presença desse material entre as palavras Kanseis individuais do filme, além de ser comum entre as roupas dos cangaceiros representados. A amostra 3 foi usada devido a necessidade de uma textura neutra e lisa de forma que o que mais influenciará o Kansei do usuário é a cor, nessa amostra foi usado um tom pastel, de acordo com uma das palavras Kansei anteriormente relacionada, por isso foi feita de biscoito em um tom de marrom claro. A amostra 4 foi construída com folhas ressecadas de juçareira com o intuito de dar um aspecto envelhecido e árido a textura. A amostra 5 é feita com um emaranhado de fios de nylon envelhecidos com a intenção de passar uma ideia de seca e poeira. A amostra 6 foi construída com um pedaço de Tamboril, uma árvore típica da caatinga com o objetivo de identificar o Kansei do usuário em relação a

uma mostra da flora da região em que se passa o filme e por último, a amostra 7 é revestida de areia seca e granular para representar as provações e dificuldades relacionadas entre os Kanseis individuais do filme. Todas as 7 amostras podem ser observadas nas figuras 56.



Figura 56: Amostras de Textura para análise

Fonte: O Autor

Os testes foram feitos com 15 pessoas que citaram 10 palavras para cada amostra, no entanto, algumas delas citaram em torno de 6 palavras por falta de estímulos para criar novas e algumas das palavras foram repetidas diminuindo consideravelmente as coleções de Kanseis individuais obtidas, essas coleções são demonstradas na tabela 22

Tabela 22: Coleção de palavras Kansei Individuais das 7 amostras de Textura

Fonte: O Autor

Amostra 1			
Apalpável	Apertável	Aveludado	Camurça
Caseiro	Confortável	Conforto	Dobrável
Elástico	Esponjoso	Espuma	Expandível
Facilmente Sujo	Fino	Firme	Flexível
Fofa	Forro	Frágil	Grande
Interessante	Leve	Liso	Luxo
Macio	Mole	Não Elástico	Preto
Requinte	Retangular	Riqueza	Simples
Sono	Suave	Travesseiro	Veludo
Amostra 2			
Áspero	Bolsa	Calor	Cobra
Cauda	Colete	Confortável	Conforto
Couro	Desconfortável	Dobrável	Duro

Amostra 2			
Durável	Emborrachado	Fibroso	Fino
Firme	Flexível	Forrado	Grosso
Levemente	Liso	Marrom	Natural
Pequeno	Pouco	Quadrado	Qualidade
Quente	Regionalismo	Resistente	Revestimento
Rígido	Roupa	Rugoso	Rústico
Sapato	Seco	Sério	Textura
Texturizado	Tom Pastel	Úmido	
Amostra 3			
Acabamento	Argiloso	Areia	Biscoito
Cascudo	Cerâmica	Duro	Dobrável
Esticado	Fino	Firme	Flexível
Forte	Frágil	Frio	Gelado
Liso	Madeira	Maleável	Manuseável
Marrom	Modificável	Moldável	Natural
Pequeno	Plástico	Polímero	Quadrado
Rígido	Simples	Simplicidade	Sintético
Sóbrio	Suave	Sujo	Tom Pastel
Terra			
Amostra 4			
Acetinado	Antigo	Artesanal	Áspero
Calor	Camadas	Complexo	Cuidado
Deslizante	Detalhamento	Diferentes	Envelhecido
Fibroso	Fino	Folha	Força
Frágil	Leve	Listrado	Listras
Maleável	Manufatura	Natural	Orgânica
Paralelo	Pequeno	Percível	Quadrado
Representação	Rígido	Rugoso	Rústico
Seco	Sustentável	Tempo	Texturizado
Trançado	Único	Vegetação	Velho
Viscoso			

Amostra 5			
Armadilha	Artesanal	Artificial	Áspero
Bagunça	Barato	Colada	Complexo
Desconfortável	Desordenado	Diferente	Dificuldade
Ecológico	Embaraço	Enrolado	Eriçado
Esponjoso	Farelento	Fiapos	Fibroso
Frágil	Leve	Mar	Matéria Prima
Mato	Natural	Nó	Palhoso
Pequeno	Proteção	Provação	Quadrado
Quente	Rede	Regional	Rígido
Rústico	Seco	Sustentável	Trança
Volumoso	Único		
Amostra 6			
Amadeirado	Árvore	Áspero	Casca
Cerâmica	Complexo	Corte	Descartável
Dramático	Duro	Ecológico	Esculpido
Fibra	Fibroso	Flora	Inconstante
Interior	Liso	Marrom	Natural
Natureza	Orgânica	Padrão	Perecível
Pequeno	Quadrado	Quebradiço	Representação
Residual	Resíduos	Resistente	Riscável
Rígido	Rústico	Seco	Textura
Úmida	Único	Vegetação	
Amostra 7			
Areia	Arenosa	Argiloso	Árido
Áspero	Brilhante	Calor	Complexo
Deserto	Detalhe	Duro	Externo
Farelento	Fina	Frágil	Frio
Granuloso	Grosseiro	Interior	Irregular
Lixa	Marrom	Molhado	Não durável
Pequeno	Pó	Pontudo	Poroso
Quadrado	Quente	Rígido	Rústico
Seca	Sedimentar	Sensível	Sóbrio
Terra	Terrenoso	Viscoso	

Depois de coletar as palavras que formam o Kansei individual no ciclo I, elas passarão pelos mesmos processos realizados para obter o campo semântico do filme, incluindo as técnicas do ciclo II e III

6.3.1. Ciclo II – Interpretação do Projetista dos Kanseis Individuais das Texturas

A interpretação do projetista é realizada em duas etapas como demonstradas anteriormente e foi feita de acordo com os processos feitos no ciclo II da definição do campo semântico do filme. A primeira etapa é a filtragem e o primeiro filtro utilizado foi a eliminação de sinônimos e as palavras excluídas nessa etapa seguem na Tabela 23.

Tabela 23: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no primeiro filtro da Interpretação do Projetista
Fonte: O Autor

Amostra 1			
Camurça	Veludo	Conforto	Espuma
Requinte	Dobrável		
Amostra 2			
Dobrável	Duro	Marrom	Quente
Amostra 3			
Dobrável	Moldável	Marrom	Polímero
Terra	Duro	Gelado	Simples
Amostra 4			
Artesanal	Listras	Vegetação	Velho
Amostra 5			
Bagunça	Embaraço		
Amostra 6			
Árvore	Duro	Fibroso	Natureza
Resíduos	Vegetação		
Amostra 7			
Areia	Duro	Farelento	Quente
Seca	Terra	Terrenoso	

O segundo filtro eliminou palavras com características imensuráveis ou que não são coerentes para a pesquisa que segue, como por exemplo, palavras que só descreviam o formato das amostras como quadrado e pequeno. Com esse filtro foram excluídas as palavras relacionadas na tabela 24.

Tabela 24: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas com o segundo filtro da interpretação do projetista
Fonte: O Autor

Amostra 1			
Fino	Forro	Grande	Interessante
Retangular	Travesseiro		
Amostra 2			
Levemente	Pouco	Qualidade	Forrado
Textura	Quadrado	Fino	Pequeno
Cauda	Roupa	Bolsa	Sapato
Revestimento	Conforto		
Amostra 3			
Acabamento	Biscoito	Fino	Pequeno
Quadrado			
Amostra 4			
Cuidado	Detalhamento	Diferentes	Fino
Paralelo	Quadrado	Pequeno	Texturizado
Único			
Amostra 5			
Colada	Fiapos	Nó	Matéria prima
Pequeno	Quadrado	Volumoso	Único
Amostra 6			
Corte	Quadrado	Pequeno	Textura
Único			
Amostra 7			
Detalhe	Fino	Lixa	Pequeno
Quadrado			

Depois da filtragem, foi feita a avaliação individual de cada palavra, definindo a escala de importância de cada uma, para que seja selecionado apenas as mais importantes para compor a coleção de Kanseis Intermediários de cada amostra. A avaliação é feita através de cores, assim como foi feito na interpretação do projetista do ciclo II do campo semântico do filme. O vermelho é para palavras muito importantes, o laranja é para palavras importantes, o amarelo é para palavras pouco importantes e branco é para palavras irrelevantes. As palavras que seguem para a próxima etapa são aquelas avaliadas com o vermelho e o laranja. Essas avaliações foram demonstradas na tabela 25.

Tabela 25: Avaliação por Escala de Importância das Palavras Kansei Individuais das 7 amostras de texturas
Fonte: O autor

Amostra 1					
PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Apalpavel		Apertável		Aveludado	
Caseiro		Confortável		Elástico	
Espanjoso		Expandível		Facilmente Sujo	
Firme		Flexível		Fofo	
Frágil		Leve		Liso	
Luxo		Macio		Mole	
Não Elástico		Preto		Riqueza	
Simples		Sono		Suave	
Amostra 2					
PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Áspero		Calor		Cobra	
Colete		Confortável		Couro	
Desconfortável		Durável		Emborrachado	
Fibroso		Firme		Flexível	
Grosso		Liso		Natural	
Regional		Resistente		Rígido	
Rugoso		Rústico		Seco	
Sério		Texturizado		Tom Pastel	
Úmido					

Amostra 3					
PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Areia		Argiloso		Cascudo	
Cerâmica		Esticado		Forte	
Frio		Firme		Frágil	
Flexível		Liso		Maleável	
Madeira		Manuseavel		Modificável	
Natural		Plástico		Rígido	
Sintético		Simplicidade		Sóbrio	
Suave		Sujo		Tom Pastel	
Amostra 4					
PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Acetinado		Antigo		Áspero	
Calor		Camadas		Complexo	
Deslizante		Envelhecido		Fibroso	
Folha		Força		Frágil	
Listrado		Leve		Maleável	
Manufatura		Natural		Orgânica	
Representação		Rígido		Rugoso	
Rústico		Seco		Sustentável	
Tempo		Trançado		Viscoso	
Amostra 5					
PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Armadilha		Artesanal		Artificial	
Áspero		Barato		Complexo	
Desconfortável		Desordenado		Diferente	
Dificuldade		Ecológico		Enrolado	
Eriçado		Esponjoso		Fareloento	
Fibroso		Frágil		Leve	
Mar		Mato		Natural	

Amostra 5					
PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Palhoso		Proteção		Provação	
Quente		Regional		Rede	
Rígido		Rústico		Seco	
Sustentável		Trança			
Amostra 6					
PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Áspero		Amadeirado		Casca	
Cerâmica		Complexo		Descartável	
Dramático		Ecológico		Esculpido	
Fibra		Flora		Incostante	
Interior		Liso		Marrom	
Natural		Orgânica		Padrão	
Percível		Quebradiço		Representação	
Residual		Resistente		Riscavel	
Rígido		Rústico		Seco	
Umido					
Amostra 7					
PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO	PALAVRAS	AVALIAÇÃO
Arenosa		Argilosa		Árido	
Áspero		Brilhante		Calor	
Complexo		Deserto		Externo	
Fragil		Frio		Granuloso	
Grosseiro		Irregular		Interior	
Marrom		Molhado		Não Durável	
Pó		Pontudo		Poroso	
Rígido		Rústico		Sedimentar	
Sóbrio		Sensível		Viscoso	

6.3.2. Ciclo II – Agrupamento Semântico

O agrupamento semântico começa com a filtragem de Barnes, Childs e Lillford (2011) já usados anteriormente, a começar com a primeira filtragem que elimina palavras que não se relacionam diretamente com o objeto da pesquisa, ou seja, palavras que não podem ser traduzidas em um Toy art ou que não podem ser mensuradas, as palavras excluídas nesse primeiro filtro são relacionadas na tabela 26

Tabela 26: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no primeiro filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)

Fonte: O Autor

Amostra 1			
Retangular	Interesse	Sono	
Amostra 2			
Levemente	Pouco	Qualidade	Quadrado
Amostra 3			
Quadrado			
Amostra 4			
Cuidado	Diferentes	Detalhamento	Paralelo
Quadrado	Único		
Amostra 5			
Armadilha	Barato	Colada	Diferente
Matéria-prima	Quadrado	Único	
Amostra 6			
Corte	Inconstante	Quadrado	Único
Amostra 7			
Detalhe	Externo	Não durável	Quadrado

O segundo filtro elimina palavras que descrevem fisicamente as amostras, esse filtro é muito importante porque alguns entrevistados acabaram citando palavras que descrevem a forma da amostra e esse tipo de descrição não seria útil para esta pesquisa, já que todas as amostras apresentam a mesma forma. As palavras excluídas nesse filtro estão na tabela 27.

Tabela 27: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no segundo filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)

Fonte: O Autor

Amostra 1			
Fino	Forro	Grande	Travesseiro
Amostra 2			
Grosso	Forrado	Fino	Pequeno
Amostra 3			
Acabamento	Fino	Pequeno	
Amostra 4			
Fino	Pequeno		
Amostra 5			
Artesanal	Pequeno		
Amostra 6			
Pequeno			
Amostra 7			
Fino	Pequeno		

O terceiro filtro excluí palavras ambíguas e sinônimos assim como foi feito na técnica anterior e as palavras excluídas nesse terceiro filtro estão relacionadas na Tabela 28.

Tabela 28: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no terceiro filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)

Fonte: O Autor

Amostra 1			
Camurça	Veludo	Conforto	Espuma
Requinte	Dobrável		
Amostra 2			
Quente	Duro	Dobrável	Marrom
Conforto			
Amostra 3			
Duro	Dobrável	Gelado	Moldável
Marrom	Polímero	Simples	Terra
Amostra 4			
Artesanal	Listras	Velho	Vegetação

Amostra 5			
Bagunça	Embaraço		
Amostra 6			
Árvore	Duro	Fibroso	Natureza
Resíduos	Vegetação		
Amostra 7			
Areia	Duro	Farelento	Quente
Seca	Terra	Terrenoso	

O quarto e último filtro elimina palavras que não tem coerência com a natureza desta pesquisa ou que não serão úteis para o uso na síntese. As palavras excluídas nesse filtro estão na Tabela 29.

Tabela 29: Coleção de Palavras Kansei individuais das 7 amostras de textura excluídas no quarto filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)

Fonte: O Autor

Amostra 1			
Não Elástico	Facilmente Sujo		
Amostra 2			
Textura	Texturizado	Cauda	Bolsa
Amostra 3			
Biscoito			
Amostra 4			
Texturizado	Tempo		
Amostra 5			
Fiapos	Nó	Volumoso	
Amostra 6			
Descartável	Padrão	Textura	
Amostra 7			
Lixa			

As palavras obtidas de cada amostra após os filtros de Barnes, Childs e Lillford (2011) estão listadas nas tabelas 30, 31, 32, 33, 34, 35 e 36.

Tabela 30: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 1 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)
Fonte: O Autor

Amostra 1			
Apalpável	Apertável	Aveludado	Caseiro
Confortável	Elástico	Esponjoso	Expandível
Firme	Flexível	Fofa	Frágil
Leve	Liso	Luxo	Macio
Mole	Preto	Riqueza	Simples
Suave			

Tabela 31: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 2 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)
Fonte: O Autor

Amostra 2			
Áspero	Calor	Cobra	Colete
Confortável	Couro	Desconfortável	Durável
Emborrachado	Fibroso	Firme	Flexível
Liso	Natural	Regional	Resistente
Rígido	Roupa	Rugoso	Rústico
Sapato	Seco	Sério	Tom pastel
Úmido			

Tabela 32: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 3 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)
Fonte: O Autor

Amostra 3			
Argiloso	Areia	Cascudo	Cerâmica
Esticado	Firme	Flexível	Forte
Frágil	Frio	Liso	Madeira
Maleável	Manuseável	Modificável	Natural
Plástico	Rígido	Simplicidade	Sintético
Sóbrio	Suave	Sujo	Tom pastel

Tabela 33: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 4 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)
Fonte: O Autor

Amostra 4			
Acetinado	Antigo	Áspero	Calor
Camadas	Complexo	Deslizante	Envelhecido
Fibroso	Folha	Força	Frágil
Listrado	Leve	Maleável	Manufatura
Natural	Orgânica	Perecível	Representação
Rígido	Rugoso	Rústico	Seco
Sustentável	Trançado	Viscoso	

Tabela 34: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 5 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)
Fonte: O Autor

Amostra 5			
Artificial	Áspero	Complexo	Desconfortável
Desordenado	Dificuldade	Ecológico	Enrolado
Eriçado	Esponjoso	Farelento	Fibroso
Frágil	Leve	Mar	Mato
Natural	Palhoso	Proteção	Provação
Quente	Rede	Regional	Rígido
Rústico	Seco	Sustentável	Trança

Tabela 35: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 6 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)
Fonte: O Autor

Amostra 6			
Amadeirado	Áspero	Casca	Cerâmica
Complexo	Dramático	Ecológico	Esculpidos
Fibra	Flora	Interior	Liso
Marrom	Natural	Orgânica	Perecível
Quebradiço	Residual	Representação	Resistente
Riscável	Rígido	Rústico	Seco
Úmida			

Tabela 36: Coleção de Palavras Kansei individuais da amostra 7 obtidas após o filtro de Barnes, Childs e Lillford (2011)
Fonte: O Autor

Amostra 7			
Arenosa	Argilosa	Árida	Áspero
Brilhante	Calor	Complexo	Deserto
Frágil	Frio	Granuloso	Grosseiro
Interior	Irregular	Marrom	Molhado
Pó	Pontudo	Poroso	Rígido
Rústico	Sedimentar	Sensível	Sóbrio
Viscoso			

Depois da filtragem, foi feito o agrupamento das palavras restantes para obter a coleção de Kanseis Intermediários que essa técnica gerou. No caso das amostras, como as palavras obtidas após a filtragem não chegaram a 30, foi feito apenas um agrupamento ao invés de dois como realizado no agrupamento semântico do filme. Também foi usado o Optimal Workshop como ferramenta para realizar esses agrupamentos.

