



Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Faculdades Participantes:

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Faculdade de Economia da Universidade do Porto

Faculdade de Ciências da Universidade do Porto

Representação Inclusiva da Deficiência em Media Japoneses Através da Criação de Personagens

Beatriz Sales Dias Pereira da Cruz

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Vanessa Quintal Cesário

© Beatriz Cruz, 2025

Representação Inclusiva da Deficiência em Media Japoneses Através da Criação de Personagens

Beatriz Sales Dias Pereira da Cruz

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Pedro Jorge Couto Cardoso (PhD)

Vogal Externo: Sandra Câmara Olim (PhD)

Orientador: Vanessa Quintal Cesário (PhD)

Resumo

Esta investigação procura encontrar, usando uma pesquisa de cariz exploratório, a forma como personagens com deficiência, quer física, quer psicológica, são criados e incluídos em narrativas japonesas em media distintos e abrangentes. Sendo assim, procura-se responder a questões narrativas e artísticas de forma a consolidar e desenvolver um processo que apresente um formato inclusivo e educativo de como redigir personagens em media japoneses que representem este grupo minoritário nas suas histórias. Para apoio na investigação, foi realizada uma revisão sistemática de literatura para recolher dados que suportassem os princípios do desenvolvimento artístico e narrativo, bem como, modelos existentes relevantes para o estudo. As palavras-chave *media*, *animation*, *disabilities*, *character design* e *fictional narratives* revelam-se o foco temático desta investigação. Foram analisadas setenta e duas referências sendo que vinte e oito dessas foram utilizadas para estruturação, alinhamento e sustento da investigação.

No decorrer da investigação, foi desenvolvido um trabalho criativo focado na conceção artística de quinze personagens, categorizados por tipo de deficiência, que alinhassem com os resultados da análise da revisão sistemática prévia. A recolha de dados foi feita através de um questionário anónimo que obteve oitenta e duas respostas individuais, a perguntas pertinentes e de suporte à investigação, seguido de entrevistas individuais, de forma a validar e aprofundar o projeto laboratorial e artístico concebido para o estudo. Estes fornecem avaliações do conteúdo prévio existente, bem como, a expressão artística e narrativa retirada das aprendizagens prévias.

Palavras-chave: Personagens, Media, Deficiências, Escrita de personagens, Media japoneses

Abstract

This research seeks to find, using exploratory research, how characters with disabilities, whether physical or psychological, are created and included in Japanese narratives in different and comprehensive media. As such, it seeks to answer narrative and artistic questions in order to consolidate and develop a process that presents an inclusive and educational format for writing characters in Japanese media that represent this minority group in their stories. To support the research, a systematic literature review was conducted to collect data that would support the principles of artistic and narrative development, as well as existing models relevant to the study. The keywords media, animation, disabilities, character design, and fictional narratives reveal the thematic focus of this research. Seventy-two references were analyzed, twenty-eight of which were used to structure, align, and support the research.

During the research, creative work was developed focused on the artistic design of fifteen characters, categorized by type of disability, which aligned with the results of the previous systematic review analysis. Data collection was carried out through an anonymous questionnaire that obtained eighty-two individual responses to questions relevant to and supporting the research, followed by individual interviews to validate and deepen the laboratory and artistic project designed for the study. These provide evaluations of existing content, as well as artistic and narrative expression drawn from previous learning.

Keywords: Characters, Media, Disabilities, Character writing, Japanese media

Agradecimentos

Agradeço à Professora Vanessa Cesário pelo acompanhamento, orientação, apoio e disponibilidade para a resolução de qualquer problema ou questão que surgiu no decorrer desta tese final de mestrado.

À Universidade do Porto, por me conferir o material necessário para a realização desta investigação e atenção na resposta de qualquer obstáculo que surgiu na realização da mesma.

Aos meus pais, por me permitirem e garantirem a oportunidade de seguir a minha vida académica e o apoio incondicional que sempre me deram.

Ao meu parceiro, Tiago Ribeiro, que me acompanhou ao longo do mestrado, mostrou-se sempre prestável para ajudar nas dificuldades que surgiram e pelo carinho que sempre me deu.

Por fim, agradeço aos meus amigos, artistas nas mais diversas áreas multimédia, sempre presentes para me apoiar e ajudar no que fosse preciso para o sucesso desta tese. Sem o apoio incondicional de todos os mencionados, chegar a esta etapa final não teria sido possível.

Beatriz Cruz

Índice

1. Introdução.....	1
1.1 Contexto/Enquadramento/Motivação	1
1.2 Problema(s), Hipótese(s) e Objetivos de Investigação	2
1.3 Metodologia de Investigação	2
1.4 Estrutura da Dissertação	3
2. Revisão Bibliográfica	5
2.1 Introdução	5
2.2 Construção de personagens e desenvolvimento de narrativas	7
2.2.1 Categorização de Personagens Narrativamente	8
2.2.2 Arquétipos e Clichés em Narrativas	9
2.2.3 Design de Personagens	13
2.2.4 Conceção de personagens com deficiência.....	23
2.2.5 Deficiências físicas e psicológicas nos media	24
2.2.6 Doenças e representação em medias japoneses	29
2.3 Reflexão sobre a Revisão Bibliográfica.....	31
3. Criação e Desenho de Personagens.....	32
3.1 Classificação por comorbidade.....	33
3.2 Estrutura e esquematização das fichas.....	35
3.3 As Personagens.....	38
3.4 Questionário e Análise de Dados.....	64
3.5 Entrevistas.....	78
4. Conclusões e Trabalho Futuro	86
4.1 Satisfação dos Objetivos.....	87
4.2 Trabalho Futuro	89
5. Referências.....	89
6. Anexos	93

Lista de Figuras

Figura 1: Gráfico da percentagem de pessoas que sofrem de alguma deficiência por faixa etária na União Europeia, Eurostat e European Council, (2023).	6
Figura 2: Tabela de categorização de personagens, Questors.org (2020).	9
Figura 3: Espectro de formas base para conceção de personagens, Chris Solarski (2012)	15
Figura 4: Linguagem Visual dos Personagens Iyashi e The Wanderer. Pela autora desde documento – Beatriz Cruz (2024)	16
Figura 5: Guia rápido de Teoria da cor para artistas. Chloe Pestell. (2024)	19
Figura 6: Combinações Cromáticas	19
Figura 7: Color Meaning Chart. Serena Archetti. (2024)	20
Figura 8: Moro (Princess Mononoke) e Haku (Spirited Away). Studios Ghibli. (1997/2001)	22
Figura 9: Gaara (<i>Naruto</i>), Makima (<i>Chainsaw Man</i>), Eijiro Kirishima (<i>My Hero Academia</i>), personagens com predominância do vermelho, sendo os dois primeiros antagonistas nas suas obras.	23
Figura 10: Concept Art de Viktor da série animada Arcane, (2022).	24
Figura 11: Gregory House (<i>House MD</i>) e Johnny Joestar (<i>Jojo's Bizarre Adventure</i>) são personagens com efemeridades físicas e Terri (<i>The Amazing World of Gumball</i>) com um distúrbio psicológico	26
Figura 12: Pósteres das obras Josee, the Tiger and the Fish, Ranking of Kings e A Silent Voice.	29
Figura 13: Pósteres das obras Veil e Kimi no Koe	31
Figura 14: Personagens com deficiências físicas visíveis. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	33
Figura 15: Personagens com deficiências físicas invisíveis. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	34
Figura 16: Personagens com deficiências psicológicas ou cognitivas. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	35

Figura 17: Modelo de ficha de personagem. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	37
Figura 18: Exemplo de referências usadas para o personagem Sosuke– Beatriz Cruz (2025).	37
Figura 19: Alani Helms. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	38
Figura 20: Sosuke Iwamoto. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	40
Figura 21: Hoshimiya Shimizu. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	42
Figura 22: Kai Souza. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	44
Figura 23: Emmet Moore. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	46
Figura 24 Nahija Wijaya. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	47
Figura 25: Chung Dae Yoon. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	49
Figura 26: Micki Marie Lee. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	51
Figura 27: Fragola Perez. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	53
Figura 28: Liyan Miller. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	55
Figura 29: Daniel Dalgaard. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	56
Figura 30: Jakob Bjork. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	58
Figura 31: Riley Nguyen. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	59
Figura 32: Seiko Shido. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	61
Figura 33: Kenji Shido. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	63
Figura 34: Distribuição por Faixa Etária	65
Figura 35: Distribuição de Ocupações por participante	66
Figura 36: Distribuição por Identidade de Género	67
Figura 37: Distribuição de Consumo de Medias Japoneses	68
Figura 38: Consumo de Conteúdos Relacionados	68
Figura 39: Géneros Consumidos Habitualmente	69
Figura 40: Distribuição do Consumo de Medias Japoneses	70
Figura 41: Distribuição da Presença de Personagens com Deficiência	70
Figura 42: Distribuição de Papéis nas Narrativas	71
Figura 43: Distribuição da Educação sobre uma Personagem com Deficiência	72
Figura 44: Distribuição da Inclusividade na Representação de Deficiência	73
Figura 45: Distribuição de Estereótipos em Personagens com Deficiência	74
Figura 46: Personagens com Deficiência mencionadas na Amostra	75
Figura 47: Distribuição da Presença de Deficiência na Amostra	76
Figura 48: Distribuição de Categoria de Deficiências na Amostra	77
Figura 49: Questões pessoais individuais	79
Figura 50: Seiko e Kenji. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)	82

Lista de Tabelas

Tabela 1: Tabela de arquétipos estereotipados sobre deficiência identificados por Paul
Hunt (1991)

11

Abreviaturas e Símbolos

CDC	Centers for Disease Control and Prevention
OMS	Organização Mundial de Saúde
IA	Inteligência Artificial

1. Introdução

A forma como os media representam grupos minoritários como indivíduos com deficiência traduz-se muitas vezes, em interpretações com conotações negativas que terminam por conduzir a opiniões e comportamentos prejudiciais em relação a esses indivíduos (Worrell, 2018).

Esta investigação procura analisar obras existentes dos media japoneses e educar artistas e autores na inclusão de personagens com deficiências físicas e psicológicas nos mesmos. Para tal, os conteúdos apresentados pretendem informar, educar e guiar autores no processo criativo e necessidade de desenvolver narrativas que incluam elencos diversos e inclusivos, garantido a coerência e fidelidade na representação desta temática.

No decorrer desta investigação, procura-se enquadrar o contexto da deficiência no panorama atual bem como procurar e apresentar media japoneses e a sua inclusão de deficiência nas suas narrativas. Uma recolha de princípios de conceção de personagens como estudos da cor, formas e a sua linguagem simbólica, bem como a abordagem de estereótipos narrativos de deficiência assumem uma etapa relevante na obtenção de uma resposta para o problema investigativo dado. Os resultados obtidos traduzem-se numa resposta artística, com a criação de personagens por parte da autora, que transmitam e evitem representações pejorativas de imagens e o quotidiano de um indivíduo com deficiência.

1.1 Contexto/Enquadramento/Motivação

O enquadramento desta tese surge na necessidade de reconstruir a representação narrativa de indivíduos com os mais diversos graus de deficiência, incluindo-os em narrativas japonesas presentes em diversificados tipos e géneros de media. Inserindo-se numa componente fortemente artística, em sociedade, o consumo de obras japonesas tanto animação como videojogos ou manga, é cada vez mais frequente a nível global, presente em quase todas as faixas etárias e culturais. Como artista, a autora reflete na carência de personagens com deficiência neste tipo de narrativas, justificando que a inclusão das mesmas poderá trazer novas

representações e mudanças comportamentais tanto em sociedade como destes indivíduos em relação a eles mesmos. Sendo assim, a mesma pretende analisar diferentes obras, reunir princípios básicos e sugerir uma mudança significativa e beneficiária para esta comunidade.

Num panorama pessoal, a autora desenvolveu em contexto de licenciatura, uma temática semelhante sob a forma de uma animação 2D, que relatou uma deficiência específica. Sendo assim, a mesma procurou expandir e englobar outros tipos de comorbidades e de que forma estas se encontram ou não representadas no contexto cultural e respetivos media incluídos nesta investigação.

1.2 Problema(s), Hipótese(s) e Objetivos de Investigação

A pesquisa assenta em questões de investigação focadas na escrita narrativa, desenhos dos personagens e consequente inclusão destes nas suas histórias. Assim, colocam-se questões que incluem o tipo de características físicas e psicológicas podem ser implementadas num personagem para educar o espetador sobre uma deficiência ou como é que os mesmos podem ser escritos ou animados de forma inclusiva no mundo ficcional da qual estes fazem parte. Portanto, os objetivos desta investigação pretendem apresentar novos meios narrativos e artísticos para personagens que se inserem neste grupo em questão, assegurando uma representação educativa para a sociedade e indivíduos incluídos no grupo de pessoas com deficiência.

1.3 Metodologia de Investigação

A metodologia de investigação utilizada é fortemente exploratória com principal foco na recolha inicial de estudos relevantes que fundamentem os princípios básicos a serem apresentados e incluídos, como também na análise de medias japoneses existentes e a forma como os mesmos representam os indivíduos da comunidade em questão. Por meios educativos artísticos e recolha de artigos onde os seus autores expressam elementos relevantes de escrita criativa e design conceptual, reunir-se-ão pontos comuns, indispensáveis e úteis para estas histórias e respetivos autores.

Numa segunda fase, revela-se importante conduzir um estudo, via Google Forms ou outra plataforma de criação idêntica que incluam um dado número de indivíduos que façam parte deste grupo, de forma a recolher visões distintas do que estes consideram uma representação benéfica ou perjorativa, bem como, que elementos narrativos e conceptuais os mesmos consideram imprescindíveis de serem aplicados numa caracterização de um personagem com uma dada deficiência. Através dos dados recolhidos, será possível equipar os resultados da revisão de literatura com a recolha dos dados fornecidos pelos participantes e, dessa forma,

intreperatar e estruturar a informação obtida para atingir os resultados pretendidos e responder às questões de investigação dadas.

Numa última e terceira fase, recorrendo á investigação consolidada nas etapas anteriores, a metodologia de trabalho focar-se-á fortemente na criação de um guia de apoio artístico para autores e artistas que permite apoiar e fornecer um ponto de partida para uma escrita mais realista, inclusiva e educativa que permitirá transparecer esses valores para obras que poderão ser futuramente consumidas por um público vasto. Este guia poderá incluir esquemas, desenhos e texto que estabelece e apresenta esses princípios de forma coesa e descritiva.

1.4 Estrutura da Dissertação

Esta dissertação encontra-se estruturada em seis capítulos principais. O primeiro capítulo, corresponde ao contexto, enquadramento, motivação e problemas que esta investigação pretende abordar. Uma introdução é realizada no início deste documento, de forma a situar o leitor.

O segundo capítulo, corresponde à revisão bibliográfica, apresentando, ao longo da mesma, os pontos chave necessários para estruturar e compreender de que forma as personagens de uma narrativa são preparadas e construídas para tal. Procura-se, ainda nesta secção, sedimentar a motivação e fornecer ao leitor, os devidos dados e conhecimentos adquiridos sobre a temática da deficiência nos media japoneses em que esta se faz presente.

No terceiro e seguinte capítulo, apresentasse as personagens desenvolvidas no contexto investigativo, as ilustrações que as acompanham e o respetivo processo em detalhe de como se procedeu à criação de cada uma e que estereótipos estas pretendem evitar. Ainda neste capítulo, demonstram-se uma análise de dados afincada obtidos via Google Forms e de que forma os resultados obtidos sustentam este estudo. Seguidamente, a autora intreperta as respostas dadas pelos participantes das entrevistas que conduziu como meio de obter críticas e *feedback* para as personagens que desenhou.

O quarto capítulo, corresponde à conclusão final que se retira do desenvolvimento desta dissertação e se foi possível responder às questões de investigação propostas na fase inicial de investigação. Uma análise breve do trabalho a desenvolver futuramente é também apresentado nesta secção.

A quinta secção, referencia os estudos e publicações utilizadas como sustento para esta investigação, e que contribuíram fortemente para a revisão sistemática concretizada no início deste estudo.

Por último, o sexto capítulo, corresponde aos anexos que incluem todas as fichas de personagens realizadas, apresentando os detalhes e informações pessoais de cada uma.

2. Revisão Bibliográfica

2.1 Introdução

Uma deficiência é qualquer condição do corpo ou da mente (incapacidade) que acarreta limitações para um dado indivíduo com essa condição de realizar determinadas atividades (limitação da atividade) e interagir com o mundo que o rodeia (restrições de participação) (CDC, 2024a). Estas podem ser classificadas em grupos distintos dependendo das componentes corporais afetadas: visuais, motoras, cognitivas, memorização, aprendizagem, comunicação, auditivas, psicológicas e sociais.

Indivíduos com o mesmo distúrbio experienciam-no de forma distinta e podem ser afetados diferentemente. A Organização Mundial de Saúde (OMS) recorre a uma separação em fatores que incluem distúrbios na estruturação ou função de uma ou múltiplas componentes anatómicas de um indivíduo, ou no seu funcionamento mental tais como a perda de um membro, de visão ou de memória. Realça a limitação da atividade, como a dificuldade em ver, ouvir, andar ou resolver problemas e, ainda, restrições de participação em atividades do dia-a-dia, como trabalhar, participar em ações sociais e recreativas e obter cuidados de saúde e serviços preventivos.

De acordo com a Organização Mundial de Saúde, cerca de 1.3 bilhões de pessoas vivem e experienciam algum tipo de deficiência, representando 16% da população mundial, ou seja, 1 em cada 6 pessoas.

Em 2023, foi registado que 27% da população europeia acima dos 16 anos (Figura 1), vivia com algum grau de deficiência, o que equivale a 101 milhões de pessoas, ou seja, 1 em cada 4 (Council, 2023).

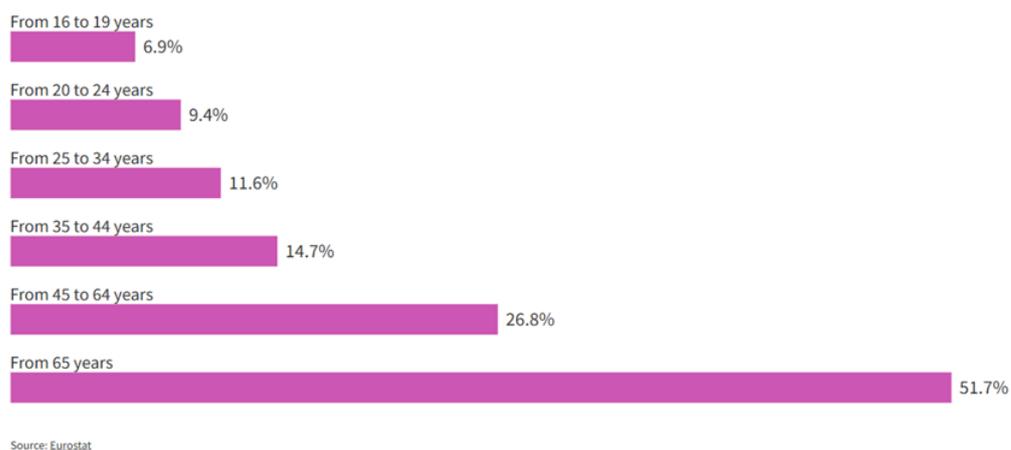


Figura 1: Gráfico da percentagem de pessoas que sofrem de alguma deficiência por faixa etária na União Europeia, Eurostat e European Council, (2023).

Recorrendo à distinção entre estes distúrbios, apresenta-se primariamente deficiências físicas e distúrbios psicológicos. Deficiência física define-se como uma limitação do funcionamento físico, da mobilidade, da destreza ou da resistência de uma pessoa que acarreta um efeito negativo substancial e a longo prazo na capacidade de um indivíduo para realizar atividades rotineiras (EqualityAct, 2010).

Já os distúrbios psicológicos são caracterizados como qualquer perturbação psicológica ou psiquiátrica persistente ou doença emocional ou mental que resulte num prejuízo do funcionamento educativo, social ou profissional, tal como relatado por um profissional de saúde mental, com base num diagnóstico (APA, 2018).

Contudo, dentro desta classificação base, recorre-se ainda a especificação mais minuciosa de deficiências de acordo com o seu grau de visibilidade, ou seja, se a deficiência é diretamente ou não identificável. Deficiências Físicas Visíveis são comorbidades que são rapidamente identificáveis pela aparência, expressões corporais e outras características físicas do indivíduo. Comorbidades essas podem incluir Amputação, Síndrome de Down ou Paralisia Cerebral.

Outra categoria, Deficiências Físicas Invisíveis, manifesta-se por comorbidades que se manifestam fisicamente através de sintomas físicos que não são indetectáveis de imediato por sujeitos externos. Alinhadas nesta definição, encontra-se condições como Surdez, Cegueira, Diabetes ou Doença de Crohn.

Por último, mas de igual relevância, as Deficiências Psicológicas e Cognitivas, que se caracterizam por sintomas que afetam o indivíduo ao nível das vertentes comportamentais ou de cognição, a forma como este interage com fatores externos e sociais. Frequentemente identificadas nesta categoria encontram-se os diversos distúrbios de Ansiedade ou de Personalidade.

Os três patamares classificativos de identificação de comorbidades pela forma como estas se manifestam e impactam o quotidiano de um indivíduo, revelam-se necessárias para enquadrar

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens e diagnosticar corretamente as mesmas. Sendo assim, esta investigação, procura explorar estas três classificações base de deficiência, tornando-as um ponto de partida estrutural para a criação dos personagens e as respetivas comorbidades que estes visam representar. A inclusão destas em vários géneros literários, permitem desenvolver e aprofundar conceitos narrativos para a exploração de cada uma, tendo em conta o universo narrativo da qual fazem parte.

Obras e peças narrativas ou literárias que procuram incluir nas suas histórias personagens que representam indivíduos que sofram de alguma deficiência inserida nestas classificações, pretendem retratar cenários onde esta temática venha ao de cima, bem como de que forma estas impactam ou procuram desenvolver a respetiva narrativa. No entanto, estas nem sempre são bem-sucedidas ou capazes de zelar por estas comunidades, assentando muitas vezes em estereótipos e conceitos pejorativo. Frequentemente, os personagens são abafados ou esquecidos nas suas próprias histórias apresentando uma mensagem, à primeira vista de aceitação e consciente da existência destes indivíduos, mas, implicitamente preconceituosa e limitada por estereótipos. Contudo, os paradigmas têm sofrendo alterações ao longo dos anos com cada vez mais artistas a procurarem pela aprendizagem e reestruturação de personagens com deficiência nas suas obras, sem transmitirem conceitos derogatórios ou preconceituosas em relação a estas comunidades.

Revela-se de grande importância, então, a absorção de conceitos base de narrativas e ilustração e escrita criativa de personagens nas respetivas histórias das quais estas fazem parte. Este estudo procura consolidar estes conhecimentos artísticos, tirar partido dos mesmos e obter novos conhecimentos e conclusões em relação à complexidade e imensidão de histórias, ambientes, relações e estruturas narrativas das quais as personagens com deficiência podem fazer parte, escrevendo-as sem preconceito.

2.2 Construção de personagens e desenvolvimento de narrativas

Uma personagem ficcional é uma pessoa, animal ou ser que faz parte de uma narrativa e que carrega as ações que desenvolvem a mesma, guiando o espectador ou leitor pela história. É por estas que estes se submergem, seguem e percebem a narrativa, os seus temas e diálogos (Alasdair, 2020). A maioria das narrativas incluem múltiplas personagens o que permite aprofundar o enredo, gerar conflito e aprofundá-lo. Escritores e artistas trazem à vida vários tipos de personagens, podendo ou não seguir uma panóplia de terminologias e padrões de criação artística para enaltecer uma narrativa e as suas personagens.

2.2.1 Categorização de Personagens Narrativamente

Personagens podem ser distinguidas em várias categorias, a nível de posição na narrativa, funções, relevância ou impacto, entre outros (Questors, 2020). Em função na narrativa as mesmas podem ser categorizadas em personagens primárias ou principais, correspondendo ao(s) protagonista(s) que são o ponto fulcral da narrativa que vai decorrer e progredir ao seu redor, personagens secundárias ou de suporte que representam um papel importante, mas de menor foco e, por último, personagens terciárias, que fazem parte do mundo da narrativa e não precisam de necessariamente fazer parte da história principal.

2.2.1.1 Dinamismo Narrativo

Ao nível de dinamismo na narrativa, uma personagem pode ser classificada como dinâmica (*dynamic*), correspondendo a uma personagem que experiencia uma mudança notável durante o decorrer da narrativa, frequentemente na sua personalidade ou aparência (Anakin Skywalker de *Star Wars*). Estática (*static*) quando se mantém a mesma durante o decorrer da narrativa e não se desenvolve (Sherlock Holmes do autor Arthur Conan Doyle). Uniforme (*flat*) quando demonstra características escassas ou pouca complexidade, frequentemente sendo descrita com pouco detalhe (Cinderella de Walt Disney). Por último, arredondada (*rounded*), correspondendo a uma personagem complexa e fortemente desenvolvida, com uma personalidade distinta, origem e motivos diretamente explícitos (Walter White de *Breaking Bad*).

2.2.1.2 Papel Narrativo

O papel na narrativa é uma categorização de igual relevância, distinguindo o protagonista com a personagem central na qual a história se desenvolve, e cujas decisões afetam o percurso da mesma. Um deuteragonista, uma personagem que acompanha o protagonista, frequentemente um melhor amigo ou “*side kick*”. Seguido destes, encontra-se um antagonista que se revela como um personagem ou força que se opõe ao protagonista e gera conflito e obstáculos para este. Um confidente como personagem, frequentemente um amigo ou figura autoritária, cujo objetivo se foca em ouvir, examinar e aconselhar o protagonista nas suas ações. Poderão ser também apresentados um “*Love Interest*”, personagem que corresponde ao interesse amoroso ou potencial interesse amoroso, em particular do protagonista ou um mentor, que guia o protagonista durante a sua jornada e pode ou não representar a consciência do mesmo. O narrador, que relata a história, pode também ser um personagem parte da narrativa.

2.2.1.3 Função Narrativa

Quanto a uma função narrativa, esta define-se como respetivos elementos presentes numa história (Figura 2). Uma personagem “*Foil*” contrasta fortemente com as qualidades correspondentes de outra personagem e que, por isso, as realça ou faz sobressair. Uma personagem “*Stock*” é estereotipada ou arquetípica com um conjunto de características fixas, frequentemente familiares para o público. Por fim, um personagem simbólico representa um conceito ou um tema mais que ela mesma e orienta subtilmente o público nesse sentido.

Character Role	Notes	Example
Protagonist	This is the main character who we follow through the narrative.	Harry Potter
Antagonist	Who causes problems for the protagonist? Though villains are antagonists, not all antagonists are evil, they are simply in opposition to the protagonist. Their actions are useful for creating tension and drama within the story.	Voldemort
Deuteragonist	Secondary character or sidekick. This character is close to the spotlight without being the main character and plays an important supporting role, generally helping the protagonist. They allow your story to be about more than one character's journey and secondary plots can be formed around them.	Ron Weasley Hermione Granger
Tertiary characters	These characters flesh out the world of your story, though they are supporting roles rather than moving the story forwards themselves. Tertiary characters may also provide humour or specific insight into the themes you want to explore with your piece and can fulfil different roles within the narrative.	Many of the teachers in Harry Potter are tertiary characters. Lockhart provides humour, Lupin is a mentor etc. - tertiary characters can play multiple roles.
Foil	These characters are in opposition to the protagonist without being the main antagonist and provide smaller challenges for the protagonist on their overall journey.	Draco Malfoy
Flat	These are characters who do not change over the course of the play. Whilst this is ok for smaller characters, too many of these is lazy writing. Background characters who facilitate action (e.g. waiters, drivers) who are necessary for the sense of a scene but only appear briefly are often flat characters as time is not spent developing them and they do not affect the plot.	Uncle Vernon Aunt Petunia
Dynamic	These are characters who change over the course of the narrative. Your protagonist, antagonist, tertiary and secondary and other characters can also be dynamic.	Neville Longbottom Draco Malfoy
Rounded	These characters are complicated and nuanced before they have changed during the course of the narrative. If you have a small cast of characters try to make sure that they are all rounded.	Severus Snape

Figura 2: Tabela de categorização de personagens, Questors.org (2020).

Estas designações e categorizações base de personagens nas respetivas obras, poderão ser aprofundadas de acordo com arquétipos e escolhas narrativas, de forma a apresentarem diversas personalidades e identidades que constituem diferentes personagens e progressões narrativas. Sendo assim, é de realçar a existências desses arquétipos e como estes poderão ser aplicados, reestruturados e moldados ou não nos mais diversificados géneros narrativos.

2.2.2 Arquétipos e Clichés em Narrativas

“*Tropes*” ou Arquétipos são mecanismos ou padrões de storytelling, temas recorrentes ou desvios reconhecíveis narrativos que permitem transmitir ao público o que esperar numa determinada obra ou narrativa (Brewer, 2022). Estes são uma forma de abreviar experiências ou emoções universais, permitindo que o público compreenda instantaneamente dinâmicas relacionais complexas, estados emocionais ou reviravoltas narrativas (Hestand, 2023). Universalmente, podem ser considerados uma linguagem narrativa, que qualquer público consegue interpretar. Apesar de úteis e de tornarem reconhecíveis o formato e conceito de uma obra, aplicá-los sistematicamente pode induzir previsibilidade, levando o público a prever certas

ações e escolhas narrativas por parte do autor ou artista. Isto elimina a eficácia e o elemento-chave de uma obra narrativa: o efeito surpresa. Explorar e estudar as implicações e limitações destes padrões narrativos, torna-se essencial para estruturar uma história.

