

A TEORIA DAS AFFORDANCES E A INTERFACE NA REPRESENTAÇÃO DA PERSONAGEM FICCIONAL

THE THEORY OF AFFORDANCES AND INTERFACE IN THE REPRESENTATION OF FICTIONAL CHARACTER

Walter Flávio Costa ¹

João Fernando Marar ²

Resumo

Este trabalho se insere no grupo de investigações a respeito da ilustração de personagens fictícias. O objetivo foi descobrir se a Teoria das Affordances de James J. Gibson e o conceito de Interface de Gui Bonsiepe influenciam na construção da representação visual das personagens fictícias. A pesquisa usou a literatura como base empírica. O livro *"The Ecological Approach to Visual Perception"* (GIBSON, 1986) forneceu os dados sobre affordances, enquanto que as informações sobre a interface foram coletadas da publicação *"Design: do material ao digital"* (BONSIEPE, 1997). A fonte de informações sobre a personagem ficcional foram artigos selecionados da terceira Conferência Internacional em Ilustração e Animação, CONFIA 2015. Os resultados mostraram que a personagem oferece possibilidades de satisfação de necessidades para o artista criador e para o público leitor. Ficou evidente a relação entre as variáveis, tanto na construção da interface de uma personagem, como também, na construção da própria ficção.

Palavras-chave: personagem; ficção; affordance; interface; ilustração.

Abstract

This work belongs to the group of investigations illustration of fictional characters. The objective was to find out if the theory of James J. Gibson Affordances and the concept of Gui Bonsiepe interface influence the construction of the visual representation of fictional characters. The research used literature as empirical basis. The book *"The Ecological Approach to Visual Perception"* (GIBSON, 1986) provided data on affordances. Information on the interface were collected from the publication *"Design: from the digital material"* (Bonsiepe, 1997). The source of information about the fictional character were selected articles of the third International Conference in Illustration and Animation, RELY 2015. The results showed that the character has needs satisfaction of possibilities for the creative artist and the reading public. It was evident the relationship between the variables, both in the construction of a character interface, as well as in the construction of fiction.

Keywords: character; fiction; affordance; interface; illustration.

¹ Bacharel em Desenho Industrial, UNESP, walterflavio costa@gmail.com

² Professor Doutor, Departamento de Computação - FC – UNESP, fermarar@fc.unesp.br

1. Introdução

Uma notável característica distintiva entre o ser humano e outros animais é sua capacidade de criar histórias fictícias. Desde a infância os seres humanos se veem rodeados por narrativas, criadas para transmitir tradições e crenças, informar conceitos e entreter. Em sua imaginação, com base em seu conhecimento e experiência, o homem cria mundos ficcionais, parecidos ou não com a realidade, povoados pelos mais diversos tipos de seres, sejam humanos, humanoides, animais, seres fantásticos ou o que mais for possível imaginar. Tal habilidade demonstra, não só o ato de apenas refletir sobre a realidade vivida, mas também, revela a necessidade que o homem possui de criar e compartilhar histórias.

Várias são as formas que a sociedade encontrou para compartilhar essas histórias. Elas podem ser contadas de forma oral ou registradas através da escrita. Também podem ser representadas por meio de desenhos, encenadas por atores, transmitidas por meio de mídia audiovisual ou mesmo, em uma mistura de várias dessas maneiras. O resultado é uma numerosa produção interdisciplinar, constituída por mitos, contos, poemas, romances, ilustrações, canções, peças teatrais, histórias em quadrinhos, filmes, novelas, desenhos animados, etc. Tão abundante quanto, é o número de personagens criados para figurar essas histórias. Seus tipos são os mais variados, desde pessoas a animais e objetos antropomorfizados. Até mesmo entidades abstratas podem assumir o papel de personagem em uma narrativa.