A amostra 1 foi composta de 21 palavras, sendo que 13 delas se agruparam em 6 grupos e 8 delas ficaram sem grupo algum. São essas últimas junto com as 6 palavras escolhidas pra representar os grupos que irão compor a coleção de Palavras Kanseis Intermediárias da amostra 1 obtidas com o agrupamento semântico. As palavras agrupadas estão representadas na figura 57 e a coleção de Kanseis Intermediários obtidos está listado na tabela 37.

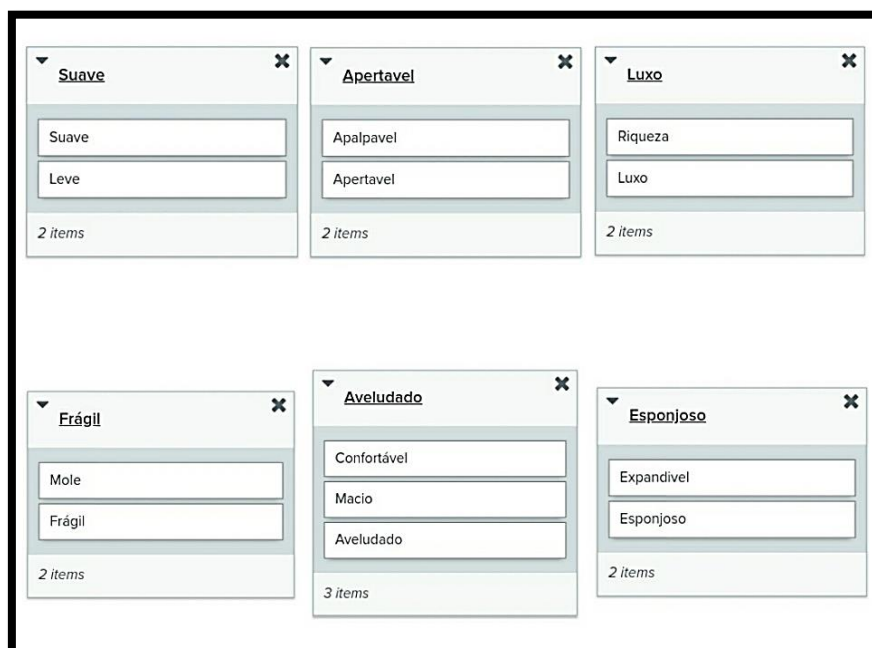


Figura 57: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 1
Fonte: O Autor

Tabela 37: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 1
 Fonte: O Autor

Amostra 1			
Suave	Apertável	Luxo	Frágil
Aveludado	Esponjoso	Caseiro	Flexível
Liso	Elástico	Simples	Firme
Fofo	Preto		

A amostra 2 foi composta de 25 palavras, sendo que 16 delas se agruparam em 7 grupos e 9 ficaram sem grupo. Estas últimas junto com as palavras escolhidas para representar cada grupo formam a coleção de palavras Kanseis intermediárias da amostra 2 obtidas com o agrupamento semântico. É possível ver os grupos formados na figura 58 e a coleção de Kansei Intermediários na tabela 38.

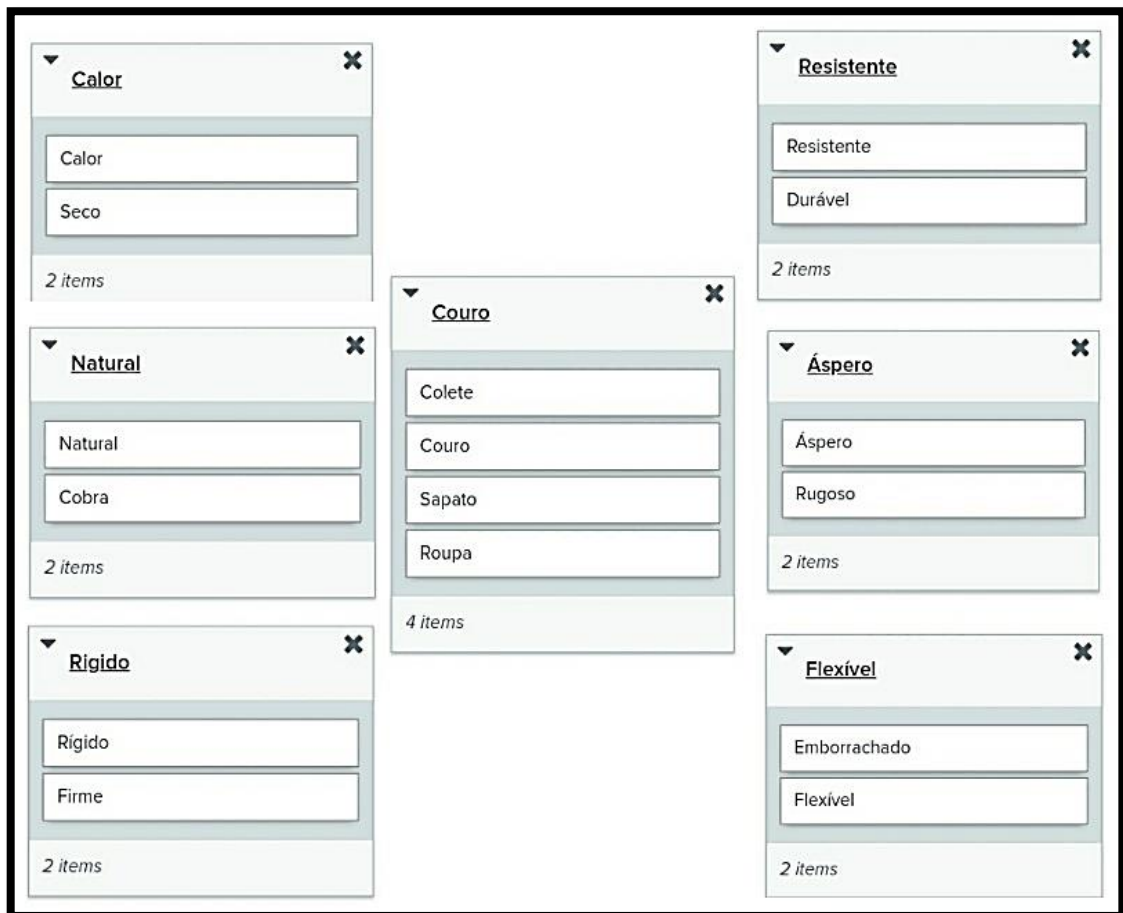


Figura 58: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 2
 Fonte: O Autor

Tabela 38: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 2
 Fonte: O Autor

Amostra 2			
Rígido	Flexível	Calor	Natural
Couro	Resistente	Áspero	Úmido
Rustico	Liso	Sério	Fibroso
Desconfortável	Confortável	Tons pastéis	Regional

A amostra 3 foi composta de 24 palavras, sendo que 14 delas se agruparam em 6 grupos e 10 ficaram sem grupo. Estas últimas junto com as palavras escolhidas para representar cada grupo formam a coleção de palavras Kanseis intermediárias da amostra 3 obtidas com o agrupamento semântico. É possível ver os grupos formados na figura 59 e a coleção de Kansei Intermediários na tabela 39.

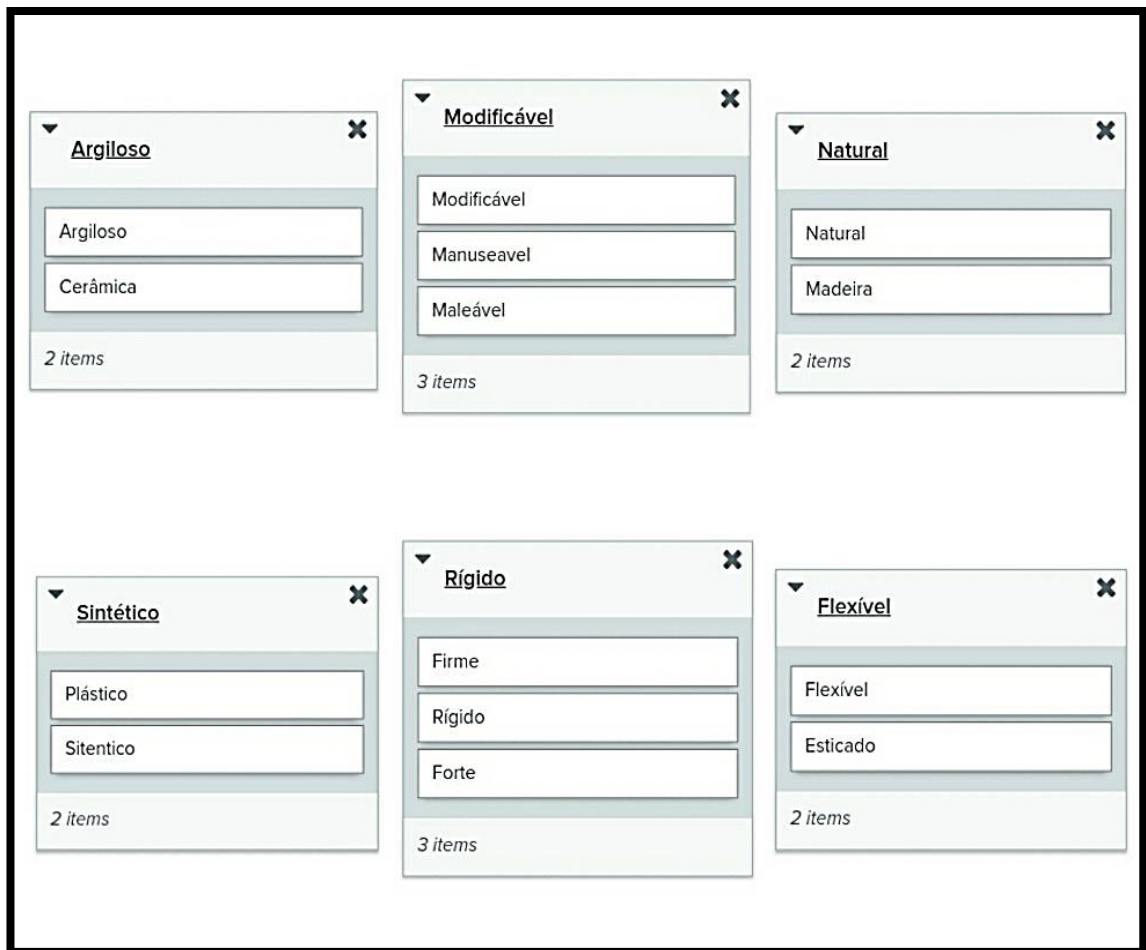


Figura 59: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 3
 Fonte: O Autor

Tabela 39: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 3
 Fonte: O Autor

Amostra 3			
Argiloso	Modificável	Natural	Sintético
Rígido	Flexível	Frágil	Areia
Frio	Cascudo	Suave	Liso
Sujo	Sóbrio	Tom pastel	Simplicidade

A amostra 4 foi composta de 27 palavras, sendo que 14 delas se agruparam em 6 grupos e 13 ficaram sem grupo. Estas últimas junto com as palavras escolhidas para representar cada grupo formam a coleção de palavras Kanseis intermediárias da amostra 4 obtidas com o agrupamento semântico. É possível ver os grupos formados na figura 60 e a coleção de Kansei Intermediários na tabela 40.

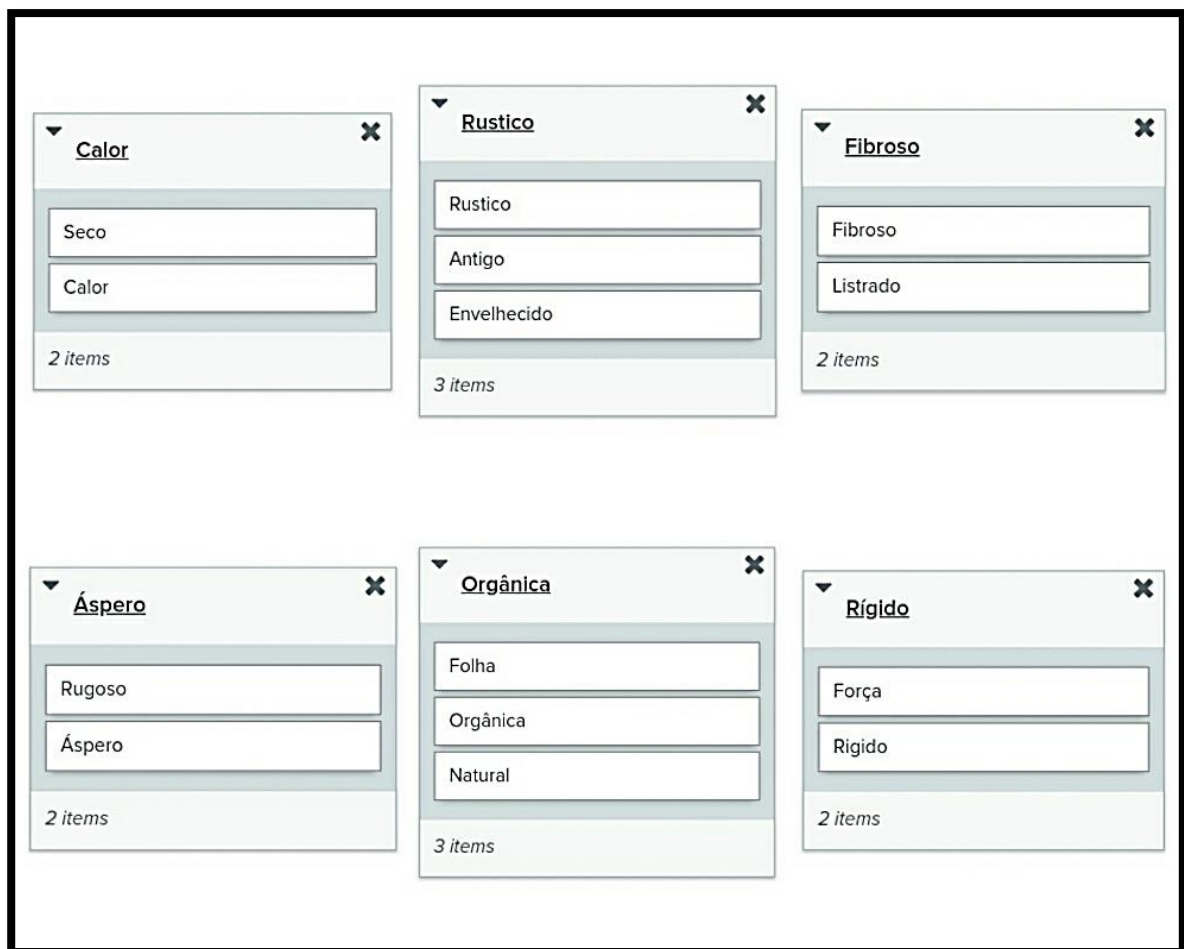


Figura 60: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 4
 Fonte: O Autor

Tabela 40: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 4
 Fonte: O Autor

Amostra 4			
Áspero	Orgânica	Rígido	Calor
Rústico	Fibroso	Representação	Viscoso
Sustentável	Maleável	Manufatura	Leve
Acetinado	Frágil	Camadas	Deslizante
Trançado	Perecível	Complexo	

A amostra 5 foi composta de 28 palavras, sendo que 19 delas se agruparam em 8 grupos e 9 ficaram sem grupo. Estas últimas junto com as palavras escolhidas para representar cada grupo formam a coleção de palavras Kansei intermediárias da amostra 5 obtidas com o agrupamento semântico. É possível ver os grupos formados na figura 61 e a coleção de Kansei Intermediários na tabela 41.