Um cliché consiste no uso de certas frases, expressões, dispositivos ou arquétipos que foram usados excessivamente em várias obras diferentes. Embora a ideia tenha sido, inicialmente, inovadora e intrigante, os leitores e o público já se depararam tantas vezes com as mesmas ao ponto de se tornarem repetitivas (Snellgrove, s.d.).

Arquétipos distinguem-se de clichés nos mais variados aspetos, numa perspetiva focada essencialmente, na estruturação narrativa de uma dada obra. Joseph Campbell foi um académico e professor de literatura que se baseou no trabalho anterior do psicanalista Carl Jung para desenvolver uma série de arquétipos ou *tropes* literários nos quais os leitores podem categorizar várias personagens nas mais variadas obras literárias (Snellgrove, s.d.)

O que distancia o arquétipo de um cliché apresenta-se na necessidade dos primeiros existirem e estarem visíveis numa narrativa, já que funções, propósito, dinamismo e papel serão aplicados a todos os personagens que fazem parte da mesma.

A razão pela qual são necessárias assenta na sua presença em todos os géneros. Se um autor pretender contar uma história categorizada como western, um tipo de narrativa focada na América Oeste do século XIX, é possível a mesma vá incluir personagens como cowboys, xerifes e criminosos. Aqui entram os *tropes* que se tornam um ponto de identificação do género de ficção apresentado (Snellgrove, sem data). Os mesmos podem ser modelados para conferir mais originalidade e identidade à narrativa, mantendo-se nas normas que um determinado arquétipo utiliza como fio condutor. No entanto, se na mesma obra forem aplicados diálogos banais, frequentemente aplicados no género em questão, poderá enfraquecer e aludir o público a associar outras obras idênticas. É aqui que o personagem se torna um cliché, em vez de um arquétipo. Torna-se difícil de convencer um público que um é personagem único e está a ser apresentado enquanto se usam clichés que aludem a outros personagens de outras narrativas.

Explorar as possibilidades destes *tropes* revela-se imprescindível para poder fazer algo novo. Clichés são, predominantemente, enfraquecedores da qualidade de uma narrativa.

2.2.2.1 Meios efetivos de aplicação de tropes numa narrativa

Para aplicar de forma efetiva e coerente um arquétipo ou múltiplos numa narrativa, é relevante ter em conta algumas ações criativas no processo de desenvolvimento narrativo. O que poderá tornar um arquétipo mais impactante baseia-se em torná-lo menos previsível, conferindo-lhe uma reviravolta inesperada.

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

Algumas das técnicas a introduzir para inferir o impacto desejado consiste em explorar o que as implicações ou consequências de um arquétipo realmente significam e implicam na sua história, tratando-o de forma realista e/ou não superficial quanto possível.

Avaliar os estereótipos dos mesmos, desafiando essas expectativas inserem um grau de complexidade e autenticidade à narrativa. Este pode incluir o cenário familiar que é, normalmente, apresentado, mas introduzi ingredientes ou conceitos invulgares dos quais o público inteperte como uma nova fórmula narrativa.

A utilização do conhecimento e as expectativas que o público tem sobre um arquétipo contra os mesmos funciona também como técnica. Se a inclusão destes seguir a sua fórmula habitual até ao final, tornar-se-á custoso prever a possível reviravolta.

Por último, evitar clichés trazendo mais a atenção para os mesmos transforma, de igual modo, uma narrativa. Referenciar ou tornar relevante um dado elemento chama a atenção do público, transmitindo-lhes que aquele componente está presente por uma razão. Sendo assim, usar tropes revela-se quase sempre necessário durante o processo narrativo, já que estes são muitas vezes delineadores e evidências de vários géneros literários, e cabe ao autor e/ou artista modelar e assentar estes arquétipos à sua obra e mensagem que pretendem transmitir.

Associados a estes poderão estar, de igual modo, o design das respetivas personagens que incorporam uma dada narrativa. Arquétipos e a conceção artística poderão estar fortemente conectados na necessidade de evidenciar uma certa mensagem ao público em contacto com a obra. Torna-se importante, assim, para os artistas e escritores procurarem e aprenderem os conceitos e liberdades criativas presentes ao longo do processo criativo das suas personagens e a forma como as mesmas progredirão nas suas histórias e mundos ficcionais.

2.2.2.2 Arquétipos narrativos associados a personagens com deficiência

Paul Hunt, ativista inglês e líder de campanhas de apoio a indivíduos com deficiência no Reino Unido, consolidou em 1966 no seu livro *Stigma: the experience of disability* e posteriormente identificados em 1991, 10 estereótipos utilizados pelos mais diversos media para retratar pessoas com deficiência:

Tabela 1: Tabela de arquétipos estereotipados sobre deficiência identificados por Paul Hunt (1991)

Arquétipo	Significado
O incapaz	Representação do personagem como frágil e sujeito a cenários piedosos;
O objeto de curiosidade ou de violência	Representação do personagem em cenários violentos às mãos dos restantes personagens,

	neste caso apresentando-as indefesas e incapazes de retaliarem.
O vilão	Arquétipo comum onde o personagem com deficiência é apresentado como o vilão de uma narrativa, associando a própria efemeridade ao sinistro ou o mal.
O “<i>supercrip</i>”	Representação do personagem com qualidades “super-humanas” por ter uma deficiência comparado a personagens que não a têm, muitas vezes, glorificando estas por serem capazes de efetuar ações básicas.
Personagem atmosférica	Representação do personagem unicamente presente para enaltecer um cenário ou instante específico da narrativa, frequentemente de mistério ou tensão, colocando-a como secundária.
O objeto de humor	Representação do personagem como objeto de humor por este possuir uma deficiência, quer física quer psicológica.
O seu próprio inimigo	Representação do personagem como o seu pior inimigo, que deveria de ser capaz de pensar sempre positivo e ultrapassar a sua deficiência.
O fardo para os restantes personagens	Representação da personagem como um fardo para os restantes por ter uma deficiência, falhando no sentido que as mesmas conseguem ser independentes.
O não sexual	Representação da pessoa com deficiência como incapaz de ter atividade sexual.
O incapaz de participar na vida quotidiana	Representação da pessoa com deficiência como ausente de atividades quotidianas ou em sociedade.

Apesar do estudo datado, estes arquétipos ainda se encontram bastante presentes em media atuais. A deficiência em si é frequentemente utilizada como um método de escritores, cineastas e artistas atraírem o público para a história em questão. Estes estereótipos unidimensionais são muitas vezes distanciados e incapazes de estabelecer uma ligação emocional entre o espectador

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens e os personagens que são vistos apenas através da sua deficiência, e não são valorizadas como pessoas (Pirsl & Popovska, 2013).

O panorama de introdução de personagens com deficiência em obras narrativas assume princípios que introduzem a necessidade de evitar arquétipos pejorativos e redutores, implicando a modelação e introdução de novos fios condutores narrativos, tanto a nível de design como de estruturação narrativa. A aprendizagem de conceitos de conceção de personagens é o primeiro passo para a modelação destes personagens, já que estes seguem os mesmos passos iniciais de conceção.

2.2.3 Design de Personagens

O design de personagens é uma área ou componente artística que se foca no processo criativo de personagens aliciantes e únicas para fazerem parte de uma história ou narrativa de um filme, uma série, um livro, entre outros meios artísticos. Os designers responsáveis pela conceção das mesmas intitulam-se de *character designers* ou *designers* de personagens e devem ser capazes de transmitir a personalidade de uma personagem pela sua aparência, paleta cromática, estrutura e linguagem física, entre outras componentes visuais. Teoria da cor, linguagem de forma e psicologia humana são vertentes a ter em conta no processo criativo das mesmas. Embora criar personagens visualmente apelativas é importante, existe o risco de negligenciar a outra metade igualmente importante da conceção das mesmas: o mundo mental e a história (Nieminen, 2017). Para que o público sinta uma ligação com a personagem, tem de haver algo com que este se possa identificar.

2.2.3.1 Princípios de Design de Personagens

Um design bem-sucedido possibilita a introdução de uma história mais identificável, envolvente e memorável. Envolve a consideração cuidadosa de vários fatores, incluindo a aparência, os traços, o passado da personagem, o papel da mesma na história e o estilo visual geral da obra (Learning, 2023). Antes da concessão visual e aplicação dos princípios básicos artísticos como linguagem de formas ou teoria da cor, revela-se essencial conduzir um estudo prévio sobre o porquê da criação da personagem e do mundo onde a mesma se insere, tendo em conta certas questões a serem apresentadas ao artista ou autor.

2.2.3.2 Demografia e aplicação narrativa

As questões iniciais às quais o artista tem de ser capaz de responder incluem a quem a personagem destinar-se-à e que grupo demográfico visionará o mundo narrativo da mesma,

sendo por isso necessário ter em conta de que forma esta será escrita para o público em questão e sendo possível classificar a quem uma dada obra é destinada. Um grupo demográfico é caracterizado por critérios distintos como idade, género, crenças, cultura, interesses e estado socioeconómico. Uma obra destinada a adultos difere de uma obra desenvolvida para crianças, tal como uma obra destinada a indivíduos que têm interesse em desporto, se diferencia de uma criada para um grupo que tem interesse em criminologia. A demografia dá ao artista uma direção e contexto sobre como trabalhar ao criar uma personagem (Nieminen, 2017).

Personagens destinados a um público alvo mais jovem como crianças são, essencialmente, mais coloridas, com uma linguagem formal mais simplificada, tirando partido da expressividade que estas mesmas conferem, através do exagero que explicita o comportamento, hábitos e interações sociais de um dado personagem. A capacidade interpretativa de uma criança é limitada comparada com a de um adulto, daí a necessidade de implementar informação visual e linguística mais acessível e de direta interpretação. Assim como afirma Nieminen, o design simples de uma personagem otimiza a informação necessária à capacidade de processamento de uma criança, tornando-a agradável para a população em questão.

Quando um personagem é desenvolvido para um público mais adulto, já é possível determinar elementos visuais e narrativos mais complexos. As personagens revelam-se mais complexas tanto visualmente como em contexto narrativo e comportamental. Tal é assegurado pela implementação de relações mais elaboradas entre personagens, introdução de diálogos mais extensos e intrincados e implementação de sinais e metáforas literárias que não são apresentadas num contexto verbal.

Apesar desta categorização ser eficiente, assenta num princípio profundamente binário, sendo que artistas e autores podem efetuar um desvio desta norma e modelá-la para o contexto narrativo que os mesmos pretendem desenvolver. Algumas obras narrativas já tiram partido de elementos visuais que remetem para um contexto infantil, quando são na verdade, aplicados em narrativas para adultos ou não adequadas para crianças. Uma obra que aplica este conceito, é a web series americana “*Happy Tree Friends*” criada por Aubrey Ankrum, Rhode Montijo, e Kenn Navarro. Demograficamente, a série destina-se a adultos, apesar de visualmente se apresentar como uma série animada para crianças, eventualmente, cada episódio termina com os personagens antropomórficos, que outrora viviam uma vida pacífica, são expostos a cenários violentos e excessivamente gráficos.

2.2.3.3 Formas e silhuetas

Como define Elise Fogelström no seu estudo *Investigation of Shapes and Colours as Elements of Character Design*, design pode ser descrito como uma fusão de perspicácia, intuição e razão. Como uma vertente fortemente necessária na conceção de um personagem, o próximo passo a ter em conta, após a definição demográfica, foca-se na linguagem visual do

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens mesmo. As formas são conceitos base que definem qualquer objeto presente num espaço. Estas podem ser categorizadas em formas geométricas, quando são regulares e representam formas base como quadrados, círculos ou triângulos, ou em formas orgânicas, assimétricas e irregulares. Na conceção de uma personagem, a aparência tem um grande impacto na forma como a personagem é percebida pelo público em todos os produtos em que o aspeto visual é uma parte integrante (Nieminen, 2017). Brian Tyllman define as características principais que formas primárias transmitem no seu livro *Creative Character Design* (2011): o quadrado simboliza estabilidade, confiança, honestidade, ordem, conformidade, segurança, igualdade e masculinidade; o triângulo transmite ação, agressividade, energia, astúcia, conflito e tensão, e por último, o círculo apelando a plenitude, graciosidade, ludicidade, conforto, unidade, proteção e infantilidade (Figura 3).



Figura 3: Espectro de formas base para concepção de personagens, Chris Solarski (2012)

Apesar das definições estipuladas e de ser relevante ter em mente a mensagem e emoção visual que as mesmas transmitem, a informação apelativa das mesmas não deve ser o limite para a concepção de uma personagem. O papel dos artistas consiste em tirar partido destas bases e modelá-las de acordo com a linguagem estilística e psicológica que o mesmo pretende obter e direcionar para o público. Uma linguagem de formas forte ajuda a reforçar a atração e a personalidade de uma personagem. No processo de captação e alteração das formas subtis de um rosto, por exemplo, é possível ajustar a leitura geral da personagem (Gunardi, 2018).

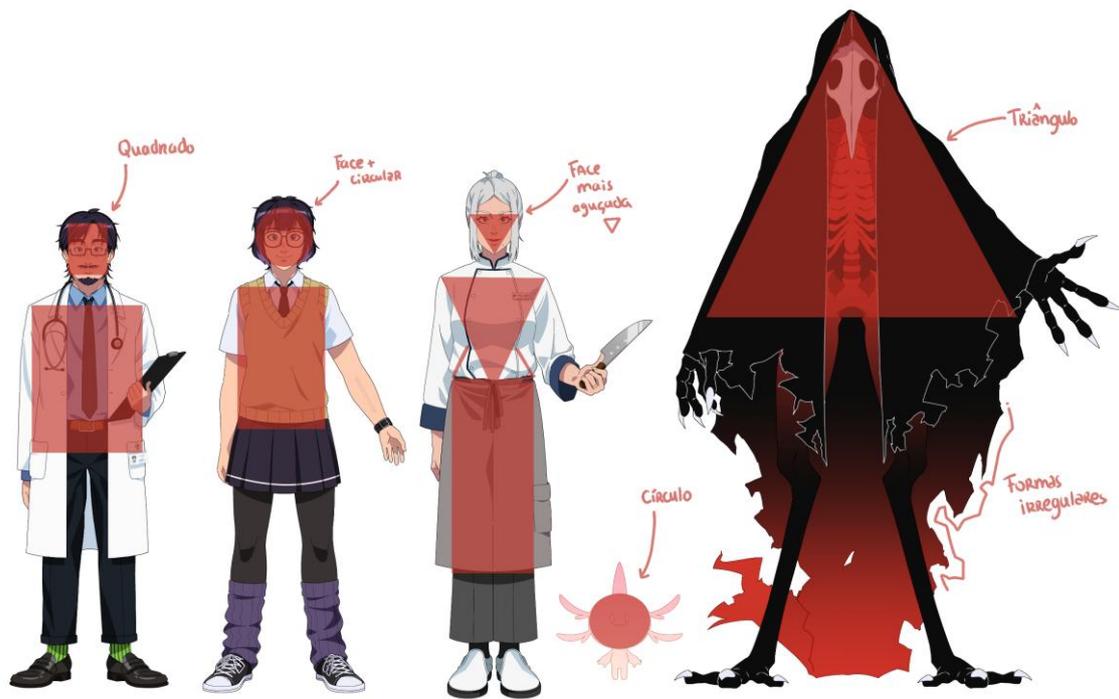


Figura 4: Linguagem Visual dos Personagens Kenji, Seiko, Sara, Iyashi e The Wanderer respetivamente. Pela autora desde documento – Beatriz Cruz (2024)

No caso em cima apresentado, utilizando personagens criados pela autora, foram aplicados alguns destes princípios conceituais como a implementação das formas geométricas base que permitem ao público formular uma opinião prévia sobre os mesmos, antes da sua introdução narrativa (Figura 4). Sendo o primeiro um deuteragonista e o segundo um antagonista, é também relevante de conotar que ambos os personagens representam emoções. No entanto, antagónicas entre si. Enquanto o primeiro pretende simbolizar catarse ou cura emocional, já o segundo personifica uma emoção negativa e deturpada, ansiedade por doença. Para além das suas formas geométricas, outras componentes da linguagem visual como a paleta cromática ou elementos caracterizadores das mesmas permitem também fornecer alguma informação base do que estes personagens tentam comunicar ao espetador.

Para além da implementação de formas na conceção do design, é de realçar também o papel da silhueta que o mesmo irá delinear e traduzir visualmente para o público do que se poderá tratar um dado personagem. A silhueta refere-se à simplicidade da representação visual de uma dada imagem ou forma, apresentada por uma cor sólida, geralmente, o preto. O elemento delimitado pode traduzir-se numa forma humana, animal, um objeto ou até mesmo, uma cena. A visão humana analisa uma quantidade surpreendente de informação só de olhar para uma forma, podendo interpretar pormenores minuciosos, sendo capaz de facilmente sentir uma imagem perfeita e completa (Dumitru, 2024). O desenho de silhuetas faz parte da produção criativa na indústria artística, utilizada no desenvolvimento visual dos mais variados elementos

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens e personagens de uma narrativa, utilizado como brainstorming, funcionando como veículo para exploração de ideias primárias. A técnica pode ser apelidada de *concept silhouettes* ou *thumbnails*, organizando e definindo a construção global. O contraste de formas e proporções é um dos princípios principais, ainda que o estilo possa variar de acordo com o traço individual e linguagem estilística.

Silhuetas são simples, desenhadas num único tom, com ou sem espaços negativos, pretendo transmitir harmonia, clareza, e essencialmente, autenticidade, fazendo-se reconhecer o objeto ou personagem que esta pretende projetar. Uma personagem bem estruturada e com um design bem-sucedido deve ser reconhecível apenas pela sua silhueta. Esta ajuda a determinar o quão interessante a personagem é e como se distingue das restantes. Se a forma básica for apelativa e distinguível, o design final do personagem tornar-se-á bem-sucedido (Nieminen, 2017).

Estes cânones são conceitos base para uma estruturação coerente criativa para que a mensagem que o artista pretende transmitir a uma audiência seja bem-sucedida. No entanto, Chris Solarski propôs na sua obra "*Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*" (2012) uma subversão de convenções ou princípios estilísticos que faça com que uma personagem elaborada com determinadas formas se revela o oposto do que estas, frequentemente transmitem, oferecendo um efeito de imprevisibilidade no contexto narrativo da qual a personagem faz parte. Se o público prevê que as formas redondas ou circulares transmitam amigabilidade e harmonia ou que formas triangulares se apresentem intimidantes e agressivas, aplicar uma subversão em contexto narrativo e de personalidade da personagem permite criar uma sensação de mistério, surpresa e profundidade (Solarski, 2012).

Contudo, o estudo e inserção de formas geométricas na conceção de um personagem não é o passo final para que as mesmas estejam completas e visualmente apelativas. A cor é um dos principais conceitos, de forte realce e impacto psicológico, quando estudada e aplicada conceptualmente. Sendo assim, artistas procuram explorar leituras e interpretações cromáticas antes de as aplicarem a um dado personagem.

2.2.3.4 Teoria da Cor e aplicação em design conceptual

O processo criativo de ilustrar um personagem e a sua personalidade tira partido da montagem da sua linguagem formal e expressividade corporal, bem como da paleta cromática que lhe é aplicada e o que esta poderá significar em contexto narrativo. A seleção das cores e respetivas paletas cromáticas são de grande importância para a transmissão da mensagem que um personagem pretende apresentar ao público, bem como uma ferramenta de *storytelling*

efetiva na construção do mundo narrativo. Dependendo das cores selecionadas, o artista evoca diversas emoções aos espectadores, afetando a forma como os mesmos percebem um personagem e as reações que esse desperta. Dependendo do enquadramento cultural, as cores podem ser utilizadas para exprimir uma variedade de emoções (Alieva, 2023). Aplicar jogos de cor entre personagens permitem torná-los mais únicos entre si, explicitar o seu possível papel na narrativa e a natureza das relações que poderão estabelecer uns com os outros. Estas especificidades são relevantes para as vertentes de animação, jogos, banda desenhada, entre outros.

A teoria da cor aplicada no ramo artístico é a crença psicológica de que o espectador percebe um conjunto de emoções pré-determinadas quando se encontra presente com cores específicas (Solariski, 2012) Este conjunto de conceitos e conhecimentos permitem apoiar os artistas na conceção de elementos e personagens únicos e memoráveis para as suas narrativas, tendo sempre em conta o simbolismo e as complexas influências culturais do espectro cromático e como este aprofunda a linguagem e autenticidade de um personagem perante um público.

Atribuídas aos mais variados tons cromáticos estão emoções, sensações e efeitos psicológicos que cada cor transmite a uma dada audiência, fortemente influenciada nas suas raízes culturais.

O Círculo Cromático

O primeiro círculo cromático foi concebido por Sir Isaac Newton em 1666 e é, até hoje, um elemento valioso no estudo da cor e aplicação conceptual em ambiente artístico.

Este é composto por três cores primárias (vermelho, amarelo, azul ou magenta, ciano e amarelo no caso de misturas com material artístico tradicional), três cores secundárias (criadas das misturas das primárias: verde, laranja, roxo) e seis cores terciárias (cores feitas a partir de cores primárias e secundárias, como azul-verde ou vermelho-violeta) (Decker, 2022). É possível ainda proceder à distinção destas cores entre cores frias como azul, verde e roxo de cores quentes como vermelho, laranja e amarelo (Figura 5).

As cores quentes transmitem sensações de energia, ação e intensidade enquanto as cores frias são frequentemente interpretadas a sensações de paz, serenidade ou até tristeza.

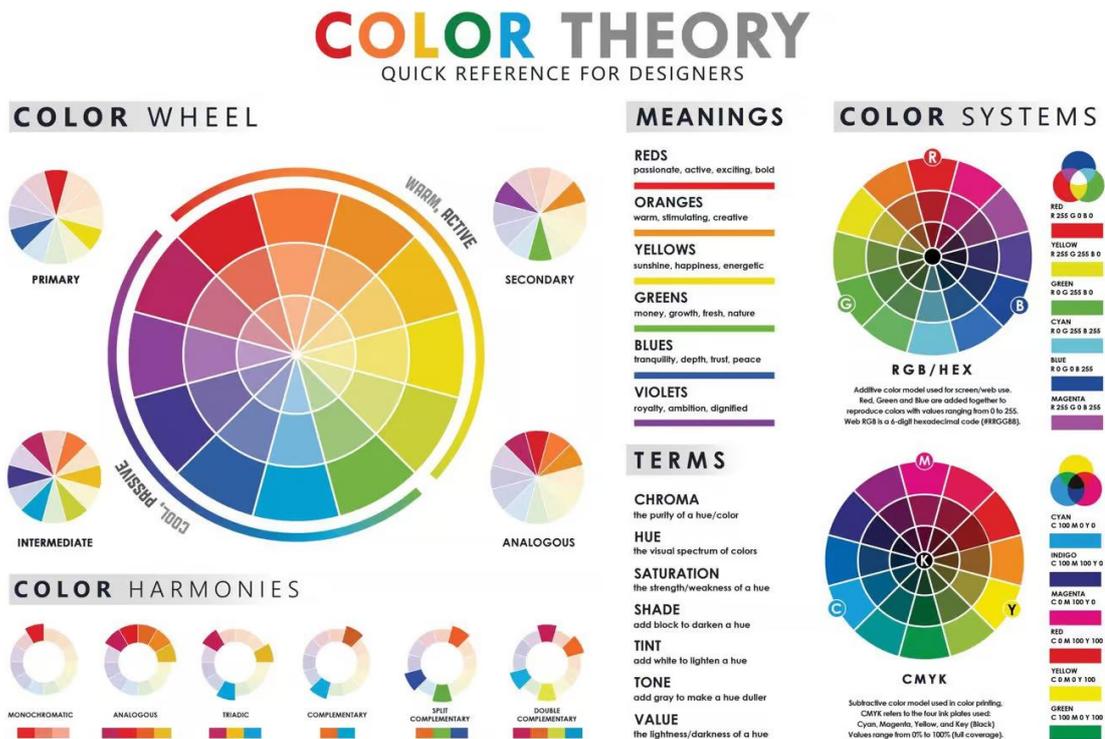


Figura 5: Guia rápido de Teoria da cor para artistas. Chloe Pestell. (2024)

Estudando o círculo cromático, torna-se possível identificar uma panóplia de combinações de cores harmoniosas entre si. Designadas por esquemas de cores, estas são classificadas e compostas por ligações monocromáticas, análogas, complementares, complementares divididas, triádicas e tetrádias (Figura 6).

Os esquemas de cores monocromáticos são compostos por matizes, tons e sombras de uma única tonalidade.

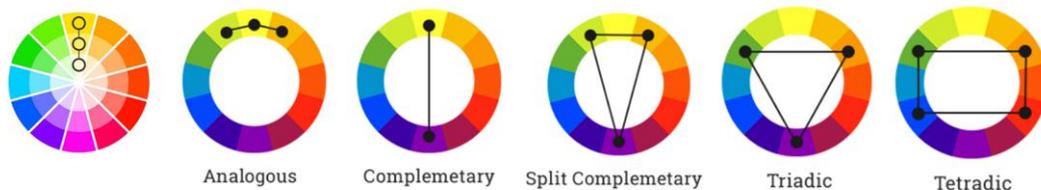


Figura 6: Combinações Cromáticas

Os esquemas de cores análogos são um grupo de três cores adjacentes umas às outras no círculo cromático. Já os esquemas de cores complementares são compostos por duas cores opostas no círculo cromático e os de cores complementares divididos são uma variação do

esquema de cores complementares que utiliza duas cores adjacentes ao seu complemento. Os esquemas de cores triádicos utilizam cores que estão uniformemente espaçadas no círculo cromático. Por último, os esquemas de cores tétrades tiram partido de cores dispostas em dois pares complementares (Dutcher, 2022).

Estas combinações cromáticas permitem aos artistas identificarem e realçarem o tipo de linguagem e respetiva mensagem visual que pretendem transparecer e aplicar a um personagem e ao ambiente em que este se insere.

Cores monocromáticas estabelecem uma perceção mais harmoniosa ao tirarem partido do mesmo tom. Já as cores complementares ou triádicas, têm um impacto visual mais realçado e impactante por combinarem cores opostas entre si. Cabe ao artista selecionar as combinações mais relevantes de acordo com o personagem e ambiente que pretendem construir para a narrativa em questão. Contudo, como mencionado previamente, é de realçar a necessidade de evidenciar as emoções e mensagem conceptual que cada cor evoca, dependendo do ambiente cultural das mais variadas audiências. Em culturas ocidentais, o branco é frequentemente utilizado para realçar a pureza e a integridade, contudo a mesma cor é representativa da morte e tragédia para os povos do Oriente (Alieva, 2023). Conduzir uma pesquisa cultural prévia antes de dar início ao processo de seleção de esquemas de cor pode melhorar significativamente o produto final.

Simbolismo da color e divergências culturais

TRANQUILITY AUTHORITY WISDOM STABILITY CLEANLINESS FRESHNESS FREEDOM COLD SADNESS DEPRESSION	LOVE EXCITEMENT WARMTH ROMANCE PASSION SPEED LUCK RAGE BLOOD AGGRESSION	HEALTH HAPPINESS FRIENDLINESS ENTHUSIASM ENERGETIC YOUTH FUN RUIN DANGER DESOLATION	CREATIVITY FRIENDLINESS CHEERFULNESS ENERGETIC OPTIMISM WARMTH JOY ILLNESS DANGER MADNESS	NATURE GROWTH PROSPERITY HEALTH HOPE LUCK LIFE ENVY POISON CORRUPTION
ROMANCE NURTURING INNOCENCE DELICATE PLAYFUL SWEET KIND IMMATURITY DECEPTION MATERIALISM	LUXURY MYSTERY SPIRITUALITY ATTRACTION FUTURE ROYALTY MAGIC ILLUSION DECEPTION DETACHMENT	LUXURY DARKNESS SOPHISTICATION AUTHORITY ELEGANCE MYSTERY POWER FEAR LONELINESS HOPELESSNESS	LIGHT HOLINESS CLEANLINESS SPIRITUALITY INNOCENCE PURITY HOPE COLD ISOLATION EMPTINESS	STRENGTH CALM TIMELESSNESS NEUTRALITY AUTHORITY WISDOM STABILITY DULL LIFELESS ABANDONMENT

Figura 7: Color Meaning Chart. Serena Archetti. (2024)

Os estudos da cor e o simbolismo que cada uma acarreta são considerações indispensáveis a ter em mente no processo de desenvolvimento artístico. Cada cor, combinação ou divergência tonal está associada a emoções, sensações ou elementos que carregam a perceção e o psicológico humano para estas quando apresentados às mesmas, ainda que não sejam evidentemente óbvias. Paletas cromáticas transparecem também um universo mais complexo do

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens simbolismo cromático já que a junção de várias cores num quadro, cena, ilustração ou até, personagem, carregam uma mensagem visual e psicológica única (Figura 7). Num panorama geral, estas combinações, carregam consigo significados ou definições universais em contexto cultural, ainda que existam certas divergências para algumas tonalidades, como será mencionado posteriormente, na perspetiva japonesa. Esse simbolismo é então apresentado do seguinte modo:

O vermelho é frequentemente associado à paixão, ao perigo, ao poder ou amor, utilizado para realçar a natureza agressiva ou as emoções fortes e exacerbadas de uma personagem. Pode ser aplicada em personagens heroicas, antagonistas ou vilões realçando o seu poder.

Azul evoca sentimentos de calma, confiança, autoridade, sabedoria ou até tristeza. Personagens com paletas onde o azul domina são frequentemente sábias ou tranquilas, podendo estar também associadas a papéis de liderança.