As Personagens ficcionais são seres intencionalmente criados pelos autores, que tomam parte das histórias através de ações e interações, também pré-determinadas pelo autor. Justamente por ser um produto da imaginação humana, sua constituição intencional está sujeita aos mesmos limites de conhecimento e experiência que seu criador, tornando-as uma síntese de atributos e comportamentos selecionados (CANDIDO, et al., 2014). Esses limites facilitam seu reconhecimento e sua compreensão pelo espectador, pois o realce de características específicas facilita a identificação e empatia entre a personagem e público. Mesmo não possuindo a complexidade dos seres reais, devido aos limites para sua elaboração, as personagens se transformaram em verdadeiros símbolos da humanidade, presentes em todo tipo de ficção criada pelo homem.

Os avanços tecnológicos também contribuíram para que as personagens se tornassem uma constante na sociedade, pois facilitaram sua divulgação, seja através de livros, televisores, vídeo games ou celulares. Impressas em papel ou virtuais em telas, como brinquedos ou desenhos animados, possuem não só valor cultural, mas econômico também. Em uma sociedade altamente midiaticizada como a atual (LIPOVETSKY, 2004, p. 40) (ZEEGEN, 2009, p. 86), a facilidade de identificação com o público e o poder de entretenimento das personagens são qualidades valorizadas, (LIPOVETSKY, 2004, p. 41) (CAMPBELL, 2007, p. 15), tanto que, atualmente, além de figurar narrativas, também são destaques em rentáveis franquias, com produtos dirigidos tanto ao público infantil como para o adulto.

Considerando as personagens ficcionais como um bem de consumo, ou seja, um produto da economia, é possível realizar uma análise destas mediante o ponto de vista do design, onde um produto é criado, dentre outros fatores, para satisfazer uma necessidade (LOBACH, 2001, p. 22). Sem a intenção de restringir as personagens a esse campo específico de estudo, mas sim, com o intuito de colaborar com as pesquisas já existentes e que abordam o mesmo tema ou assuntos relacionados a este, adota-se aqui, justamente, o design como base para a análise da personagem. Neste ponto, também é importante limitar

o objeto de estudo às personagens ficcionais que possuam uma configuração visual e não somente textual, ou seja, personagens que possuam uma interface gráfica.

A presença da interface visual como termo para o objeto de estudo, de maneira alguma causa conflitos com outros campos de conhecimento onde a personagem também é estudada, mas que, necessariamente, não utilizam o desenho para materializar a forma da personagem. A manifestação da interface está diretamente ligada à maneira como ela é percebida. Em uma radionovela a percepção acontece através do som e a aparência da personagem é projetada pela imaginação do ouvinte. Da mesma forma ocorre na leitura de um romance, onde, mesmo a percepção sendo visual, a projeção da forma da personagem se constrói pela imaginação. Entretanto, isso não significa ausência de interface, pois ela está presente, com todas as características a ela atribuídas pelo autor, apenas manifestando-se de outra forma.

Interface visual tem relação direta com percepção visual, e também com o design, que é interdisciplinar, assim como o é a personagem ficcional. São relações que tornam mais fácil a conexão com outras áreas e ampliam as possibilidades de contribuição do estudo.

Ao considerar a personagem como portadora de uma interface, afirma-se que essa estrutura é a responsável por comunicar ao espectador todo o conteúdo programado pelo autor para a personagem, tanto o físico como o psíquico. Já que o autor, como indivíduo, possui uma visão limitada de si mesmo, de seus semelhantes e da sua realidade, o conteúdo informativo revelado pela interface da personagem sempre vai ser um resumo de atributos físicos e psíquicos projetados. A personagem, assim como a história, revela ao público apenas o que é de intenção do autor, ela é configurada para ser e agir segundo a vontade de seu criador. Tal fato colabora com as intenções deste estudo, pois, a partir do momento em que uma personagem foi criada para transmitir uma mensagem para um público, ela caracteriza-se como uma ferramenta de ação comunicativa.