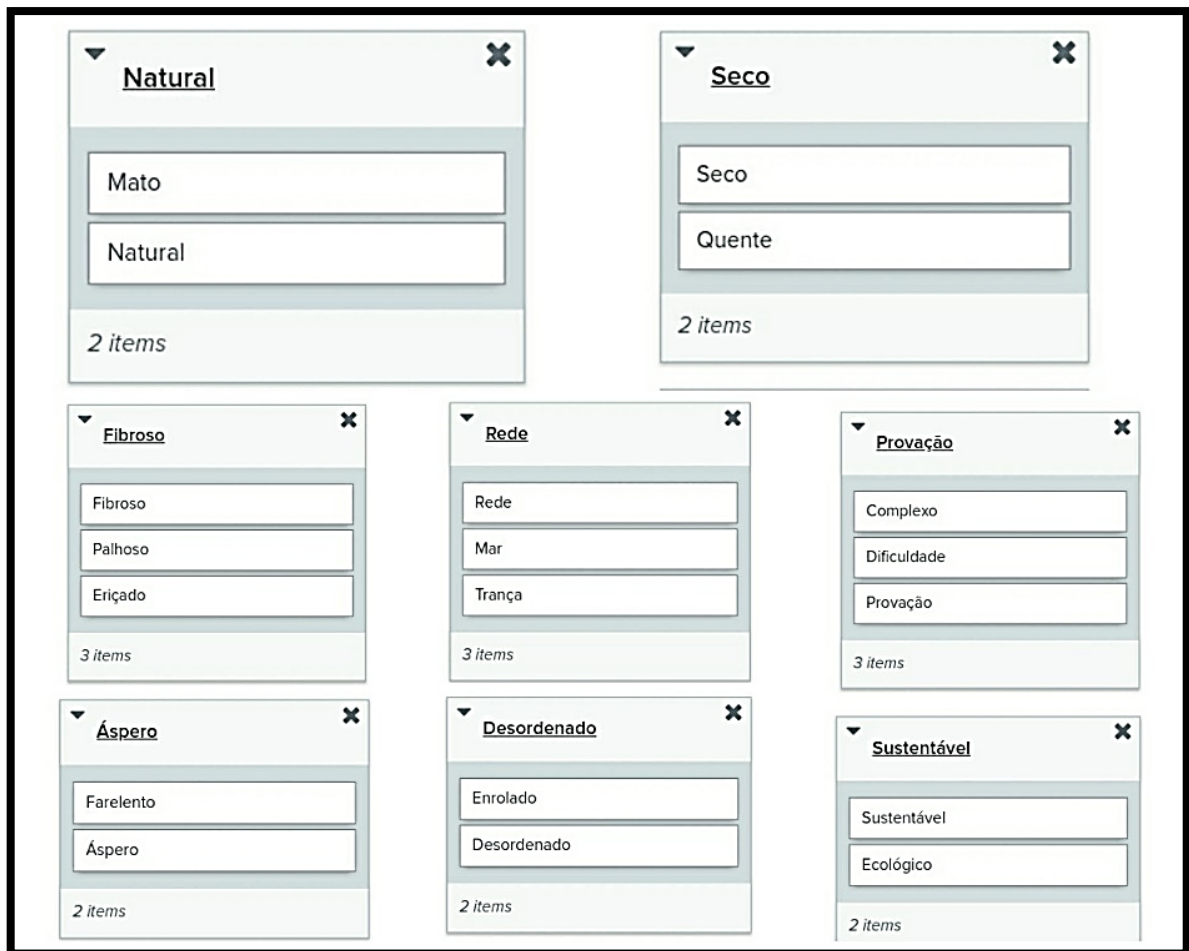


Figura 61: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 5
 Fonte: O Autor

Tabela 41: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 5
 Fonte: O Autor

Amostra 5			
Áspero	Desordenado	Sustentável	Fibroso
Rede	Provação	Natural	Seco
Frágil	Proteção	Desconfortável	Rústico
Regional	Artificial	Rígido	Esponjoso
Leve			

A amostra 6 foi composta de 25 palavras, sendo que 16 delas se agruparam em 7 grupos e 9 ficaram sem grupo. Estas últimas junto com as palavras escolhidas para representar cada grupo formam a coleção de palavras Kanseis intermediárias da amostra 6 obtidas com o agrupamento semântico. É possível ver os grupos formados na figura 62 e a coleção de Kansei Intermediários na tabela 42

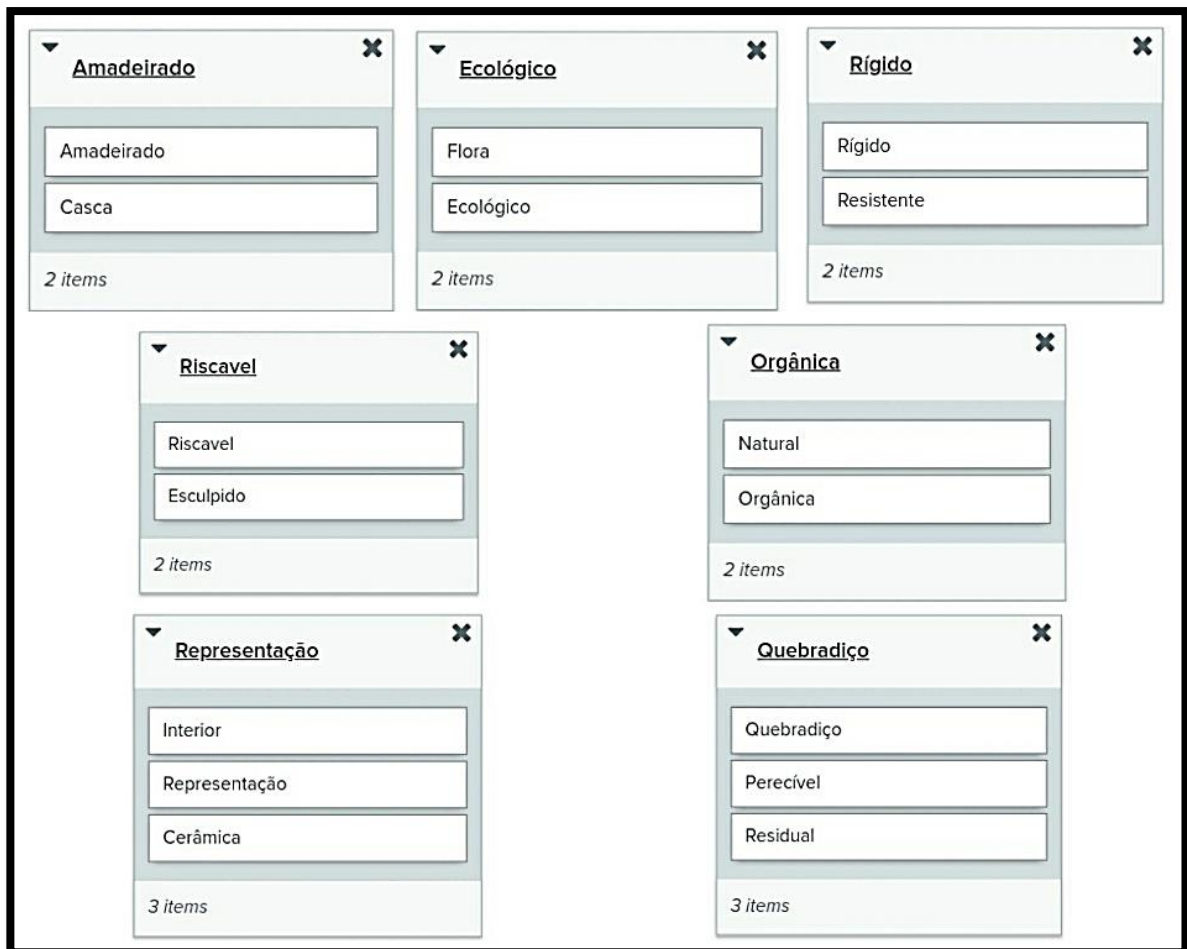


Figura 62: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 6
 Fonte: O Autor

Tabela 42: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 6
 Fonte: O Autor

Amostra 6			
Representação	Quebradiço	Riscável	Orgânica
Amadeirado	Ecológico	Rígido	Dramático
Complexo	Marrom	Liso	Seco
Úmida	Fibra	Rústico	Áspero

A amostra 7 foi composta de 25 palavras, sendo que 11 delas se agruparam em 3 grupos e 14 ficaram sem grupo. Estas últimas junto com as palavras escolhidas para representar cada grupo formam a coleção de palavras Kanseis intermediárias da amostra 7 obtidas com o agrupamento semântico. É possível ver os grupos formados na figura 63 e a coleção de Kansei Intermediários na tabela 43.



Figura 63: Agrupamento das palavras Kansei individuais da amostra 7
 Fonte: O Autor

Tabela 43: Coleção de palavras Kansei Intermediárias obtidas com o agrupamento semântico da amostra 7
 Fonte: O Autor

Amostra 7			
Arenoso	Árido	Poroso	Sóbrio
Molhado	Frio	Frágil	Marrom
Irregular	Rígido	Rústico	Interior
Viscoso	Brilhante	Sensível	Pontudo
Complexo			

6.3.3. Ciclo II – Refinamento Semântico

O refinamento semântico foi realizado tal qual a forma utilizada para colher o campo semântico do filme. Nesse processo também é usado os filtros de Barnes, Childs e Lillford (2011), portanto as palavras obtidas são as mesmas obtidas na primeira etapa do agrupamento semântico, essas palavras podem ser observadas nas tabelas 30, 31, 32, 33, 34, 35 e 36.

Na segunda etapa do refinamento, cada coleção de palavras obtidas após a filtragem é submetida à matriz de correlação, de forma que seja medido binariamente (0 ou 1), ou no caso, através de duas cores, o preto e o branco, a relação de cada palavra com todas as outras da mesma amostra, assim como foi feito na matriz de correlação do filme demonstrada no apêndice C. As matrizes de correlação das sete amostras vêm demonstradas nas tabelas 44, 46, 48, 50, 52, 54 e 56.

Tabela 44: Matriz de correlação da amostra 1

Fonte: O Autor

	Aveludado	Firme	Macio	Fofo	Mole	Apertável	Esponjoso	Expandível	Apalpável	Confortável	Liso	Frágil	Flexível	Caseiro	Simples	Suave	Leve	Riqueza	Luxo	Elástico	Preto	
Aveludado	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Firme	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Macio	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Fofo	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mole	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Apertável	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Esponjoso	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Expandível	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Apalpável	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Confortável	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Liso	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Frágil	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Flexível	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Caseiro	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Simples	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
Suave	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
Leve	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
Riqueza	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Luxo	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
Elástico	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Preto	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Pontuação	8	2	8	9	5	7	8	7	6	9	6	4	5	3	6	9	7	4	4	5	3	

A matriz de correlação da amostra 1 gerou 9 palavras que conseguiram 7 ou mais pontos de correlação na tabela e por isso foram classificadas como palavras kansei de alta correlação

e passaram a formar a coleção de kanseis intermediários da amostra 1. Essas palavras e seus pontos foram demonstrados na Tabela 45.

Tabela 45: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 1

Fonte: O Autor

Fofo (9 pontos)	Confortável (9 pontos)	Suave (9 pontos)	Aveludado (8 pontos)
Macio (8 pontos)	Esponjoso (8 pontos)	Apertável (7 pontos)	Expandível (7 pontos)
Leve (7 pontos)			

Tabela 46: Matriz de correlação da amostra 2

Fonte: O Autor

	Liso	Áspero	Emborrachado	Rugoso	Fibroso	Resistente	Durável	Couro	Firme	Úmido	Desconfortável	Calor	Rígido	Serio	Rustico	Confortável	Regional	Seco	Natural	Cobra	Tom pastel	Flexível	Roupa	Sapato	Colete	
Liso	■															■									■	
Áspero		■																								
Emborrachado			■																							
Rugoso				■																						
Fibroso					■																					
Resistente						■																				
Durável							■																			
Couro								■																		
Firme									■																	
Úmido										■																
Desconfortável											■															
Calor												■														
Rígido													■													
Serio														■												
Rustico															■											
Confortável																■										
Regional																	■									
Seco																		■								
Natural																			■							
Cobra																				■						
Tom pastel																					■					
Flexível																						■				
Roupa																							■			
Sapato																								■		
Colete																									■	
Pontuação	5	5	4	8	10	7	5	19	8	4	8	10	7	6	9	3	9	10	9	8	10	5	6	6	5	

A matriz de correlação da amostra 2 gerou 8 palavras que conseguiram 9 ou mais pontos de correlação na tabela e por isso foram classificadas como palavras kansei de alta correlação e passaram a formar a coleção de kanseis intermediários da amostra 2. Essas palavras e seus pontos foram demonstrados na Tabela 47.

Tabela 47: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 2
Fonte: O Autor

Couro (19 pontos)	Fibroso (10 pontos)	Calor (10 pontos)	Seco (10 pontos)
Tom Pastel (10 pontos)	Rústico (9 pontos)	Regional (9 pontos)	Natural (9 pontos)

Tabela 48: Matriz de Correlação da amostra 3
Fonte: O Autor

	Argiloso	Areia	Cascudo	Cerâmico	Esticado	Forte	Frio	Firme	Frágil	Flexível	Liso	Maleável	Manuseável	Madeira	Modificável	Natural	Plástico	Rígido	Sintético	Suave	Sóbrio	Simplicidade	Sujo	Tom Pastel
Argiloso	10																							
Areia		9																						
Cascudo			3																					
Cerâmico				8																				
Esticado					6																			
Forte						6																		
Frio							6																	
Firme								7																
Frágil									4															
Flexível										5														
Liso											4													
Maleável												6												
Manuseável													7											
Madeira														9										
Modificável															9									
Natural																7								
Plástico																	10							
Rígido																		7						
Sintético																			7					
Suave																				4				
Sóbrio																					6			
Simplicidade																						5		
Sujo																							4	
Tom Pastel																								7
Pontuação	10	9	3	8	6	6	6	7	4	5	4	6	7	9	9	7	10	7	7	4	6	5	4	7

A matriz de correlação da amostra 3 gerou 12 palavras que conseguiram 7 ou mais pontos de correlação na tabela e por isso foram classificadas como palavras kansei de alta correlação e passaram a formar a coleção de kanseis intermediários da amostra 3. Essas palavras e seus pontos foram demonstrados na Tabela 49.

Tabela 49: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 3
Fonte: O Autor

Argiloso (10 pontos)	Plástico (10 pontos)	Areia (9 pontos)	Madeira (9 pontos)
Modificável (9 pontos)	Cerâmico (8 pontos)	Firme (7 pontos)	Manuseável (7 pontos)
Natural (7 pontos)	Rígido (7 pontos)	Sintético (7 pontos)	Tom Pastel (7 pontos)

Tabela 50: Matriz de Correlação da amostra 4
Fonte: O Autor

	Áspero	Acetinado	Antigo	Camadas	Complexo	Calor	Deslizante	Envelhecido	Fibroso	Força	Frágil	Folha	Listrado	Leve	Maleável	Manufatura	Natural	Orgânica	Perecível	Rugoso	Rústica	Rígido	Representação	Sustentável	Seco	Trançado	Viscoso		
Áspero	■					■														■									
Acetinado		■					■								■											■		■	
Antigo			■					■													■					■		■	
Camadas				■	■					■			■											■		■		■	
Complexo					■								■			■							■					■	
Calor	■					■											■		■						■			■	
Deslizante		■					■						■													■		■	
Envelhecido			■					■	■			■					■	■				■				■		■	
Fibroso									■				■				■	■				■				■		■	
Força				■						■																■		■	
Frágil											■									■						■		■	
Folha				■			■				■						■	■							■		■	■	
Listrado				■	■				■				■													■		■	
Leve							■							■												■		■	
Maleável		■													■												■		■
Manufatura					■											■												■	
Natural						■			■								■	■						■		■		■	
Orgânica										■							■	■							■		■	■	
Perecível						■		■			■						■	■								■		■	
Rugoso	■																				■	■	■					■	
Rústica			■					■													■	■				■		■	
Rígido									■	■											■	■				■		■	
Representação					■	■											■	■					■		■		■	■	
Sustentável												■					■	■						■		■		■	
Seco			■			■		■			■						■	■			■	■			■		■	■	
Trançado				■	■				■	■			■		■									■		■		■	
Viscoso		■																										■	
Pontuação	3	4	4	7	6	6	6	9	9	5	7	11	5	4	4	2	10	7	8	4	5	4	7	4	8	8	3		

A matriz de correlação da amostra 4 gerou 11 palavras que conseguiram 7 ou mais pontos de correlação na tabela e por isso foram classificadas como palavras kansei de alta correlação e passaram a formar a coleção de kanseis intermediários da amostra 4. Essas palavras e seus pontos foram demonstrados na Tabela 51.