Verde é muitas vezes associado à natureza, ao crescimento, à harmonia, à saúde, mas pode significar também inveja, toxicidade ou corrupção. Personagens com estilos visuais ou personalidades associadas à terra ou com um papel como figura protetora utilizam o verde como tom principal, podendo personificar o equilíbrio e a renovação.

Laranja alude à felicidade, calor, diversão e amizade, podendo assim como o amarelo, estar associado ao perigo e outras sensações como desolação e ruína. Personagens onde o laranja predomina são energéticas e divertidas.

Amarelo simboliza a alegria, a energia e o otimismo, estando igualmente associado a doença, perigo ou loucura. As personagens que são alegres ou divertidas utilizam normalmente tons de amarelo vivo. No entanto, o uso exacerbado deste tom deve ser repensado quando aplicado na conceção de um personagem.

Roxo é associado à luxúria, realeza, mistério e espiritualidade, antagonizando-se com ilusão, decepção ou frieza emocional. Esta cor é frequentemente utilizada para personagens frias, em posições de poder, antagonistas ou misteriosas.

Rosa abrange significados distintos que vão desde a doçura, a inocência, a delicadeza e romance ao engano, materialismo e avareza. O rosa e os seus significados transparecem em personagens afeminadas, delicadas e gentis, no entanto, podem também ser maldosas ou invejosas, dependendo da narrativa de que fazem parte.

Preto está relacionado ao poder, a elegância, ao mistério ou antagonizado, ao medo, à solidão e à morte. Este pode fazer com que uma personagem se distinga pela sofisticação. Também pode representar o mal ou forças antagónicas numa narrativa.

Branco representa a pureza, a inocência, a simplicidade, relacionando-se, de igual modo, com a frieza e o vazio. As personagens ilustradas com branco como cor principal são frequentemente vistas como virtuosas ou ingénuas (Studios, 2024).

No entanto, como mencionado previamente, culturas e regiões poderão acarretar significados distintos para certas cores.

Wenhui Cheng defende no seu estudo *Analysis on Nationality of Japanese Anime Color* (2009) que os sistemas de cores apresentam características diferentes em diferentes épocas e regiões. Na reaparição das cores, as características espirituais das mesmas podem renascer. No caso da animação japonesa, a simbologia cromática difere da ocidental em alguns aspetos consideráveis, enaltecendo-se na apresentação dos personagens e o ambiente que os rodeia, transmitindo a consciência estética e as características tradicionais do país.

Diversas cores carregam um significado divergente ou, especificamente, influenciado pela história e influência cultural japonesa como é o caso do branco e do vermelho. Associado a crenças religiosas, o branco é a luz do sol e o símbolo da vida no Japão. Divindades e figuras místicas apresentam paletas cromáticas com predominância do branco. Em narrativas japonesas como *Princess Mononoke* ou *Spirited Away*, o deus lobo branco, Moro e o dragão, Haku, respetivamente, são ilustrados com o branco, associado á sua misticidade (Figura 8).



Figura 8: Moro (*Princess Mononoke*) e Haku (*Spirited Away*). Studios Ghibli por Hayao Miyazaki. (1997/2001)

O facto de o branco ser o tom de elegância e santidade na consciência estética japonesa percorre todos os aspetos desta cultura. O vestuário na antiga dinastia diferenciava a classe social de acordo com a cor, sendo o branco a classe de estatuto mais elevado. Em animação japonesa, o branco é comumente usado para ilustrar personagens de estatuto nobre (Cheng, 2009).

Assim como a cor anterior, o vermelho é, de igual modo, um tom que carrega grande significado cultural e espiritual, simbolizando proteção, vitalidade e atributo da sorte, sendo frequentemente aplicado em templos e portões de locais de oração um pouco por todo o país. Esta simbologia pode estar presente na conceção artística de obras japonesas, já que pela sua intensidade, personagens com a dominância deste tom são frequentemente indivíduos apaixonados com um papel sério ou ativo na sua narrativa. No entanto, assim como na cultura ocidental, esta cor pode simultaneamente ser empregue a antagonistas (Figura 9).



Figura 9: Gaara (*Naruto*), Makima (*Chainsaw Man*), Eijiro Kirishima (*My Hero Academia*), personagens com predominância do vermelho, sendo os dois primeiros antagonistas nas suas obras.

Reiterando estes exemplos, torna-se imprescindível para o artista explorar o universo da cor e o seu simbolismo, analisando as suas divergências de cultura para cultura, essencialmente quando a localização da narrativa tira partido das mesmas. A aprendizagem destas conceitos e princípios vocaliza visualmente um personagem, o seu papel, impacto e personalidade na história da qual este faz parte, tornando a narrativa mais apelativa e fiel ao mundo e cultura que esta pretende referenciar.

Após a consolidação dos princípios básicos de criação artística de personagens, avança-se para o estudo e obtenção de conhecimentos, conceitos e estruturas de escrita narrativa de personagens com deficiência.

2.2.4 Conceção de personagens com deficiência

O processo criativo de desenvolvimento de um personagem com deficiência segue os mesmos princípios estruturais, formais e cromáticos que qualquer outro personagem integrante de uma narrativa. No entanto, dependendo da deficiência, o cuidado deverá recair no estudo e informação recolhida previamente sobre a mesma. Dando como exemplo uma doença física que afeta a capacidade motora de um personagem e implica que o mesmo necessite de utilizar uma bengala ou uma cadeira de rodas como apoio à sua capacidade motora, procurar referências visuais e modelos humanos reais permitem modelar fisicamente a composição anatómica do personagem. Já uma doença psicológica revela-se mais desafiadora a nível de composição visual, já que esta se manifesta, maioritariamente, nos comportamentos e atitudes de um

individuo face a ações diárias ou relações interpessoais. Sendo assim, a representação debruça-se sobre os arquétipos, personalidade, atitudes e escolhas narrativas que o autor ou artista escolhe aplicar nesse personagem, já que este convive com uma efemeridade que afeta a sua percepção, molda a sua conduta e afeta as suas decisões, relações e, por vezes, aparência física.



Figura 10: Concept Art de Viktor da série animada Arcane, (2022).

Fichas de personagens são um passo indispensável na caracterização e montagem de qualquer personagem de uma obra, independentemente do tipo de media (Figura 10). Estas reúnem detalhes, informação relevante e referências artísticas que permitem aos artistas manterem a consistência estilística no decorrer da história. Na conceção de um personagem com uma deficiência tornam-se ainda mais necessárias, permitindo que o artista estude os movimentos, postura e atitudes do personagem tendo em conta a efemeridade com que convive.

Contudo, revela-se necessário interpretar e explorar obras que já incluam personagens com deficiências nas suas histórias e o modo como as mesmas abordam as mesmas em relação aos restantes personagens, estrutura e ambiente narrativo.

2.2.5 Deficiências físicas e psicológicas nos media

No processo de introdução da temática em contexto narrativo e processo artístico, revela-se essencial estudar e consolidar conhecimentos científicos de forma a evitar preconceitos e narrativas prejudiciais a indivíduos que convivam com estas efemeridades. Em 1969, o académico de comunicação Cedric C. Clark, apresentou um modelo que defende que as

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens minorias são frequentemente sujeitas a fases previsíveis de tratamento nas representações mediáticas (Fitzgerald, 2010).

Clark delineou quatro fases de representações dessas minorias: O não reconhecimento quando um determinado grupo minoritário não é reconhecido pelos media dominantes; a ridicularização onde certas personagens minoritárias são retratadas como inferiores, irracionais ou objeto único e exclusivo de humor; a regulação quando personagens minoritárias são apresentadas como executoras ou administradores das normas do grupo dominante e, por último, o respeito sendo o grupo minoritário em questão retratado de igual forma em relação a qualquer outro grupo (Fitzgerald, 2010). As primeiras inclusões de minorias nos media, apresentaram-se no segundo estágio, reduzidos a objetificação e ridicularização na narrativa dos quais fazem parte. Os estágios finais do modelo de Clark transportam estas personagens para papéis de regulação, tais como apoiar na manutenção da ordem social e, terminando no estágio final, onde estas atingem estatuto respeitável e são introduzidas num espectro de papéis vasto, tanto positivo como negativo, dentro do grupo minoritário em questão (Worrell, 2018).

Indivíduos com deficiência são considerados uma minoria em relação a personagens com ausência de algum tipo de efemeridade, e seria de esperar, que os mesmo sejam frequentemente reduzidos a estigma e a estereótipos prejudiciais quando retratados em media ficcionais. Personagens com distúrbios psicológicos, por exemplo, são regularmente escritos e desenhados como indivíduos agressivos, incapazes ou reduzidos à doença que enfrentam, limitando a sua personalidade e identidade. Observou-se que estas são também esquematicamente consideradas culturalmente desviantes na sociedade (Riles et al., 2021). É de esperar que representações pouco coesas e discriminatórias sejam incapazes de reduzir estigmas sociais já existentes, já que as mesmas se moldam e assentam sobre estes princípios derogatórios.

A forma como os media representam os grupos estigmatizados tem o potencial de moldar as suas identidades e perceção que têm sobre eles mesmos. A capacidade percebida das representações mediáticas e o realismo percebido são também fatores relevantes e indispensáveis que prenunciam o impacto da ficção na perceção e criação de um tratamento fundamentado dos grupos estigmatizados (Haller & Zhang, 2013).

George Gerbner expôs nos anos 60 a nomeada Teoria do Cultivo ou *Cultivation Theory* como apresenta Mosharafa no seu artigo *All you Need to Know About: The Cultivation Theory* (2015) que aborda os efeitos a longo prazo das mensagens transmitidas nos media para o público-alvo dos mesmos. A teoria propõe a adversidade que reside na capacidade de estes moldarem não um ponto de vista particular sobre uma questão específica, mas na sua capacidade de moldar os valores morais e as crenças gerais de uma sociedade e crenças gerais globais (Mosharafa, 2015).

A perceção e introdução da comunidade com deficiências nos media ficcionais foi sofrendo alterações ao longo das décadas. Tendo como exemplo o domínio da televisão após a

Segunda Guerra Mundial, a socióloga Joy Donaldson (1981) salientou que, quando indivíduos com deficiência eram retratadas, eram frequentemente introduzidos com juízos de valor e tipos de stress, trauma, sobrecompensação, falha de carácter ou tendências bizarras de comportamento. Estas representações, deste modo, recaiam e enquadravam-se geralmente em arquétipos ou estruturas narrativas depreciativas, as anteriormente mencionadas e introduzidas pelo ativista Paul Hunt em 1991. O paradigma narrativo e inclusão de personagens que convivam com doenças tem vindo a ser moldado e reinterpretado para se tornar mais inclusivo, livre de preconceito e ideias preconcebidas de que personagens com respetivas limitações físicas ou psicológicas não sejam tão capazes como grupos de personagens sem efemeridades.

Quando apresentados narrativamente, a análise de cada distúrbio ou deficiência equiparando uma experiência verídica para ser referenciada numa ficcional exige pesquisa e desafios aprofundados. Não apenas a variedade de doenças existentes como as diferenças a nível económico, social, de idade, de cuidados e outros fatores igualmente relevantes ditam o impacto que uma deficiência tem na vida de um dado indivíduo.



Figura 11: Gregory House (*House MD*) e Johnny Joestar (*Jojo's Bizarre Adventure*) são personagens com efemeridades físicas e Terri (*The Amazing World of Gumball*) com um distúrbio psicológico

O panorama da representação destes indivíduos revela-se mais inclusivo na vertente de criação de personagens com deficiência ou distúrbios nos mais diversos géneros narrativos das mais variadas culturas. Já é possível identificar personagens icónicos e narrativamente desenvolvidos como Gregory House da série de medicina americana *House MD* (2004-2012) que assume o papel de personagem principal como infeciologista e nefrologista que sofre não só de uma deficiência motora como ASPD (ou distúrbio de personalidade antissocial) manifestando-se na forma como interage com os seus pacientes, colegas de trabalho e rotina pessoal; Johnny Joestar, um dos protagonistas do mangá e animação japonesa *Jojo's Bizarre Adventure* (1987-em curso), um ex-prodígio jôquei que sofre de paraplegia ou Terri da sitcom americana animada *The Amazing World of Gumball* (2011-em curso) uma personagem

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens secundária retratada com distúrbio de ansiedade por doença e germofobia, revelando-se nas suas atitudes e interações sociais (Figura 11).

Apesar da inclusão e abertura dos horizontes em relação a conceção de personagens mais inclusivos e que apresentem morfologias fundamentadas, visualiza-se ainda a existência de arquétipos ou estruturas narrativas que aludam a retratos preconceituosos de temáticas que incluam grupos minoritários como pessoas com deficiência corporal ou psiquiátrica. Como aponta Sophie Shelley no estudo *Representation Matters: (Dis)ability and its Narratives* (2022), deficiências são frequentemente apresentadas superficialmente, por vezes como representações mágicas, melancolicamente, ou numa narrativa estereotipada, tendo com exemplo o arquétipo supercrip, que introduz um personagem que supera a sua deficiência de uma forma que é frequentemente vista pelo público como inspiradora.

Recorrendo a uma análise e classificação de estruturas e escolhas narrativas consideradas pejorativas, evidencia-se a necessidade de desenvolver novos valores e esquemas narrativos que apresentem pessoas com deficiência de forma realista, coesa e venerável.

Alguma das mais comuns representações nocivas de deficiência nas mais diversas narrativas são estruturadas da seguinte forma:

O vilão é um arquétipo frequente aplicado a personagens com deficiência, usando a mesma como meio de os tornar mais sinistros e intimidantes. Frequentemente, esta representação enfatiza a deficiência da personagem negativamente, recorrendo à ideia de que os indivíduos desta minoria são deformados ou menos humanos. Outra versão da deficiência antagonizada é visível em representação de distúrbios psicológicos, recorrente em géneros de terror e banda desenhada. Neste caso, a doença mental torna-se um instrumento que estrutura o vilão como imprevisível e ameaçador, perpetuando o mito de que a doença mental torna os indivíduos inerentemente perigosos. É de realçar que os sintomas destes distúrbios não são expostos corretamente e recorrem exclusivamente a demonstrações da denominada “insanidade” como doença mental (Onyx, 2017).

Deficiência cosmética é outro arquétipo recorrente caracterizada pela introdução de uma personagem com deficiência que é dada acesso a magia ou tecnologia que lhes proporciona capacidades semelhantes às de uma pessoa sem deficiência. Quando a mesma tira partido desta escolha narrativa, a sua deficiência deixa de ter um impacto significativo na sua vida. No seu extremo, este arquétipo pode resultar no facto de a deficiência ser tratada como uma escolha cosmética sem qualquer impacto ou relevância narrativa, funcionando apenas como uma estética que confere ao personagem uma imagem mais “poderosa”.

A lacuna desta estrutura narrativa erra na demonstração das experiências vividas por pessoas com deficiência. Realisticamente, qualquer debilitação se revela marcante na vida quotidiana de um indivíduo, a pequena ou a grande escala. Ausência de acessibilidade, uso de medicação e redução de força são algumas dos obstáculos com que indivíduos com efemeridades se deparam diariamente.

Conceber magia ou tecnologia a uma personagem de modo a “compensar” a sua deficiência apresenta uma limitação as habilidades da mesma que as personagens sem deficiência não possuem, apresentando a mensagem de que as pessoas com deficiência são incapazes de realizar atividades básicas sem ajuda de aptidões fictícios e que a cura é o único propósito que estas pretendem atingir.

Outro arquétipo presente em várias narrativas assenta na constante associação de deficiência ou doença a sentimentos de vulnerabilidade, lamentação e comoção. Este estereótipo recai na facilidade de retratar personagens com deficiência como vítimas indefesas e incapazes. Apesar da probabilidade de estas morrerem nas narrativas das quais fazem parte ser superior face aos restantes personagens e factualmente, serem foco de um maior número de atos violentos, recorrer a estigmas para escrever personagens com deficiência como indivíduos passivos sem capacidade de atuarem por eles mesmos não é uma representação fidedigna desta realidade, focando-se no mito de que estas são inferiores e desfavorecidas.

Noutro patamar do esquema narrativo, apresenta-se a deficiência como inspiração. Embora pareça reconfortante e respeitável em primeiro plano, por trás desta encontra-se uma mensagem prejudicial. Este tipo de inspiração pejorativa procura transparecer uma imagem positiva da deficiência ou distúrbio em questão, difundindo uma mensagem equívoca de que estes indivíduos ou personagens criam os obstáculos nas suas próprias vidas, que são eternamente inocentes e que uma atitude positiva é exclusivamente do que estas necessitam para ultrapassar barreiras com que se deparam.

Narrativas inspiradoras sobre a deficiência eliminam humanidade a estas personagens, defendendo que estas são criadas e introduzidas não para contar as suas próprias histórias, mas para expandir a mente das restantes personagens ao seu redor.

Por último, Onyx aponta ainda uma tendência cultural existente para retratar as identidades privilegiadas como o padrão: homens brancos, heterossexuais, fisicamente saudáveis e cisgénero como o ponto de partida para todo o tipo de personagens, fazendo do processo de representação da diversidade uma troca entre identidades oprimidas pelas identidades privilegiadas nesta questão. Narrativas com um elenco ou grupo vasto, ainda que na centradas na diversidade e inclusão, terminam frequentemente na relevância de personagens considerados privilegiados culturalmente.

Isto reprime a representação da deficiência exclusivamente a personagens brancos, heterossexuais do sexo masculino. Representações mais abrangentes de deficiência que incluam o sexo feminino, indivíduos de cor e da comunidade LGBT ainda se apresentam escassas nos mais variados media.

Apontar retratos e estruturas narrativas prejudiciais para avançar e modificar futuras introduções de personagens com deficiência nos mais diversos media e as suas narrativas. Partindo para um exemplo localizado e com grande influência da cultura de onde advém encontram-se os medias ficcionais japoneses como animação, manga, jogos e outros meios relevantes. Personagens como deficiências e distúrbios já são incluídos com maior frequência

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens nestas obras e encontra-se uma necessidade de avaliar o panorama cultural e o formato em que estas são colocadas, face a um público das mais variadas faixas etárias e comunidades.

2.2.6 Doenças e representação em medias japoneses

No Japão, que apresenta um vasto conjunto de medias que são fortemente consumidos a nível global por diferentes grupos sociais, equivalente a exemplos ocidentais, a representação de indivíduos com efemeridades revelou-se escassa na sua cultura e nos media até à década de 1990, devido a padrões sociais erróneos e estereotipados (Chakraborty, 2021). Assim como apresenta Reiko Hayashi e Masako Okuhira no seu estudo *The Disability Rights Movement in Japan: past, present and future* (2001), a sociedade japonesa apresentou um notável progresso nas atitudes e leis que protege indivíduos e os seus cidadãos com deficiência, revertendo noções prejudiciais e aplicando serviços baseados em atitudes em comunidade, bem como campanhas de sensibilização. A evolução e reestruturação social face a estes cidadãos permitem que estes possam viver de forma independente nas suas comunidades, independentemente das suas efemeridades.



Figura 12: Pósteres das obras Josee, the Tiger and the Fish, Ranking of Kings e A Silent Voice.

Sendo assim, a inclusão de personagens que representem estes indivíduos nos medias japoneses mais diversos como animação, literatura tradicional ou ilustrada como manga ou até videojogos, revela-se um passo venerável e capaz de apoiar implicitamente na mudança de paradigma na inclusão e respeito em evolução face a estas pessoas na comunidade da qual estas fazem parte. Na pesquisa por obras artísticas japonesas que já incluam personagens com deficiências ou doenças psiquiátricas como protagonistas ou de grande relevância para a narrativa em que as mesmas se inserem, é possível catalogar e identificar histórias marcantes

que refletem a realidade e complexidade humana quando enfrentada com uma doença ou efemeridade.

Alguns dessas obras incluem longas-metragens ou séries com vários episódios que apresentam narrativas focadas em personagens com deficiências motoras, auditivas ou até psiquiátricas. *Josee, the Tiger and the Fish* é uma longa-metragem de comédia e romance, lançada em 2020 baseada na obra literária de Seiko Tanabe que conta a história de Josee ou Kumiko Yamamura, uma artista carismática que sofre de paraplegia que se torna amiga de um estudante de biologia marinha, Tsuneo Suzukawa. Já *Ranking of Kings* (2021), criado por Sosuke Toka relata a história de Bojji, um príncipe surdo visto pelos restantes personagens e o seu povo como incapaz de se tornar rei. Bojji faz ainda amizade como uma sombra apelidada de Kage. Outro exemplo relevante e de grande impacto cultural, é a longa-metragem *A Silent Voice*, retratando não apenas a doença física como a psiquiátrica e forma como ambas impactam a vida dos diferentes personagens. Adaptado do mangá do mesmo nome, criado por Yoshitoki Ōima, Shoya Ishido é o protagonista da obra, um estudante que na sua juventude, atormentou uma colega de turma com surdez. Quando a mesma transfere de escola, Shoya passa de admirado para rebaixado e maltratado pelos restantes colegas caindo num “poço” de depressão e ostracismo. A narrativa apresenta temática de redenção, traumas emocionais e passados e a reconciliação humana (Figura 12).

Estas três obras têm em comum a sua autenticidade e narrativa exploratória livre de preconceito em relação em indivíduos com os mais diversos tipos de deficiência e graus de debilitação, colocando-os como protagonistas ou personagens de grande importância nas suas obras. Consequentemente, em todas estas enfrentam obstáculos, quer sejam a sua comunidade ou personagens com as quais têm alguma relação ou, até, eles mesmos, os seus receios e batalhas internas e complexas no processo de aceitação.



Figura 13: Pósteres das obras *Veil* e *Kimi no Koe*

Outras vertentes dos media japoneses, neste caso de literatura ilustrada, com representação significativa da temática em questão são as obras *Veil* da artista Kotteri, publicado em 2024 e em atualização e *Kimi no Koe* de Miku Morinaga lançado em 2020. *Veil* explora uma narrativa entre dois personagens e as suas interações e momentos das suas vidas: Aleksander, um polícia e Emma, uma mulher cega. *Kimi no Koe* aborda uma narrativa focada em Kyogoku Kazunari, capaz de ouvir as vozes interiores humanas que se propõe casar com Suwabe Nana, de uma família nobre. No entanto, Nana sofre de mutismo, o que transforma a forma como as suas vidas se desenvolvem e torna a história mais envolvente (Figura 13).

Estas são algumas obras e narrativas provenientes de artistas e escritores japoneses que incluem personagens com deficiência, os seus enredos, as suas relações, obstáculos e em primeiro plano, as suas vidas e como as mesmas são moldadas pelas suas efemeridades. O panorama cultural japonês atual consegue, em geral, apresentar estes indivíduos como não apenas as suas doenças como também com personalidades, gostos, as suas relações e identidades individuais, tornando-os mais apelativos e mais fáceis de simpatizar com os mesmos face ao público que consome estes media, ou seja, fazendo dos mesmos, humanos.

2.3 Reflexão sobre a Revisão Bibliográfica

Com a revisão do Estado da Arte, é possível recolher pontos de conceção base para qualquer tipo de personagem que faça parte de uma narrativa. A cor, a sua linguagem formal, silhueta e contexto cultural, empregam um valor subjacente prévio à sua inclusão narrativa e a forma como o público a irá interpretar. A estruturação e análise de arquétipos considerados perjurativos são igualmente importantes de consolidar de forma a serem alterados ou moldados para histórias inovadoras e educativas, sem recorrer a estereótipos depreciativos. Abordar obras já existentes é de igual modo, imprescindível, para uma análise do conteúdo e a estrutura na qual este é abordado, quer sejam obras extritamente japonesas ou ocidentais.

Para concluir, o Estado da Arte, será o ponto de partida para um percurso analítico e exploratório da temática em questão, analisando a literatura recolhida e tirando partido da mesma para instruir e consolidar novos conhecimentos e visões narrativas e artísticas que estas personagens podem ter em narrativas japonesas, fortemente consumidas um pouco por todo o mundo.

3. Criação e Desenho de Personagens

O processo criativo e artístico da criação de personagens como trabalho laboratorial e projetual deste estudo procurou delinear e aplicar os princípios, aprendizagens e abordagens retiradas da revisão sistemática do Estado da Arte. Para selecionar os critérios e etapas de desenvolvimento, foi acordado desenvolver quinze personagens, separadas em três classificações distintas de deficiência, ou seja, cinco personagens para cada designação e tipo de comorbidade: deficiências físicas visíveis, deficiências físicas invisíveis e deficiências psicológicas ou cognitivas. A definição categórica permitiu filtrar a pesquisa e seleção da comorbidade que os respetivos personagens visaram a representar, correspondendo à correta descrição do subgrupo de que cada um faz parte.

O desenho de cada elemento propôs-se a responder a uma sequência de perguntas que seguiram fluidamente ao redor da conceção de cada uma: Que deficiência se pretende representar? Que tipo de personagem se pretende desenhar? Que género narrativo a personagem se deve encaixar? Que cores e elementos anatómicos e estruturais fazem parte do seu design? Que personalidade estes transmitem? Que tipo de ofício/carreira cada um exerce? Que ideias depreciativas e preconceitos se tenciona evitar com a criação das mesmas?

Estas questões foram selecionadas com o intuito de compreender cada etapa da criação de cada personagem, tendo em conta não só a sua aparência e desenho final, mas também a personalidade que transmite para o público. A imagem a transparecer para este é de forte impacto, já que dita de que modo esta será recebida pelo mesmo.

Tendo este procedimento delineado, surgiu a relevância de acrescentar uma ficha de personagem para cada, de forma a não só conceder mais informação ao público externo sobre a personagem, como também transparecer a sua identidade e personalidade, tornando-a mais humana, pessoal e apelativa aos olhos de quem a visiona pela primeira vez.

Assim, neste capítulo, explora-se o processo criativo de todas as quinze personagens desenvolvidas para este estudo, justificando escolhas cromáticas, elementos narrativos, se aplicável, relações com outros personagens e, ainda, de que forma a sua deficiência está presente. Vários pontos da revisão sistemática são apresentados como sustenoso, essencialmente, os estereótipos que se pretendeu evitar.

3.1 Classificação por comorbidade

A introdução às classificações de deficiência tendo em conta o cariz dos seus sintomas ou atributos físicos e a subjacência da presença destes visualmente, estipulou que representações se comprometiam a apresentar, seccionando e revelando de que forma deficiências que se encontram na mesma categoria, refletem-se sintomaticamente no corpo, mente e estrutura do indivíduo. Presente na revisão sistemática, esta subdivisão facilitou o critério de seleção de cada comorbidade e permitiu estender a diversidade e identidade visual de cada personagem pelos três grupos segmentados. Assim, pretendeu-se adicionar paletas cromáticas variadas, faixas etárias heterogêneas, personalidades distintas, diferentes géneros e culturas diversificadas, garantindo que a representação não se enclausulasse num grupo demográfico apenas. Os géneros literários diversificam-se, de igual modo, pelas três subdivisões, espelhando a expansão narrativa e a relevância de contar histórias de indivíduos com deficiência diversificadas pelos múltiplos universos narrativos. A seleção e critério do que cada comorbidade visou selecionar, dentro de cada classificação, não só procurou aprofundar retratos de deficiências já predominantes em alguns cenários narrativos e literários em media japoneses, como também dar lugar a comorbidades menos conhecidas, com fraca representação nos media existentes ou inadequadamente interpretadas socialmente. Deficiências essas, como por exemplo, Síndrome de Down, com uma representação quase inexistente ou Transtorno de Ansiedade de Doença, com intepertações fortemente debruçados sobre estereótipos perjorativos.



Figura 14: Personagens com deficiências físicas visíveis. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Para deficiências físicas visíveis foram escolhidas as seguintes respetivamente: Amputação congénita, Paraplegia, Síndrome de Tourette's, Síndrome de Down e, por último, Paralisia Cerebral do tipo Diplegia Espástica (Figura 14). Estas comorbidades têm em comum o facto de

estarem visivelmente presentes na composição visual das respectivas personagens, de fácil identificação pela presença de apoio de mobilidade, características físicas ou sintomas que se manifestam pelos seus movimentos.



Figura 15: Personagens com deficiências físicas invisíveis. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Para deficiências físicas invisíveis foram escolhidas as seguintes respetivamente: Doença de Crohn, Surdez, Fibromialgia, Diabetes Tipo Um e, por último, Cegueira (Figura 15). Comorbidades estas que se manifestam por sintomas invisíveis, sendo de maior dificuldade de deteção para elementos externos. Algumas destas, permitem o uso de dispositivos médicos que, por vezes, viabilizam a associação com estes à presença da respetiva deficiência.



Figura 16: Personagens com deficiências psicológicas ou cognitivas. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

O último grupo, das deficiências psicológicas ou cognitivas foram selecionadas as seguintes respetivamente: Transtorno de Ansiedade de Doença, Transtorno de Stress Pós-Traumático, Transtorno de Personalidade Evitativa, Síndrome de Pânico e, por último, Transtorno Obsessivo Compulsivo (Figura 16). Doenças desta categoria, são apenas detetadas pelos comportamentos e atitudes das personagens, já que os sintomas são do foro psicológico e afetam o indivíduo nesse patamar.

Seguido da seleção categórica para cada subcategoria, a fase de criação e ilustração das personagens assume a próxima etapa desenvolvida, trazendo à vida como cada elemento se manifesta visualmente, narrativamente e como a sua comorbidade se faz presenciar nestes. A preparação das fichas das personagens revelou-se um passo crucial para que esta etapa fosse concluída com sucesso.

3.2 Estrutura e esquematização das fichas

A montagem da ficha descritiva é de forte peso para contemplar características pessoais sobre cada personagem desenhada, seguindo um modelo comum entre elas, mantendo a coerência na descrição e mensagem que se pretende transmitir com cada uma. As características visuais são simples, com o intuito de manter uma fácil leitura sem distrações por parte de elementos complexos, mantendo o foco no desenho da personagem no canto inferior direito da página.