Neste ponto, novos elementos que acompanharão o estudo já podem ser reconhecidos, como o usuário e a ação. Para realizar uma ação, comunicativa ou instrumental, um usuário necessita de um instrumento que, no caso deste estudo, é a personagem ficcional. Esta ação, portanto, é comunicativa, isto é, uma informação visual, um signo, uma ação que só acontece porque o usuário necessita de realizá-la para satisfazer uma necessidade. Esta ação também revela que houve uma percepção, por parte de um agente, de que em seu ambiente havia um instrumento que poderia ser utilizado para realizar a ação. Portanto, pode-se afirmar que é no ambiente que o homem encontra e percebe possibilidades de satisfação das suas necessidades, sejam elas de origem física ou psíquica. James Jerome Gibson trata dessas possibilidades em seu livro *“The Ecological Approach to Visual Perception”*, apresentando a *“Teoria das Affordances”* (GIBSON, 1986).

Assim, a princípio, constatou-se que design e personagem ficcional identificam-se pela interdisciplinaridade e pela presença da interface, tema central do primeiro e elemento fundamental no segundo. Também é possível observar, considerando a personagem como um produto configurado para satisfazer a necessidade de um usuário, que elementos do *“Diagrama Ontológico do Design”* que trata da interface, (BONSIEPE, 1997, p. 10), e a *“Teoria das Affordances”* (GIBSON, 1986, p. 127), abrangem pontos em comum em relação ao tema aqui apresentado, o que fornece as primeiras direções para o desenvolvimento deste trabalho. Ambos os estudos abordam o tema das necessidades humanas. De acordo com Gui Bonsiepe, possibilitado por uma

interface, o usuário satisfaz uma necessidade realizando uma ação através do uso de uma ferramenta, e segundo James J. Gibson, os animais satisfazem suas necessidades realizando uma ação através de recursos disponíveis e percebidos no meio ambiente. Como neste texto, abordaremos a criação da interface visual de personagens ficticiais como um produto configurado para atender as necessidades humanas, é imprescindível que tais teorias sejam posteriormente detalhadas.

2. Objetivos

De forma mais abrangente, o objetivo desse estudo é alcançar conhecimentos que contribuam com as pesquisas a respeito da criação de personagens e seu impacto na cultura. Também se buscam ferramentas para uma melhor avaliação e concepção da interface visual de personagens ficticiais.

Dentro desse contexto, o objetivo específico deste texto é entender se a Teoria das Affordances, de James J. Gibson, e o conceito de Interface, de Gui Bonsiepe, levados em conta em conjunto, auxiliam na configuração da forma visual das personagens.

3. Materiais e Método

Por se tratar de um estudo sobre a relação de interferência de duas variáveis teóricas, (uma teoria e um conceito), e seu efeito sobre os procedimentos de criação de um terceiro elemento, (a personagem fictional), optou-se por utilizar a literatura como base da pesquisa. Portanto, os dados do estudo foram obtidos de uma Revisão Bibliográfica Sistemática Qualitativa, dividida pelos três principais temas: Teoria das Affordances, o conceito de Interface, e a Personagem de Ficção.

Uma revisão bibliográfica é dita Sistemática quando estratégias científicas são aplicadas na abordagem de uma questão específica, com uma síntese crítica de informações de estudos primários relevantes, obtidas através do uso de métodos rigorosos que ajudam a diminuir os riscos de perda do foco investigativo (COOK; MULROW; HAYNES, 1997, p. 376). Neste tipo de revisão a seleção da literatura deve ser criteriosa e aplicada de maneira uniforme, com uma avaliação crítica rigorosa e critérios claros de inclusão e exclusão de informações.