Tabela 51: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 4
Fonte: O Autor

Folha (11 pontos)	Natural (10 pontos)	Envelhecido (9 pontos)	Fibroso (9 pontos)
Perecível (8 pontos)	Seco (8 pontos)	Trançado (8 pontos)	Camadas (7 pontos)
Frágil (7 pontos)	Orgânica (7 pontos)	Representação (7 pontos)	

Tabela 52: Matriz de Correlação da amostra 5
Fonte: O Autor

	Áspero	Artificial	Complexo	Desordenado	Desconfortável	Dificuldade	Esponjoso	Enrolado	Eriçado	Ecológico	Fibroso	Farelento	Frágil	Leve	Natural	Mato	Mar	Palhoso	Proteção	Provação	Quente	Rede	Rústico	Rígido	Regional	Seco	Sustentável	Trança	
Áspero	■			■	■				■			■						■		■									
Artificial		■																				■							■
Complexo			■																		■								
Desordenado				■																	■								
Desconfortável	■		■								■								■										
Dificuldade	■		■			■															■								
Esponjoso							■																						
Enrolado			■			■		■																					■
Eriçado	■								■										■										
Ecológico										■	■				■	■													■
Fibroso				■						■	■							■											■
Farelento	■											■										■							
Frágil													■			■										■			
Leve														■												■			
Natural										■	■				■	■							■				■		■
Mato													■		■	■								■			■		■
Mar											■				■														
Palhoso	■			■					■		■				■				■								■		
Proteção																				■									
Provação	■		■																		■						■		
Quente						■															■								
Rede		■									■			■												■			■
Rústico																			■						■				
Rígido																								■	■				
Regional																									■				

	Áspero	Amadeirado	Complexo	Cerâmica	Casca	Dramático	Ecológico	Esculpido	Fibra	Flora	Interior	Liso	Marrom	Natural	Quebradiço	Orgânica	Perecível	Residual	Rígido	Resistente	Rústico	Representação	Riscável	Seco	Úmida
Marrom		■			■				■	■			■	■		■					■			■	
Natural							■			■							■								
Quebradiço	■							■							■			■							■
Orgânica		■					■		■	■			■	■		■									
Perecível														■	■	■	■								■
Residual							■	■	■						■			■							
Rígido		■						■	■										■	■	■				
Resistente																			■	■	■				
Rústico		■					■	■	■				■						■	■	■			■	
Representação							■	■	■				■									■	■	■	
Riscável		■						■	■																
Seco					■						■		■	■			■					■	■	■	
Úmida																									■
Pontuação	4	15	2	2	15	1	7	10	12	11	9	1	11	11	8	10	7	4	5	3	9	9	6	11	1

A matriz de correlação da amostra 6 gerou 9 palavras que conseguiram 10 ou mais pontos de correlação na tabela e por isso foram classificadas como palavras kansei de alta correlação e passaram a formar a coleção de kanseis intermediários da amostra 6. Essas palavras e seus pontos foram demonstrados na Tabela 55.

Tabela 55: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 6
Fonte: O Autor

Amadeirado (15 pontos)	Casca (15 pontos)	Fibra (12 pontos)	Flora (11 pontos)
Marrom (11 pontos)	Natural (11 pontos)	Seco (11 pontos)	Esculpido (10 pontos)
Orgânica (10 pontos)			

Tabela 56: Matriz de Correlação da Amostra 7
Fonte: O Autor

	Áspero	Árida	Argiloso	Arenosa	Brilhante	Complexo	Calor	Deserto	Grosseiro	Granuloso	Frágil	Frio	Irregular	Interior	Molhado	Marrom	Poroso	Pó	Pontudo	Rígido	Rústico	Sedimentar	Sóbrio	Sensível	Viscoso
Áspero	■			■					■								■		■						
Árida		■		■			■		■							■						■			
Argiloso			■						■		■				■							■			
Arenosa		■		■					■													■			
Brilhante				■	■																				■
Complexo						■																			■
Calor		■		■			■		■							■									
Deserto								■	■									■							
Grosseiro	■		■						■				■				■		■		■				
Granuloso	■							■					■				■		■		■				
Frágil											■														
Frio												■			■										
Irregular			■						■				■				■		■						
Interior							■		■				■			■						■			
Molhado			■									■			■										■
Marrom		■							■					■		■						■			
Poroso	■			■					■							■									
Pó				■				■	■							■						■			
Pontudo	■								■				■						■						
Rígido									■												■				
Rústico			■						■					■		■						■			
Sedimentar		■		■							■						■					■		■	■
Sóbrio																■						■		■	
Sensível																						■		■	
Viscoso					■										■								■		■
Pontuação	6	6	9	12	3	1	6	8	10	8	3	3	6	3	4	10	8	6	4	3	7	7	3	2	4

A matriz de correlação da amostra 7 gerou 9 palavras que conseguiram 7 ou mais pontos de correlação na tabela e por isso foram classificadas como palavras kansei de alta correlação e passaram a formar a coleção de kanseis intermediários da amostra 7. Essas palavras e seus pontos foram demonstrados na Tabela 57.

Tabela 57: Coleção de Palavra Kansei Intermediárias obtidas com Refinamento Semântico da Amostra 7
Fonte: O Autor

Arenosa (12 pontos)	Grosseiro (10 pontos)	Marrom (10 pontos)	Argilosa (9 pontos)
Deserto (8 pontos)	Granuloso (8 pontos)	Poroso (8 pontos)	Sedimentar (7 pontos)
Rústico (7 pontos)			

6.3.4. Análise de resultados do Ciclo II das texturas

Antes de definir a coleção de palavras Kanseis Intermediárias que irão para o ciclo 3 é preciso fazer um comparativo entre os três resultados obtidos com a Interpretação do Projetista, o Agrupamento Semântico e o Refinamento Semântico para ter um resultado mais significativo, assim como foi feito no campo semântico do filme.

Nesse comparativo será excluído repetições de palavras, permanecendo apenas uma de amostra, e também serão excluídas palavras que apareceram apenas em uma das três técnicas apresentadas pois é interessante para continuar apenas aquelas que são citadas mais de uma vez.

A amostra 1 obteve com as 3 técnicas 34 palavras que podem ser observadas nas tabelas 25, 37 e 45, sendo que depois do comparativo, foram obtidas 10 palavras Kanseis Intermediárias, essas palavras estão listadas na tabela 58.

Tabela 58: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 1
Fonte: O Autor

Aveludado	Macio	Fofo	Apertável
Espunjoso	Confortável	Frágil	Suave
Luxo	Preto		

A amostra 2 obteve com as 3 técnicas 38 palavras que podem ser observadas nas tabelas 25, 38 e 47, sendo que depois do comparativo, foram obtidas 13 palavras Kanseis Intermediárias, essas palavras estão listadas na tabela 59.

Tabela 59: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 2
Fonte: O Autor

Áspero	Fibroso	Couro	Desconfortável
Calor	Sério	Rústico	Confortável
Regional	Seco	Natural	Tom Pastel
Flexível			

A amostra 3 obteve com as 3 técnicas 42 palavras que podem ser observadas nas tabelas 25, 39 e 49, sendo que depois do comparativo, foram obtidas 16 palavras Kanseis Intermediárias, essas palavras estão listadas na tabela 60.

Tabela 60: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 3
Fonte: O Autor

Argiloso	Areia	Cerâmico	Frágil
Flexível	Liso	Madeira	Modificável
Natural	Rígido	Sintético	Suave
Sóbrio	Simplicidade	Sujo	Tom Pastel

A amostra 4 obteve com as 3 técnicas 45 palavras que podem ser observadas nas tabelas 25, 40 e 51, sendo que depois do comparativo, foram obtidas 16 palavras Kanseis Intermediárias, essas palavras estão listadas na tabela 61.

Tabela 61: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 4

Fonte: O Autor

Áspero	Camadas	Complexo	Calor
Envelhecido	Fibroso	Frágil	Folha
Manufatura	Orgânica	Perecível	Rústica
Representação	Sustentável	Seco	Trançado

A amostra 5 obteve com as 3 técnicas 42 palavras que podem ser observadas nas tabelas 25, 41 e 53, sendo que depois do comparativo, foram obtidas 11 palavras Kanseis Intermediárias, essas palavras estão listadas na tabela 62.

Tabela 62: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 5

Fonte: O Autor

Áspero	Desordenado	Fibroso	Natural
Provação	Rede	Rústico	Regional
Seco	Sustentável	Trança	

A amostra 6 obteve com as 3 técnicas 39 palavras que podem ser observadas nas tabelas 25, 42 e 55, sendo que depois do comparativo, foram obtidas 12 palavras Kanseis Intermediárias, essas palavras estão listadas na tabela 63.

Tabela 63: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 6

Fonte: O Autor

Áspero	Amadeirado	Ecológico	Esculpido
Fibra	Flora	Marrom	Natural
Orgânica	Rústico	Representação	Seca

A amostra 7 obteve com as 3 técnicas 40 palavras que podem ser observadas nas tabelas 25, 43 e 57, sendo que depois do comparativo, foram obtidas 12 palavras Kanseis Intermediárias, essas palavras estão listadas na tabela 64.

Tabela 64: Coleção final de palavras Kansei Intermediárias da amostra 7

Fonte: O Autor

Árida	Argilosa	Arenosa	Deserto
Granuloso	Frágil	Irregular	Marrom
Poroso	Rústico	Sedimentar	Sóbrio

6.3.5. Ciclo III do Campo Semântico do Filme

No ciclo III será analisado as palavras obtidas no ciclo II com o objetivo de identificar a reação dos usuários em relação as palavras e medir qual o nível de relação delas com o filme sobre a perspectiva do público. Nesta pesquisa uma das três técnicas do ciclo III serão usadas, a escala de Diferencial Semântico e a escala Likert não serão utilizadas pois para a primeira é necessário um oposto e nem todas as palavras obtidas foram adjetivos, já a escala Likert é mais apropriada quando a maioria é substantivo, o que não é caso; sobrando assim a escala Stapel, que corresponde a um meio termo entre substantivos e adjetivos.

A escala Stapel foi empregada de forma física já que foi necessário que o entrevistado tivesse acesso às texturas analisadas de modo que ele associe aquelas texturas as palavras apresentadas e graduando sua relação com a textura. Foi feito sete perguntas, uma para cada amostra de modo que as palavras Kansei intermediárias estavam inseridas nas perguntas. O modelo de questionário feito pode ser visto no Apêndice E.

Os resultados obtidos estão listados nos gráficos 8, 9, 10, 11, 12, 13 e 14. As palavras que seguem para a síntese como coleção de Palavras Kansei Coletivas são as palavras consideradas muito importantes, ou seja, todas as que obtiveram 3 ou mais pontos na escala, essas palavras estão listadas na tabela 65. As que tiveram pontuação entre 0 e 3 são classificadas como importantes, mas não seguem para a próxima etapa já que apenas as mais importantes são relevantes para a pesquisa. Já as que obtiveram pontuação negativa são classificadas como pouco importantes e também não são usadas na próxima etapa.

Gráfico 8: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 1
Fonte: O Autor

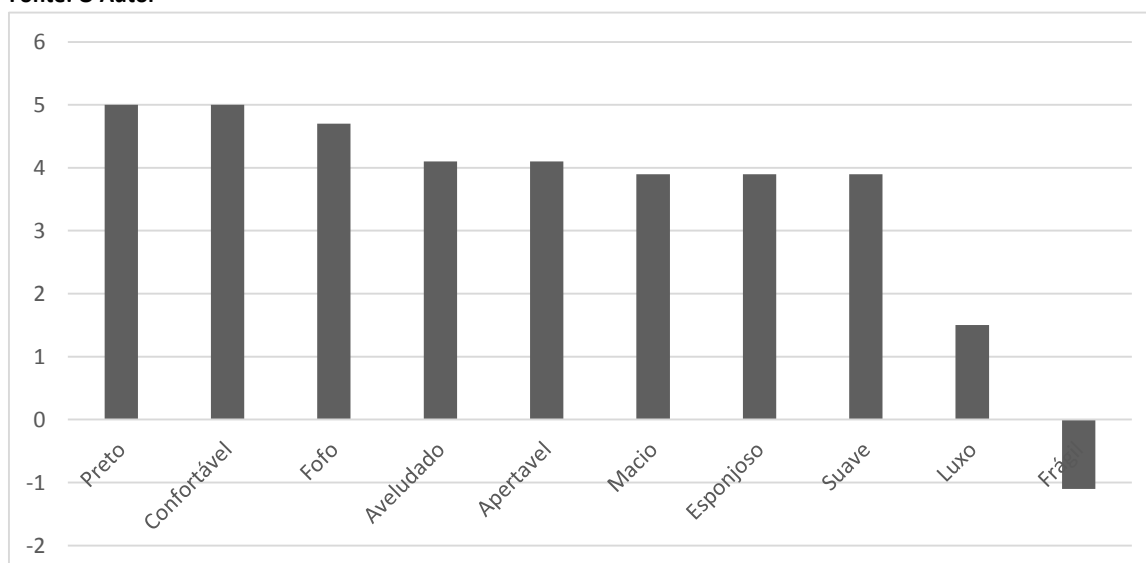


Gráfico 9: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 2
Fonte: O Autor

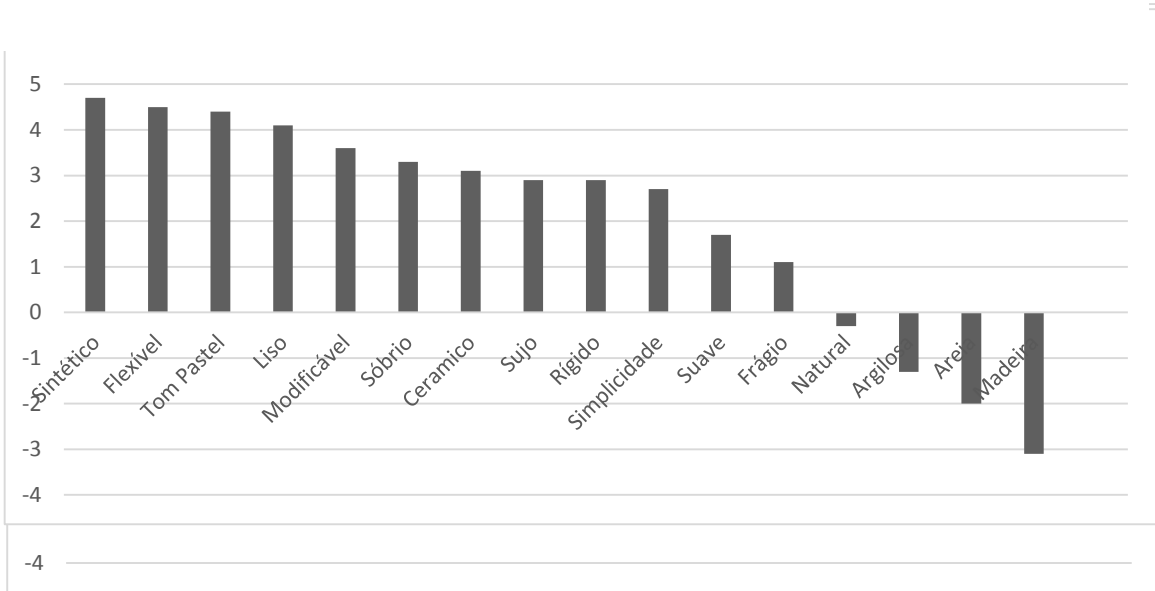


Gráfico 10: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 4
Fonte: O Autor