A ordem em que a informação é fornecida inicia-se pelo **nome completo** da personagem, escrito de modo a enquadrar-se na temática e grafologia correspondente. Seguido deste, estão as

informações individuais como a idade, o género, nacionalidade, data de nascimento, altura e ocupação. Presentes para caracterizar a personagem fisicamente, enquadram-se na necessidade criativa e narrativa de informar o público sobre os seus dados singulares, enriquecendo e tornando a personagem mais completa e apelativa para este. Seguidamente, estão os **gostos e desgostos de cada indivíduo**: para o público estabelecer uma conexão e desenvolver uma primeira impressão daquilo que a personagem virá ser na sua narrativa, conhecer um pouco sobre os seus gostos pessoais, os meus medos, fraquezas, talentos e outras particularidades é um método de conceção artística eficaz. Muitas vezes, permite que a pessoa que esteja a conhecer a personagem seja capaz de se identificar com a mesma em algum aspeto, e torná-la, desse modo, mais atrativa. Sendo assim, todas as personagens desenvolvidas para este estudo, estão acompanhadas com este estilo de informação sobre as mesmas. Por último e de grande relevância, foi adicionado um balão de informação com o alter ego da autora como orador que introduz a deficiência de cada personagem e a descrição subjacente a esta. Já que algumas deficiências não são de imediata deteção, é estritamente necessário a presença desta informação na ficha de cada personagem.

A personagem, colocada no canto inferior direito, como previamente mencionado, pretende prosseguir um estilo que se enquadre nos cânones artísticos de uma personagem pretencente a um tipo de media japonês, neste caso, mais simplificada em termos de proporções e renderização final da ilustração. Tal permite uma rápida e clara interpretação dos componentes visuais de cada personagem, que aludem de forma imediata, para a expressão estilística que pretendem reproduzir (Figura 17). As fichas abaixo pretendem ilustrar as diferenças de personagem para personagem:

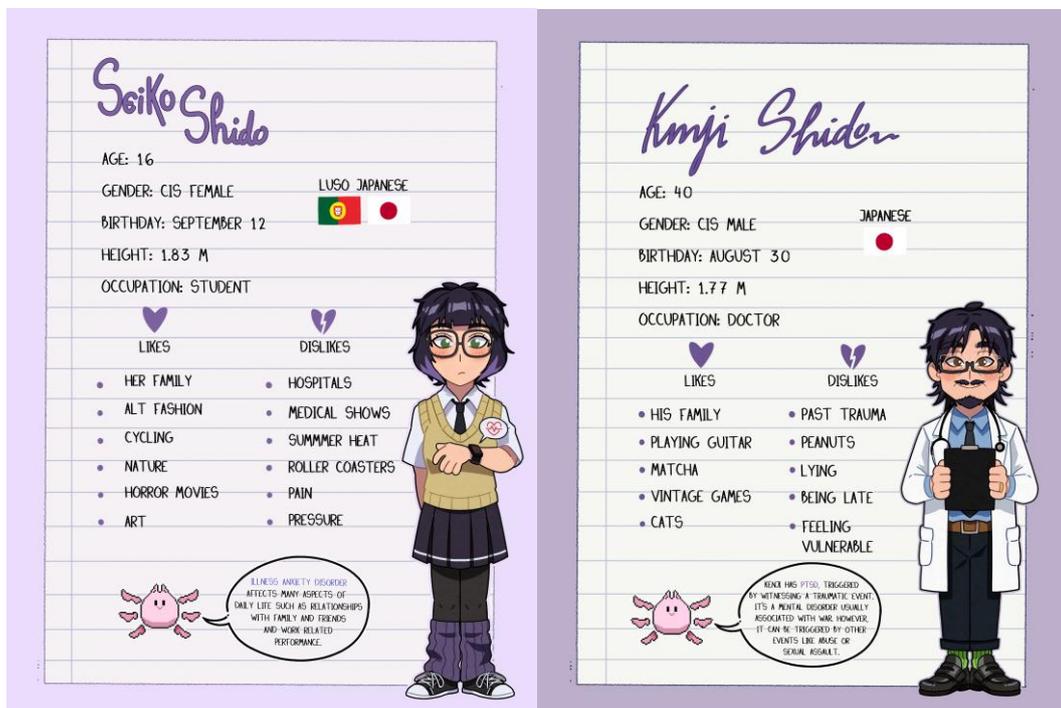


Figura 17: Modelo de ficha de personagem. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

O processo de criação de cada personagem iniciou-se por um brainstorming inicial que procurou definir de que forma esta viria a ser desenhada, que conjunto cromático a compunha, que emoções esta pretendia evocar e que imagem tentava fornecer a quem as visiona (Figura 18). Seguidamente, procurou-se responder aos elementos das informações pessoais de cada uma, de forma a estipular uma imagem coesa do que se impunha a transcrever visualmente. Tendo a deficiência de cada uma em conta, a fase de ilustração procurou reunir as aprendizagens da revisão sistemática como a simbologia de color, estruturação em narrativas e linguagem de formas, a identidade artística pessoal da autora e as referências recolhidas para terminar com um design apelativo, diversificado e único para cada uma.



Figura 18: Exemplo de referências usadas para o personagem Sosuke– Beatriz Cruz (2025).

A fase final, após o desenho, restringiu-se em definir aquilo que cada personagem gostava, o que não gostava, os seus medos e elementos de personalidade individuais, com o intuito de construir uma narrativa interna para cada uma. Esta procura visa a criar uma personagem mais realista e permite estimular o público a criar laços com a mesma através da relacionabilidade.

Para além disso, foi sempre tido em conta os estereótipos apresentados por Paul Hunt e como evitá-los e contrapô-los em cada personagem. Tendo o processo de criação base estruturado e apresentado, o capítulo seguinte dedica-se a expor a execução artística mais detalhada e expositiva de cada ilustração, procurando responder às correspondentes etapas de conceção de personagens e inserção narrativa das mesmas, introduzindo o conceito de deficiência por todo esse processo.

3.3 As Personagens

A descrição de cada personagem concebida para acompanhar esta investigação, está acompanhada nas páginas seguintes de uma ou duas ilustrações que correspondem à sua aparência e design final, uma descrição narrativa, que correspondem à informação fornecida nas entrevistas realizadas depois desta etapa e, por último, uma descrição detalhada que explora o processo de criação de cada uma, tendo em conta os dados recolhidos e selecionados para a revisão sistemática, que faz parte do Estado da Arte.

Alani Helms

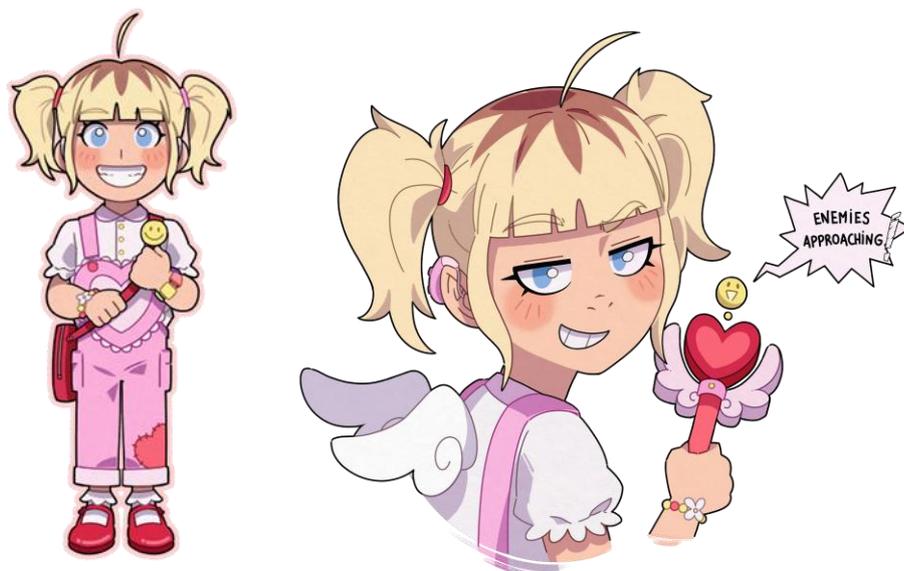


Figura 19: Alani Helms. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Alani Helms é uma Magical girl com poderes de transformação e magia psíquica, utilizando um aparelho auditivo como apoio à sua audição. Protagonista da sua história, assume o papel de heroína, disposta a ajudar quem mais precisa, sendo no seu quotidiano, uma estudante que adora vestir cor-de-rosa e ler histórias sobre heróis. A sua varinha mágica ajuda-a a localizar inimigos e a comunicar as ameaças mais próximas (Figura 19).

A primeira personagem desenhada visou seguir conceitos do género literário *Magical Girls*, um tema frequentemente associado a um público feminino jovem, correspondendo a médias de fantasia que introduzem heroínas feminina. Estas podem ser de diversas idades, com um alter ego, habilidades, elementos mágicos e transformações que fazem das mesmas, lutadoras e símbolos da justiça nas histórias das quais fazem parte. Um género datado ainda antes do início dos anos 2000 e frequentemente explorado em obras japonesas, revela-se

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

relevante para a criação de uma personagem com deficiência, num contexto de mundo fantástico e abrangente de elementos para lá do humano.

Este conceito agrupa-se fortemente a paletas cromáticas que misturam os rosas, os roxos e pequenos detalhes de outros tons adjacentes, normalmente, para a protagonista, já que a feminidade é ainda fortemente associada a esta combinação cromática. No entanto, a utilização desta cor foi escolhida com o intuito de associar a personagem ao seu papel de protagonista, já que é a cor desta função narrativa mais presente neste género literário. A sua implementação não reside no contexto de associar este conceito à feminidade, mas sim, à associação direta com este papel. Ainda assim, as restantes personagens destas histórias, também heroínas femininas tiram partido de outras cores como amarelos, azuis ou até verdes, nos seus vestidos cintilantes, acessórios mágicos ou até na própria cor e estilização do cabelo. Esta sequência cromática presente neste grupo de personagens, pretende incluir o círculo cromático no seu todo. Sendo assim, estipulando o papel de protagonista a esta personagem, as cores escolhidas redirecionam-se para os rosas e vermelhos, com pequenos elementos com cores análogas e por vezes, contrastantes. A cor de cabelo destaca-se também por usar um tom mais pastel em relação às restantes cores mais saturadas presentes na linguagem visual. Como uma personagem jovem, o tipo de vestuário escolhido inclui peças mais juvenis e simples, recorrendo à simplicidade para obtenção de um conceito de fácil leitura, redirecionando-se para um público mais jovem e surgindo daí, essa necessidade.

A deficiência retratada intitula-se de surdez parcial, uma condição caracterizada por uma limitação auditiva, não total, mas parcialmente, fazendo com que o indivíduo tenha um grau variado de incapacitação auditiva. Num conceito de heroína mágica, a representação desta deficiência pode ser feita de forma mais inclusiva, quer nos acessórios usados que podem ser adaptados com o intuito de ajudar a personagem a manter-se alerta e consciente do perigo, independentemente da sua incapacitação. Por exemplo, as protagonistas destas narrativas, usam frequentemente um cetro ou uma varinha com poderes mágicos, utilizada como arma ou apoio em combate. O cetro da personagem, neste caso, está adaptado às necessidades da mesma, tendo em questão as suas limitações auditivas, uma forma de explorar o tema da acessibilidade e dar a conhecer ao espetador mais sobre a deficiência da mesma.

Narrativas que exploram conceitos de deficiência coexistente com fantasia ou magia, permitem erradicar estruturas e argumentos pré-concebidos e estigmatizantes de que capacidade de utilizar poderes mágicos, anula ou possibilita a “cura” de qualquer tipo de deficiência existente ou presente nesse mesmo universo.

Como referenciado por Paul Hunt (1991), o esteriótipo do incapaz foi tido em consideração durante o processo criativo desta personagem. Este preconceito define um indivíduo nos media como incapaz de realizar desde as atividades diárias e básicas de um ser humano até a objetivos mais complexos e ambiciosos, que um ser humano seja capaz de alcançar. Contudo, com a introdução de uma personagem com deficiência enquanto protagonista de um mundo repleto de adversários e obstáculos penosos, bem como magia que

pode ser usada para extravasar o mal, este esteriótipo pode ser evitado e tornar possível um retrato inclusivo e educativo. Ainda que a magia aplicada a uma personagem com deficiência possa ser intrepertada como estereótipo, neste contexto procura-se reintrepertar de que forma esta serviria como ferramenta de apoio. A forma como esta apoiaria a personagem a proteger-se e estar mais preparada para enfrentar o inimigo, tendo em conta a sua deficiência, oferece uma oportunidade de explorar o conceito de magia não como cura mas como um apoio ao ofício da personagem.

Sosuke Iwamoto



Figura 20: Sosuke Iwamoto. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

Sosuke Iwamoto é um artista tradicional focado em temas como pinturas de paisagens, utilizando uma prótese elétrica para pintar. Sosuke gosta de se exprimir pelo vestuário, do estilo Gyaruo. Para além da pintura, é fascinado pelo mar, a praia e elementos do verão. Na primeira fase da sua vida, utilizava a boca para pintar (Figura 20).

Para um género mais focado na criação artística, obras que exploram narrativas centradas na identidade de um artista e conceitos de artes visuais, o segundo personagem foi desenvolvido com o intuito de ilustrar essa categoria. Narrativamente, esta pretende centrar-se num protagonista, frequentemente um artista dos mais diversos ramos artísticos como ilustração, pintura, o quotidiano dos *mangakas* e, regularmente, a indústria da animação e os obstáculos e exigências acompanhadas da mesma. O ramo das belas-artes e processo artístico esteve sempre associado às adaptações eficazes e inovadoras que artistas com deficiência ou peritos na área desenvolveram para serem capazes de criarem, experimentarem e ilustrarem as suas emoções e ideias no papel ou canvas. Daí surge a importância deste segundo personagem.

Sosuke, nome de origem japonesa, traduz-se em vários significados dependendo da estrutura em como este é escrito. Pode significar um homem energético, vigoroso e brilhante bem como a própria cor azul, o tom base para a estrutura visual e cromática deste personagem. Associado a elementos do mar, como o oceano, a praia, o calor do verão, os grãos da areia e a fauna tropical, estilisticamente, Sosuke alinha-se no conceito de *Gyaruo* (Gyaru se for no sexo feminino), uma classificação de personagem recorrente em narrativas um pouco por todos os tipos de media japoneses. Trata-se de uma subcultura e estilo de vida, surgido em meados dos anos 90 como resposta a padrões tradicionais e conservadores estabelecidos pela sociedade, procurando fazer ser-se visto e estabelecer uma identidade própria, audaciosa, conjunta a conceitos de expressão e liberdade pessoal. No personagem, estes elementos estão presentes no vestuário leve, solto, com padrões têxteis e decorativos, mais masculinos, neste caso, associados a cores como o azul como base para direta associação ao mar, o amarelo como tom subjacente ao tema e símbolo da energia, do otimismo e da luz e calor do verão e pequenos detalhes em rosa e vermelho como cores contrastantes e realçantes.

Incluída na categorização de deficiências físicas visíveis, amputação congénita foi escolhida para ser representada por este personagem. Caracterizada pela ausência de um membro à nascença, devido a malformação durante a gestação, incluir um personagem com ausência do membro superior dominante cuja profissão exige trabalho manual, minucioso e criativo pode retratar detalhadamente o processo criativo de artistas que se enquadrem neste panorama. Para exercer o ofício, foi desenhada uma prótese, neste caso elétrica, após uma aprofundada procura pelo tipo de equipamento médico e de mobilidade, frequentemente utilizado por indivíduos no decorrer de atividades de desenvolvimento artístico, neste caso, a pintura.

A decisão artística de aplicar a representação em questão assenta fortemente na demonstração e necessidade de ilustrar artistas com deficiência como inovadores e com uma facilidade de adaptação face às suas limitações físicas com que são enfrentados. Estereótipos de

incapacidade e o indivíduo como o seu próprio inimigo perpetuam conceitos prejudiciais e enganosos. Num panorama de crescente uso da inteligência artificial, principalmente em ramos artísticos, dos quais tira partido sem consentimento do trabalho humano, o argumento de que a mesma permite dar uma oportunidade a indivíduos com deficiência de criarem é erróneo. Desde tempos arcaicos que o ser humano se adaptou fisicamente às exigências da criação artística independentemente de complicações ou restrições físicas ou emocionais que o mesmo possa ter, contrariando fracos pretextos e sugestão do uso de IA para o mesmo.

A introdução de uma personagem como esta pode trazer um cenário curioso e de relevância narrativa para um público introduzido nesta categoria e a estrutura pela qual o mesmo é representado, através do seu quotidiano e aprendizagem acerca desta comorbidade.

Hoshimiya Shimizu



Figura 21: Hoshimiya Shimizu. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

Hoshimiya Shimizu é uma idol popular um pouco por todo o mundo, ponto de referência para jovens apaixonados pela sua música. Com uma carreira promissora e exigente, Hoshimiya toma medicação para manter os tics controlados, causados pela sua deficiência, enquanto atua. Para além da música, tem uma empresa na indústria dos brinquedos, direcionados para crianças com deficiências (Figura 21).

Idols refere-se a uma temática narrativa interligada à cultura musical. Parceira das *Idols* do mundo real, este género ficcional corresponde a histórias que abordam as vidas de entertainers da cultura pop japonesa focadas na dança, música e a suas identidades de marca únicas com carreiras a solo ou individuais. Para esse fim, esta personagem foi criada, introduzida num universo focado neste lado cultural e artístico. Apesar de ser uma vertente com uma demografia abrangente, *idols* femininas são frequentemente mais populares nestas obras. Frequentemente recheados de paletas cromáticas extensas, luzes pulsantes e composições sonoras autênticas, a personagem desenvolvida visa introduzir uma deficiência a uma história hipotética sobre esta enquanto *Idol*.

Síndrome de Tourette's, uma deficiência física visível neuropsiquiátrica, manifesta-se por *tics* motores e vocais inesperados, repentinos e em intervalos recorrentes. No mundo da música, globalmente, existem artistas e *performares* com esta deficiência como é o caso de Lewis Capaldi e Billie Eilish, principais inspirações para a criação desta personagem no contexto de um panorama cultural musical diferente, mas idêntico. Já que esta afeta grande parte das atividades do quotidiano, para uma Idol, que canta e atua expressivamente através do seu corpo e movimentos ativamente, o uso de medicação para amenizar os sintomas revela-se crucial para esta personagem para a prática do seu ofício, ainda que com as suas limitações. Contudo, esta representação requer que se transmita ao público que apesar do grau de debilitação que esta doença pode causar, não impede um artista de ter uma carreira frutífera e impactante aos olhos do público exterior. Estereótipos que ditam pessoas com deficiência como incapazes de participar na vida quotidiano ou um fardo para ele próprio, pretendem ser excluídos e evitados com esta representação.

Visualmente, a personagem seguiu uma estética de *cybernature* com elementos subtis de futurismo, onde surgem principalmente, motivos ligados à natureza e à imagem de uma planta ou flor. Estes elementos estão presentes no formato e remates do vestido, o laço que expande em duas pétalas decorativas e formas arredondadas que apontam para uma personalidade mais alegre e afável da personagem. Outros elementos redondos na decoração nas meias e do cabelo, contribuem para essa imagem. A nível cromático, a hierarquia conjunta alinha-se na estética escolhida, predominando o verde como a cor da natureza e do crescimento, juntamente com os rosas que aludem à inocência e a delicadeza, juntando-se como cores contrariantes entre si.

Sendo assim, a personagem criada pretende não só fornecer uma narrativa criativa que funciona como retrato de uma deficiência no mundo das *Idols*, comumente associadas à imagem e identidade própria, como também contradizer vários estereótipos redutores e erróneos daquilo que é realmente ser portador de uma deficiência neste contexto.

Kai Souza



Figura 22: Kai Souza. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Kai Souza é um basquetebolista brasileiro, armador da equipa paralímpica da sua cidade. Sofreu um acidente de viação quando era mais jovem, levando à perda de movimento nos membros inferiores. Já participou e venceu campeonatos mundiais com a sua equipa, viajando um pouco por todo o mundo, tendo uma paixão por jardinagem no seu tempo livre e faz voluntariado tanto quanto pode (Figura 22).

A inclusão de indivíduos com deficiência em desporto é uma categoria distinta e popular tanto no mundo real como em mundos ficcionais, e a narrativas japonesas não são exceção. Obras focadas em desportos abordam as mais diversas modalidades que vão desde o futebol e o basquetebol até à patinagem e ciclismo. Medias japoneses já incluem modalidades desportivas paralímpicas com os seus personagens complexos e talentosos. Kai foi um personagem criado para fazer parte dessa categoria, ilustrando a história de um habilidoso basquetebolista brasileiro paraplégico, campeão de vários torneios e campeonatos.

No processo criativo do mesmo, um dos detalhes mais importantes foi o desenho da cadeira de rodas. Paraplegia afeta os membros inferiores, impossibilitando que o indivíduo consiga movimentar os mesmos. Contudo, isto implica que num desporto de alta competição, a cadeira de rodas usada para agilizar os movimentos em campo, requeira uma estrutura desenhada para que a personagem utilize os membros superiores e as restantes partes do corpo mantendo o conforto e a destreza dos movimentos. Daí o assento ser almofadado, o encosto

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

confortável e as alças ajustadas à fisionomia do indivíduo. Outro detalhe importante rege-se na escolha de desenhar o personagem como uma pessoa de cor. Apontada por Fay Onyx, o retrato da deficiência é frequentemente limitado a grupos privilegiados como homens brancos heterossexuais, reduzindo a oportunidade de representar indivíduos de outros grupos demográficos, raças e identidades. Para além disso, Kai é um homem transgénero, expandindo o retrato e tendo em conta a existência de indivíduos transgénero com deficiência e a necessidade de os incluir nas mais distintas narrativas e o que estas pretendem explorar.

Por outro lado, o vestuário do personagem é um típico uniforme desportivo, baseado nos modelos reais, frequentemente usados no basquetebol: uma camisola sem mangas, calções, um par de meias e sapatilhas de desporto. Cromaticamente, o personagem tirou partido das duas cores principais da cor do Brasil: o verde e o amarelo. No entanto, estas não são apenas uma referência à nacionalidade da personagem, mas também uma combinação que transmite sensações de energia e movimento do amarelo, com a prosperidade e o crescimento do verde, que se alinha com os princípios e personalidade da mesma. Os motivos ou padrões da camisola são detalhes extra que conferem mais autenticidade ao *design* e estrutura do mesmo, transmitindo uma mensagem extra de natureza (pela presença da flor) e de sucesso (pelo uso das pequenas estrelas).

Sendo assim, ainda que já exista retratos de deficiência em narrativas e as suas respetivas obras na cultura japonesa, é sempre de grande interesse, introduzir novas histórias, conceitos e oportunidades artísticas para explorar o universo dos atletas paralímpicos e como funcionam as mais diversas modalidades desportivas nesta categoria.

Emmet Moore



Figura 23: Emmet Moore. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Emmet Moore é um mago curandeiro que vive numa cabana no meio da floresta na Irlanda. O TOC do Emmet é do sub-tipo religioso, referindo-se a compulsões e obsessões associadas a religião e moralidade. O pingente que usa ao pescoço confere algum alívio aos sintomas, já que este o vê como proteção espiritual. Emmet partilha a sua cabana com sapos que o visitam todos os dias, procurando no seu quotidiano ajudar as pessoas na sua travessia pela floresta (Figura 23).

Em mundos de fantasia, onde magia, feitiços e encantamentos são uma realidade e de fácil acesso para as personagens pretencentes a esses universos, a inclusão e representação de deficiência é regularmente posta de parte e ignorada, usando argumentos preconceituosos para justificar a ausência das mesmas. Como mencionado anteriormente, na primeira personagem, estes argumentos oscilam entre a discriminação alheia de que personagens com deficiência não estão adaptadas para viver num mundo com estas características e a suposição equívoca de a deficiência das mesmas poderia ser facilmente curada ou eliminada com a magia e os processos milagrosos que estas teriam à sua disposição.

Contudo, este pensamento falacioso perpetua estigma e procura excluir uma minoria de um género literário com base na discriminação e falta de conhecimento sobre o mesmo. Deficiências podem ser exploradas em contexto narrativo assente em conceitos mágicos e sobrehumanos, já que cada universo encaixado nesta categoria, é modelado numa estrutura narrativa única, aborda diferentes tipos de magia, profeta as suas leis que não implicam a exclusão de indivíduos com deficiência por possibilidade de existir poções mágicas de cura ou rituais milagrosos. Para tal, Emmet foi desenhado para pertencer a esta categoria: mago curandeiro não conformado com regras de género, nascido do pólen e do espírito da floresta, vive nesta na sua humilde cabana. Apesar de uma personagem que não se identifica com os conceitos binários de género, foi desenhado tendo em conta um aspeto mais masculino, de forma a ilustrar a distinção entre identidade de género e a forma como o indivíduo apresenta a sua imagem. O cromatismo da personagem persegue tons terrosos, mais escuros, associado à vegetação, ao solo e os restantes elementos que compõe a imensidão de uma floresta. O laranja funciona com contraste em relação a estas cores, adicionando cinzentos-escuros para ilustrar uma identidade visual menos saturada e mais suave. O roxo da bola de cristal do cetro, cria uma ligação cromática triádica com os tons terrosos presentes e fazendo-se destacar em relação aos mesmos, uma adaptação visual da presença dos seus poderes mágicos. O vestuário apresenta um estilo que remete para algo que um mago usaria no seu quotidiano: uma capa longa que cobre uma grande parte do corpo, botas de cano alto e uma camisola interior que remonta para uma estética mais medieval. O gorro foi um elemento complementar para diversificar e experimentar novas expressões artísticas de representar o conceito de curandeiro.

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

A deficiência que Emmet pretende representar é TOC, Transtorno Obsessivo Compulsivo, ou como é frequentemente descrito, *OCD*, *Obsessive Compulsive Disorder* em inglês. Uma doença do foro psicológico ou mental, manifesta-se através de sintomas como pensamentos intrusivos recorrentes e a necessidade de realizar comportamentos ou rotinas excessivas e compulsivas que visam a diminuir a aflição causada pelos primeiros. Esta deficiência causa graves limitações na vida de indivíduo e é muitas vezes associada a obsessões por organização e limpeza. Apesar de ser um subtipo de TOC, a doença não se limita apenas a isso e foco da obsessão varia de indivíduo para indivíduo. No caso desta personagem, a obsessão centraliza-se em questões religiosas e de moralidade, medos e obsessões patológicas com conceitos religiões e a necessidade, por exemplo, de rezar, para se manter puro, um exemplo de compulsão usada para amenizar o sofrimento que este pensamento transmite. Uma escolha estilística aplicada no personagem que pretende remeter para os efeitos desta deficiência, é a presença de um pingente, que funciona como objeto de proteção e alívio dos pensamentos que Emmet experiencia.

Sendo uma deficiência subjugada e estigmatizada pela falta de compreensão da gravidade dos sintomas que esta causa, introduzi-la numa narrativa de fantasia e magia, pode trazer um panorama e uma nova abordagem na forma como esta é experienciada por indivíduos que convivam com a mesma no seu quotidiano.

Nahija Wijaya



Figura 24 Nahija Wijaya. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Nahija Wijaya é uma cientista indonésia com o seu próprio laboratório na cidade de Bandung. Trabalhando maioritariamente de noite, Nahija faz experiências e relê os seus livros

científicos, procurando enfrentar os sintomas e pensamentos que a sua deficiência causa, a cientista sai frequentemente do laboratório para caminhar e abstrair-se dos seus medos (Figura 24).

As ciências são transformadas em género literário em múltiplos medias japoneses que tiram partido de diversas especialidades ou ramos existentes nesta subcategoria, para contar histórias de personagens inteligentes, dotados de conhecimentos científicos e os seus cargos e objetivos na sua carreira profissional. Estes universos desenvolvem-se sob pretextos distintos dependendo daquilo que pretendem transmitir ou contar ao seu público-alvo, tendo sempre em conta o tipo de ciências que incluem e conhecimentos e experiências a retratar. Para tal, uma personagem para esta categoria foi desenhada com o objetivo de introduzir deficiências e o retrato que esta pode hipoteticamente assumir num meio literário com estas características.

Nahija é uma cientista indonésia mulçumana, introduzindo mais diversidade cultural e representação a outros grupos fracamente representados em meios narrativos. Pouco presente em media japoneses, a representação de personagens de outras culturas e *backgrounds* religiosos revela-se necessário de expandir, já que estes media frequentemente desenvolvem as suas narrativas ao redor de outros conceitos culturais, enriquecendo as suas obras para serem mais inclusivas. O design da personagem pretende respeitar os princípios culturais da mesma, estilizando o *hijab* com pequenos detalhes decorativos que remetem para iconografia associada às ciências, neste caso, o elemento iconográfico do ADN. Para além disso, usa bata branca de laboratório, frequentemente usado neste contexto, bem como as luvas de borracha e um calçado para confortável para ser utilizado neste meio. Aliados a estas peças, está a paleta cromática onde predomina os tons análogos de azul com os apontamentos de amarelo, que enquanto cores primárias, harmonizam-se para criar uma construção visual apelativa. O branco da bata e dos óculos aplica-se como cor neutra em relação às restantes. As escolhas e composição tonal permitem transmitir valores de criatividade e gosto pelo ofício, agregadas à sabedoria e conhecimento equilibrado com a moral e objetivo da personagem.