Systematic reviews and meta-analyses are regarded as the best methods to summarize evidence on the effectiveness of healthcare interventions. Systematic methods are designed to avoid biases and make results and conclusions as objective as possible. However, systematic reviews are retrospective and strongly depend on the quality of the primary material. (LINDE; WILLICH, 2003, p. 17)

Em relação às estratégias de pesquisa, segundo Cook, Mulrow e Haynes (1997, p. 377) elas *“incluem uma busca abrangente de todos os artigos potencialmente relevantes e o uso de critérios explícitos e reprodutíveis na seleção de artigos para revisão”*. Uma Revisão Bibliográfica Sistemática é Qualitativa quando ela não faz uso da estatística na combinação de seus resultados:

When the results of primary studies are summarized but not statistically combined, the review may be called a qualitative systematic review. A quantitative systematic review, or meta-analysis, is a systematic review that uses statistical methods to

combine the results of two or more studies." (COOK; MULROW; HAYNES, 1997, p. 377)

Deste modo, as referências dos dois primeiros temas são sua fonte inicial, ou seja, os próprios autores da teoria e conceito. Para informações sobre a Teoria das Affordances a fonte foi o livro *"The Ecological Approach to Visual Perception"*, (GIBSON, 1986). Já em relação ao conceito de Interface utilizado aqui, o autor é Gui Bonsiepe, na publicação *"Design, do Material ao Digital"* (BONSIEPE, 1997).

Ambas as referências foram examinadas buscando-se pontos de correspondência que levassem a uma relação apropriada de acordo com os objetivos do estudo. Em seguida esses resultados foram analisados especificamente em relação à criação de uma interface visual para personagens de ficção.

Utilizou-se, também, uma bibliografia de apoio com conteúdo já estabelecido e aceito no meio acadêmico, e que forneceu o contexto atual no qual se estabeleceram os conhecimentos obtidos através desta pesquisa.

No que diz respeito às Personagens Ficcionais, a fonte de dados para a pesquisa foi a Conferência Internacional em Ilustração e Animação, (CONFIA) edição do ano de 2015, realizada na cidade de Braga, em Portugal. O primeiro critério que levou a escolha desse evento foi seu claro envolvimento com o tema do trabalho, a Personagem Ficcional. Em segundo, por ser uma conferência de abrangência internacional, a CONFIA oferece, em seu conteúdo, uma visão globalizada do tema, diluindo possíveis fronteiras culturais de uma realidade ao apresentar diferentes percepções acerca do mesmo tema. A possibilidade de acesso a estudos atuais sobre o tema também é de grande relevância para a escolha deste evento.

Como a Conferência Internacional em Ilustração e Animação não aborda apenas o tema da Personagem de Ficção, mas é muito mais abrangente em seu conteúdo, foi necessário selecionar os artigos que apresentassem informações relevantes ao objetivo deste trabalho. Assim, foi definido um mecanismo de seleção através da busca por palavras-chave, leitura de resumos e leitura de artigos por completo.

Em uma primeira fase de seleção, as palavras-chave foram utilizadas para identificar os artigos que, possivelmente, possuísem informações pertinentes à pesquisa. Essa procura dos termos não foi realizada em todo o texto dos artigos, mas apenas em seu título, *"keywords"* e *"abstract"*. Na segunda fase os artigos que apresentaram as palavras-chave tiveram seus *"abstracts"* analisados. Se no resumo fossem encontradas informações importantes para o estudo, o artigo em questão seria incluído na fase seguinte, de leitura completa do texto. A fase de leitura dos artigos selecionados indicaria, por fim, quais deles iriam contribuir com a base teórica do estudo, em relação ao tema Personagem Ficcional.

3.1. A Seleção de Artigos

Feita a apresentação do mecanismo de seleção dos artigos, cabe agora explicar o processo em seus detalhes. Essa seleção foi inserida com a finalidade de garantir a reprodutibilidade e a qualidade do presente estudo, considerando apenas informações que se enquadrassem na proposta de investigação e contribuíssem de forma relevante para o resultado final da pesquisa (COOK; MULROW; HAYNES, 1997).