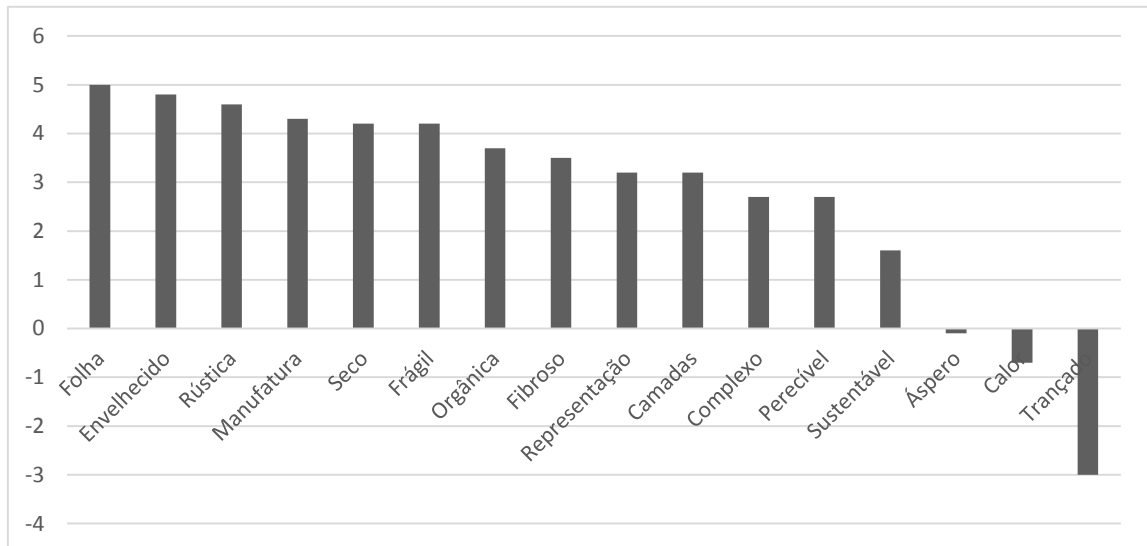


Gráfico 11: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 5

Fonte: O Autor

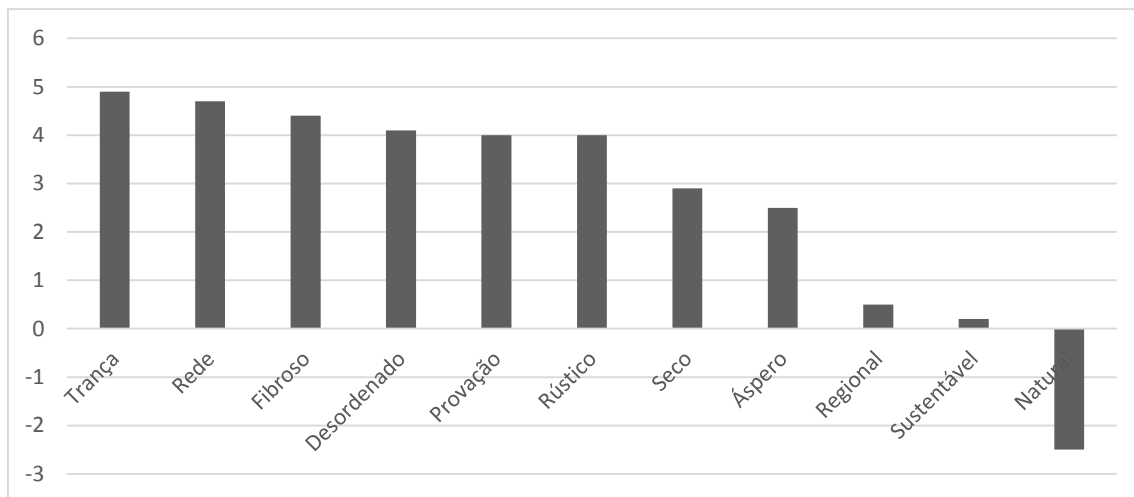


Gráfico 12: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 6

Fonte: O Autor

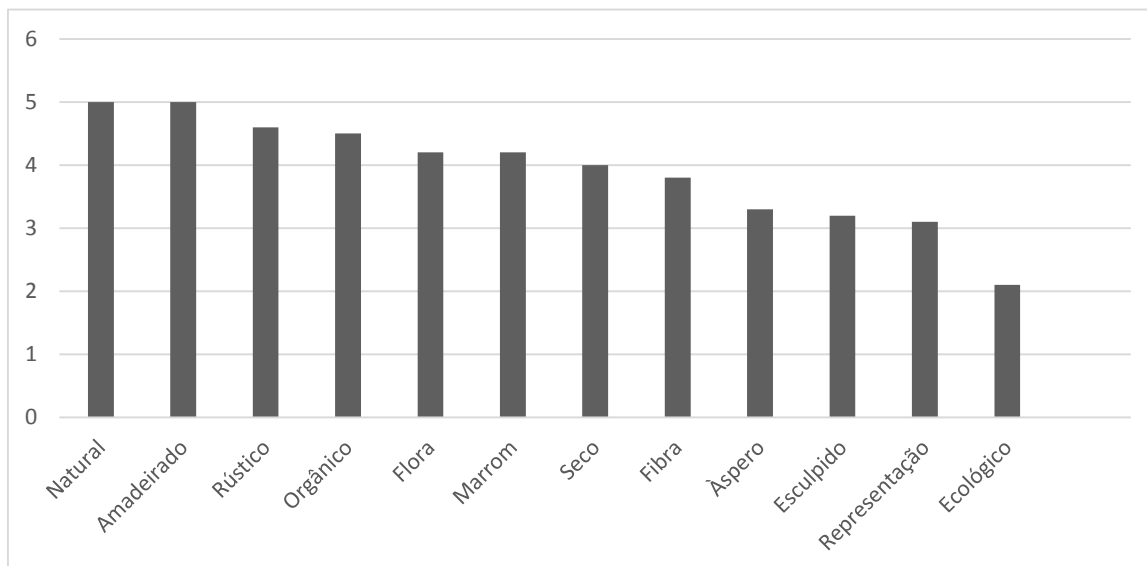


Gráfico 13: Resultado das respostas obtidas com a escala Stapel da amostra 7
Fonte: O Autor

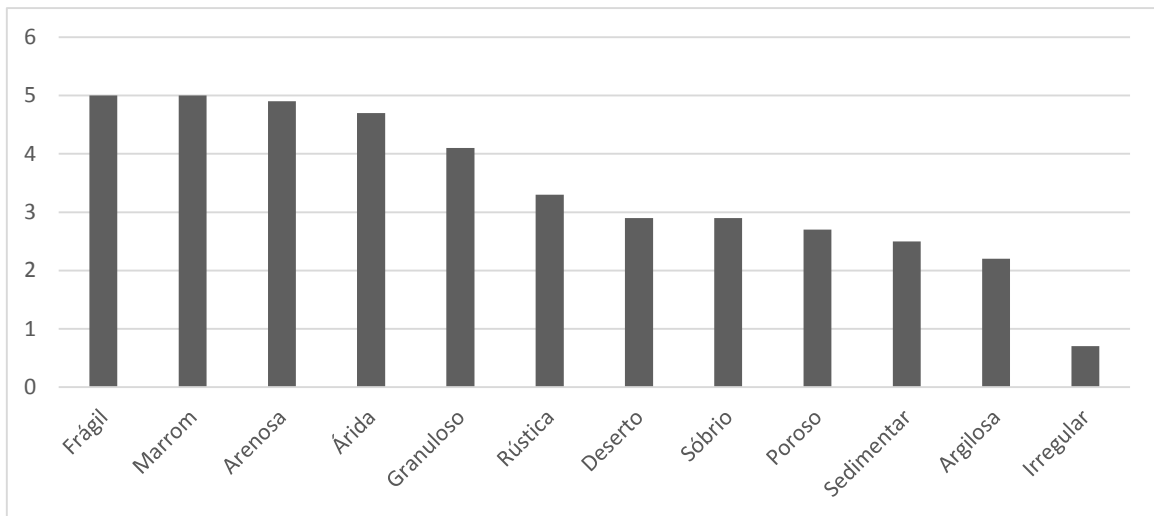


Tabela 65: Coleção de palavras Kansei Coletivas das 7 amostras de Textura
Fonte: O Autor

Amostra 1			
Preto	Confortável	Fofo	Aveludado
Apertável	Macio	Esponjoso	Suave
Amostra 2			
Couro	Rústico	Tom Pastel	Sério
Regional	Calor	Seco	Desconfortável
Natural	Confortável		
Amostra 3			
Sintético	Flexível	Tom Pastel	Liso
Modificável	Sóbrio	Cerâmico	
Amostra 4			
Folha	Envelhecido	Rústica	Manufatura
Seco	Frágil	Orgânica	Fibroso
Representação	Camadas		
Amostra 5			
França	Rede	Fibroso	Desordenado
Provação	Rústico		
Amostra 6			
Natura	Amadeirado	Rústico	Orgânico
Flora	Marrom	Seco	Fibra
Áspero	Esculpido	Representação	
Amostra 7			
Frágil	Marrom	Arenosa	Árida
Granulosa	Rústica		

6.4. Campo das Propriedades – Análise do Filme O Auto da Compadecida

O filme o Auto da Compadecida é uma produção realizada no ano 2000, inicialmente produzida para a tv e posteriormente adaptada para o cinema, que reproduziu uma obra literária de mesmo nome do escritor Ariano Suassuna. O filme teve como diretor Guel Arraes e evidenciou vários aspectos culturais do nordeste brasileiro, além disso, o filme ganhou os prêmios de melhor diretor para Guel Arraes, melhor ator para Matheus Natchtergaele, melhor roteiro e melhor lançamento no grande prêmio Cinema Brasil de 2002.

Neste capítulo será analisado este filme tão premiado do cinema nacional, identificando especificidades da sua comunicação e mensagem, levando em conta os conhecimentos obtidos com Martin (2011), Carroll (1999), Tan (1996) e Grodall (1999) citados nos capítulos anteriores.

Inicialmente, como elemento Introdutório do filme, foi usado um movimento de câmera chamado travelling lateral como forma de descrever a trajetória dos dois personagens principais, João Grilo e Chicó, que atravessam a cidade divulgando o filme A Paixão de Cristo. É interessante notar nessa cena que a figura de Jesus é enaltecida pelos dois personagens, mas não de forma a torna-lo divino e super poderoso, pelo contrário, eles o humanizaram quando João Grilo diz que Jesus era pobre como eles e que mesmo assim lutou contra poderosos por seus ideais. Essa humanização acontece várias vezes no decorrer do filme, como por exemplo quando João Grilo diz “Jesus morreu pelos pobres Chicó, a gente pode se permitir certas intimidades” ou quando o próprio Jesus aparece no final vestido de mendigo. Esses trechos indicam a intenção do diretor/ autor de aproximar os símbolos de fé aos personagens que representam a população mais carente, é desse modo que o autor começa uma série de críticas as instituições sociais, às divisões de classe e à fé que é construída em cima desses dois fundamentos, fundamentos esses que se demonstram no decorrer das cenas totalmente corrompidos pela ambição.

O segundo momento já constrói a cena da sessão do filme que era anunciado anteriormente, de forma que, através de um travelling lateral, mostra a diversidade de pessoas de todos os tipos, classes e raças que foram para assistir, demonstrando assim a importância da fé para a população mais carente. Essa importância também é demonstrada quando João Grilo, apesar de toda a sua esperteza e enganação, faz de tudo para respeitar a promessa que Chicó fez à Santa. No entanto, depois de demonstrar essa importância, é feito o uso de uma montagem Ideológica em que o take anterior é cortado para um enquadramento fixo no padre recebendo o dinheiro que os fiéis pagaram para assistir ao filme quase como se aquelas moedas fossem

divinas, fazendo assim um paralelo entre fé e ambição. Essa crítica fica mais evidente quando no minuto seguinte, o mesmo padre diz que “o verdadeiro cristão se satisfaz com pouco” deixando assim claro que ele vai contra a própria fé e princípios por conta de sua cobiça.

Durante todo o filme também é demonstrado a esperteza de João Grilo ao enganar todos os personagens em benefício próprio, tornando assim algo que o mesmo usa como meio de sobreviver. O fato de João Grilo ser capaz de tudo por sua sobrevivência fica evidente em vários momentos da trama, um dos maiores exemplos disso foi quando o mesmo foi pedir emprego para o major Moraes e acaba aceitando uma aposta em que ele é desafiado a acertar 3 enigmas, se acertasse, conseguiria o emprego, se errasse, o coronel tiraria uma tira de couro dele; Nesse momento, mais uma vez João Grilo confiou em sua esperteza e obteve sucesso. Essa relação dos erros de João com sua esperteza também foi tratada durante o julgamento quando a Compadecida diz que “a esperteza é a coragem dos pobres” enquanto mostra imagens de outras pessoas a quem João representa, durante a seca, em sofrimento, passando fome em condições de extrema pobreza. Esse momento é importante para a construção do Situational Meaning do espectador, através da empatia que se desperta para com pessoas em real sofrimento. Outro momento importante para essa construção é quando é relatado o assassinato dos pais do capitão dos cangaceiros, o Severino.

Durante a trama do Auto da Compadecida é muito comum usar enquadramentos gerais quando os personagens estão em cenários ao ar livre, isso é um artifício usado para demonstrar a seca no sertão e ao mesmo tempo passar a ideia de solidão do personagem frente aos problemas da vida. Inclusive essa solidão também é demonstrada em cenas que João Grilo diz que o padeiro e sua mulher nunca ligaram para ele e que quando ele estava doente, não mandaram nem um copo d’água; ou quando ele diz que o padre usou mais latim pra encomendar a alma da cachorra do que usou para encomendar a alma dele.

Outra crítica muito comum no filme são as diferenças sociais existentes e como as camadas mais pobres representadas por Chicó e João Grilo são humilhadas e enganadas pelas camadas mais ricas representadas pelo padeiro, sua mulher e o major Moraes. Essa crítica fica mais evidente ainda quando o Chico diz que a cachorrinha “Cumpru sua sentença, encontrou-se com o único mal irremediável, aquilo que é a marca do nosso estranho destino sobre a terra, aquele fato sem explicação que iguala tudo o que é vivo num só rebanho de condenados, porque tudo o que é vivo, morre.”. Essa fala de Chicó dá a entender que só na hora da morte é que todos alcançam a igualdade porque tudo que é vivo, morre, independente de raça, religião ou classe social.

Um artefato muito importante para representar toda a mensagem do filme é a porca de dinheiro de dona rosinha. A porca enquanto cofre representa toda essa cobiça e ambição que corrompe os personagens do filme, no entanto, é só quando a porca quebra, e que se descobre que o dinheiro de dentro não tem mais valor, é que Chicó, Dona Rosinha e João Grilo descobrem a felicidade uns nos outros.

Durante a trama, também é usado muito plongée, principalmente em cenas em que um personagem passa por um esmagamento moral, como por exemplo, quando Chicó tem em seus braços o corpo do amigo João Grilo morto ou quando o Diabo é confrontado pela compadecida ao tentar atacar João Grilo. Além disso, também é usado uma montagem Rítmica de plano longo quando o João recebe o tiro de seu algoz passando uma ideia de impotência em relação a morte.

Outra crítica desenvolvida no filme é a presença de um Jesus Negro que causou estranheza entre os próprios personagens, deixando claro o quanto o racismo está presente na sociedade, mas também demonstrando que cor da pele não importa, como por exemplo, quando a Compadecida diz ao filho que essa cor que ele está é muito bonita.

Outros pontos importantes para citar são o cenário, o figurino e a iluminação. O cenário traz uma típica cidade nordestina com casas representativas dessa realidade, bem como cenários naturais que passam por si só uma mensagem de seca e desolação, portanto há cenários realistas e impressionistas no decorrer da trama; já os figurinos, são figurinos realistas que são capazes de caracterizar as classes sociais de cada personagem. Por último, a iluminação é o elemento mais interessante nesse filme porque apesar de ser um ambiente quente e como tons pastéis em predominância, a iluminação é quase totalmente fria. Isso se dá porque a iluminação fria indica pessimismo e falsidade dando um ar mais real à mensagem do filme e abalando com mais firmeza o Situational Meaning do espectador.

Para finalizar com a análise, é possível perceber que o filme O Auto da Compadecida não é um filme apenas de comédia e feito pra rir, ele possui um significado mais profundo em suas diversas críticas e construções de enredo realizadas e isso será levado em conta na etapa da síntese onde será construído um Toy que represente todas essas especificidades identificadas.

6.5. Campo das Propriedades dos Toy Arts

Nessa etapa, ao invés de analisar as propriedades das texturas, será analisada o meio em que as texturas possivelmente serão empregadas, no caso desta pesquisa, esse meio é o Toy Art. Para fazer essa análise será feito o uso da ferramenta Análise Paramétrica proposta por Baxter (2000, p. 72), em que o mesmo diz que é uma ferramenta que “serve para comparar os produtos

em desenvolvimento com produtos já existentes ou àqueles dos concorrentes, baseando-se em certas variáveis, chamadas de parâmetros comparativos.”. No entanto para esta pesquisa não há comparação a um produto em desenvolvimento, apenas comparação entre os concorrentes, de modo a gerar informações sobre os produtos para que posteriormente sejam empregadas na etapa de brainstorming da síntese. Os parâmetros utilizados nessa Análise Paramétrica foram Tema, Dimensões, Cores, Materiais, Preço Aproximado e Tipo de Toy Art.

Foram selecionados 6 Toy Arts diferentes para fazer parte dessa etapa. O Concorrente 1, demonstrado na figura 64, é um Funko Pop! Ele é vendido pela empresa Funko em série representando vários personagens na cultura pop, por exemplo o personagem *Pennywise* do filme *It- A coisa* (veja a figura 64). Os Funkos são os toy arts mais bem-sucedidos da atualidade vendendo aos montes seus inúmeros personagens para colecionadores espalhados por todo o mundo.



Figura 64: Toy Art Funko Pop! do personagem *Pennywise*
Fonte: Site da Funko

O concorrente 2, demonstrado na figura 65, traz os *Domsai* criados pela empresa italiana *Matheo Cibic Studio* e se trata de toy arts com a função secundária de vaso e inspirados no tamagotchi, um jogo da década de 90, e Bonsais que são árvores orientais em miniatura.