A doença que esta pretende representar é uma perturbação de personalidade intitulada de Perturbação de Personalidade Evitativa ou *AVPD* como é conhecida em inglês, *Avoidant Personality Disorder*. Pouco conhecida e entendida, é uma deficiência que carece de representatividade nos media, e apresenta-se sob a forma de sintomas caracterizados pela presença de ansiedade e inibição excessiva social, sentimentos de inferioridade e isolamento autoimposto como mecanismo de defesa psicológica. Sendo assim, Nahija é isolada e recolhe-se no seu laboratório, focada nas suas experiências e estudos, evitando situações sociais que suscitem a sua ansiedade e tragam ao de cima complexos de inadequação que frequentemente sentem. No entanto, singir a personagem à sua doença, não reflete o que um indivíduo com este transtorno faz no seu quotidiano. Nahija é também apaixonada pela ciência debruçando-se sobre a mesma como um estímulo mental, que muitas vezes a ajuda a apaziguar os seus sintomas. Esta linha narrativa procurar contradizer outro estereótipo identificado que descreve uma personagem com deficiência como o seu próprio inimigo, incapaz de manter uma posição

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens assertiva e positiva sobre a sua condição e reger-se apenas pelos fios da doença. O pensamento erróneo de que um indivíduo com deficiência se fundamenta pela doença e os sintomas que estas infligem, perpetua a ilusão de que estes sentem-se como o seu próprio inimigo e limitam uma representação que outrora poderia enriquecer e expandir a história de uma personagem.

Chung Dae Yoon



Figura 25: Chung Dae Yoon. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Chung Dae Yoon é o chefe de uma empresa de detetives privados em Seoul, com mais de trinta anos de experiência. Casado e com duas filhas, ao longo da sua carreira bem-sucedida, já resolveu centenas de casos. Nos tempos livre, gosta de assistir a séries de crime e fazer crochet (Figura 25).

O sétimo personagem criado pretende explorar o universo do crime e consequente tentativa de impedir o mesmo: narrativas com protagonistas que exercem como detetives ou investigadores reproduzem a realidade de apreender criminosos, o mistério de resolver os mais complexos enigmas e aplicar a merecida justiça pelo bem da sociedade e os mais afetados. Narrativas japonesas com estas características são reconhecidas um pouco por todo o tipo de medias que fazem parte desta cultura e mantêm grande popularidade e relevância na criação de personagens impactantes e as suas respetivas aventuras por perigosos cantos repletos de incógnitas. Chung Dae insere-se nestes universos com o intuito de introduzir o impacto da deficiência neste contexto, explorando como um detetive veterano coreano com décadas de sucesso gere uma empresa de investigadores privados enquanto indivíduo com uma deficiência motora. O design do personagem visou a introdução da representação de uma deficiência numa faixa etária mais avançada, tornando mais inclusiva e reforçando o facto de uma deficiência poder estar presente em qualquer fase da vida humana. A paleta cromática baseia-se primariamente no espectro entre o preto e o branco, percorrendo o mesmo com graduais tonalidade de cinzento um pouco por toda a composição visual. Estas cores, enquanto opostos, traduzem a personalidade da personagem como mais melancólico, reservado, de alto escalão e sofisticado. O único apontamento de cor reside nas muletas, com a leve presença de um vermelho vinho como um pequeno detalhe colorido. Este apoio de mobilidade foi desenhado para funcionar como expressão visual da forma como Chung Dae se adapta à sua deficiência no quotidiano.

Doença esta Paralisia Cerebral do tipo Diplegia Espástica, um distúrbio de desenvolvimento que afeta o movimento dos membros inferiores por vezes, parcialmente os membros superiores devido à rigidez muscular presente. A paralisia afeta fortemente a mobilidade do indivíduo, tornando certas rotinas mais desafiadoras. Contudo, referindo mais uma vez os estereótipos apontados por Paul Hunt, a criação desta personagem visa a evitar vários observados pelo mesmo. Paralisia Cerebral é intepertada socialmente de forma redutora, transparecendo uma imagem incorreta de que o indivíduo é incapaz de tomar as suas próprias decisões. Para além disso, induz que a pessoa não tem qualquer vida sexual. Chung Dae contradiz ambos estereótipos por ser capaz de gerir uma empresa que requer a tomada de decisões e ter duas filhas como estipulado narrativamente, respetivamente. Pode ainda reiterar outros estereótipos como o “*supercrip*” ou o objeto de humor, frequentemente aplicado a esta deficiência.

Concluindo, abordar uma deficiência física, regularmente alvo de preconceito social por escassez de informação acerca da mesma, permite pôr em causa estereótipos e juízos de valor

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens prejudiciais ao introduzir personagens capazes, independentes e, muito mais para além da deficiência com que convivem.

Micki Marie Lee



Figura 26: Micki Marie Lee. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Micki Marie Lee é uma top model dos Estados Unidos com uma paixão por tons de azul e padrões com estrelas. Com Diabetes Tipo Um, ela usa um dexcom ou dispositivo para medir o açúcar no sangue. Adora contemplar o céu e as nuvens e faz fotografia para além de passagem de modelo (Figura 26).

A categoria narrativa selecionada para o desenho desta personagem, focou-se mais no público-alvo para qual esta se destinaria. *Josei* é uma classificação etária que descreve medias japoneses destinados a uma audiência que inclui mulheres adultas.

Assim, Micki foi desenhada para apelar um público feminino, focado no romance, um género literário regularmente focado neste grupo de medias, e a indústria da moda e passagem de modelos. Modelo, dotada de talento, a sua paleta de cores é predominada por tons de azuis análogos entre si, com toques de branco e detalhes subtis de amarelo. Estas remetem para a delicadeza e inocência que a imagem da mesma transmite, como mencionado na tabela de Serena Archetti. Personagens femininas cuja paleta cromática se apresenta maioritariamente por tons de azul, são muitas vezes, mais introvertidas e delicadas. O amarelo, como cor complementar à anterior, reforça a afabilidade da personagem, criando um jogo de cores que terminam com uma associação direta ao céu, a nuvens e a estrelas. O tipo de vestuário que a mesma usa retira referências da moda alternativa dos anos 90 nomeada de *Lolita*, com traços e influências estilísticas que remetem para os vestidos Vitorianos e elementos visuais do Rococó.

É um estilo ligado a conceitos de feminidade e princípios de liberdade de imagem pessoal, afastando-se de estilos socialmente impostos e desenhados para restringir a autenticidade. A sua composição inclui um vestido desenhado para simular a estrutura de uma nuvem estilizada, com rendas detalhadas e habilmente bordadas, juntando uns sapatos estilo *Mary Jane*, como costuma ser referido este tipo de calçado. Outro detalhe visual relevante reside na estrela colocada estrategicamente no vestido, uma escolha artística que permite estabelecer uma relação com outra personagem desenvolvida para o estudo e, aprofundar assim, a narrativa e a relação que estas podem ter uma com outra enquanto indivíduos com deficiências distintas.

A deficiência que esta personagem pretende representar denomina-se de Diabetes Tipo 1, uma doença autoimune que resulta de o pâncreas produzir pouca ou nenhuma insulina, aumentando os níveis de açúcar no sangue. Esta doença é frequentemente diagnosticada na infância, mas pode ser diagnosticada mais tarde. Com uma prevalência fraca nos media, dar a conhecer uma personagem com estas características, reflete os desafios que um indivíduo experiencia e como responde a estes, permitindo explorar personagens com deficiência que assumam variados papéis no universo da moda. Um detalhe presente na composição visual da personagem que referencia a sua comorbidade invisível, mas física é o sensor de medição de açúcar, denominado frequentemente de *dexcom*, no braço esquerdo da mesma. A estrutura física da personagem é de importante relevância, já que foi escolhida propositadamente, contrariando o preconceito e associação incorreta de que sobrepeso está unicamente relacionado a esta comorbidade. Paul Hunt apontou ainda a frequência com que os media introduzem personagens com deficiência como atmosféricas, ou seja, reconhecidas apenas em momentos de específicos narrativas e deixando-as de parte no restante progresso da história. Como Micki se apresenta como modelo, assume uma grande importância em palco e desfiles que realiza, não sendo colocada como um objeto atmosférico, propositadamente inserido num contexto narrativo impróprio.

Fragola Perez



Figura 27: Fragola Perez. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Tal como Micki, Fragola Perez é modelo, mas apaixonada por vermelho e frutos como morangos. Conheceram-se no estúdio onde trabalham e têm uma relação romântica desde então. Com síndrome de Pânico, peluche que a Micki carrega no vestido, ajuda-a a melhorar os sintomas em períodos mais sensíveis (Figura 27).

Com uma relação à personagem, Fragola foi introduzida no universo correspondente da mesma com o princípio de aprofundar uma relação entre duas personagens com deficiências com características distintas entre si. Também modelo, o design da Fragola foi criado em torno de uma estética oposta à personagem anterior, no sentido de criar um contraste cromático, mas interligado por uma harmonia visual entre estas duas cores primárias: o azul e o vermelho. Enquanto Micki prefere tons mais suaves e azulados, Fragola rege-se pelos vermelhos, fortes e saturados, conjuntamente com rosas, como cor análoga a esta. Tais cores associadas ao amor e à paixão e, no caso mais concreto desta personagem, a morangos, elemento presente no formato do seu vestido. O branco e os restantes apontamentos de cor permitem adicionar mais variedade cromática sem afetar o protagonismo das cores principais.

A relação cromática entre as duas estabelece, de igual forma, a relação romântica que têm uma com a outra. A autora Onyx apontou, tal como a representação de outras comunidades culturais é frequentemente excluída, a inclusão de indivíduos da comunidade LGBTQIA+ é, de igual modo, colocada de parte em narrativas que envolvem personagens com deficiência nos seus enredos. Sendo assim, a conexão entre a Micki e a Fragola procuram responder a essa necessidade de representatividade que não se limita apenas a indivíduos heterossexuais, já que

qualquer um, independentemente das suas características físicas, culturais, sociais e pessoais pode ter uma deficiência.

A deficiência que se pretende retratar, ao contrário de Micki, uma deficiência física, neste caso, uma deficiência do foro psicológico e comportamental. Síndrome de Pânico, um tipo de distúrbio de ansiedade caracterizada por ataques de pânico recorrentes e repentinos, sem aparente justificação, é uma comorbidade falsamente representada nos media como uma ansiedade constante e visível, impedidora de um personagem fazer escolhas e tomar decisões, falhando na representação de indivíduos que convivem com a mesma. Ainda que debilitante e impactante nas mais distintas questões sociais e pessoais, a sua representação requer um estudo aprofundado e coerente de forma que artistas e autores a traduzam sem limitarem a personagem a um estado exarcebado e intermitente de ansiedade. Os episódios desta comorbidade são intervalados, ainda que repentinos, mas não constantes, o que indica que uma personagem com a mesma, tem personalidade própria que não se singe unicamente a este estado mental e não reflete o tipo de ações da mesma. Um elemento que conecta esta personagem a Micki, previamente mencionado, é a estrela colocada estrategicamente no vestido da outra personagem: a mesma funciona como um objeto de conforto em picos de pânico e momentos mais frágeis, o que reflete o tipo de relação que ambas têm uma com a outra.

Concluindo, certas comorbidades como a desta personagem, que são frequentemente reduzidas a único sentimento, fazendo dessa a única característica da personalidade da mesma, exigem que artistas e autores procurem interiorizar a forma de como um indivíduo poder-se-à comportar com a presença da mesma, sem o reduzir à deficiência.

Lyian Miller



Figura 28: Lyian Miller. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Lyian Miller é uma piloto de mechas, robôs gigantes frequentemente humanóides, que vive numa China futurista. Com a sua visão limitada, o painel de controlo do seu mecha está equipado e preparado para a ajudar a pilotá-lo. Lyian participa frequentemente em corridas, mas também viaja para enfrentar robôs inimigos em lugares devastados. Apesar de não ser o seu forte, gosta também de cozinhar e criar receitas (Figura 28).

Lyian insere-se num género e estrutura narrativa focada em *Mecha*. Este nome provém da abreviação para palavra “*mechanical*” que na cultura e media japoneses refere-se a robôs ou máquinas massivas, que geralmente assumem uma fisionomia humanoide. Dotados de tecnologia avançada, estes possuem componentes extra como armas ou tecnologia que os permite mudar a sua estrutura e mecanismos. São também, muitas vezes, pilotados por humanos nestas narrativas situadas em cidades e localizações futuristas e avançadas tecnologicamente. O conceito desta personagem assume o intuito de introduzir deficiência a este género literário, examinando em que aspetos um piloto de *mecha* com uma comorbidade, poderia ser capaz de pilotar uma máquina com as características mencionadas.

Atualmente, indivíduos com os mais extensos graus de cegueira, conseguem estabelecer um quotidiano adaptado às suas necessidades e meios de conviverem e executarem as suas tarefas diárias em sociedade. Braille é o sistema alfabético tátil utilizado para apoiar indivíduos com cegueira ou visão comprometida por outros fatores, a intepertarem texto através das sensações estimuladas pelo contacto físico com este. Já que esta personagem, Lyian, é uma personagem cuja deficiência encaixa-se no espectro da cegueira, a introdução da mesma numa narrativa do género especificado permite introduzir o conceito da acessibilidade na estruturação de um robô pilotável que permita que a mesma o consiga controlar, independentemente da sua limitação visual. Para tal, os painéis de controlo deste teriam de ser desenhados de forma que os

botões, alavancas e sistemas de pilotagem intrussem e comunicassem o propósito de cada um, um elemento de design artístico relevante para o cariz da deficiência e acessibilidade para a mesma em questão.

Em termos de escolhas visuais e artísticas, a personagem pretende ser mais inclusiva na estrutura física da mesma, escolhendo incluir mais diversidade anatômica e afastar-se de padrões sociais estipulados como a “norma” de beleza. O vestuário da personagem segue como referência o tipo de roupa, frequentemente utilizada por personagem que pilotam estes robôs neste género literário: macacões justos, coloridos, com peças mecânicas extra de forma a distinguirem-se de acordo com o seu *mecha* e fornecerem algum conforto físico à personagem. As cores escolhidas são propositadamente saturadas e intensas, fortemente interligadas a conceitos de futurismo, tecnologia e o urbanismo das cidades modernas e globalizadas. Emocionalmente estas cores, o roxo e o rosa-choque, análogas entre si, transmitem emoções de materialismo, evolução e a intensidade e energia do futuro. O amarelo, como detalhe contrastante, apresenta-se como a luz nas peças metálicas do vestuário e confere um aspeto mais dinâmico e interligado à tecnologia à anatomia e composição visual da personagem.

Estereótipos a serem evitados em relação a esta personagem residem na refutação de que um indivíduo com deficiência não é capaz de participar na vida quotidiana, trazendo ao de cima a vertente da acessibilidade cuidadosamente criada para permitir que a deficiência de um indivíduo o impeça de executar as suas funções profissionais, neste caso, pilotar uma máquina de grande escala.

Daniel Dalgaard



Figura 29: Daniel Dalgaard. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

Daniel Dalgaard é um explorador curioso que vive com a avó na Dinamarca. Nascido com síndrome de Down, gosta de explorar, desenhar e tem a sua própria coleção de rochas pintadas à mão. O outono é a sua estação do ano preferida, onde costuma brincar nas poças e documentar os animais que vivem perto de casa (Figura 29).

Kodomomuke é um grupo de medias japoneses cujo objetivo é a apelar a um público-alvo mais jovem, que inclui crianças abaixo dos dez anos. Estes media abrangem as mais extensas temáticas, com o intuito de educar e divertir os mais novos com personagens coloridas, alegres e aventureiras. Daniel foi escolhido e desenvolvido para interpretar o papel de protagonista numa narrativa com estas características, com a vantagem de introduzir personagens com deficiência mais jovens, representar crianças com estas comorbidades e educar as restantes de uma forma criativa e lúdica.

Daniel é o epitoma de protagonista que procura explorar o mundo que o rodeia aos seus próprios olhos e à sua própria vontade, a típica imagem de um aventureiro jovem com o objetivo de descoberta. O design da personagem é simples e segue este princípio tendo em conta a capacidade interpretativa de uma criança. A expressividade da personagem é também um elemento narrativo essencial como forma de transmitir a sua mensagem. As tonalidades escolhidas percorrem os castanhos e os beges, neste caso mais suaves, fazendo-se destacar o verde como cor da natureza e do crescimento. É também uma cor mais chamativa aos olhos de uma criança, principalmente, em fase de desenvolvimento cognitivo. O vestuário pretende conferir uma imagem mais infantil e inocente à personagem, usando uma peça de roupa larga, umas botas massivas em comparação com a sua estrutura física e uma fita de cabelo como um apontamento extra que adiciona um visual mais cómico à mesma.

No mundo de medias mais infantis, a carência de deficiências é recorrente, terminando numa exclusão de uma faixa etária não só num contexto narrativo, como também uma falha na aprendizagem dos mais jovens. Síndrome de Down, também conhecida como Trissomia vinte e um foi a deficiência selecionada para representar com este personagem, já que é um distúrbio genético frequentemente ignorado nos media, e regularmente ridicularizado socialmente. Caracterizado por atrasos no desenvolvimento, deficiência intelectual que varia de indivíduo para indivíduo e características físicas presentes, perpetua-se conceitos prejudiciais de que esta faz dos indivíduos incapazes, não-sexuais e, em geral, um fardo para a sociedade. Com a introdução da mesma neste personagem, pretende-se educar o público de uma idade mais tenra sobre a deficiência, principalmente, durante a infância e retratar corretamente o comportamento e as atitudes que um personagem com a mesma pode ter. Sendo assim, para além da sua comorbidade, Daniel é aventureiro, determinado e independente, extendendo o retrato e apelando ao público à interpretação e reiteração daquilo que poderiam terminar a compreender acerca da mesma. Revela-se de elevada importância incluir indivíduos com deficiência em narrativas para os mais jovens, modelando a sua perceção através de uma história, não só divertida e apelativa, como educativa e livre de preconceito.

Jakob Bjork



Figura 30: Jakob Bjork. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Jakob Bjork é um estudante tímido de gestão aeronáutica, nascido na Suécia. Com dezasseis anos, foi diagnosticado com doença de Crohn. O seu sonho é ser piloto, apesar da sua condição. Jakob também gosta de ler, ver desenhos animados e praticar exercício físico (Figura 30).

Outro género narrativo relevante para a inclusão de uma personagem com deficiência intitula-se de *Slice of Life*, correspondendo a narrativas que exploram representações realistas profanas de eventos, quotidiano e a vida em geral de um personagem e os seus próximos no mundo narrativo da qual este faz parte. Este género de história funciona como um ponto de partida substancial para incorporar experiências e vivências de uma personagem com deficiência o mais realisticamente possível, dando a conhecer os seus objetivos, obstáculos, ocupações, interesses, entre outros de desenvolvimento de personagens relevante.

Jakob foi o personagem criado e desenhado para fazer parte de uma narrativa hipotética pertencente a este género literário. Como estudante, a sua história teria um foco nas suas atividades escolares, as suas relações com amigos e família e de que forma a sua comorbidade afeta não só estas, como a si próprio. Para qualquer personagem em qualquer género e tipo de media, torna-se fundamental estipular o propósito ou objetivo pelo qual este se rege. A deficiência de Jakob, Doença de Crohn, corresponde a uma doença inflamatória crónica localizada do trato intestinal, que se estende um pouco por todo o aparelho digestivo. Surge então a decisão de contra-atacar mais um estereótipo apontado por Paul Hunt, que

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens correspondendo ao personagem com deficiência como “incapaz de participar no quotidiano”. Jakob, enquanto estudante de gestão aeronáutica, a sua ocupação de sonho é ser piloto.

O preconceito de que indivíduos com deficiência não são capazes de participar em atividades básicas, ou até mesmo, exercer certas ocupações devido às características físicas da sua comorbidade, perpetua, mais uma vez, noções erróneas, estigmatiza e exclui os mesmos de ofícios que outrora poderiam ocupar. O seu objetivo pessoal, exercer como piloto, delinea uma narrativa que permite explorar as várias etapas do seu progresso universitário, dilemas e, relações interpessoais e, finalmente, concretização deste objetivo, concederia um retrato verídico da sua doença.

Artisticamente, o personagem persegue uma paleta cromática que inclui o laranja e o azul como cores do espectro oposto, daí contrastantes, e o amarelo como apontamento e análoga à primeira. Como apontou Sara Archetti na classificação cromática baseada nas emoções que cada uma evoca, o laranja e o amarelo do personagem, procuram intensificar sensações de entusiasmo, energia e otimismo, inteiramente ligadas à personalidade deste personagem. Já o azul, procura balancear com o conceito de sabedoria e liberdade para alcançar os seus objetivos. O vestuário de Jakob é casual, debruçando-se sobre peças mais leves e simples, com pequenos detalhes decorativos, que se contrastam pelas botas mais grossas e os óculos de piloto, uma peça extra que remete para os seus interesses.

Concluindo, com este personagem pretende criar, essencialmente, uma reprodução fictícia, mas com um certo grau de veracidade sobre a imagem de um indivíduo com uma deficiência e de que forma este afeta a sua rotina, valores pessoais e objetivos pessoais.

Riley Nguyen



Figura 31: Riley Nguyen. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Riley Nguyen vive na Austrália, fã de espiritualidade, caça fantasmas com a sua empresa de médiuns e serviços de exorcismo. É um pouco desorganizada, extrovertida e energética, mas com um bom coração. Com Fibromialgia, paara fazer o seu trabalho, que requer fazer movimentos exagerados, Riley toma medicação para abrandar os sintomas (Figura 31).

A personagem criada para assumir o papel representativo do género de terror, Riley, experimenta com o conceito de caçadora de fantasmas ou exorcista, pertinente para as características que este género literário acarreta. Na cultura japonesa, os elementos adjacentes caracterizam-se frequentemente, como o folclore da região, a vertente psicológica que o terror incita no espetador ou os retratos mais populares de histórias de fantasmas, criaturas demoníacas e espíritos malignos. Riley, como protagonista da sua história, procura instituir conceitos de folclore japonês, aliados à clássica representação fantasmagórica ocidental de aprisionar e exorcizar assombrações do submundo.

A deficiência que se procurou representar na à imagem da mesma corresponde a Fibromialgia, uma doença crónica cujos sintomas se manifestam por desconforto e dor neuromuscular, afetando tecidos como músculos e articulações um pouco por todo o corpo. Tendo em consideração a natureza do esforço físico que a sua ocupação exige, revelou-se pertinente enquadrar uma personagem com uma comorbidade que provoca desconforto extensivo e persistente, num contexto onde as suas características psicológicas, enquanto uma personagem energética, extrovertida e teimosa traduz-se numa incenssante necessidade de adequar as suas atividades às suas limitações. Estereótipos como “a personagem com deficiência como patética” foram um alvo de crítica e reiteração no processo de desenvolvimento desta personagem, investigando uma personalidade exigente e dedicada, de forma a evitar ou reduzir este estereótipo em questão.

No patamar do design, o espectro de tonalidades de azuis desbotados interligados a detalhes vibrantes do vermelho e neutralidade do branco, transmitem sensações de agressividade e velocidade com sensações mais leves e conectadas à escuridão e ao desconhecido dos tons mais deslavados da composição e silhueta da personagem. As escolhas de vestuário assentam na morfologia da seleção narrativa em que esta personagem se insere, mencionada anteriormente, combinando o clássico uniforme japonês, com peças culturais, também típicas do país, de fácil movimento, permitindo destreza física.

Para concluir, Riley pretende associar duas facetas icónicas do género literário do qual faz parte, a vertente comédica ocidental com o folclore japonês, ou seja, um panorama mais oriental, introduzindo a questão da deficiência neste mundo narrativo.

Seiko Shido



Figura 32: Seiko Shido. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Seiko Shido vive numa zona suburbana de Fukushima, filha de mãe portuguesa e pai japonês. Sobrevivente de uma tentativa de suicídio, Seiko tem Transtorno de Ansiedade de Doença. Apesar disso, é determinada, alegre e generosa com os que a rodeiam, explorando os seus gostos em redor da moda alternativa, artes e andar de bicicleta (Figura 32).

Sobrenatural é uma classificação narrativa aprofundada e utilizada para explorar histórias em diversos media japoneses, quer jogos quer animação, por exemplo, já que a cultura japonesa abriga um folclore vasto, único e de raízes diretamente ligadas a conceitos místicos e paranormais. Apesar de não ter sido desenvolvida em contexto académico, a personagem em questão foi incluída no trabalho laboratorial por dar a conhecer ao público uma deficiência frequentemente ignorada, negligenciada e vista aos olhos de muitos com preconceito.

Seiko insere-se num universo sobrenatural onde as emoções dos indivíduos e outros seres vivos, assumem formas físicas, não visíveis e dotadas de inteligência. Tais emoções podem incluir deficiências do foro psicológico, tal como no caso da personagem, cujo transtorno traduz-se numa entidade maligna e manipuladora. Entidade essa uma representação do Transtorno de Ansiedade de Doença, uma condição psicológica, popularmente intitulada pelo conhecido termo hipocondria. Caído em deuso devido à conotação pejorativa recorrentemente associado ao mesmo, este era utilizado para descrever um indivíduo com preocupação excessiva e vigia constante das suas sensações corporais por medo de desenvolver uma doença grave, incurável ou até mesmo, fatal.

Outro estereótipo relevante previamente apontado por Paul Hunt, é a redução do indivíduo com deficiência como um objeto de humor e desprezo para os restantes personagens das respetiva narrativa da qual esta faz parte. A ficção está diretamente conectada com a realidade, e

frequentemente negligenciada, esta deficiência é vista aos olhos do preconceito com desprezo, estipulando que indivíduos que a manifestam são frágeis, visivelmente ansiosos e reduzidos a meros gastos para a sociedade e comunidade médica, por procurarem uma resposta para a sua aflição. Com esta personagem, pretende-se desenvolver um perfil com entidade que vá para mais além da deficiência, sem deixar de explorar os seus medos e preocupações, mas fornecendo ao público mais complexidade e estruturação narrativa da mesma, evitando a estereotipação.

No seu desenho e composição visual, as cores da Seiko são predominantemente dominadas pelo roxo e as suas tonalidades, misturando ainda tons que caminham pelo espectro do cinzento e do preto e o bege e o branco como detalhes e elementos cromáticos contrastantes, complementando visualmente. Ainda que na cultura japonesa, o roxo é visto como uma cor de alto escalão associada à nobreza, a recorrência de personagens que utilizam o roxo como paleta dominante nos media, é comum. Associa-se ao mistério e à espiritualidade do personagem, frequentemente apresentado como introvertido. Contudo, no caso desta personagem, procura-se contrariar até um certo grau, alguns destes significados, conferindo uma imprevisibilidade narrativa à mesma.

Sendo assim, pretende-se apresentar uma deficiência psicológica sem a estereotipar, tendo em conta as incongruências erroneamente aplicadas à mesma. Ter a certeza de que a personagem tem identidade, gostos, relações com os restantes personagens, sem ser apenas explorado os seus sintomas e reduzi-la à sua doença, o qual nenhum indivíduo pretende ser reduzido, ainda que seja algo impactante na sua vida.

Kenji Shido



Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

Figura 33: Kenji Shido. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Kenji Shido é o pai da Seiko e trabalha como médico no hospital da cidade onde vive. Kenji desenvolveu PTSD ou TSPT, por ter presenciado a tentativa de suicídio da filha no local de trabalho. É excessivamente protetor, porém carinhoso (Figura 33).

Para estabelecer uma conexão, neste caso, uma relação familiar entre dois personagens utilizados para o desenvolvimento deste estudo, foi escolhido o pai da Seiko, Kenji. Também criado para trabalhos prévios e pessoais da autora e inserido no mesmo universo da personagem anterior, para além de reconhecer uma relação pai e filha, permite estabelecer também um panorama entre uma personagem com medo de adoecer com um profissional de saúde. Quando introduzidas em narrativas, explorar temas que convoquem estruturas relacionais e complexas entre personagens com deficiência e as restantes presentes na história, permite ilustrar as atitudes e comportamentos que elas têm perante a mesma.

Na conexão entre a Seiko e o Kenji, ambos com as suas distintas comorbidades, a ligação entre dois mundos que estão inteiramente ligados, mas em constante colisão é um arquétipo recorrente. Uma filha com receios de desenvolver uma doença grave e um pai cujo emprego é encarregar-se de diagnosticar e cuidar de indivíduos débilis ou doentes é uma adaptação única e pouco explorada, por ausência representativa da comorbidade da personagem anterior, que merece ser desenvolvida e introduzida narrativamente.

Contudo, não é apenas Seiko que sofre com a sua condição, já que Kenji, é uma personagem independente com a sua própria deficiência, daí fazer também parte deste estudo. TSPT, Trastorno de Stress Pós-Traumático, ou como é popularmente conhecido, *PTSD (Post Traumatic Stress Disorder)* é uma doença do foro psicológico que se manifesta após um indivíduo experienciar um evento traumático como por exemplo, violência sexual ou um acidente de viação. No entanto, esta condição é frequentemente associada, principalmente nos media, a veteranos de guerra no contexto de terem experienciado morte e violência no campo de batalha. No caso da personagem, Kenji não desenvolveu a deficiência por razões associadas a este panorama, já que nunca fez parte desse contexto. Como profissional de saúde, o constante contacto, em ambiente hospitalar, com eventos trágicos e gráficos termina muitas vezes numa dessensibilização como resposta e defesa psicológica do próprio cérebro. Contudo, presenciar um evento destas características que envolva um sujeito conhecido ou da própria família é angustiante e perturbador para qualquer profissional de saúde. Para contrariar a suposição de que esta condição está unicamente associada ao combate violento, o gatilho da mesma, neste personagem, advem de presenciar a tentativa de suicídio da filha e cuidar, posteriormente, dela.