As palavras-chave foram escolhidas a partir do nome da variável em questão, ou

seja, Personagem Ficcional. Para cada uma das duas palavras foram considerados termos que fossem derivados, sinônimos ou mesmo uma variação ou equivalente em outro idioma, que no caso da Conferência, é a língua inglesa. Assim, para Personagem, inicialmente se obteve a lista: personagem, *character*, herói, protagonista, antagonista, interface de, representação de, construção de, *character design*, *concept art*. Para Ficcional a lista foi: ficcional, ficção, história, mito, mitologia, narrativa.

Após um teste inicial de busca, feito de maneira manual com o objetivo de aperfeiçoar essa primeira fase de seleção, concluiu-se que alguns dos vocábulos seriam redundantes e outros deveriam ser incluídos na lista. Termos como representação de e construção de, por exemplo, nesse contexto, necessariamente estariam acompanhando a palavra personagem e poderiam ser retirados da lista sem prejuízo. Protagonista e antagonista foram palavras não encontradas neste primeiro teste, portanto, também foram excluídas. Os vocábulos avatar e cartoon surgiram como possíveis elementos relacionados ao tema de construção de interfaces visuais para personagens e foram inseridos na lista. O mesmo sucedeu com os termos literatura, hipernarrativa e conto.

Deste modo, a relação de termos para Personagem mudou para: personagem, *character*, herói, *hero*, avatar, *concept art* e cartoon. A lista para Ficcional também sofreu mudanças: ficção, *fiction*, ficcional, *fictional*, história, *history*, *story*, *storytelling*, mito, *myth*, mitologia, *mythology*, narrativa, *narrative*, hipernarrativa, *hipernarrative*, literatura, *literature*, conto e *tale*.

Um novo teste foi realizado, agora também avaliando a ferramenta escolhida para a busca final, o software Pré-Visualização, versão 4.2 (469.5), presente no sistema operacional Mac OS X, versão 10.5.8 do computador utilizado.

Mesmo com o sucesso do teste, novos ajustes foram feitos. Constatou-se que para uma melhor eficácia na busca, as palavras não precisariam ser sempre digitadas por completo no espaço equivalente à Caixa de Busca. Como exemplo, citam-se as palavras personagem e personagens, que podem ser encontradas com a utilização de apenas o fragmento *personage*. Dentro do mesmo raciocínio, *narrativa* e *narrative* foram pesquisadas apenas por *narrativ*. História, *history*, *story* e *storytelling* precisaram apenas do fragmento *stor* para gerar resultados na busca. A lista com a relação de palavras-chave utilizada na busca final pode ser observada na tabela 1.

A CONFIA 2015 publicou um total de 36 artigos, dos quais, na busca final por palavras-chave, 22 foram selecionados para leitura do resumo. São eles, identificados pelo número da página inicial: 23, 73, 87, 115, 135, 163, 173, 215, 229, 245, 261, 279, 295, 313, 353, 371, 397, 423, 469, 485, 499 e 525.

A leitura dos resumos centrou-se na identificação dos assuntos investigados pelos artigos e se haveria relação com o tema da presente pesquisa. Necessariamente, para ser selecionado, o artigo não precisaria tratar das mesmas questões de construção da interface de personagens, mas poderia abordá-las de maneira periférica ao objetivo de sua investigação.

Nos resumos, devido a sua natureza condensada, muito do conteúdo dos artigos é apenas mencionado ou sugerido, fato que não ocorre no texto completo, pois a leitura completa dos artigos permite examinar as informações de forma minuciosa e mais adequada aos objetivos deste estudo. Os critérios de inclusão e exclusão de artigos permaneceram os mesmos que na fase de leitura dos resumos, com a diferença de que, a análise não é realizada apenas sobre uma síntese, mas todo o conteúdo dos artigos

pode ser observado. Portanto, mesmo noções complementares ao assunto principal puderam ser analisadas quanto a sua pertinência.