Figura 65: Toy Art *Domsais* da Matheo Cibic Studio
 Fonte: Site da Matheo Cibic

O concorrente 3, demonstrado na figura 66, traz o *Mini Yuman* criado pela empresa *DIYTOD* e se trata de um toy Do It Yourself que posteriormente pode ser customizado.

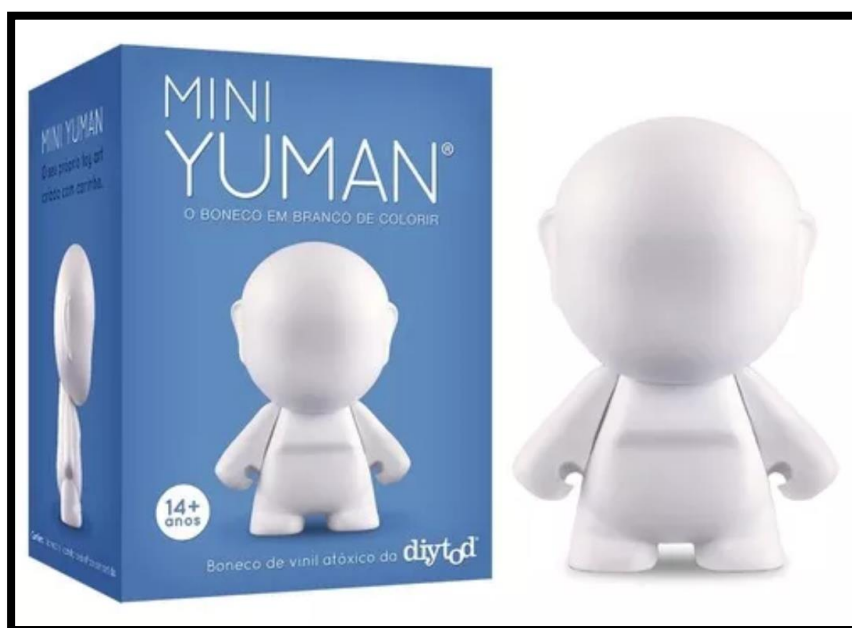


Figura 66: Toy Art *Mini Yuman* da DIYTOD
 Fonte: Site Mercado Livre

O concorrente 4, demonstrado na figura 67, traz uma action figure do super-herói *Deadpool*, esses toy são representações mais fieis do personagem original.



Figura 67: Action Figure do *Deadpool*
Fonte: E-bay

O concorrente 5, demonstrado na figura 68, traz um paper toy promocional da Amazon, esse toy vem como uma surpresa para os clientes que compram com Amazon ou pode ser comprado individualmente.



Figura 68: Paper Toy promocional da Amazon
Fonte: Amazon

O concorrente 6, demonstrado na figura 69, traz toys de blindbox, vindo dentro dos produtos da marca Kinder Ovo. Os toys dessa marca também são muito conhecidos atualmente.



Figura 69: Toy Arts da coleção *Monstros S.A* da marca Kinder Ovo
Fonte: O Autor

Sabendo então quais os produtos concorrentes, foi feita a análise paramétrica representada no quadro 66.

Tabela 66: Análise Paramétrica de Produtos Concorrentes da Indústria de Toy Art
Fonte: O Autor

Nº concorrente	Temática	Dimensões	Cores	Materiais	Preço Aproximado	Tipo
1	Cultura Pop	10 x 15 cm	Depende do Personagem	Vinil	R\$100,00	OpenBox
2	Bonsai + Tomagotchi	14 x 28 cm	Branco e Dourados	Cerâmica	R\$ 400,00	OpenBox
3	DIY	10 x 15 cm	Branco	Vinil Atóxico	R\$50,00	OpenBox
4	Action Figure + Super Herói	10 x 30 cm	Vermelho e Preto	PVC	R\$250,00	OpenBox
5	Promocional de Empresa	7 x 10 cm	Marrom	Papel	R\$ 12,00	Chanse
6	Cultura Pop	2 x 4 cm	Depende do Personagem	Vinil	R\$ 20,00	Blindbox

As conclusões tomadas por essa análise serão demonstradas no próximo capítulo, durante a síntese.

6.6. Síntese

Nessa etapa serão usados os resultados do moodboard, do campo semântico do filme e das texturas e do campo das propriedades do filme e dos toy arts, para desenvolver um produto em três etapas: a matriz de correlação, o brainstorming e o detalhamento do projeto.

Durante a matriz de correlação, serão comparados os Kanseis Coletivos de cada uma das 7 amostras de texturas com o Kansei Coletivo do filme, ou seja, haverá uma comparação entre os campos semânticos. Na etapa de brainstorming, serão usados os moodboard e os campos de propriedades nas fases de orientação, preparação e análise. Já na etapa de detalhamento do projeto será feito o desenho técnico e o rendering da alternativa definida durante o brainstorming. Veja essas etapas nos tópicos a seguir.

6.6.1. Matriz de Correlação – Campo Semântico do Filme x Campo Semântico das Texturas

Para medir o nível de relação entre os Kanseis Coletivos de cada textura e o Kansei Coletivo do filme *O Auto da Compadecida*, foi usada uma matriz de correlação. Essa matriz vai comparar e medir binariamente as relações entre cada palavra dos dois campos semânticos e definir as duas amostras com Kanseis mais semelhantes ao Kansei do filme. Para isso foi usado uma representação por cores, como feito anteriormente, onde o preto significa que as duas palavras têm relação e vale 1 ponto e o branco significa que as duas palavras não têm relação e vale 0 pontos.

Para fazer a comparação entre os dois campos é preciso identificar quantas palavras se relacionaram; no entanto, para comparar as matrizes é necessário obter a porcentagem de relação de cada uma, pois os Kanseis Coletivos das amostras possuem números de palavras diferentes, por isso a comparação não pode ser feita em número absolutos e sim em números relativos. As matrizes seguem na tabela 67.

	Igreja	Provação	Porca	Sertão	Árido	Calor	Fé	Cultura	Lampião	Miseria	Representação	Marrom	
Fibroso													Amostra 5 13/72
Trança								■					
Rede								■					
Desordenado		■											
Provação		■		■	■	■	■			■			
Rústico				■				■	■			■	
Natural			■	■	■	■							Amostra 6 46/132
Amadeirado				■	■							■	
Rústico				■	■	■		■		■		■	
Orgânico			■	■								■	
Flora													
Marrom			■	■	■	■		■	■			■	
Seco		■		■	■	■				■	■	■	
Fibra									■				
Áspero		■			■								
Esculpido								■				■	
Representação	■			■		■	■	■	■			■	
Frágil													Amostra 7 23/72
Marrom			■	■	■	■		■	■			■	
Arenosa				■									
Árida		■		■	■	■						■	
Granulosa													
Rústica				■	■	■		■	■	■	■	■	

As amostras selecionadas foram as amostras 2 e 6 e os resultados seguem na tabela 68. Posteriormente essas amostras serão especificadas no detalhamento do projeto.

Tabela 68: Percentual de Correlação

Fonte: O Autor

Amostras	Correlação Máxima	Correlação Obtida	Percentual de Correlação
Amostra 1	96	0	0%
Amostra 2	120	62	51,77%
Amostra 3	84	20	23,81%
Amostra 4	120	26	21,67%
Amostra 5	72	13	18,06%
Amostra 6	132	46	35%
Amostra 7	72	23	31,94%

6.6.2. Brainstorming

O brainstorming é o processo proposto por Baxter (1998) escolhido para realizar a fase de geração de idéias da síntese da metodologia Kansei desta pesquisa. Esse processo, como dito anteriormente se divide em 7 etapas: Orientação, Preparação, Análise, Ideação, Incubação, Síntese e Avaliação.

6.6.2.1. *Orientação, Preparação e Análise*

O projeto em questão deve seguir alguns pré-requisitos que foram reunidos e definidos nas etapas anteriores, esses pré-requisitos seguem relacionados a seguir:

- Uso dos tons pasteis – as cores mais citadas durante a definição do campo semântico eram tons pasteis, além disso é possível observar uma predominância dessas cores no moodboard do sertão nordestino da figura 49.
- Uso de vestimentas e adereços culturais do Nordeste - é importante utilizar elementos que fazem parte da cultura e imaginário popular do Nordeste, como por exemplo os chapéus de cangaceiros e as vestimentas de Chicó e João Grilo demonstrados no moodboard.
- Desenho Lúdico e pararealista – O projeto também deve seguir uma forma visual comum entre os toy arts, sem desenhos realistas e com formas desproporcionais, como pode ser observado no moodboard dos toy arts na figura 50.
- Material definidos entre as 7 amostras – é preciso compor as alternativas com as amostras 2 e 6, como foi definido no tópico anterior.
- O tema deve transmitir a mensagem do filme – é preciso que o tema do toy art seja retirado da mensagem que o filme passa, mensagem essa identificada com as palavras kanseis ditas e a análise do filme, trazendo assim todo o aspecto crítico do filme, além de relacionar fé e cobiça e representar a cultura nordestina através de seus adereços.

Após realizar a orientação e preparação definindo os pré-requisitos do projeto, é feito uma revisão das mesmas para garantir sua exatidão, essa é a fase de análise.

6.6.2.2. Ideação e Incubação

Após ter definido todos os pré-requisitos, começou a etapa da ideação do brainstorming, onde foram geradas alternativas baseadas nesses pré-requisitos e sem julgamento das mesmas por enquanto. Foram geradas 10 alternativas que serão avaliadas posteriormente, mas antes houve uma pausa no processo de 1 dia para amadurecer as ideias, assim realizou-se a incubação; essas alternativas estão demonstradas na figura 70.



Figura 70: Alternativas obtidas na ideação
Fonte: O Autor

6.6.2.3. Síntese e Avaliação

Foram obtidas 10 alternativas durante a Ideação, no entanto, 4 alternativas foram excluídas, as alternativas 4, 6, 8 e 10. A 4 foi retirada pois já existe um padre na alternativa 9 que possui maior significado em relação a mensagem do filme e a 6, 8 e 10 são apenas representações de personagens sem outros significados.

Na fase de avaliação, 6 alternativas foram avaliadas através de uma matriz de correlação, onde serão definidas quantas relações há entre cada alternativa e cada pré-requisito e palavras Kanseis coletivas do filme. Dessa matriz serão retiradas 1 ou 2 alternativas que serão os projetos finais e ela pode ser observada na tabela 69.

Tabela 69: Matriz de Correlação do Brainstorming
Fonte: O Autor

	Requisitos					Palavras Kanseis do Filme										TOTAL		
	Requisito 1	Requisito 2	Requisito 3	Requisito 4	Requisito 5	Igreja	Sertão	Fé	Miséria	Provação	Árido	Cultura	Representação	Porca	Calor		Lampião	Marrom
Alternativa 1																		9
Alternativa 2																		11
Alternativa 3																		7
Alternativa 4																		3
Alternativa 5																		14
Alternativa 6																		3
Alternativa 7																		6
Alternativa 8																		9
Alternativa 9																		7
Alternativa 10																		7

Conclui-se que a alternativa 2 e 5 são as mais adequadas para relacionar o projeto final aos Kanseis coletivos, além de suprir com os pré-requisitos definidos anteriormente. O detalhamento dessas duas amostras segue no tópico a seguir.

6.6.3. Detalhamento do Projeto

O projeto final recebeu o nome de *Severino e sua porquinha Rosinha*; o menino se chama Severino para fazer referência ao poema dramático *Morte e Vida Severina* escrito pelo autor pernambucano João Cabral de Melo Neto (1920 – 1999) que em si já possui um senso crítico em suas palavras muito semelhante ao filme analisado nesta pesquisa, mostrando a vida dura de um sertanejo da caatinga, sem deixar de exaltar sua força de vontade e sua luta; a porquinha se chama Rosinha como uma referência direta a personagem Rosinha do filme *O Auto da Compadecida*, que era a dona da famigerada porquinha de dinheiro que representava a cobiça dos personagens do filme.

Os dois toys se complementam e formam uma crítica, tal qual o filme, onde demonstram um menino chamado Severino oriundo do mais profundo sertão nordestino; pobre, com fome e sede, suas vestes traduzem a sua situação financeira, já que o mesmo usa roupas gastas e envelhecidas, além de um chapéu de couro clássico da região e também usado por João Grilo no filme. Ao mesmo tempo, ao seu lado existe uma porca, cujo o nome é Rosinha, que é ao mesmo tempo sua amiga e um cofre de dinheiro, representando assim um grande símbolo da cobiça do capitalismo.

De forma irônica, Severino está ajoelhado rezando e pedindo a Deus dinheiro para encher sua porquinha Rosinha, para que o mesmo possa se alimentar, enquanto que tal símbolo do capitalismo, sistema que o colocou nessa situação, está ao seu lado olhando pra o céu, tentando entender o que o seu dono está olhando. Tal composição traz o mesmo paralelo entre fé e cobiça que se estrutura durante todo o filme, inclusive em personagens mais pobre como Chicó e João Grilo, mas também a força que um sertanejo tem para não desistir e continuar lutando para sobreviver.

As estruturas corporais dos dois toys são feitas de uma madeira retirada de uma árvore nativa da caatinga chamada Tamboril (veja figura 71), essa madeira foi utilizada para compor a amostra 6 das texturas analisadas nesta pesquisa. O Tamboril é uma das poucas árvores frondosas e altas encontradas na caatinga, “é uma planta arbórea da família Fabaceae [...], de casca lisas, com altura média de 20 a 35 metros” (PINTO *et al*, 2011, p.2), a sua madeira é leve e macia ao corte e possui cheiro e gostos imperceptíveis, é muito utilizada na fabricação de canoas, principalmente próximo do interior do maranhão, caixotaria, brinquedos, compensados e artigos domésticos decorativos. A principal vantagem no Tamboril é seu crescimento rápido, permitindo sua exploração e desenvolvimento de florestas de reflorestamentos e impedindo

danos a longo prazo ao bioma, além disso, há também vantagens econômicas, já que essa espécie se desenvolve com facilidade e sem muitos cuidados, diminuindo o custo de produção.



Figura 71: Árvore Tamboril
Fonte: Site Árvores do Brasil.

O segundo material utilizado foi o Couro Sintético e foi aplicado tanto nas orelhas, pés e mãos do toy art *Porquinha Rosinha* quanto nas roupas do toy *Severino*. Esse material traz a representação de um material muito utilizado no figurino do filme, que por sua vez é uma forma de identificação com a cultura nordestina, principalmente no que diz respeito às roupas típicas dos cangaceiros. No entanto, o couro utilizado neste trabalho foi o couro sintético e não o couro natural, como questão de preservação das espécies e isso é uma de suas vantagens, já que o mesmo consegue, além de preservar a fauna, também diminui o impacto ambiental, pois o mesmo “necessita de 20% menos energia para sua produção em comparação ao couro natural” (LOJA INUSUAL, 2017), diminuindo o custo de produção e seu valor final.

Ao final obteve-se os dois toys com as dimensões observadas nos desenhos técnicos encontrados no Apêndices F e G, e com as cores e materiais representados no desenho de representação no Apêndice H.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou a aplicação e adaptação de uma metodologia comum no oriente, chamada Engenharia Kansei, em um processo de design, com o objetivo de traduzir a linguagem emocional intangível de um filme em uma linguagem tangível e tridimensional da superfície de um toy art.

Essa pesquisa é relevante, principalmente nos dias atuais com a concorrência crescente e a necessidade que os produtos têm de diferenciação e comunicação para com o consumidor. Os resultados obtidos foram satisfatórios já que foi provado que é possível fazer essa ponte entre a intangibilidade de sentimento e produtos nas prateleiras.

Com base nos dados coletados na presente pesquisa, notou-se que algumas etapas precisam ser reavaliadas, como por exemplo, o processo da síntese, já que a mesma não possui material acadêmico suficiente para que seja realizada com 100% de aproveitamento dos Kanseis Coletivos. O que foi feito aqui foi uma adaptação das técnicas mais pertinentes para analisar os resultados do campo semântico e do campo das propriedades da melhor forma, no entanto, em pesquisas futuras é necessário avaliar uma técnica própria da Engenharia Kansei na fase de análise.

Este processo também se deparou com diversos obstáculos que envolvem principalmente a escassez de bibliografia sobre a metodologia utilizada e a falta de acesso a equipamentos que refinariam ainda mais a coleta de Kanseis Individuais, como softwares estatísticos e máquinas de análise psicomotoras. É observado também que outra dificuldade encontrada foi a indisponibilidade dos indivíduos entrevistados para processos mais complexos, como a observação do mesmo ao assistir ao filme *O Auto da Compadecida* através de câmeras.

Por fim, sugere-se que em pesquisas futuras sejam desenvolvidas novas formas de medir o Kansei, principalmente com softwares de comportamento, como os usados pelo Google para definir suas propagandas expostas em seus aplicativos; ou com a análise das respostas físicas do cérebro a determinados estímulos motores ou a determinadas situações.