No processo artístico, o personagem usou como referência a filha, tendo em conta que esta foi criada primeiro. Sendo assim, a cor de cabelo é a mesma, misturando um vestuário mais simples que inclui um conjunto mais formal e adulto, agregado ao uniforme associado à profissão e cores análogas: o roxo, a transição entre azuis mais escuro e mais claro e, por

último, o verde como detalhe. Os tons cinzentos do estetoscópio, do calçado e os óculos funcionam como tons neutros, em relação aos restantes.

Assim, este personagem pretende, também ignorar, ideias preconcebidas sobre esta doença, extremamente complexa nos gatilhos que a provocam e os sintomas que ocorrem de pessoa para pessoa. A necessidade de estabelecer relações detalhadas, únicas e pouco frequentemente focadas entre indivíduos com deficiência da mesma família é um veículo narrativo para dar a conhecer ao público mais sobre as mesmas e em que contexto estas impactam a relação entre elas.

A criação destes personagens visou aplicar os conceitos retirados da revisão sistemática, explorá-los a fundo em cada personagem, quer narrativamente quer artisticamente, sistematizando a necessidade crescente da inclusão de personagens dos mais diversificados grupos para representação e exploração do tema de deficiência nos media japoneses. Assim, prosseguiu-se a recolha de dados quantitativos e qualitativos para análise do conteúdo e da conceção de personagens com deficiência existentes em media japoneses populares e de que forma as suas narrativas trazem ao de cima esta temática.

3.4 Questionário e Análise de Dados

Para a recolha destes dados, foi selecionada a plataforma de criação de formulários, Google Forms, pela sua interface intuitiva, de rápida aprendizagem e expansiva nas opções disponíveis para o sucesso desta etapa investigativa. O formulário está organizado em duas secções, correspondendo aos dados sobre o participante e os media consumidos pelo mesmo e a *disability data and information* respetivamente. Ao todo, dezassete perguntas, desde escolha múltipla a resposta curta, constituem o formulário, sendo apenas cinco delas de resposta obrigatória. As restantes, de cariz facultativa, dependiam vastamente das características e conhecimentos do indivíduo a responder. Para além disso, as respostas e informações fornecidas foram processadas de forma anónima, para uso em contexto académico e investigativo apenas, comunicado este do qual os participantes ficaram cientes e consentiram para tal.

Para procura de intervenientes, este foi partilhado via email dinâmico e nas redes sociais da autora, com o intuito de apresentar uma amostra de indivíduos que tivessem consumido algum género de media japonês e de que forma estes representavam personagens com deficiência, caso existissem, nas suas narrativas.

O formulário contou assim com oitenta e duas respostas, cujo dados estão presentes abaixo e são analisados da seguinte forma:

A primeira questão colocada, visou enquadrar o interveniente numa faixa etária, de forma a avaliar que tipo de demografia engloba o conjunto de respostas dadas. À questão

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

“**Quantos anos tem?**”, a qual obteve oitenta e duas respostas, os dados recolhidos foram os seguintes (Figura 34):

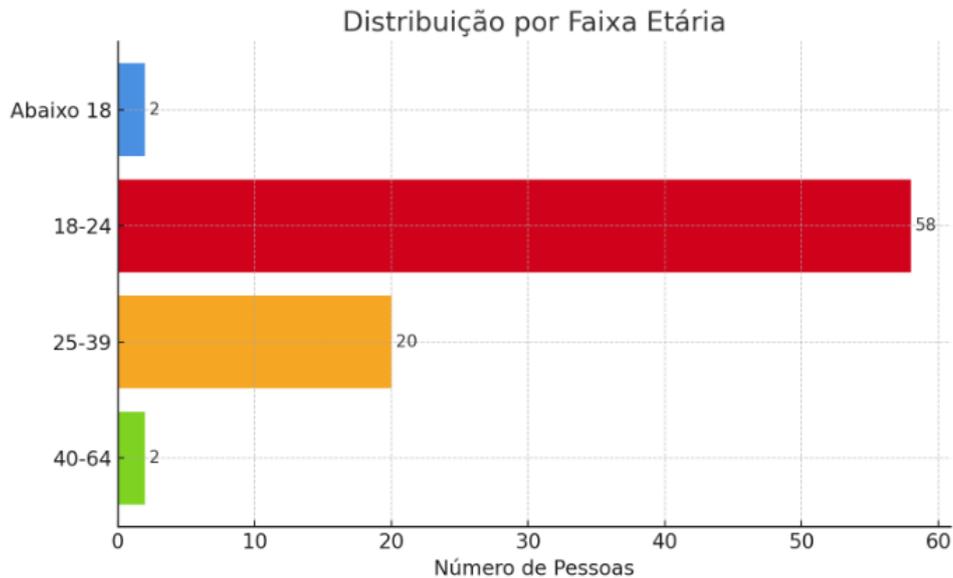


Figura 34: Distribuição por Faixa Etária

Os grupos de maior resposta, como se pode observar, incluem as faixas etárias dos dezoito aos vinte e quatro anos com cinquenta e oito respostas e dos vinte e cinco aos trinta e nove, com vinte respostas. Estes dados mostram uma tendência que aponta os media japoneses como consumidos com mais frequência por estes grupos etários, não excluindo a possibilidade de outros o fazerem. É de realçar que o grupo de sessenta e quatro anos para cima, foi incluído como uma resposta a esta questão, de forma a incluir todas as faixas etárias possíveis e evitar exclusão, no entanto, nenhum individuo da amostra se enquadrava neste grupo.

A segunda questão do questionário “**Que ocupação exerce?**”, também de resposta obrigatória, estabeleceu que género de ocupação os intervenientes exerciam no seu quotidiano. Tendo obtido oitenta e duas respostas, os dados apresentam-se deste modo (Figura 35):

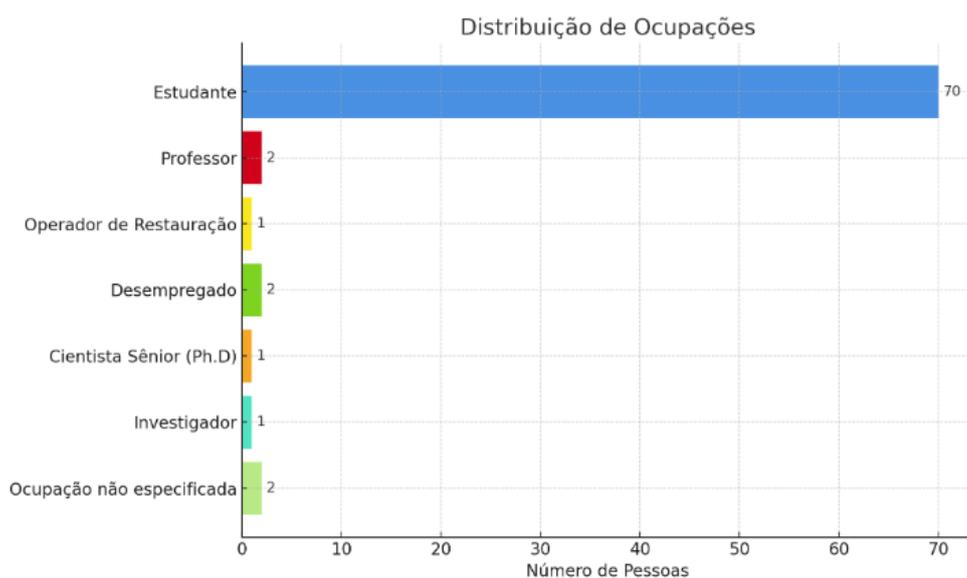


Figura 35: Distribuição de Ocupações por participante

A tendência aponta a maior parte dos indivíduos, mais concretamente setenta, como estudantes das mais distintas áreas profissionais. No entanto, contou-se ainda com alguns docentes, investigadores e um operador de restauração. Tendo em conta que o formulário foi providenciado a alunos, a recorrência desta tendência é de esperar na recolha final destes dados.

A terceira pergunta do formulário procurou identificar a identidade de género em que cada elemento se inseria, colocando em perspetiva que grupo demográfico mais se destacou na participação deste estudo. À pergunta “**Como se identifica?**”, que obteve oitenta e duas respostas, os dados apresentam-se da seguinte maneira (Figura 36):

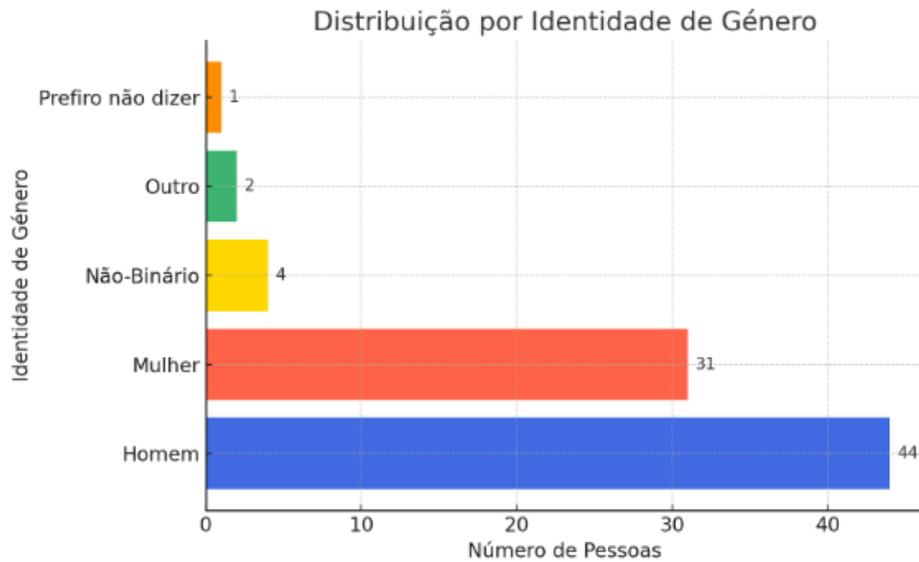


Figura 36: Distribuição por Identidade de Género

A tendência recai para um maior número de indivíduos que se identifica com o género masculino, com quarenta e quatro respostas, estando o público do género feminino a segunda tendência com trinta e uma respostas. É importante realçar as restantes respostas com uma amostra do grupo não-binário, com quatro respostas e os restantes, correspondentes a outras identidades de género ou elementos que optaram por não partilhar esta informação.

A pergunta seguinte, ainda que parece desnecessária neste contexto, pretende entender se o participante consome algum tipo ou género de media japonês no momento da pesquisa, e independente da resposta, pode prosseguir. Sendo assim, **“Consome algum tipo de media japonês, como anime, manga, videojogos ou outros?”** com oitenta e duas respostas, apresenta-se do seguinte modo (Figura 37):

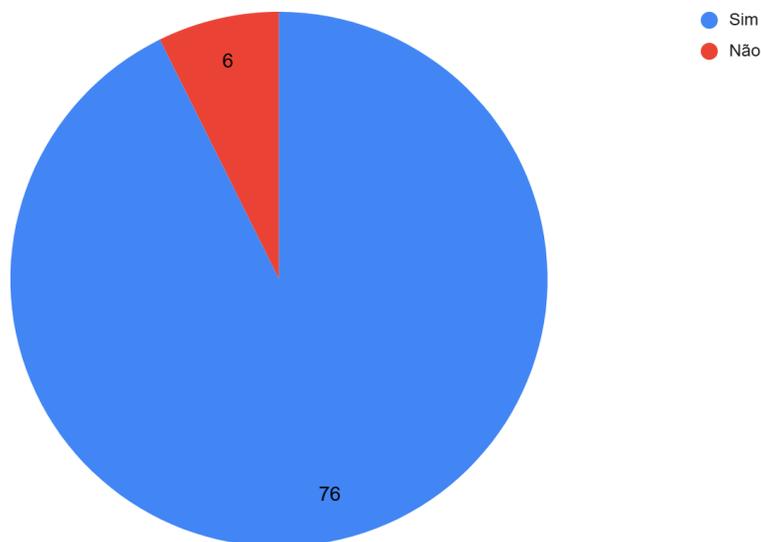


Figura 37: Distribuição de Consumo de Medias Japoneses

Os dados desta questão apontam para uma tendência em que a maior parte dos elementos cosume algum género de media japonês no momento da resposta a este questionário, apontando para setenta e seis indivíduos. Os restantes, ainda que não consumissem ou tivessem consumido a um dado ponto, optaram por responder a algumas das questões que se colocavam a seguir.

Caso o participante tenha respondido afirmativamente à pergunta anterior, a questão “**Se sim, quais consome?**” permite recolher estatisticamente que categorias de media japoneses são mais consumidos dentro da amostra do formulário. Com setenta e nove respostas, a tendência aponta para um maior consumo de animação japonesa, com setenta respostas e mangá com cinquenta e seis. A categoria de videojogos destaca-se juntamente com cinquenta e duas respostasm, o que revela uma maior popularidade destas três categorias principais (Figura 38).

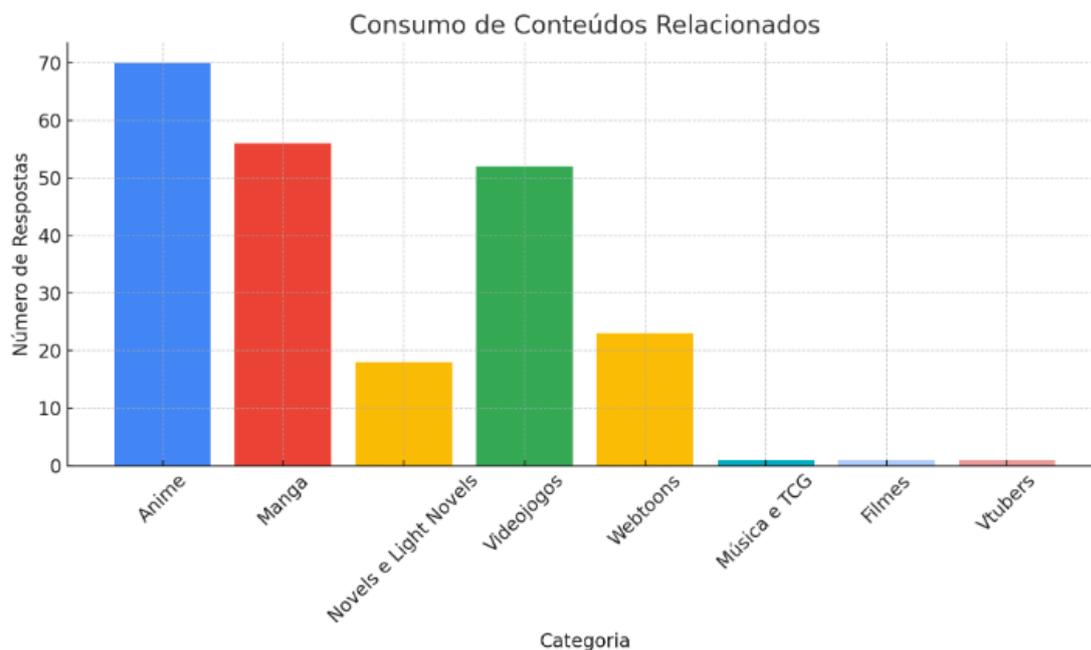


Figura 38: Consumo de Conteúdos Relacionados

Dentro destas categorias, procurou-se perceber que géneros literários e narrativos os indivíduos dentro da amostra selecionada mais consumiam. Para a questão “**Que géneros consome habitualmente?**”, oitenta respostas foram analisadas. A tendência recai sobre os géneros Shonen (media dirigidos a um público masculino jovem), Ação e Aventura, os três com cinquenta e duas respostas, sendo as categorias literárias mais populares desta amostra. Os menos consumidos correspondem a Mecha (media focados em robôs humanóides), Josei (media

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens dirigidos a um público feminino adulto) e Gastronomia, com dezasseis, doze e onze respostas respetivamente. Estes apontam para estes géneros como menos populares e mais niche, em relação aos primeiros, mais conhecidos e mais genéricos (Figura 39).

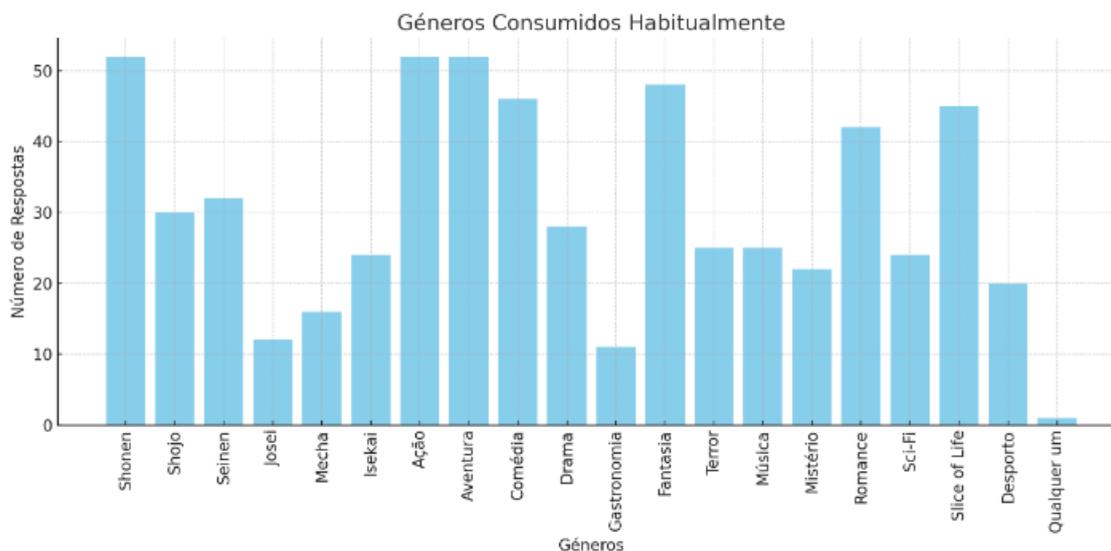


Figura 39: Géneros Consumidos Habitualmente

A questão seguinte visa entender a quantidade de media que os participantes consumiram até à data do preenchimento do formulário. Com oitenta e uma respostas a esta questão, a norma recai sobre um maior consumo de medias japonesas. Sendo assim para essa pergunta, **“Quantos anime, manga ou outro tipo de medias japoneses já consumiu?”**, trinta e dois participantes contabilizam a resposta mais de cinquenta, evidenciando a popularidade destes medias no contexto atual. Apenas nove participantes responderam que consumiam entre um a cinco deste género em questão (Figura 40).

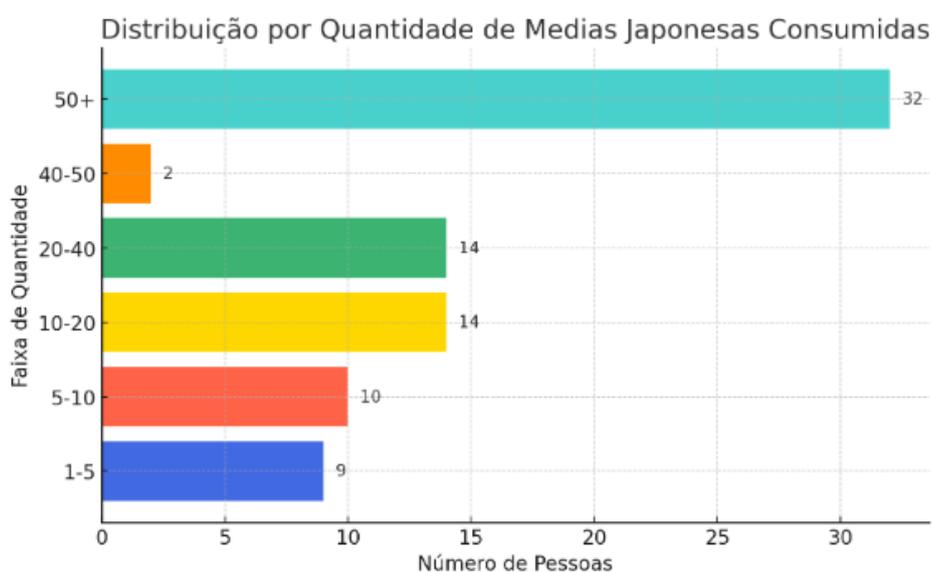


Figura 40: Distribuição do Consumo de Medias Japoneses

De forma a identificar a presença de uma personagem que se enquadre nos padrões de pesquisa deste estudo, procurou-se perceber se, dentro dos media consumidos nesta amostra, estas estavam presentes e fazia-se sentir a sua relevância na narrativa da qual as mesmas pretendem. Para tal, para a questão **“Nos media que tem consumido, há alguma personagem com deficiência que considere relevante para a respetiva narrativa?”**, a tendência dirige-se para a existência de um de pelo menos uma personagem com deficiência em alguma narrativa consumida pelos participantes da amostra, refletindo-se nas sessenta e uma respostas que confirmam a existência das mesmas (Figura 41).

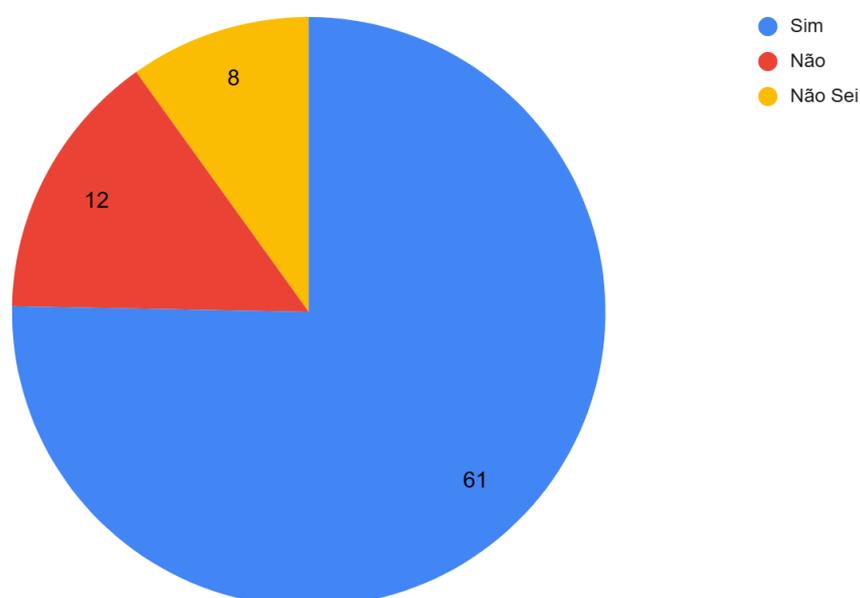


Figura 41: Distribuição da Presença de Personagens com Deficiência

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

De forma a aprofundar de que forma estas personagens estão incluídas e que papéis assumem durante o desenvolvimento das mesmas, procurou-se introduzir a questão **“Se respondeu sim à pergunta anterior, que papéis essas personagens costumam assumir na sua narrativa?”**, a qual obteve sessenta e duas respostas no total. A disparidade entre as duas opções com mais respostas, revela um padrão curioso. Com quarenta e quatro respostas, “Protagonista” é o papel que a maior parte dos participantes selecionou para personagens com deficiência, no entanto, “Personagem Secundária” com trinta e oito respostas, estabelece uma oposição notável entre dois papéis narrativos fortemene distintos em relação à sua importância numa narrativa (Figura 42). Este cenário aponta para uma tendência onde autores e artistas destes media, ou colocam personagens com deficiência como o foco e papel mais importante da sua história, ou uma personagem de menos importância narrativa, presente apenas em alguns arcos e momentos das suas obras.

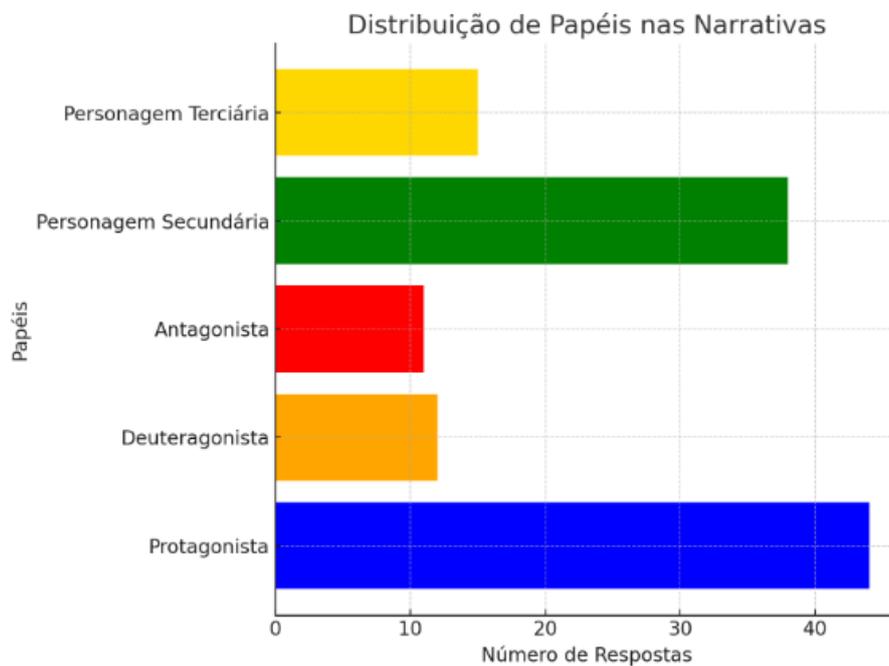


Figura 42: Distribuição de Papéis nas Narrativas

Tendo em conta o panorama da questão anterior, revelou-se necessário compreender se essas personagens, assumindo papéis de alta relevância narrativa numa maioria, procuravam educar o público acerca da sua deficiência no decorrer da sua história. Para a questão **“Os media nos quais essas personagens estão incluídas educam-no sobre a sua deficiência, por exemplo, explicando-a diretamente ou explorando-a na sua narrativa?”**, obtiveram-se

sessenta e seis respostas, das quais quarenta e seis, afirmam que a narrativas onde essas personagem se inserem, procuram informar e educar o espetador para a respetiva deficiência (Figura 43).

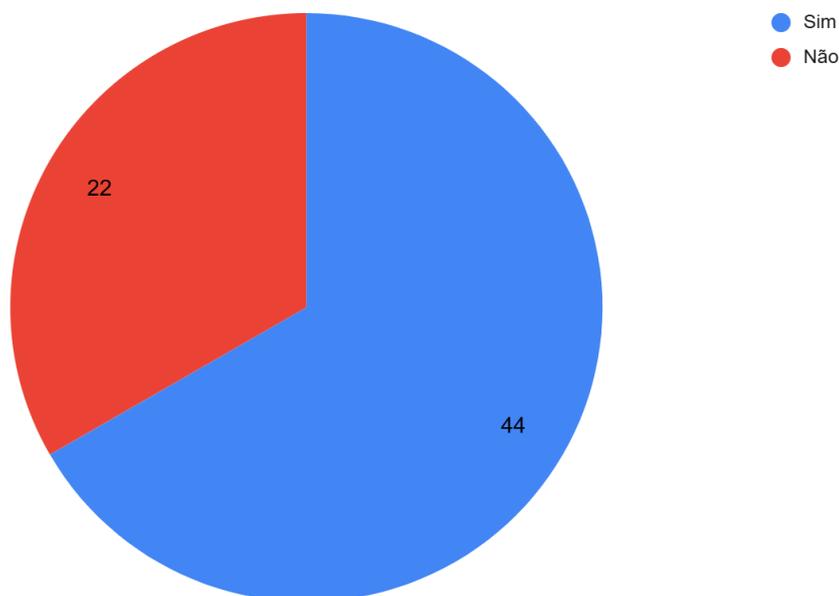


Figura 43: Distribuição da Educação sobre uma Personagem com Deficiência

A questão que se segue, procurou perceber se essa educação narrativa via criação de personagens, corresponde a uma representação inclusiva das mesmas. Para isso, foi proposta a pergunta facultativa **“Através da narrativa, acha que essas personagens estão bem representadas nos media em que estas se inserem?”**, a qual obteve um total de sessenta e seis respostas, tendo a tendência inclinado para uma incerteza, sendo que dessas respostas, trinta confirmam uma ambiguidade face a estas representações. Pouco atrás dessa maioria, vinte e seis participantes confirmam a presença de uma representação inclusiva, enquanto dez negam que estas transmitam veracidade ao que corresponde viver com uma comorbidade (Figura 44).

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

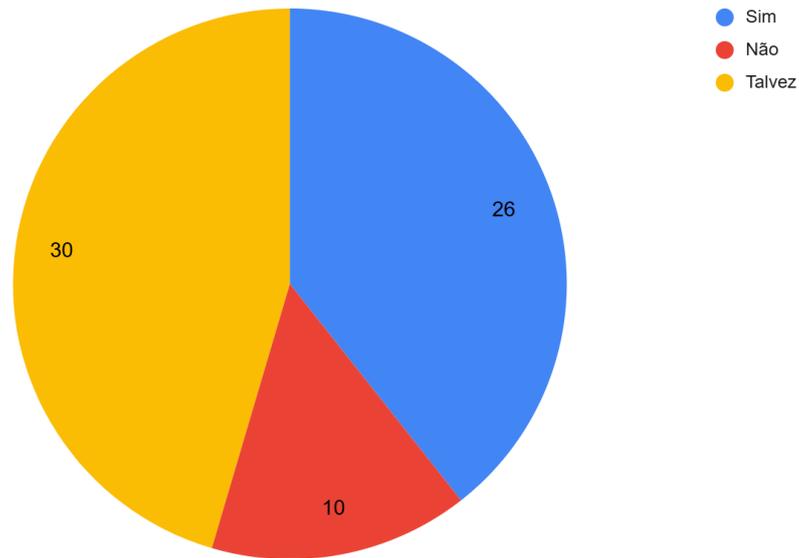


Figura 44: Distribuição da Inclusividade na Representação de Deficiência

De forma a aplicar os estereótipos estabelecidos por Paul Hunt, providenciados na revisão sistemática, solicitou-se aos participantes que negaram a presença de uma representação inclusiva, apontarem quais destes dez estereótipos se enquadravam nesse contexto. Das vinte e sete respostas recolhidas, à questão **“Se respondeu não à pergunta anterior, selecione os estereótipos em que essas personagens normalmente se enquadram:”**, os estereótipos mais comuns de serem introduzidos narrativamente correspondem ao *“super cripple”*, com doze respostas, e o *“Sinistra ou má”* com dez respostas. Mais uma vez, a ambiguidade entre uma personagem com deficiência como *“super-human”* por realizar atividades comuns e uma vista como inimiga, maldosa e o vilão na sua história, traduz-se em dois extremos controversos e equívocos em relação às mesmas (Figura 45).