Tabela 1: Relação de palavras-chave utilizadas na primeira fase de seleção de artigos

<i>Termo buscado</i>	<i>Palavra-chave correspondente ao termo e utilizada na busca</i>
Personagem	Personage
<i>Character</i>	Character
Herói, <i>hero</i>	Hero
Avatar	Avatar
<i>Concept Art</i>	Concept
Cartoon	Cartoon
Ficção	Ficção
<i>Fiction, fictional</i>	Fictio
História, <i>history, story, storytelling</i>	Stor
Mito, mitologia	Mito
Myth, mythology	Myth
Narrativa, <i>narrative, hipernarrativa, hipernarrative</i>	Narrativ
Literatura, <i>literature</i>	Literatur
Conto	Conto
Tale	Tale

Fonte: Elaborado por Walter Flávio Costa.

É importante mencionar que o artigo “*Evil in Motion*”, página 353, talvez por um erro na editoração do documento, teve publicado em seu resumo o texto equivalente ao artigo anterior e foi desconsiderado no estudo. Dos 22 artigos da análise do resumo, 14 foram selecionados para a leitura completa do texto, listados aqui pelo número da página inicial: 73, 87, 115, 173, 229, 279, 295, 313, 371, 397, 423, 469, 499 e 525.

Após a fase final da seleção foi possível definir a base teórica da investigação, no que diz respeito à variável Personagem Ficcional (Tabela 2). Apenas dois dos artigos que chegaram até esta fase foram desconsiderados para a base teórica, pois não

apresentaram relação com a variável personagem ficcional, mesmo em conteúdos secundários de seu estudo. São eles, o artigo publicado na página 371 e o publicado na página 525 do documento.

Tabela 2: Relação final dos artigos selecionados para a variável Personagem Ficcional

<i>Página</i>	<i>Título do Artigo</i>
73	The problem of Realism in animated characters - has the Uncanny Valley been crossed?
87	Neighbours e os Elementos Representativos de Espetáculos
115	Desenhos em Volta de Os Passos de Herberto Helder
173	O jogo de tabuleiro “A Lenda do Galo”. A narrativa e o seu processo ilustrativo
229	O Feiticeiro da Cabana Azul: A representação do negro africano nas ilustrações de Manuel Lapa
279	Violence and Conflict in Animation. Echoes of WWII in the Tom and Jerry Angry Duo
295	A construção da narrativa visual e sua articulação com outras narrativas no álbum infantil ilustrado
313	A Construção de Personagens Antropomórficas Credíveis para Animação 3D
397	The Independent Animated Short Film as a Therapeutic Tool for Artist, Patient and Physician. Case Study Squid Ink and C Plan
423	PhysioVinci e o Desenho de Videojogos na Motivação de Pacientes em Reabilitação Fisioterapêutica
469	O Cartoon de Autor. Processos de construção do projecto “Histórias Sem Interesse”
499	A Representação do Mito. O Folclore como Parte do Imaginário Coletivo

Fonte: Elaborado por Walter Flávio Costa.

4. Resultados e Discussão

4.1. A Teoria das Affordances

Ter uma necessidade e realizar uma ação não são predicados exclusivos do ser humano, mas dos seres vivos (LOBACH, 2001, p. 26). Todo ser vivo, por exemplo, necessita do meio ambiente para sobreviver. É ele que fornece as condições para que cada espécie