REFERÊNCIAS

ACKERMAN, Diane. **The Natural History of the Senses**. New York: Vintage, 1991.

AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA - ANCINE. **Dados Gerais de Bilheteria 2002 a 2016**. 2017. Disponível em: <[http:// oca.ancine.gov.br/cinema](http://oca.ancine.gov.br/cinema)>. Acesso em: 9 jul. 2017.

A QUEDA: AS ÚLTIMAS HORAS DE HITLER. Direção: Oliver Hirschbiegel. Produção: Bernd Eichinger. Drama. Alemanha: Constantin Film, 2004. 155 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0XWp4z-jEXk>> Acesso em: 22.fev.2018.

AMOR EM SAMPA. Direção: Carlos Alberto Ricceli, Kim Ricceli. Produção: Luciano Patrick, Geórgia Costa Araujo. Musical. São Paulo: Globo Filmes, Pulsar Filmes, 2016. 113 min. Disponível em: <https://www.telecineplay.com.br/filme/Amor_Em_Sampa_3897> Acesso em: 26.dez.2017.

A MULHER INVISÍVEL. Direção: Claudio Torres. Produção: Claudio Torres, Daniel Filho. Comédia. Rio de Janeiro: Conspiração Filmes, Warner Bros. Picture, Globo Filmes, Lereby, YB Music, 2009. 105 min. Disponível em: <<https://youtu.be/VvPKdAGUHZE>> Acesso em: 9.jul.2017.

ANGERAMI, Luis Fernando. Formação de Público e Cine clubismo. **OBSERVATÓRIO ITAÚ CULTURAL**: Cinema e audiovisual em perspectiva - pensando políticas públicas e mercado, Sao Paulo: Itaú, v. 10, n. 10, p. 40-47, nov. 2010. Trimestral. ISSN 1981-1259.

A PELE QUE HABITO. Direção: Pedro Almodóvar. Produção: Agustin Almodóvar, Pedro Almodóvar. Drama. Espanha: El Deseo, 2011. 120 min. Disponível em: <<https://webportal.nowonline.com.br/filme/a-pele-que-habito/50741>> Acesso em: 12.jan.2018

ARAÚJO, Joao; ROSAS, Inara. **O caminho do mestre**: O projeto transmidia do seriado televisivo Game of Thrones. In: **SIMPÓSIO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS E SOCIABILIDADE**, 2., 2012, Salvador. Anais. Salvador: SIMSocial, 2012. v. 1, p. 1-15. Disponível em: <<http://www.simsocial2012.ufba.br>>. Acesso em: 16 out. 2017.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, p. 383-399.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo: Edgar Blucher, 2000.

BORDWELL, David. **Narration in the Fiction Film**. Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.

BRUM, Tarcísio Costa. **Sistema de Engenharia Kansei para seleção de alternativas de palavras com critérios sustentáveis de materiais**. 2016. 111 f. Dissertação (Mestrado em Ambiente Construído) - Programa de pós-graduação em Ambiente Construído, Universidade Federal de Juíz de Fora, Juiz de Fora,2016.

CARROLL, Noël. Film, Emotion and Genre. In: PLANTINGA, Carl.; SMITH, Greg. (Eds.) *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1999, p. 21-47.

_____. *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University, 1988.

_____. *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*. Campinas: Ed. Papirus, 1999.

_____. *Toward a Theory of Point-of-View Editing: Communication, Emotion, and the Movies*. *Poetics Today*. Duke University Press, v. 14, n. 1, p. 123-141, Spring, 1993.

_____. *Notes on Movie Music*. In: CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. New York: Cambridge University Press, 1996, p.139-145.

_____. *Art and Mood: Preliminary Notes and Conjectures*. *The Monist*. v. 86, n. 4, 2003. Disponível em <http://www.questia.com/read/5006472784>.

_____. *The Philosophy of Motion Picture*. London: Blackwell Publishing, 2008.

CARVALHO, Ludmila Macedo de. *A poética dos anjos caídos: um estudo sobre o cinema de Wong Kar Wai*. 2004. 160f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas)- Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

CRUZ, Paulo Henrique Alves da. **O design na criação de personagens toy art que representem a chamada geração Z**. 2012. 109 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade do Oeste de Santa Catarina, Xanxerê, 2012.

DAMAZIO, Vera Maria Masicano. **Artefatos de Memória da Vida Cotidiana: um olhar interdisciplinar sobre as coisas que fazem bem lembrar**. 2005. 285 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Programa De Pós-graduação em Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

DARWIN, Charles. **The expression of the Emotion in man and Animals**. New York: D.Appleton and Company, 1899.

DAVID, Philipe Kling. **Dicas Rápidas para fazer toy art**. 2009. Disponível em: <www.mundogump.com.br/dicas-rapidas-para-fazer-toy-art/amp/>. Acesso em: 7 out. 2017.

DEATH NOTE. Direção: Adam Wingard. Produção: Roy Lee, Dan Lin, Jason Hoffs, Mais Oka. Suspense. Estados Unidos: Netflix, 2017. 101 min. Disponível em: <<http://www.netflix.com/title/80122759?source=android>> Acesso em: 27. Jan. 2018.

DIVÃ. Direção: José Alvarenga Jr. Produção: Iara Britz, Marcos Didonet, Vilma Lustosa, Walkiria Barbosa. Comédia. Rio de Janeiro: Globo Filmes, Total Entertainment, Lereby Produções, 2009. 88 min. Disponível em: < <https://globosatplay.globo.com/canal-brasil/v/5784522/>> Acesso em: 14.ago.2017.

DOGVILLE. Direção: Lars Von Trier. Produção: Lars Von Trier. Drama. Estados Unidos: Lions Gate Entertainment, 2003. 177 min. Disponível em: <

<https://cnclips.net/video/ud8o9CprI0s/assistir-dogville-dublado-online.html>> Acesso em: 26.mar. 2018.

DONDIS, D.. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FALLER, Roberto da Rosa. **Engenharia e Design**: Contribuição ao estudo da seleção de materiais no projeto de produto com foco nas características intangíveis. 2009. 216 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre,2009.

FERRI, Marcos Augusto. **Métodos da Engenharia Kansei para Mensuração do Espaço Semântico**. 2015. 220 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de pós-graduação em Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba,2015.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **A Superfície, o tato e as ações comunicacionais no design de superfície**. REVISTA APORTES DE LA COMUNICACION, Bolivia, v. 20, n. 2, p. -, jul. 2016. Anual. ISSN 2306-867. Disponível em: <https://issuu.com/upsasantacruzbolivia/docs/aportes_20>. Acesso em: 10 out. 2017.

GALVÃO, Emilia Maria da Conceição Valente. **Cena e sentimento**: um estudo sobre estratégias de produção de efeitos emocionais no cinema. 2011. 167 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador,2011.

GRODALL, Torben. Emotion, Cognition and Narrative Patterns in Film. In: PLATINGA, Carl; SMITH, Greg. **Film, Cognition and Emotion**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1999. p. 127-145.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Acesso à internet e posse de celular 2015**. 2015. Disponível em: <http://ftp.ibge.gov.br/Acesso_a_internet_e_posse_celular/2015/>. Acesso em: 9 jul. 2017.

KILL BILL: VOL 1. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Ação. Estados Unidos: Miramar Films, 2003. 111 min. Disponível em: <<http://www.netflix.com/title/60031236?source=android>> Acesso em: 24. Jan. 2018.

JORDAN, Patrick. **Human Factors for pleasure in product use**. APLLIED ERGONOMICS, Reino Unido: Elsevier, v. 29, n. 1, p. 25-33, jan. 1998.

JORDAN, Patrick. **Designing Pleasurable Products**. EUA: CRC Press, 2002.

LEE, Érika Yamamoto; MARGHANI, Viviane Gaspar Ribas el; HEEMAN, Adriano. **Fundamentos da Engenharia Kansei**: Uma revisão bibliográfica e sua relação entre o design de superfície e o interior de aeronaves. ERGODESIGN E HCI, Rio de Janeiro: PUC - Rio, v. 4, p. 33-39, jan. 2016. Anual. ISSN 23178876.

LIMA, Maria; PASSOS, Simone. **Bonecos, Toy art e expressão artística no projeto revoada**. Goiania: Universidade Federal de Goiás, 2012.

LÖBACH, B.. **Design Industrial:** Base para configuração dos produtos industriais. Rio de Janeiro: Edgar Blucher, 2001.

MARINO, Gustavo. **Design para os sentidos:** experiências sensoriais em espaços comerciais. 2017. 86 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho, Bauru,2017.

MARSON, Melina. **O cinema da retomada:** Estado e cinema no Brasil da dissolução da EMBRAFILME à criação da ANCINE. 2006. 203 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas,2006.

MARSON, Melina. **Para entender a retomada:** Cinema e estado no Brasil nos anos 1990. OBSERVATÓRIO ITAÚ CULTURAL: Cinema e audiovisual em perspectiva - pensando políticas públicas e mercado, São Paulo: Itaú, v. 10, n. 3, p. 27-33, nov. 2010. trimestral. ISSN 1981-1259.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** 2. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2011. 303 p.

MOTTA, Bione. **Cera para modelagem de jóias:** características e propriedades. 2017. Disponível em: <www.espmix.com.br/cera-para-modelagem/>. Acesso em: 8 out. 2017.

MÜNSTERBERG, Hugo. As Emoções (Capítulo 6). In: XAVIER, Ismail (Org.). A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983, p. 46-54.

NASCIMENTO, Deise Rosa do. **Design Emocional:** A linguagem dos sentimentos. 2009. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário de Brasília, Brasília,2009.

NÁUFRAGO. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Robert Zemeckis. Drama. Estados Unidos: ImageMoveis Digital, Playtone, 2000. 144 min. Disponível em: <<https://youtu.be/0fwXA0AmzA0>> Acesso em: 22. Jan. 2018.

NIEMEYER, Lucy. Design Atitudinal: Uma abordagem projetual. In: MONT'ALVÃO, Cláudia; DAMAZIO, Vera. **Design, Ergonomia e Emoção.** Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2008. p. 49-64.

NORMAN, Donald. **Design Emocional:** Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008. 278 p.

NUNES FILHO, José. **A interpretação visual de Superfícies:** a metodologia kansei no design emocional de mobiliário. 2015. 128 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de pós-graduação em design, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte,2015.

O AUTO DA COMPADECIDA. Direção: Guel Arraes. Produção: André Cômado. Comédia. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 1999. 104 min. Disponível em: <<https://youtu.be/9ki3Ohz8WUk>> Acesso em: 13.jan.2018.

OFUGI, Marina Bousquet. **Toy Art:** conceitos e contextualização dos brinquedos de design na esfera da arte e da indústria cultural. 2009. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação

em Comunicação Social) - Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2009.

ONDE ESTÁ SEGUNDA? Direção: Tommy Wirkola. Produção: Rafaella de Laurentiis, Fabrice Gianfermi, Phillipe Rousselot. Ficção Científica. França: Netflix, 2017. 123 min. Disponível em: < <http://www.netflix.com/title/80146805?source=android>> Acesso em: 13.fev.2018.

OS NORMAIS 2. Direção: José Alvarenga Jr. Produção: Daniel Vincent, Eduardo Figueira, Guel Arraes. Comédia. Rio de Janeiro: Globo Filmes, Telecine, Imagens Filmes, 2009. 100 min. Disponível em: <<http://www.megacinefilmes.com/os-normais-2-a-noite-mais-maluca-de-todas/>> Acesso em: 9.jul.2017

PINTO, Paula. **Criando Sentidos com os Toy Art.** 2015. 110 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2015.

POLYMER CLAY BRASIL. **Noções básicas de polymer clay.** 2011. Disponível em: <www.polymerclaybrasil.blogspot.com.br/2011/08/nocoos-basicas-do-polymer-clay.html?m=1>. Acesso em: 7 out. 2017.

QUE HORAS ELA VOLTA. Direção: Anna Muylaert. Produção: Anna Muylaert. Drama. São Paulo: Globo Filmes, 2015. 114 min. Disponível em: < https://www.telecineplay.com.br/filme/Que_Horas_Ela_Volta_3679?gclid=EAIaIQobChMI85rs2oLy2wIVkYORCh2duw8mEAAYASAAEgJKLvD_BwE> Acesso em: 12. Jan. 2018.

RAMOS, José Mario Ortiz. **Cinema, estado e lutas culturais: anos 50/60/70.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983. 175 p.

RIO, 40 GRAUS. Direção: Nelson Pereira dos Santos. Produção: Nelson Pereira dos Santos. Rio de Janeiro: Equipe Moacyr Fenelon, 1955, 90 min, P&B, 35 mm.

RIGON, Patrick Ribeiro. **Design de Superfície: Interação Superfície - Meio.** 2012. 120 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Visual) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

RODRIGUES, Maria Regina. **Estudo da Reação de Cura da Resina Epóxi (araldit f) com anidrido ftáltico e trietilamina como iniciador.** 1991. 90 f. Dissertação (Mestrado em Química) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1991.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicent. **Design de Superfície.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

SCHÜTTE, SIMON & EKLUND, JÖRGEN & AXELSSON, JAN & NAGAMACHI, MITSUO. (2004). Concepts, methods and tools in Kansei Engineering. Theoretical Issues in Ergonomics Science. 5. 214-231. 2004.

SCHWARTZ, Ada; NEVES, Anicent; RÜTHSCHILLING, Evelise. **Design de Superfície:** por uma abordagem projetual, geométrica e tridimensional. EDUCAÇÃO GRÁFICA, Bauru, v. 12, n. 8, p. 146-163, jan. 2008.

SCOLARI, Sergio Henrique Prado. **Design e Emoção**: Um modelo de círculos de referências de emoções em produtos. 2008. 64 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista "Júlio Mesquita Filho", Bauru,2008.

SE EU FOSSE VOCÊ 2. Direção: Daniel Filho. Produção: Lafa Britz, Marcos Didonet, Vilma Lustosa, Walkiria Barbosa, Daniel Filho. Comédia. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 2009. 96 min. Disponível em: < <https://webportal.nowonline.com.br/filme/se-eu-fosse-voce-2/50489>> Acesso em: 28.set.2017

SIMACEK, S. M.. **Design Emocional e análise observacional**: interações entre produto e usuário. 2016. 252 f. Tese (Doutorado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho", Bauru,2016.

SOUSA PINTO, Leonor. **O cinema brasileiro face à censura imposta pelo regime militar no Brasil: 1964/1988**. 2010. Disponível em: <<http://www.memoriacinebr.com.br/>>. Acesso em: 23 dez. 2017.

STAN, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

TAN, Ed. **Emotion and the Structure of Narrative Film**: Film as an Emotion Machine. Mahwah: Lawrence Erlbaum, 1996

VERRI, Marcos Augusto. Métodos da engenharia Kansei para mensuração do espaço semântico. 2015. 220 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes comunicação e design, Universidade Federal do Paraná. Paraná. 2015.

ZAIONCS, Soraia. **Estudo do efeito de plastificação interna do PVC quimicamente modificado**. 2004. 70 f. Dissertação (Mestrado em Química) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba,2004.

ZAJONC, R. D. **Feeling and Thinking**: Preferences Need no Inferences. AMERICAN PSYCHOLOGIST, New York, v. 35, n. 2, p. 151-175, fev. 1980.

ZOCCOLER, Rafael Vedoveto. **Você é um brinquedo**: Dando vida a toy art. 2009. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Desenho Industrial) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru,2009.