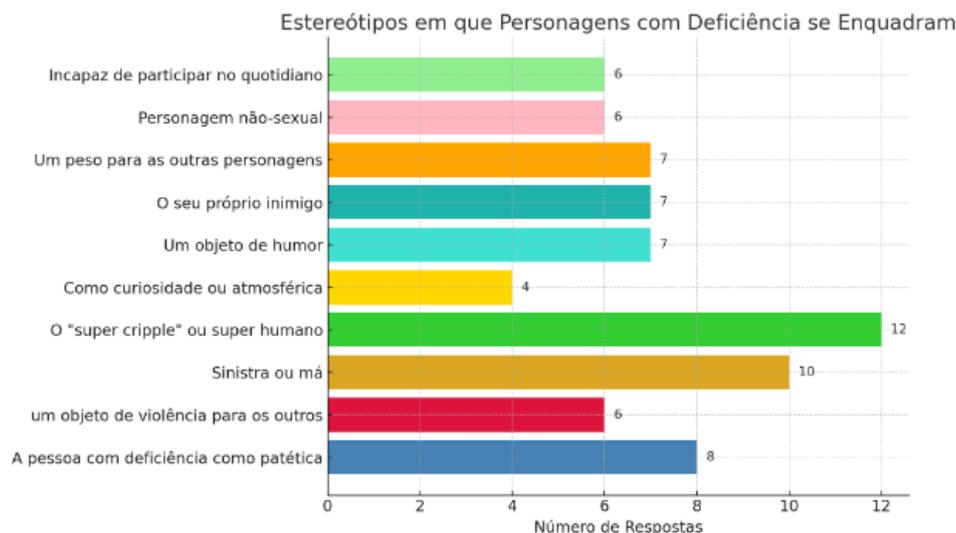


Figura 45: Distribuição de Estereótipos em Personagens com Deficiência

De cariz qualitativo, a questão seguinte procurou reunir um conjunto de personagens existentes diversificadas um pouco por todos os tipos de media japoneses que apresentassem algum tipo de deficiência. As personagens fornecidas foram filtradas tendo em conta se a sua deficiência é reconhecida e explicitamente mencionada pelo respetivo autor da obra em que estas se inserem.

Personagens cujos participantes sugeriram ter uma deficiência, ou seja, não estar explicitamente indicado nas suas narrativas que estas a têm, são inválidas neste contexto. Esta secção contou com quarenta e cinco respostas, sendo identificadas setenta e cinco personagens diferentes. Desse conjunto, cinco personagens destacam-se por serem referidas múltiplas vezes, por vários participantes que responderam a esta questão. A personagem com mais menções foi Shoko Nishimiya com surdez, parte do filme *A Silent Voice* ou *Koe No Katachi*, um dos protagonistas da obra, fez parte de vinte e uma respostas dadas a esta questão.

A segunda personagem corresponde a Edward Elric do anime e mangá *FullMetal Alchemist* e *FullMetal Alchemist: Brotherhood*. A inclusão deste personagem revela-se relevante tendo em conta o contexto, a origem e evento que levaram à sua deficiência. A terceira personagem com mais menções foi Bojji de *Ranking of Kings* ou *Ousama Ranking*, personagem com surdez e protagonista da sua obra. Johnny Joestar, da obra *Jojo's Bizarre Adventure* mais concretamente, da parte sete, onde assume o papel de protagonista. Por último, a quinta personagem com mais menções, foi Josee com paraplegia do filme de animação *Josee, the Tiger and the Fish*, uma das protagonistas da obra da qual faz parte.

Uma tendência reconhecida e observada da recolha dos dados que responderam a esta pergunta, resumem-se a definir que o tipo de deficiências mais reconhecidas pelo público e representadas pelos media são, muitas vezes, deficiências físicas visíveis ou deficiências físicas invisíveis, mais especificamente deficiência que exijam algum apoio de movimento como uma

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

cadeira de rodas ou uma prótese como complemento ao design do personagem com a deficiência em questão. Outro padrão presente estipula personagens com algum grau de surdez (Shoko Nishimiya e Bojji), com paralisia ou limitação motora em certas partes do corpo (Johnny Joestar, Josee e Nunnaly) ou com ausência ou amputação de um membro inferior ou superior (Edward Elric, Shanks e Violet Evergarden) são exemplos de deficiências que são frequentemente retratadas em media japoneses. Tal demonstra uma inclinação para incluir comorbidades de mais fácil implementação em termos narrativos e estilísticos, por serem mais facilmente identificáveis pelo público a qual estas se destinam. Abaixo encontram-se os cinco personagens mais mencionados pela amostra em relação aos restantes que obtiveram apenas uma menção (Figura 46).

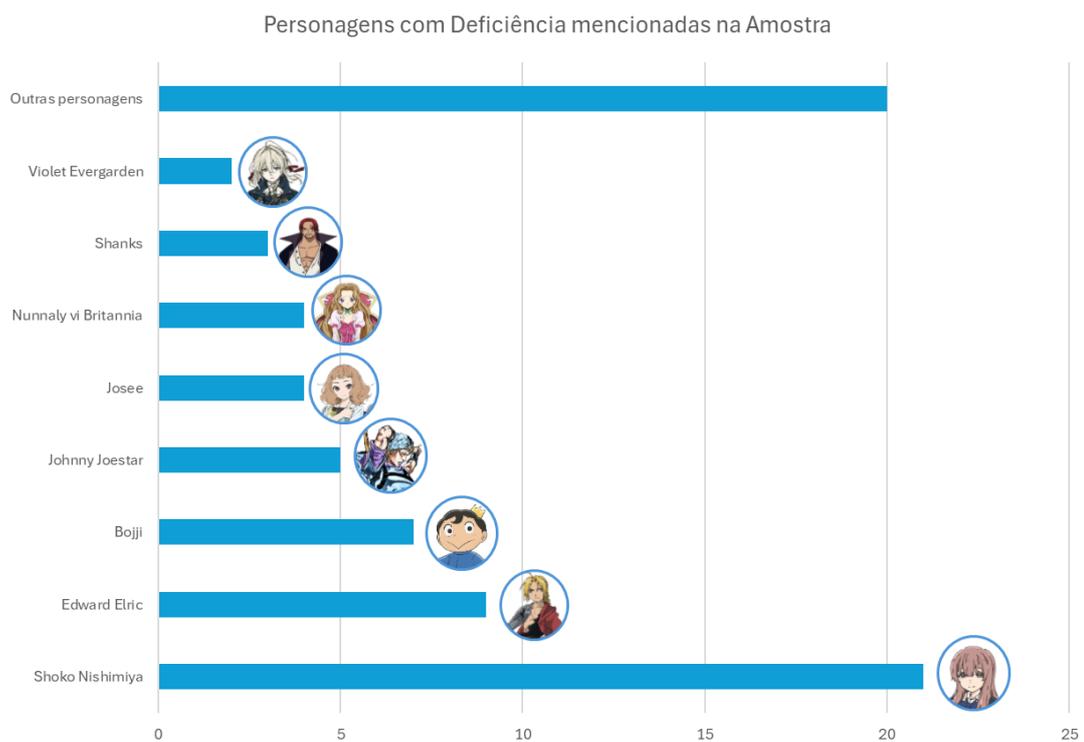


Figura 46: Personagens com Deficiência mencionadas na Amostra

Para terminar a recolha destes dados via questionário, procurou-se compreender se a amostra incluía algum indivíduo com algum grau ou tipo de deficiência. A questão “**É portador de uma deficiência?**” que contou com oitenta e duas respostas, a tendência presente na amostra evidencia a ausência de algum tipo de deficiência na maioria dos participantes, com setenta e uma respostas. Apenas oito respostas remetem para a participação de indivíduos com estas características nesta amostra. Contudo, este facto não anula a autenticidade das respostas, tendo em conta que este procura interpretar como os participantes, com ou sem deficiência, compreendem se representação destas nos media japoneses é realizada de forma inclusiva ou não (Figura 47).

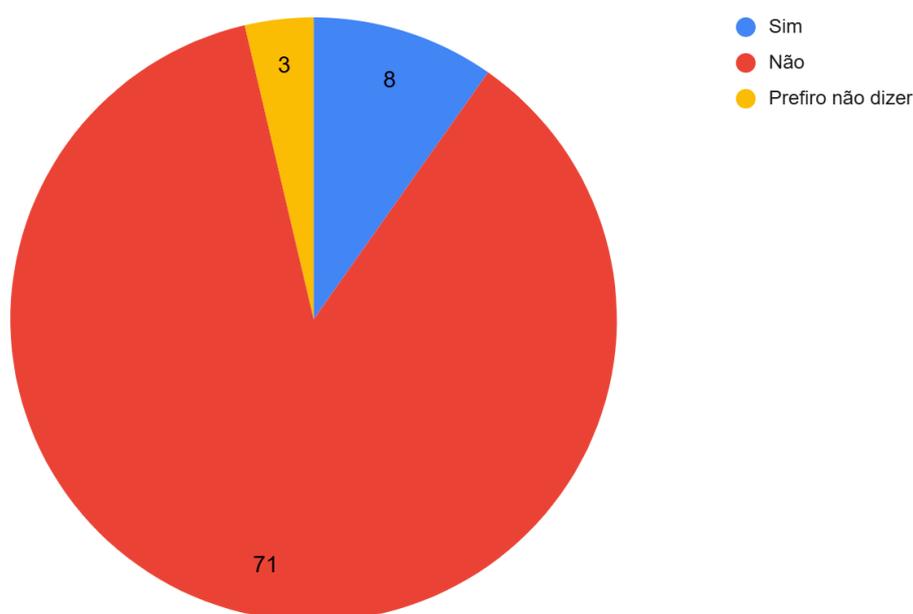


Figura 47: Distribuição da Presença de Deficiência na Amostra

Caso o participante respondesse afirmativamente à questão anterior, foi-lhe pedido que especificasse que deficiência(s) o mesmo possuía. Esta questão era facultativa, não exigindo que o participante partilhasse essa informação caso não se sentisse confortável, independentemente do anonimato do formulário. Cinco respostas foram recolhidas dessa questão, e dessas foram identificadas sete deficiências psicológicas e cognitivas, sendo estas Transtorno de Ansiedade Generalizada, Síndrome de Pânico, Transtorno de Ansiedade Social, PTSD, Agorafobia, Transtorno de Défice de Atenção e Hiperatividade, Autismo e Transtorno de Personalidade Borderline; uma deficiência física visível, Escoliose e, por último, duas deficiências físicas invisíveis correspondendo a Síndrome do Intestino Irritável e Cegueira Parcial.

A última questão, de escolha múltipla, dava a oportunidade a participantes que optaram por não responder à questão anterior, de classificarem a(s) deficiência(s) que possuíam, sem as

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

especificar, de forma a investigar qual a categoria foi mais prevalente nesta amostra. Com sete respostas, a categoria dominante foi as deficiências psicológicas ou cognitivas, com cinco respostas (Figura 48).

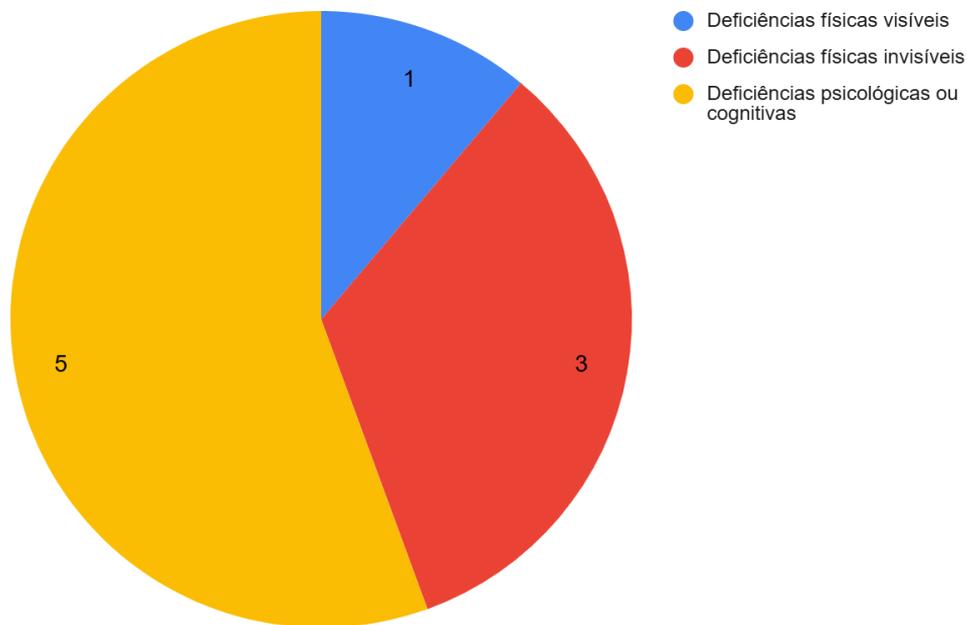


Figura 48: Distribuição de Categoria de Deficiências na Amostra

O formulário criado, para além de procurar e recolher dados que ajudem a apoiar as questões colocadas para esta investigação, propôs-se ainda a reunir participantes para a realização de um workshop que sustentasse, analisasse e respondesse de forma crítica e construtiva às personagens desenvolvidas na etapa prévia em contexto de trabalho laboratorial. No entanto, este procura, que se estendeu ao longo de semanas, tornou-se inexecutável, já que não reuniu os participantes suficientes para que a amostra futura fosse relevante para a investigação em questão. Por sugestão da orientadora, a etapa subsequente foi substituída por entrevistas a indivíduos que reunissem as condições necessárias para responderem a questões relacionadas com o tema de deficiência e a criação de personagens. O capítulo seguinte desta investigação procura, dessa forma, desenvolver e avaliar, por meios externos, o conteúdo desenvolvido em contexto laboratorial.

3.5 Entrevistas

A fase de validação e exploração do trabalho laboratorial desenvolvido no contexto deste estudo, procurou reunir uma pequena amostra de indivíduos com conhecimentos de design de personagens e, essencialmente, consumidores de vários media japoneses. Os participantes selecionados englobam uma faixa etária que vai dos dezoito aos vinte e quatro anos, estudantes do ensino profissional até licenciados em fase de mestrado, todos de ramos artísticos. Esta fase procurou, inicialmente, seguir um modelo de Workshop, como mencionado previamente. Contudo, esta busca viu-se comprometida por vários fatores logísticos que se caracterizam, essencialmente, pela ausência de resposta dos indivíduos que numa fase inicial, se mostraram interessados. Com o apoio da orientadora, substituiu-se esta fase então por entrevistas individuais que visaram a incluir uma amostra cujos elementos teriam de ter noções base de design de personagens.

Esta etapa investigativa contou com quatro entrevistas individuais e uma de grupo, de forma a incitar um debate mais aprofundado entre a entrevistadora e os entrevistados presentes. A todos os participantes foi-lhes solicitado que preenchessem um consentimento informado que permitisse facultar o uso das gravações de áudio recolhidas durante as entrevistas apenas para contexto e uso académico e investigativo. A estrutura das entrevistas apresenta-se sobre a forma de doze questões, para as individuais e cinco questões para a de grupo, procurando, primeiramente, enquadrar o tipo de participantes recorrendo ao preenchimento de dados demográficos como idade, género, ocupação, naturalidade e perceber se o entrevistado possuía ou não, algum tipo de deficiência.

As questões introduzidas para a recolha de dados dividem-se em duas categorias: quantitativas e qualitativas. As primeiras, procuram perceber de que forma o entrevistado teve contacto prévio com médias japoneses que representassem deficiências nas suas narrativas (Figura 49) e as segundas, visam a aprofundar e oferecer uma análise pessoal em relação ao trabalho artístico desenvolvido em contexto investigativo.

Questões pessoais individuais:

1. Já consumiste algum tipo de media japonês que incluiu uma personagem com deficiência na sua narrativa? Sim / Não
2. Dessas narrativas, alguma delas destaca-se por uma representação inclusiva? Sim / Não
3. Consideras necessário uma narrativa incluir personagens com algum tipo ou grau de deficiência? Sim / Não
4. A inclusão de uma personagem com deficiência numa obra desperta o interesse em perceber mais sobre a sua condição e a forma como é explorada narrativamente? Sim / Não
5. Dos personagens que acabaste de ver, seria relevante desenvolver narrativamente algum deles? Sim / Não
6. Consideravas incluir um personagem com deficiência em contexto artístico pessoal? Sim / Não

Figura 49: Questões pessoais individuais

Das questões quantitativas, a maioria dos entrevistados respondeu afirmativamente a todas as questões, enaltecendo a necessidade de representação de deficiência nos media japoneses. Contudo, dois participantes responderam negativamente à questão três, justificando que nem sempre uma narrativa necessita de incluir uma personagem com deficiência se assim o autor o desejar, no entanto, caso essa faça parte da história deve sempre aprofundar-se de que forma a deficiência impacta o indivíduo, o seu quotidiano e relações com as restantes personagens presentes.

A análise das respostas fornecidas pelos participantes na vertente quantitativa, ainda que com uma ligeira disparidade, recaem sobre o conceito e apresentam a inclusão como uma mais-valia em contexto narrativo. Ao introduzir novas personagens com diferentes experiências de vida, deficiências fracamente exploradas e debruçando-se na educação de um público extenso e variado, procura-se eliminar a estigma social muitas vezes presente.

As questões qualitativas são de maior peso e relevância para este estudo, tendo sido apresentadas inúmeras opiniões e visões sobre o que significa representar inclusivamente uma deficiência e de que forma, as personagens desenvolvidas para este estudo, se encaixavam ou não nesta descrição. Recorrendo a uma análise de questão por questão, reconhece-se algumas respostas e críticas semelhantes, bem como, reestruturações e *feedback* mais específico e individual.

À questão **“O que consideras mais relevante de ser explorado acerca de um personagem com deficiência?”** as respostas dos participantes defendem, essencialmente uma estrutura ou exploração narrativa centralizada nas ações, comportamento e quotidiano da personagem com deficiência e de que forma estas se encaixam socialmente e com os restantes

personagens, tentando educar o público para certas deficiências mais estigmatizadas como mencionado por um dos primeiros participantes. Esta representação deverá facultar, ainda um retrato livre de preconceito, procurando estudar a deficiência antes de a introduzir narrativamente. Para além disso, foi mencionado a coerência e procura narrativa de ilustrar o quotidiano do personagem com a deficiência tendo em conta os seus objetivos pessoais e de que forma este ultrapassa os obstáculos que surgem ao longo da mesma, tendo em conta a sua personalidade e interesses pessoais. A vertente da aceitação e relação com os restantes personagens foi também um fator apontado como relevante na exploração de um personagem com deficiência.

Um dos participantes, com *background* e experiência artística, mencionou um filme como sustento à sua resposta: *SPLIT*, um filme americano de terror psicológico, recorre a um protagonista com Perturbação de Identidade Dissociativa para introduzir uma narrativa violenta, ilustrando a deficiência psicológica do personagem de forma preconceituosa e ajustada à conotação bárbara frequentemente associada a este transtorno.

Em contexto de grupo, um debate aprofundado foi levantando à cerca desta questão, apontando, mais uma vez, para de que forma estes personagens lidam com a sua deficiência no seu dia-a-dia, sem recorrer a estereótipos e conotações negativas. Colocar um protagonista com uma deficiência, implicitamente ou explicitamente, sem o delimitar apenas à mesma foi um apontamento considerado fulcral quando apresentados com esta estrutura. Mencionado por um dos participantes, uma organização narrativa e episódica recorrente apresenta-se sob a forma da ausência de continuidade em estabelecer o impacto da deficiência no decorrer da história que a está a relatar através de um personagem. Tal refere-se à inclusão de uma estrutura que procura criar um efeito cómico e quase desmerecedor de interesse usando uma deficiência como recurso literário que assume um papel de gozo, mantendo esta repetição ao longo da narrativa. Contudo esta repetição é, de repente abalada por um episódio cujo principal foco se assenta em ilustrar essa deficiência com seriedade e chegando a explorar o impacto da mesma literariamente. Após este episódio, prossegue-se com o tratamento cómico e retrato pejorativo da mesma. Esta linha de continuidade literária duvidosa é relativamente frequente e a sua inclusão perpetua falácias e discriminação do que significa, verdadeiramente, viver com uma comorbidade.

Por outro lado, vários participantes apresentaram a exploração de uma faceta mais negativa como igualmente relevante, presente na carência de entendimento por parte dos restantes intervenientes da narrativa e nas suas interações com a personagem com deficiência, por vezes, carregada de preconceito. Tendo em conta a incidência desta realidade, revela-se fundamental ilustrar de que forma esta discriminação e preconceito social ocorre, e como impacta um personagem ou indivíduo com deficiência. Este tema evoluiu para um debate que se focou, também no abuso, quer físico quer psicológico, de indivíduos com níveis profundos de deficiência, um tema delicado, mas se apresentado corretamente numa história, poderá educar e ajudar o público a reconhecer sinais associados a este género de abuso.

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

Por último, o tema da acessibilidade foi referido como pertinente, fazendo-se percorrendo o mundo narrativo ou *worldbuilding* em questão, já que a ausência da mesma é uma realidade presente e impactante. Abordar narrativamente se o mundo narrativo está estruturado e adaptado ou não a indivíduos com deficiência como proposto por um entrevistado, aprofunda em que grau de alcance os serviços comuns que qualquer um deve ser capaz de utilizar estão para personagens com certas comorbidades. Esta abordagem dependerá fortemente da localização temporal, a morfologia local, regras e *standards* sociais do mundo narrativo.

Concluiu-se, com esta questão, que a exploração e inclusão do retrato de deficiência numa obra, recai frequentemente na relevância de educar o público sobre o tema, enriquecendo a personagem narrativamente, fortalecendo os laços com os demais elementos da história, e de que forma atuam e comportam quando em contacto com a personagem com deficiência. A relevância do *worldbuilding* enaltece também, o impacto, ora positivo ou negativo, que terá na acessibilidade do indivíduo.

Na questão seguinte, procurou-se entender e assimilar críticas construtivas e opiniões pessoais sobre as personagens criadas pela autora por parte dos entrevistados. Perguntando-lhes **“Das personagens apresentadas, que elementos estilísticos ou de design consideras mais chamativos? O que mudavas ou reinterpretavas?”**, obteve-se uma planópio de interpretações e apontamentos a fazer sobre diversas personagens.

A tendência recaiu sobre as paletas cromáticas dos personagens num panorama geral, apontadas como vibrantes, variadas, e com combinações harmoniosas e distinguíveis de personagem para personagem. Um participante apontou a ênfase que a paleta cromática do personagem Chung Dae, que apesar da grande predominância de cores neutras (preto e branco), destaca-se pelo jogo estilístico que as mesmas fazem para realçar a personalidade do mesmo.

Outro elemento apontou a linguagem corporal e variedade de estruturas e expressividade facial são de destaque. Apontou-se também a diversidade cultural e a inclusão de acessórios, apoios de movimentos, dispositivos médicos e elementos de design que traduzam para o público, a presença de uma deficiência invisível e não imediatamente reconhecida, mantendo uma coerência estilística que se afasta do preconceito e de apropriar o design a uma imagem estereotipada de deficiência. Mais especificamente, alguns entrevistados apontaram características individuais de cada personagem.

Um participante expôs que o personagem Kenji “[...] por ser médico, é uma coisa muito mais comum, e se ficares a saber que é o pai da Seiko e o que aconteceu com ela, faz uma associação direta de que o personagem tem algum tipo de trauma com a situação”. Afirma-se, deste modo, que a composição visual destes dois personagens, a Seiko e o Kenji, não só evidencia uma relação progenitor-filha entre ambos, como também sinaliza que contexto e fio condutor narrativo estes pretendem seguir, explorando duas deficiências distintas, mas fortemente conectadas neste panorama. Ainda nestes personagens, outra participante apontou a presença de uma dinâmica oposta e divergente: “um pai de ciências, uma filha de artes, um pai

médico e uma filha hipocondríaca” (Figura 50), revelando, quase de imediato no primeiro contacto com estas personagens, que conflito e desenvolvimento narrativo poderá ocorrer entre ambos, explorando dois mundos em discordância, mas simultaneamente, fortemente idênticos no que consta das suas comorbidades.



Figura 50: Seiko e Kenji. Pela autora deste documento – Beatriz Cruz (2025)

Para além destas personagens, duas críticas direcionadas para o design e escolhas de vestuário foram apontadas para as personagens Hoshimiya e Riley. Tendo em conta o género narrativo que a Hoshimiya se insere, o vestuário da mesma deveria incluir mais variedade, no contexto de acordar com a dinâmica, apontado por um participante que consome estes media regularmente. Frequentemente introduzida no género *Idol*, os artistas ou protagonistas destas histórias adotam uma identidade *on stage*, ou seja, durante as suas atuações e conteúdo promocional, divergente da sua personalidade *out of stage*, normalmente mais casual e concordante com a verdadeira *persona* da personagem.

Para além disso, outra entrevistada considerou as escolhas de indumentária da personagem Riley, consideravelmente desperça do enquadramento cultural da qual esta faz parte. As peças de roupa são fortemente inspiradas em uniformes escolares japoneses, sugerindo substituir por um macacão, uma referência aos *Ghostbusters* como referenciado pela participante, ou uma peça que se afaste da vertente cultural e designe a demonstrar a ocupação da mesma, estabelecendo uma correlação mais aparente entre o contexto narrativo e o design em si.

Consolidando, esta questão compreendeu-se como uma abordagem construtiva relevante para procurar compreender de que forma o público ou os participantes recebiam visualmente e intepertavam estilisticamente o conteúdo artístico desenvolvido, recorrendo às suas abordagens e intepertações como veículo de sustenoso do trabalho.

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

A questão que se seguiu, **“Das personagens apresentadas, que elementos narrativos consideras mais chamativos? O que mudavas ou reinterpretavas?”** delimitou-se a obter respostas semelhantes à anterior, concentrado, desta vez, na componente narrativa de cada personagem. Procurou-se que os entrevistados assimilassem o contexto narrativo de cada uma e estabelecessem uma ligação ao elo estilístico das mesmas, bem como, se procederiam a mudanças ou aprimoramentos ao nível apresentado.

Nas primeiras entrevistas, alguns entrevistados apresentaram certas escolhas narrativas como pertinentes para a educação do público como no caso da deficiência do Kenji se destacar por apresentar um gatilho para PTSD que não seja constantemente relacionado a traumas de guerra, algo um pouco saturado, de acordo com o participante, já que é apenas abordado neste contexto na maioria das narrativas onde esta comorbidade está presente.

A relação da personagem Micki com a Fragola foi também mencionada, por apresentar diversidade no que toca a relacionamentos amorosos, e essencialmente, pelo facto de ambas as personagens, ainda que tenham ambas uma deficiência, serem capazes de exercer a sua profissão.

Um dos participantes sugeriu conceder à personagem Hoshimiya, uma personagem coadjuvante que assuma um papel de acompanhante e terapeuta. Tendo em conta a imprevisibilidade da sua deficiência e a faixa etária do seu público-alvo, apresentar “[...] a jornada dela a tentar controlar os seus tics em palco era interessante narrativamente, porque é algo que poderia ser extremamente impeditivo para a carreira dela” como apontou o entrevistado. O estrelato e as exigências assoberbadas da sua carreira e ansiedades que advém destas poderão intensificar os seus sintomas, algo relevante de ser incluído narrativamente.

À personagem da Alani, foi comunicado um interessante em aprofundar de que forma a mesma lida com o seu dever de *magical girl*, um papel que exige extensos níveis de comunicação e conseqüente retrato que a personagem tem de si mesma em relação às restantes personagens do seu grupo sem uma deficiência presente. O tema da comparação que ocorre muitas vezes em tenra idade ou em fase de desenvolvimento juvenil, acontece com frequência, sendo pertinente analisar este desenvolvimento entre personagens.

Dois participantes apresentaram opiniões contrastantes em relação à personagem Sosuke: enquanto um entrevistado considerou narrativamente apelativo o facto de a personagem ter nascido sem um braço e ter usado, numa primeira fase da sua infância, a boca para pintar, outro reiterou que, tendo em conta a classificação da sua amputação, seria incorreto apresentar o personagem desta forma. Na ausência de um dos membros à nascença, o braço dominante é sempre o que se encontra presente. Contudo, o participante adicionou que a prótese continuaria a ser importante para realizar outro tipo de atividades, que outrora seriam mais complexas para o mesmo. Ainda neste personagem, foi sugerido por vários elementos adicionar mais detalhes e customização à prótese, bem como outras que ele possa usar. Tendo em conta o estilo de vida

alternativo do personagem, este complemento revela-se uma rápida associação à sua personalidade e gosto por identidade própria. Adicionalmente, percorrer narrativamente a história de como o personagem obteve a prótese elétrica, um dispositivo médico comumente dispendioso, foi também sugerido.