de animal possa realizar ações como as de se alimentar, abrigar, repousar, comunicar etc. Dos menores aos maiores seres terrestres, todos se aproveitam das possibilidades oferecidas pelo meio, sejam elas benéficas ou não. Quando, na Pré-história, o homem utilizou pigmentos naturais para desenhar nas superfícies sólidas das cavernas calcárias, como na famosa Cova de Altamira, na Espanha (PIVETTA, 2004), dentro de suas capacidades cognitivas e motoras, ele se aproveitou de uma possibilidade do meio para realizar uma ação e satisfazer uma necessidade. Utilizando pigmentos extraídos da madeira calcinada ou de algum tipo de argila, misturados à água ou gordura animal, e aplicados às paredes através de pelos de animal ou da própria mão, o homem satisfaz uma necessidade. O pigmento e objetos extraídos do meio ambiente foram ferramentas que, acopladas à mão, ajudaram o homem a realizar uma ação. Mas, nem todos os animais tem a capacidade de utilizar ferramentas para satisfazer suas necessidades. Um guepardo, por exemplo, aproveita a superfície sólida e estável da terra como apoio para sua corrida em busca de uma presa. Provido de garras não retráteis que funcionam como cravos que aderem ao chão, obtém melhor apoio à superfície do solo e pode desenvolver altas velocidades, utilizando ainda a sua cauda como um instrumento de estabilidade na corrida. Ele se aproveita das possibilidades oferecidas pelo meio em que vive de acordo com a sua percepção e capacidade. Todos esses recursos oferecidos pelo meio terrestre são possibilidades que o guepardo percebe e aproveita para concretizar ações, e mesmo que ele não as percebesse, estariam ali, disponíveis. É importante notar que, nem todos os animais que vivem em um mesmo ambiente percebem as mesmas possibilidades da mesma maneira. Um leão, por exemplo, não tem a capacidade de corrida rápida do guepardo, suas garras são retráteis e ele é muito mais pesado e musculoso. Simplesmente não pode realizar a ação da mesma maneira que o outro felino. Para caçar, então, o leão utiliza outras possibilidades, mais adequadas ao seu tamanho e à sua grande força.

The natural environment offers many ways of life, and different animals have different ways of life. The niche implies a kind of animal, and the animal implies a kind of niche. Note the complementarity of the two. But note also that the environment as a whole with its unlimited possibilities existed prior to animals. (GIBSON, 1986, p. 128)

Tanto guepardo como leão vivem no mesmo ambiente, mas fazem uso dele de forma diferente, pois percebem de maneira diferenciada as possibilidades. O que não se modifica é a necessidade de realizar ações. Aliás, todos os seres, independente do meio em que vivem, tem a necessidade de agir sobre o meio ambiente para sobreviver. A satisfação das necessidades é fundamental para qualquer animal.

Por necessidades podemos entender algo indispensável e inevitável para a sobrevivência. É a necessidade de alimentação que faz o guepardo aproveitar a superfície sólida da terra como apoio para sua perseguição à presa. Também é a necessidade de alimentação que faz o ser humano caçar ou cultivar, com a grande diferença de que, este, possui a habilidade de modificar as superfícies do meio ambiente em que vive, ou seja, pode desenvolver ferramentas que o auxiliem em suas ações. O homem pode tornar mais fácil sua vida, pois é um ser pensante.

As necessidades tem origem em alguma carência e ditam o comportamento humano visando à eliminação dos estados não desejados. (...) A satisfação de necessidades pode, portanto, ser considerada como a motivação primária da atuação do homem. Da mesma forma, além das necessidades falamos de desejos, anseios e

ambições dos homens que são identificados como aspirações.
(LOBACH, 2001, p. 26)

Essas possibilidades que, tanto o homem, como os outros seres vivos, percebem no meio, e que resultam em ações, são chamadas por James J. Gibson de Affordances. Elas são recursos do meio que podem ser percebidos tanto em ambientes e objetos naturais, ou seja, que não foram modificados pelo homem, como também, em ambientes e objetos criados pelo homem a partir do ambiente natural. Só ao perceber os recursos que os animais podem fazer uso deles, contudo isso não quer dizer que, se despercebidos, não continuarão no ambiente. Apesar de o termo Affordance referir-se a algo tanto do ambiente como do observador, essa oferta independe da percepção animal para existir.