APÊNDICE A – A Comunicação no Cinema

Elementos		Classificação	Comunicação Subjetiva	Comunicação Objetiva
PLANOS	Plano Geral		<ul style="list-style-type: none"> * Inferioridade do personagem * Superioridade do cenário * Desvalorização Moral do personagem 	<ul style="list-style-type: none"> * Impressão de cenários Infinitos * Impressão de cenários de grandes proporções
	Primeiro Plano Primeiríssimo Plano		<ul style="list-style-type: none"> * Agregam dramaticidade * Demonstram tensão mental do personagem * Materializar a importância de um objeto ou situação 	<ul style="list-style-type: none"> * Destaca elementos em segundo plano que são relevantes para a história.
ÂNGULOS DE CÂMERA	Plongée		*Inferioridade de Personagem	*Descreve o local em que se passa a cena.
	Contra-plongée		<ul style="list-style-type: none"> *Engrandecimento do personagem *Engrandecimento do cenário 	_____
	Enquadramento Inclinado		<ul style="list-style-type: none"> *Transmite inquietação e desequilíbrio moral *Abalo moral 	<ul style="list-style-type: none"> *Retrata um personagem que não está na posição vertical *Simula uma ação que exige esforço
	Enquadramento Desordenado		*Desordem ou mal estar de personagem	*Simula um evento natural

Elementos		Classificação	Comunicação Subjetiva	Comunicação Objetiva
MOVIMENTOS DE CÂMERA	Travelling Vertical		*Supressão de personagem (cima p/ baixo) *Engrandecimento de personagem (baixo p/ cima)	*Acompanhar uma trajetória de queda ou ascensão.
	Travelling para trás		*Desperta nostalgia *Desperta desligamento psicológico *Desperta impressão de solidão, desânimo, impotência e morte	*Concluí cenas *Acompanha uma trajetória
	Travelling para Frente		*Realça um elemento dramático *Materializa a tensão mental de um personagem	*Introduz cenas
	Panorâmica		*Representa um estado (embriaguez) ou uma ideia (pânico de uma população)	*Demonstra a cena por completo
	Trajetória		*Intensifica as emoções ao usar em conjunto com plongée e contra-plongée	*Introduz Cenas
ILUMINAÇÃO	Temperatura Fria		*Pessimismo e Fatalidade	*Indica lugares frios
	Temperatura Quente		*Otimismo e alegria	*Indica lugares quentes
	Ausência de luz		*Ansiedade e ameaça *Ambiente carregado de tensão	_____

Elementos			
	Classificação	Comunicação Subjetiva	Comunicação Objetiva
VESTUÁRIO	Figurino Realista	*Cria empatia ou antipatia com a transmissão de informações da situação do personagem	*Transmite informações da época
	Figurino Pararrealista	*Torna o personagem atemporal	*Demonstra o estilo do diretor ou do criador da história
	Figurino Simbólico	*Transmite tipos sociais e estado de alma	_____
CENÁRIO	Realista	_____	*Informa o local em que a cena se desenvolve
	Impressionista	*Transmite o teor emocional da cena	*Informa o local em que a cena se desenvolve
	Expressionista	*Transmite o teor emocional da cena	_____
ELIPSE	Elipse de estrutura	*Causa suspense *Aumenta a tensão de uma cena *Sustentar dramaticidade do enredo	_____
	Elipse de conteúdo	_____	*Oculta cenas com muita violência e com tabus sociais

Elementos		Classificação	Comunicação Subjetiva	Comunicação Objetiva
METÁFORA	Plástica		*Faz comparativos entre elementos com campo emocional parecido	_____
	Dramática		*Impulsiona a dramaticidade da cena	*Informa sobre um acontecimento na cena de forma que tenha uma referência para se guiar
	Ideológica		*Faz brotar na consciência do espectador uma ideia	*Demonstra opiniões do diretor em relação ao assunto do filme
MONTAGEM	Rítmica		* <u>Plano Longo</u> : passa a ideia de ociosidade, tédio, impotência e monotonia. * <u>Plano Curto</u> : passa a ideia de velocidade, atividade, esforço e choque.	* <u>Plano Longo</u> : dão ritmo lento à narrativa * <u>Plano Curto</u> : dão ritmo rápido à narrativa
	Ideológica		*Desperta sentimentos no espectador de acordo com a cena proposta	*Comunica uma ideia
	Narrativa		* <u>Montagem invertida</u> : quebra a ordem cronológica, cheia de flashbacks, pra agregar dramaticidade a cena. * <u>Montagem paralela</u> : duas ações abordadas ao mesmo tempo que se intercalam em fragmentos causando um significado	* <u>Montagem Linear</u> : segue uma sequência cronológica e lógica. Apenas conta a história. * <u>Montagem Alternada</u> : duas montagens lineares que se encontram em um certo ponto. Apenas conta a história .

APÊNDICE B – Modelo de entrevista de coleta de palavras kansei individuais do filme *O Auto da Compadecida*

*Responda esta entrevista apenas se você já assistiu ao filme *O Auto da Compadecida*.

*Leve o tempo que precisar para responder à pergunta.

- 1. Pense no filme *O Auto da Compadecida*, em seus detalhes, personagens, vestimentas, cenas impactantes e tudo que você se recordar sobre o mesmo. Após isso, relacione nos espaços abaixo as 10 primeiras palavras que vierem a sua mente e que tem relação com o filme; essas palavras podem ser substantivos ou adjetivos.**

APÊNDICE C – Matriz de Correlação das Palavras Kansei Individuais do Filme *O Auto da Compadecida*

LEGENDA DA MATRIZ

Alegria	1	Cultura	32	Lúdico	63	Purgatório	94
Alma	2	Cutia	33	Luta	64	Pobreza	95
Amarelo	3	Defeitos	34	Mal	65	Regionalismo	96
Ambição	4	Deus	35	Marrom	66	Representação	97
Amizade	5	Diabo	36	Milagre	67	Riqueza	98
Amor	6	Diferenças	37	Mentira	68	Sacrifício	99
Arido	7	Dificuldade	38	Miséria	69	Sanfona	100
Avareza	8	Divino	39	Misericórdia	70	Sangue	101
Benção	9	Dinheiro	40	Mistério	71	Santo	102
Bondade	10	Enxofre	41	Morena	72	Seca	103
Brasil	11	Esperança	42	Morte	73	Senhora	104
Caatinga	12	Esperteza	43	Multidão	74	Sertão	105
Cabra	13	Esteriótipo	44	Negro	75	Símbolos	106
Cachorra	14	Exploração	45	Nobreza	76	Simplicidade	107
Cacto	15	Fé	46	Nordeste	77	Sobrevivência	108
Caipira	16	Fim	47	Nossa Senhora	78	Sociedade	109
Camaradagem	17	Fome	48	Oração	79	Sofrimento	110
Cangaço	18	Força	49	Padre	80	Sol	111
Caqui	19	Forró	50	Pão	81	Sotaque	112
Céu	20	Grupos Sociais	51	Paraíso	82	Tons Pasteis	113
Chocadeira	21	Humanidade	52	Passado	83	Tradição	114
Calor	22	Humildade	53	Peixeira	84	Trágico	115
Cobiça	23	Ignorância	54	Pecado	85	Trapaça	116
Compaixão	24	Igreja	55	Perdão	86	Tristeza	117
Confiança	25	Inferno	56	Perseverança	87	Vaca	118
Coração	26	Ingenuidade	57	Poesia	88	Valentia	119
Cordel	27	Jesus	58	Porca	89	Verso	120
Corrupção	28	Julgamento	59	Povo	90	Vingança	121
Couro	29	Jumento	60	Preconceito	91	Xote	122
Costumes	30	Lagrima	61	Profano	92		
Covarde	31	Lampião	62	Provação	93		

MATRIZ - PARTE 4

Corrupção																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Couro																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Costumes																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Covarde																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Cultura																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Cutia																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Defeitos																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Deus																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Diabo																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122

MATRIZ - PARTE 8

Luta																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Mal																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Marrom																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Milagre																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Mentira																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Misericórdia																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Mistério																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Morena																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122

MATRIZ - PARTE 10

Paraiso																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Passado																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Peixeira																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Perseverança																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Poesia																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Porca																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Povo																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Preconceito																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Profano																								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122

MATRIZ - PARTE 11

Provação	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Purgatório	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Pobreza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Regionalismo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Representação	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Riqueza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Sacrifício	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Sanfona	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Sangue	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122

MATRIZ - PARTE 14

Vaca	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Valentia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Verso	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Vingança	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122
Xote	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122

APÊNDICE D – Modelo de entrevista para identificação de palavras kansei coletivas do filme *O Auto da Compadecida*

*Responda esta entrevista apenas se você já assistiu ao filme *O Auto da Compadecida*.

*Leve o tempo que precisar para responder

1. Diga se Concorda ou não como as seguintes afirmações

a. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com igrejas.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

b. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com o Sertão.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

c. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com a Fé.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

d. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com o Cangaço.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

e. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com uma Porca

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

f. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com a Cultura.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

g. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com o Calor.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

h. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com Cordel.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

i. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com o Lampião.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

j. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com a cor Amarela.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

k. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com a cor Marrom.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

l. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com Tradições.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

m. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com a Miséria.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

n. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com o Clima Árido;

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

o. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com Tons Pastéis.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

p. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com o Forró.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

q. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com Caipiras.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

r. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com a Bondade.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

s. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com Provações.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

t. O filme *O Auto da Compadecida* tem relação com Representação.

Concordo Plenamente	Concordo	Não Sei	Discordo	Discordo Plenamente
50	40	30	20	10

APÊNDICE E – Modelo de entrevista para identificação de palavras kansei coletivas de 7 amostras de textura

INSTRUÇÕES

- Você receberá 7 amostras de texturas, uma de cada vez, todas as amostras são semelhantes no formato, mudando apenas a sua cor e sua textura.
- Pegue a amostra 1, avalie e depois responda a pergunta 1, depois repita isso com a amostra 2 e responda a pergunta 2, assim sucessivamente.
- Leve o tempo que quiser para tomar uma decisão em relação a amostra.

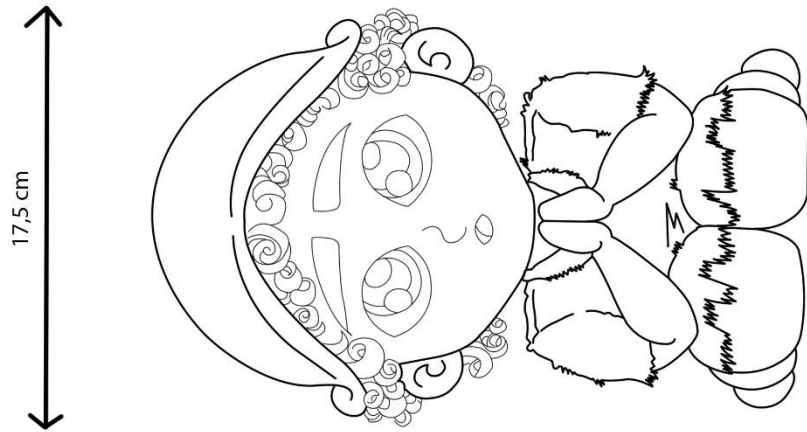
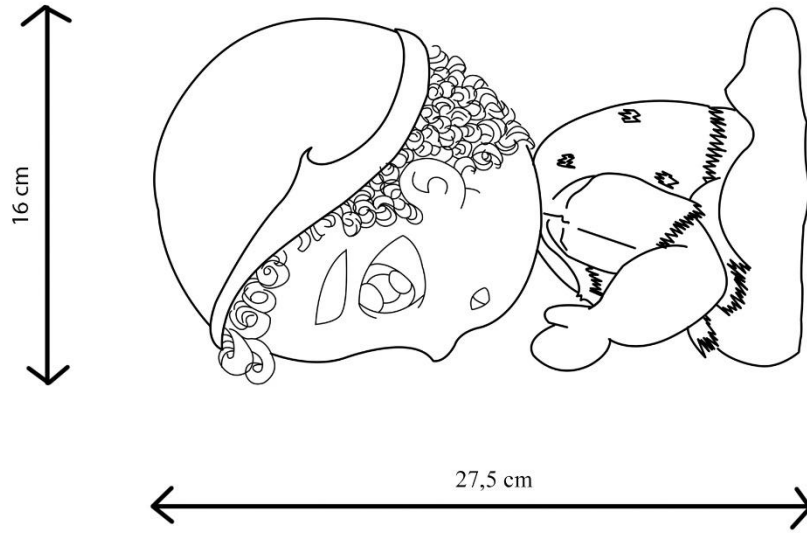
QUESTÕES

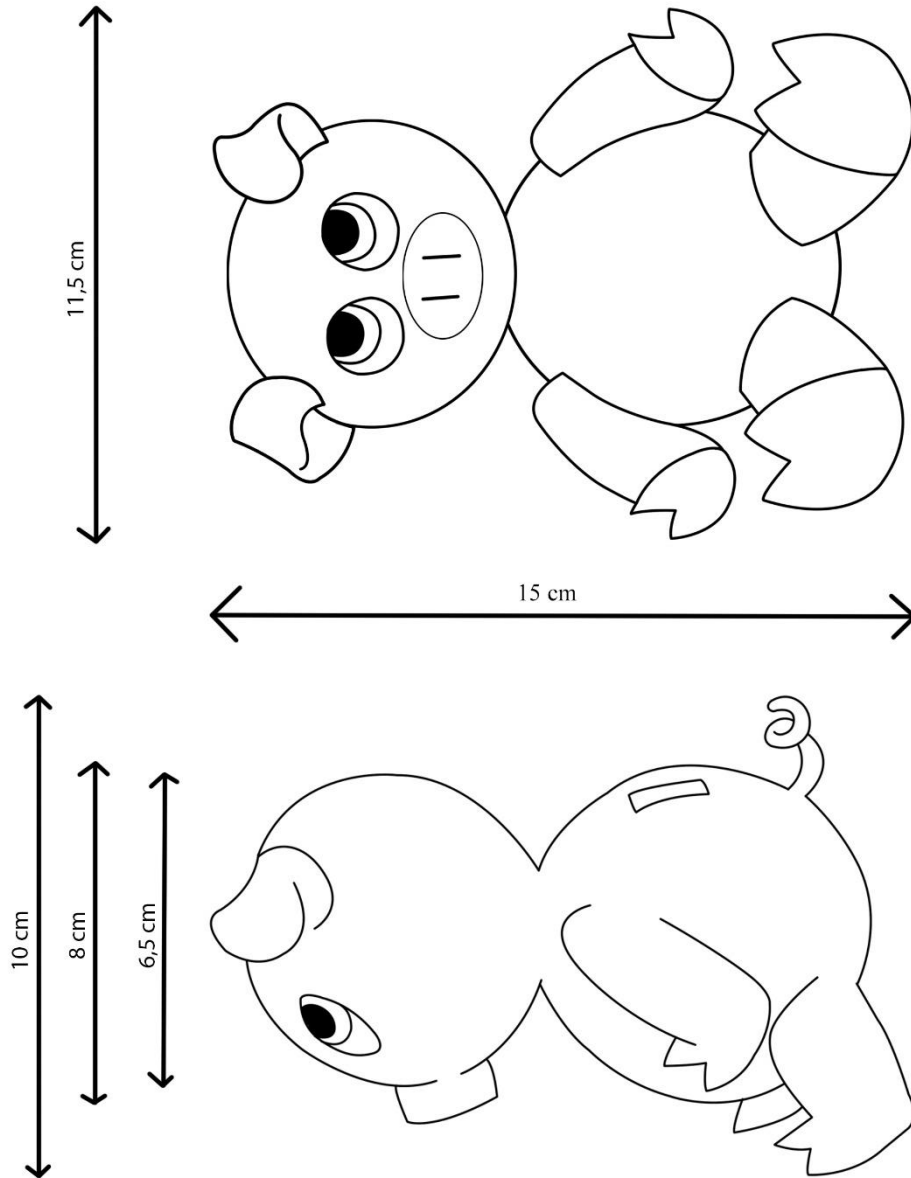
1. Avalie qual o nível de relação das seguintes palavras com a amostra 1

<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5
<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4
<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1
Aveludado	Macio	Fofo	Apertável	Esponjoso	Confortável
<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -1
<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -2
<input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> -3
<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> -4
<input type="checkbox"/> -5	<input type="checkbox"/> -5	<input type="checkbox"/> -5	<input type="checkbox"/> -5	<input type="checkbox"/> -5	<input type="checkbox"/> -5

<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5
<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4
<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1
Frágil	Suave	Luxo	Preto
<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -1
<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -2
<input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> -3
<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> -4
<input type="checkbox"/> -5	<input type="checkbox"/> -5	<input type="checkbox"/> -5	<input type="checkbox"/> -5

APÊNDICE F – Desenho Técnico do Toy Art Severino



APÊNDICE G – Desenho Técnico do Toy Art *Porquinha Rosinha*

APÊNDICE H – Desenho de Representação do Severino e sua porquinha Rosinha

Severino e sua porquinha Rosinha

Estes dois toys representam um personagem tipicamente nordestino, um menino serfanejo chamado severino e sua porquinha chamada Rosinha. Severino tem seu nome retirado da obra "Vida e Morte Severina" do autor pernambucano João Cabral de Melo Neto (1920-1999) e ele representa exatamente o personagem que a obra retrata, um nordestino no centro da caatinga que passa por muitas dificuldades durante toda a sua vida devido a fome, seca e injustiças, mas também como todo nordestino, não amolece e combate a vida seja por sua força ou por sua fé. Já a porquinha Rosinha, além de ser uma companheira para Severino, representa um objeto de desejo dele, o dinheiro, já que a mesma é um cofre de moedas que por sua vez simboliza um sistema que desperta a cobiça humana e que causa algumas das dificuldades por qual severino passou, seu nome veio da personagem Rosinha do filme o Auto da Compadecida, pois a mesma possuía uma porquinha de dinheiro que despertou a cobiça de Chico e Zé Grilo.

O projeto "Severino e sua porquinha Rosinha" não é só uma representação do filme O Auto da Compadecida, também adotou a característica crítica do mesmo, fazendo um paralelo entre fé e cobiça quando severino pede a Deus uma vida melhor enquanto um grande símbolo da cobiça humana está ao seu lado, paralelo feito também durante o filme.