Remetendo mais uma vez para o tema da acessibilidade apresentado na primeira questão, vários elementos consideraram fortecedor narrativamente de que forma o personagem Kai, lida com a acessibilidade presente em diferentes paíases tendo em conta as constantes viagens que realiza para participação em torneios. Esta temática procura, mais uma vez, demonstrar como a ausência ou presença de acessibilidade afeta ou apoia respetivamente, a vida de um indivíduo com deficiência.

Jakob destacou-se positivamente, realçando por apresentar uma personagem com uma motivação que outrora poderá ser interpretada como impossível, tendo em conta a sua deficiência e sintomas que acarreta. Contudo, esta estrutura narrativa poderá transmitir ao público que estes são capazes de atingir os seus objetivos por mais impossíveis e distantes que estes possam parecer.

Por última, outra personagem merecedora de sugestões ou alterações por parte dos entrevistados foi Liyan. Foi apresentada a sugestão da introdução de um acessório, sistema ou ajudante IA que ajudasse a Liyan como apoio à sua deficiência. Este sistema podia estar agregado aos painéis de controlo do seu *mecha* ou até funcionar como uma personagem independente e coadjuvante. Esta sugestão permite explorar o conceito de acessibilidade num universo mais futurista e dotada de tecnologia avançada, da qual os personagens com as mais diversas deficiências poderão tirar partido para as apoiar no decorrer das suas histórias.

Para a questão seguinte, procurou-se perceber que personagens foram mais chamativos para cada elemento que participou nestas entrevistas. Assim, questionando **“Das personagens apresentadas, qual delas te chamou mais à atenção? Porquê?”** obtiveram-se respostas e justificações distintas para as respetivas escolhas. Três dos entrevistados escolheram a personagem Micki tanto pela sua silhueta delicada e cromatismo direcionado para tons mais suaves como para a relação que estabelece com a outra personagem do mesmo mundo narrativo, a Fragola. Personagens como o Kai e o Sosuke foram selecionados, de igual modo, por elementos visuais chamativos como as cores e os detalhes únicos que compõem a personalidade e primeira impressão do personagem para o público.

Liyan, destacou-se de certa forma, pela sua representação de um género narrativo comumente destinado a uma faixa etária mais avançada que retrata temas mais profundos. A personalidade mais fria, solitária e altiva presente na sua morfologia corporal e expressões faciais considerou-se enquadrada nas morais desse tipo de narrativas.

A Nahija foi, de certa forma, uma personagem apelativa pelo seu design que, coincidentemente, contraria as regras de segurança associadas ao seu ofício, já que trabalhar

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens num laboratório traduz-se em estar devidamente equipado e protegido num ambiente propício a acidentes. Esta contradição acaba por conferir um teor cómico à personagem, como afirmou a participante.

Jakob destacou-se positivamente pela importância da representação de doenças invisíveis, já que a sua deficiência, Doença de Crohn, atravessa um espectro extenso que tanto se caracteriza como uma deficiência invisível como visível, dependendo do indivíduo, da etapa e gravidade da doença. A participante que apontou este personagem padece da doença em questão e esta afirma que muitas vezes, a doença termina na utilização de um stoma, uma abertura no corpo utilizada para a eliminação de resíduos indesejados como fezes no caso desta doença. A mesma considera importante representar a deficiência onde não exista necessidade de implementar este procedimento, já que uma grande percentagem de quem sofre da mesma, não faculta desta intervenção médica. Para além disso, outro participante mencionou o seu grande potencial narrativo, bem como, o destaque das cores vibrantes, jogo de quente e frio, e contrastantes.

Seiko, foi também mencionada pelo vestuário apelativo que faz sentido para a personalidade da personagem, bem como a liberdade de estilização do mesmo uniforme se adaptar à identidade e gostos pessoas da personagem. O *smartwatch* que utiliza funciona, ainda como um elemento pertinente para dar a perceber a existência da sua deficiência.

Outros personagens mencionados principalmente pelas suas características físicas, escolhas cromáticas e construção narrativa foram Alani, Chung Dae e Daniel.

Desta forma, estas respostas ajudaram a intepertar de que forma uma personagem com deficiência pode apelar e impactar um público, demonstrando que frequentemente o seu design, independente da deficiência, tem um resultado eficaz na chamada de atenção para a mesma. A sua intepertação e exposição narrativa tem uma repercussão igualmente notável no que se traduz numa representação considerada inclusiva.

Por último, a última questão colocada nas entrevistas, ditou-se em realçar se os participantes procederiam com alterações, tanto a nível narrativo como de desenho, às personagens que selecionaram na pergunta anterior. Sendo assim, questionou-se **“Da(s) personagem(ns) que escolheste, o que consideravas aprofundar ou melhorar em relação à(s) mesma(s)?”**. Ainda que a maioria dos participantes não tivessem mais elementos a apontar ou tivessem acabado por responder a esta questão no decorrer do debate que as questões anteriores incitaram, algumas sugestões fizeram-se destacar.

Para a personagem Micki, foi sugerido aprofundar a relação entre esta e a Fragola, adicionando uma relação de apoio mais mútuo, tendo em conta o que foi descrito narrativamente à cerca das mesmas. Tal permite explorar novas estruturas complexas que detalhem mais profundamente o tipo de relação que ambas têm uma com a outra.

Num panorama mais geral, foi sugerido por um dos participantes a abordagem ou inclusão do passado, infância ou *backstory*, como termo popularmente conhecido, de cada personagem

com o intuito de compreender mais sobre a sua deficiência e em que contexto e fase da sua vida esta surgiu. Esta perspectiva permite contemplar de que forma e fase de vida uma dada deficiência pode manifestar-se fisicamente ou psicologicamente, e de que fatores externos ou genéticos poderão contribuir para tal.

Por último e numa condição mais específica, foi apontado que, narrativamente, para o personagem Jakob, seria importante introduzir um hobby relacionado com o seu objetivo, como desenho ou ilustração aeronáutica. Generalizando, o mesmo poder-se-ia realizar com outros personagens do estudo: introduzir um gosto contraditório à sua deficiência, de forma a incitar um conflito interior que faça prosseguir a narrativa.

Concluindo esta etapa investigativa, as várias questões introduzidas nesta fase, comprometeram-se a responder e validar os personagens desenvolvidos e desenhados para a investigação. Tirando partido dos conhecimentos e aprendizagens de outros artistas, foi possível desenhar uma narrativa mais rica e estruturada para todas as criações que lhes foram apresentadas. Ainda que um tema complexo, a maior parte dos participantes conseguiu formular dados, composições e ilustrar de que modo estas personagens lhes davam a conhecer as suas deficiências, géneros literários e mundos narrativos que estas pretendem representar. Este modelo de investigação revelou-se efetivo na recolha de dados e informação relevante que apoiasse, de igual modo, na resposta às questões de investigação que a autora se propôs a responder. Aliada às restantes secções deste modelo de investigação, esta fase declara-se como o ciclo final desta investigação académica.

4. Conclusões e Trabalho Futuro

A inclusão da deficiência nos media japoneses revela-se, assim, uma constante necessidade, compreendendo e procurando seguir modelos narrativos e aprendizagens artísticas que sejam capazes de replicar experiências o mais verídicas e inclusivas possível. Como parte de uma cultura fortemente expandida e consumida mundialmente, principalmente no panorama atual, estes retratos em medias japoneses, ainda que escassos, devem procurar reconhecer estereótipos com o intuito de os evitar, dar a conhecer ao público que estrutura narrativa estas personagens percorrem, que papéis assumem, que objetivos as fazem seguir em frente, que gostos demonstram, que medos revelam, humanizando-as e tornando-as aos olhos do

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

preconceito retratos poderosos, profundos e factuais do que significa conviver com uma deficiência. Esta investigação instigou a autora a evocar um modelo que pondere representar inclusivamente uma personagem com uma comorbidade, visando responder às questões de investigação ao longo do processo exploratório da temática. O que começou por recolher os princípios base de criação de personagens, consolidou-se no desenho e implementação artística destes modelos em personagens criadas pela autora como veículo que estimulasse um público a questionar-se de que forma estas se encaixavam no que se pode considerar uma representação coerente e genuína.

4.1 Satisfação dos Objetivos

Ao nível de satisfação pessoal dos objetivos estabelecidos para esta investigação, a autora considera que o conteúdo recolhido foi numa fase inicial resultou numa consolidação bem-sucedida dos princípios artísticos e narrativos da conceção de personagens. Aliadas ao tema da deficiência, esta tentou perseguir um modelo que se afastasse dos estereótipos registados e implementar uma estrutura inovadora e genuína, face à presença esta temática. Os personagens desenvolvidos, mostraram-se fortemente relevantes para a validação deste estudo, reconhecendo e assimilando a interpretação da autora no que considera uma representação inclusiva. Pessoalmente, dever-se-ia ter apresentado mais modelos de desenho, talvez mais ilustrações para cada personagem e modelos que demonstrem de que forma algumas delas interagem umas com as outras, se aplicável. Contudo, a fase mais exigente debruçou-se na procura de indivíduos para a concretização do workshop inicial, que acabou por se converter, em entrevistas a participantes com certos conhecimentos e diferentes *backgrounds* artísticos. Apesar de tudo, a autora considera a investigação sustentada e bem-sucedida.

A respeito da questão **“Que tipo de características físicas e psicológicas podem ser implementadas numa personagem para sensibilizar o espetador sobre uma deficiência?”** procura-se introduzir, primeiramente, o papel da personagem na sua história.

As características desta personagem devem perseguir compreender a deficiência que esta pretende demonstrar e sensibilizar para um dado público. Tendo em conta a faixa etária do mesmo, deve-se ilustrar a composição visual da personagem através do seu objetivo, relevância narrativa e personalidade, afastando-se de estereótipos físicos que induzam a uma primeira impressão errónea. Tirando partido dos princípios de conceção artística de personagens como a cor e o seu simbolismo, a transparência de silhuetas memoráveis e a montagem de uma ficha de personagem que procure manter uma coerência estrutural, caso a personagem recorra ao uso de um dispositivo médico ou de apoio à sua mobilidade, o artista deve compreender como a personagem se move, age ou se comporta com a condição com que convive.

Na vertente psicológica, a personagem deve ser capaz de se afastar do preconceito que recorre à estipulação da deficiência como a única característica definidora do seu carácter. Ainda que seja um atributo seu e de forte impacto no seu quotidiano, digno de abordagem na forma como molda as suas atitudes, não deve cingir-se apenas como único constituinte da sua personalidade, procurando humanizar a personagem. Quando em harmonia, a composição visual e as morais, objetivos e carácter da mesma que ilustram o seu progresso e evolução narrativa, resultam na sensibilização de um dado público e dão a conhecer uma nova personagem. Única e apelativa, optar por este fio condutor de criação aplicado a esta personagem, concede uma caracterização mais completa e verídica da temática em questão.

Sendo assim, procurar aprender por parte do artista ou do escritor, de que forma a deficiência que pretendem representar se manifesta e que repercussões traz, fisicamente e psicologicamente, para o indivíduo, deverá ser o primeiro passo da investigação criativa. Posteriormente, aplicar estes conceitos a uma personagem coerentemente desenhada, chamativa, autêntica e significativa para a sua narrativa, permite desenvolver um retrato complexo e abrangente da deficiência.

A respeito da segunda questão de investigação **“Como é que um personagem com deficiência física ou psicológica pode ser escrito ou animado de forma inclusiva no mundo ficcional em que se insere?”** os mais diversos panoramas narrativos estão à disposição de artistas e escritores.

Estruturar o papel da personagem com deficiência na sua história, como é percebida pelo próximo, quer sejam aliados ou oponentes, invocando um planície de respostas que vão desde a aceitação até à discriminação, exerce um valor imprescindível no sentido de representar realidades distintas que variam de indivíduo para indivíduo. No retrato da deficiência, é ainda, frequentemente esquecido a acessibilidade que o mundo narrativo proporciona. Narrativas que convocam abordar esta temática, apelam a uma realidade presente, tendo em conta que nem sempre os serviços ou instalações sociais são adaptadas a indivíduos com deficiência. Introduzir este contexto, proporciona uma estrutura narrativa mais inclusiva e responde aos critérios do que corresponde ilustrar a realidade da deficiência na vida da personagem.

Reconhecer os estereótipos recorrentes nos media, revela-se fulcral, de forma a evitá-los e reconstruir conceitos que substituam estas interpretações falaciosas. Procurar demonstrar como a deficiência evoluiu ao longo da vida da personagem, que obstáculos esta persistentemente enfrenta, como reagem os restantes personagens à mesma, bem como, traduzir para o público o que significa ter uma deficiência, acarreta um significado inclusivo, organizado e mais verídico. Por vezes, introduzir tipos de relações onde dois ou mais indivíduos padecem de uma comorbidade, poderá ajudar os personagens a criarem laços mais intensos, relações mais desenvolvidas e complexas e relatar de que forma estes se apoiam mutuamente.

Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens

Assim, estes retratos ou representações carregam em si um valor mais destacável, uma personagem que se mantém na memória do público e transmite uma mensagem positiva da deficiência, fazendo com que este grupo se sinta mais incluído. As consequências da ficção no comportamento social face a este tema é um ponto indispensável de ter em consideração, procurando seguir, dessa forma, um modelo narrativo que represente corretamente uma personagem com deficiência.

4.2 Trabalho Futuro

Por fim, o trabalho futuro desenrola-se em volta de aprofundar mais as personagens criadas, procurando dar-lhes mais detalhes, informações narrativas, ilustrações e, possivelmente, incluí-las em projetos pessoais da autora, que procurem manter e prosseguir com o objetivo principal desta investigação: apresentar uma representação inclusiva da deficiência, neste caso em diversos media japoneses, ou de inspiração japonesa.

Ainda associada a esta investigação, a autora procurará desenvolver um complemento artístico, com o intuito de incluir as aprendizagens obtidas, as personagens desenhadas e, adicionar mais algumas ilustrações que completem a imagem de cada personagem e representem mais afincadamente como cada um se apresenta na sua história.

5. Referências

Alasdair, R. (2020, junho 17). *A non-exhaustive list of character terminology*. Rebecca

Alasdair. <https://rebeccaalasdair.com/2020/06/17/a-non-exhaustive-list-of-character-terminology/>

Alieva, S. (2023). *The language of colour in character design*.

APA. (2018, abril 19). *APA Dictionary of Psychology*. <https://dictionary.apa.org/>

- Barnes, C. (1992). *Disabling imagery and the media: An exploration of the principles for media representations of disabled people*. BCODP.
- Brewer, R. L. (2022, abril 16). *What Are Tropes in Writing?* Writer's Digest. <https://www.writersdigest.com/write-better-fiction/what-are-tropes-in-writing>
- CDC. (2024a, maio 2). *Disability and Health Overview* | CDC. Centers for Disease Control and Prevention. <https://www.cdc.gov/ncbddd/disabilityandhealth/disability.html>
- CDC. (2024b, maio 2). *Disability and Health Overview* | CDC. Centers for Disease Control and Prevention. <https://www.cdc.gov/ncbddd/disabilityandhealth/disability.html>
- Chakraborty, T. (2021). An Analysis of the Portrayal of Physical Disability in Japanese comics Manga. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4272451>
- Cheng, W. (2009). Analysis on nationality of Japanese Anime color. *2009 IEEE 10th International Conference on Computer-Aided Industrial Design & Conceptual Design, 1926–1930*. <https://doi.org/10.1109/CAIDCD.2009.5375291>
- Council, E. (2023). *Disability in the EU: Facts and figures*. Consilium. <https://www.consilium.europa.eu/en/infographics/disability-eu-facts-figures/>
- Delbert, C. (2024, setembro 25). You Don't Have to Repeat Harmful Ableist Tropes in Your Writing. *Medium*. <https://medium.com/@cdelbert/you-dont-have-to-repeat-harmful-ableist-tropes-in-your-writing-7764f2f7b5e5>
- Dumitru, C. Z. (2024, abril 8). Silhouette Principle. How to make your art clear and appealing. *Cristina Teaching Art*. <https://www.cristinateachingart.com/silhouette-principle-how-to-make-your-art-clear-and-appealing/>
- Dutcher, K. (2022, janeiro 3). Understanding Color Schemes & Choosing Colors for Your Website. *Web Ascender*. <https://www.webascender.com/blog/understanding-color-schemes-choosing-colors-for-your-website/>
- Fitzgerald, M. R. (2010). “Evolutionary Stages of Minorities in the Mass Media”: An Application of Clark’s Model to American Indian Television Representations. *Howard*

- Representação inclusiva da deficiência em media japoneses através da criação de personagens
- Journal of Communications*, 21(4), 367–384.
<https://doi.org/10.1080/10646175.2010.519651>
- Gunardi, T. (2018, junho 21). Character Design: Shape Language and Readability. *Medium*.
<https://medium.com/@EightyLevel/character-design-shape-language-and-readability-6ee4bb6f98a6>
- Haller, B., & Zhang, L. (2013). *Consuming Image: How Mass Media Impact the Identity of People with Disabilities*.
<https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/01463373.2013.776988?needAccess=true>
- Hestand, R. (2023, outubro 30). Twisting the Tropes: Reimagining Clichés in Modern Storytelling. *Medium*. <https://medium.com/@robhestand/twisting-the-tropes-reimagining-clich%C3%A9s-in-modern-storytelling-28194934c703>
- Learning, R. A. (2023, agosto 18). Understanding Character Designing: The 4 Character Designing Principles. *Medium*. <https://redapplelearning.medium.com/understanding-character-designing-the-4-character-designing-principles-909c3700331a>
- Mosharafa, E. (2015). *All you Need to Know About: The Cultivation Theory*.
- Nelson, J. A. (2000). The Media Role in Building the Disability Community. *Journal of Mass Media Ethics*, 15(3), 180–193. <https://doi.org/10.1207/S15327728JMME1503-4>
- Nieminen, M. (2017). *Psychology in character design*.
- Onyx, F. (2017, setembro 5). *Ableist Tropes in Storytelling—Oppression Aware Podcast, Fairy Tales, and Games*. *Oppression Aware Podcast, Fairy Tales, and Games* -. <https://writingalchemy.net/podcast-2/unfamiliar-heroes/trope-of-the-week-series/>
- Pestell, C. (2024). *Colour Theory in Marketing | Rebellion Marketing*. <https://rebellionmarketing.co.uk/colour-theory-in-marketing-a-comprehensive-guide-for-beginners/>
- Pirsl, D., & Popovska, S. (2013). (PDF) *Media Mediated Disability: How to Avoid Stereotypes*. ResearchGate.

https://www.researchgate.net/publication/302905570_Media_Mediated_Disability_How_to_Avoid_Stereotypes

Questors, T. (2020). *Developing Your Work* (England). organisation.name=Questors Theatre; organisation.address=12 Mattock Lane, Ealing, W5 5BQ. <https://www.questors.org.uk/microsite.aspx?page=572&ref=357>

Riles, J. M., Miller, B., Funk, M., & Morrow, E. (2021). The Modern Character of Mental Health Stigma: A 30-Year Examination of Popular Film. *Communication Studies*, 72(4), 668–683. <https://doi.org/10.1080/10510974.2021.1953098>

Seefeldt, R., Diehl, N., Tam, T., & Reed, R. S. (2014). *Psychological disorders: A unit lesson plan for high school psychology teachers: (573822014-001)* [Dataset]. <https://doi.org/10.1037/e573822014-001>

Snellgrove, C. (sem data). *Cliché vs. Trope in Writing: How They Differ, with Examples*. Scribophile. Obtido 14 de novembro de 2024, de <https://www.scribophile.com/academy/cliche-vs-trope>

Solarski, C. (com Internet Archive). (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Game Design*. New York : Watson-Guption. <http://archive.org/details/drawingbasicsvid0000sola>

Studios, P. (2024, outubro 30). Interesting Usage of Colors in Character Design | Pixel Studios Inc. *Blogs*. <https://www.pixelstudiosinc.com/blog/interesting-usage-of-colors-in-character-design-pixel-studios-inc/>

Tsao, Y.-C. (2022). *A study of character design method*. 15.

WHO, W. H. O. (sem data). *Mental disorders*. Obtido 22 de maio de 2024, de <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>

WHO, W. H. O. (2023, março). *Disability*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health>

Worrell, T. R. (2018). *Disability in the Media: Examining Stigma and Identity*. Lexington Books.

6. Anexos

Alani
- Helms -

BRITISH



Uses
hearing aids

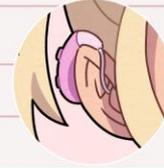
AGE: 10

GENDER: CIS FEMALE

BIRTHDAY: NOVEMBER 21

HEIGHT: 1.42 M

OCCUPATION: STUDENT AND MAGICAL GIRL



LIKES

- PINK
- DIY
- ACTION FIGURES
- SUPER HEROS
- STARGAZING



DISLIKES

- MOTHS
- JUMPSCARES
- GOSSIP
- HISTORY
- GRAPES
- LONELINESS



ALANI IS A MAGICAL GIRL
WITH
PARTIAL HEARING LOSS.



Sosuke Iwamoto

JAPANESE

AGE: 24

GENDER: CIS MALE

BIRTHDAY: MARCH 8

HEIGHT: 1.80 M

OCCUPATION: TRADITIONAL ARTIST

DESIGN

LIKES

- GYARU SUBCULTURE
- SUMMER
- ART
- BEACH
- COMICS
- SURFING

DISLIKES

- ABLEISM
- PRANKS
- WRITING
- COLD

SOSUKE WAS BORN WITH A MISSING LIMB, KNOWN AS CONGENITAL AMPUTATION.

Character description: Sosuke Iwamoto is a young man with short blonde hair, red-rimmed glasses, and a confident smile. He is wearing a white tank top with 'SUPER STAR' written on it, blue shorts with a pink flower, and pink sneakers. He has a prosthetic left arm. A small pink, spider-like creature is next to him, pointing to a speech bubble that explains his congenital amputation.

Hoshimiya Shimizu

AGE: 28

GENDER: CIS FEMALE

BIRTHDAY: FEBRUARY 28

HEIGHT: 1.50 M

OCCUPATION: IDOL

JAPANESE



LIKES

- MUSIC
- STUFFED ANIMALS
- SPARKLING SODA
- REPTILES



DISLIKES

- LAZINESS
- EMPTY SPACES
- SILENCE
- DARK HUMOR



HOSHIMIYA IS AN IDOL WITH TOURETTE'S SYNDROME, A NEUROLOGICAL CONDITION THAT CAUSES UNCONTROLLED TIICS.

Emmet Moore

AGE: 30

GENDER: NONBINARY

IRISH



BIRTHDAY: NOVEMBER 1

HEIGHT: 1.67 M

OCCUPATION: HEALER MAGE



LIKES

- HELPING PEOPLE
- DARK FORESTS
- SUNNY DAYS
- FROGS
- BOARD GAMES



DISLIKES

- RELIGION
- CURSES
- SWAMPS
- RIDDLES



EMMET'S OCD IS RELIGIOUS, EXPERIENCING OBSESSIONS AND COMPULSIONS FOCUSED ON RELIGION AND MORALITY.



Nahija Wijaya

AGE: 35

GENDER: CIS FEMALE

INDONESIAN

BIRTHDAY: MAY 22

HEIGHT: 1.65 M

OCCUPATION: SCIENTIST



LIKES

- CRAZY EXPERIMENTS
- FOREST WALKS
- WORKING AT NIGHT
- VEGETABLES
- SCIENCE BOOKS



DISLIKES

- FAILURE
- ARTS CRAFTS
- DIRT
- LIARS



AVOIDANT PERSONALITY DISORDER
MANIFESTS THROUGH FEAR OF
REJECTION AND SELF ISOLATION.
NAHIDA EXPERIENCES
SEVERE SOCIAL ANXIETY IN SOCIAL
SETTINGS AND RELATIONSHIPS.



Chung Dae Yoon

AGE: 55

GENDER: CIS MALE

SOUTH KOREAN

BIRTHDAY: APRIL 18



HEIGHT: 1.85 M

OCCUPATION: DETECTIVE



LIKES

- LOLLIPOPS
- SWEET TEA
- BLACK
- CRIME SHOWS
- CROCHET



DISLIKES

- PARTIES
- REALITY TV
- BAKING
- HORROR MOVIES
- WAKING UP LATE



CHUNG DAE HAS SPASTIC DIPLEGIA, A FORM OF CEREBAL PALSY THAT AFFECTS THE LEGS, SOMETIMES THE ARMS.



"Micki" Marie Lee ☆☆

AGE: 20
GENDER: CIS-FEMALE
BIRTHDAY: JANUARY 28
HEIGHT: 1.78 M
OCCUPATION: MODEL

AMERICAN 

 LIKES

- BLUE
- CLOUD GAZING
- PHOTOGRAPHY
- OCEAN
- LEMONADE

 DISLIKES

- DARK COLORS
- SPIDERS
- CROWDS
- ARGUING
- BAD MANNERS



MICKI HAS TYPE 1 DIABETES, A AUTOIMMUNE DISEASE THAT IS USUALLY DIAGNOSED IN EARLY CHILDHOOD. IT AFFECTS THE PANCREAS AND ITS INSULIN PRODUCTION.



Fragola Perez

AGE: 21

GENDER: CIS FEMALE

AMERICAN



BIRTHDAY: DECEMBER 28

HEIGHT: 1.70 M

OCCUPATION: MODEL



LIKES

- STRAWBERRIES
- PINK
- TRINKETS
- READING
- CAR RIDES



DISLIKES

- FIREWORKS
- PICKLES
- CRIME SHOWS
- CONFRONTATION
- LONELINESS



FRAGOLA HAS PANIC SYNDROME, A PSYCHOLOGICAL DISORDER THAT CAUSES REOCCURRING AND UNEXPECTED PANIC ATTACKS.

Liyan Miller

AGE: 29

GENDER: CIS FEMALE

BIRTHDAY: NOVEMBER 13

HEIGHT: 1.67 M

OCCUPATION: MECHA PILOT

CHINESE AMERICAN

LIKES

- TECHNOLOGY
- PILOTING
- TRAVELING
- RACES
- COOKING

DISLIKES

- CHAOS
- HYPOCRITES
- MUSHROOMS
- OCEAN
- GETTING LOST

LIYAN IS PARTIALLY BLIND WHICH MEANS HER VISION IS SLIGHTLY COMPROMISED. BLINDNESS IS A SPECTRUM AND A CONSEQUENCE OF DIFFERENT ILLNESSES.

Daniel Dalgaard.

AGE: 11

GENDER: CIS MALE

DANISH



BIRTHDAY: MAY 21

HEIGHT: 1.47 M

OCCUPATION: EXPLORER



LIKES

- EXPLORING
- DRAWING
- COLLECTING ROCKS
- APPLES
- RAINY DAYS



DISLIKES

- DARK CAVES
- BROCCOLI
- ANIMAL HUNTERS
- RUDE PEOPLE
- BIG INSECTS



DANIEL HAS DOWN SYNDROME, A GENETIC DISORDER THAT IMPACTS THE PHYSICAL AND INTELLECTUAL DEVELOPMENT DUE TO AN EXTRA CHROMOSSOME.

Jakob Björk ✨

AGE: 22
GENDER: CIS MALE
BIRTHDAY: JULY 20
HEIGHT: 1.91 M
OCCUPATION: STUDENT

SWEDISH


LIKES
• READING
• WATCH CARTOONS
• PLANES
• ART JOURNALING
• JOGGING

DISLIKES
• FRUITS
• THUNDER
• SHOPPING
• EVESDROPPING
• MONDAYS

JAKOB HAS CROHN'S DISEASE, A LONG TERM BOWEL DISEASE THAT CAUSES SWELLING AND IRRITATION IN THE DIGESTIVE TRACT.



Riley Nguyen

AGE: 18

GENDER: NONBINARY

AUSTRALIAN



BIRTHDAY: JUNE 17

HEIGHT: 1.79 M

OCCUPATION: GHOST HUNTER



LIKES

- GHOST HUNTING
- CARD GAMES
- MIDNIGHT WALKS
- SWORDS
- OLD ARTIFACTS



DISLIKES

- RULES
- ANCHOVIES
- EVIL SPIRITS
- COCKY PEOPLE
- DUSTY PLACES



NAME HAS
FIBROMYALGIA, A SOMATIC
LONG TERM CONDITION THAT
CAUSES WIDESPREAD PAIN IN
THE BODY'S MUSCLES AND
JOINTS.



Seiko Shido

AGE: 16

GENDER: CIS FEMALE

LUSO JAPANESE

BIRTHDAY: SEPTEMBER 12



HEIGHT: 1.83 M

OCCUPATION: STUDENT



LIKES

- HER FAMILY
- ALT FASHION
- CYCLING
- NATURE
- HORROR MOVIES
- ART



DISLIKES

- HOSPITALS
- MEDICAL SHOWS
- SUMMER HEAT
- ROLLER COASTERS
- PAIN
- PRESSURE



ILLNESS ANXIETY DISORDER AFFECTS MANY ASPECTS OF DAILY LIFE SUCH AS RELATIONSHIPS WITH FAMILY AND FRIENDS AND WORK-RELATED PERFORMANCE.

Kenji Shiden

AGE: 40

GENDER: CIS MALE

JAPANESE



BIRTHDAY: AUGUST 30

HEIGHT: 1.77 M

OCCUPATION: DOCTOR



LIKES

- HIS FAMILY
- PLAYING GUITAR
- MATCHA
- VINTAGE GAMES
- CATS



DISLIKES

- PAST TRAUMA
- PEANUTS
- LYING
- BEING LATE
- FEELING VULNERABLE



KENJI HAS PTSD, TRIGGERED BY WITNESSING A TRAUMATIC EVENT. IT'S A MENTAL DISORDER USUALLY ASSOCIATED WITH WAR. HOWEVER, IT CAN BE TRIGGERED BY OTHER EVENTS LIKE ABUSE OR SEXUAL ASSAULT.