The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. The verb to afford is found in the dictionary, but the noun affordance is not. I have made it up. I mean by it something that refers to both the environment and the animal in a way that no existing term does. It implies the complementarity of the animal and the environment.
(GIBSON, 1986, p. 127)

Em seu livro *"The Ecological Approach to Visual Perception"* (GIBSON, 1986), Gibson descreve nosso ambiente em termos de meio, substâncias e superfícies. Esses três campos são o que compõe o ambiente, ou seja, uma atmosfera gasosa, que é o meio, as substâncias, que podem ser mais ou menos substanciais, e o que separa os dois primeiros, a superfície das substâncias. O meio proporciona aos seres a respiração, a locomoção sem impedimento e que usem suas capacidades para ver, cheirar, ouvir e tocar as substâncias, permitindo assim, diferenciá-las. A principal ferramenta para distinguir uma substância é a visão, pois, ao enxergar a superfície de uma substância, o animal pode perceber sua composição e disposição, ou seja, o que ela lhe oferece. Como exemplo se pode citar a superfície sólida rochosa disposta verticalmente e que foi percebida pelo homem pré-histórico como apropriada para o registro de informações. Se a mesma superfície sólida estivesse estendida horizontalmente, a percepção seria outra, talvez como um local para a locomoção, ou dependendo da altura e relevos, para o descanso. Se fosse outro o animal a perceber a superfície sólida disposta verticalmente, outro tipo de possibilidade seria distinguida, pois as propriedades de uma superfície são únicas para cada tipo de animal. Sobre isso, Gibson explica que affordances não devem ser medidas com as escalas e unidades padrões da física, mas sim, em relação ao animal, esclarecendo com o exemplo de que, como a altura do joelho de um adulto não é a mesma que a de uma criança, uma superfície com possibilidades de assento para um adulto pode não ter a mesma oferta para a criança (GIBSON, 1986, p. 128).

Outra importante informação do livro de Gibson, que está relacionada com a complementaridade entre meio e animal, é que a affordance é tanto um fato do ambiente como de comportamento, é tanto física quanto psíquica. Não existe um mundo de produtos materiais e um mundo de produtos mentais, esses dois ambientes não podem ser separados. Da mesma forma ocorre com o ambiente natural e artificial, pois artefatos são fabricados de substâncias naturais.

Também na Teoria das Affordances, Gibson diferencia os objetos em anexados e desanexados. Para ele as affordances dos objetos são diferentes porque alguns não podem ser movidos do meio sem ruptura, (objetos anexados), enquanto que outros,

(desanexados), já estão destacados do meio, são individuais. As ferramentas criadas pelo homem estão desanexadas do meio, mas não fazem um novo ambiente. O homem apenas modifica formas e substâncias do meio para aumentar a oferta do que o beneficia, mas não pode criar outro ambiente.

Tools are detached objects of a very special sort. They are graspable, portable, manipulatable, and usually rigid. The purposive use of such objects is not entirely confined to the human animal, for other animals and other primates take advantage of thorns and rocks and sticks in their behavior, but humans are probably the only animals who make tools and are surely the only animals who walk on two feet in order to keep the hands free. (GIBSON, 1986, p. 40)

Qualquer ferramenta construída pelo homem precisa, em sua forma, comunicar seu uso, função (LOBACH, 2001, p. 62). Se ela serve para perfurar, precisa aparentar ser um objeto pontiagudo, por exemplo. Ou se é uma ferramenta de apoio e descanso, sua superfície deve parecer segura o suficiente para isso. Geralmente, superfícies lisas e brancas são um convite para intervenções gráficas, como um muro para o grafiteiro, uma tela para o pintor ou mesmo, uma parede para uma pequena criança. Essa percepção das possibilidades dos objetos permite o ajuste destes ao corpo humano e, conseqüentemente, a execução de uma ação. Como isso ocorre é o que será abordado a seguir.

4.2. A Interface

Por mais que possua a pele macia, o homem sabe que pode apanhar uma maçã da macieira sem a preocupação de ferir suas mãos. O mesmo não acontece com uma rosa, já que ela fica cercada por espinhos. Maçã e rosa cabem perfeitamente na mão humana, mas possuem características próprias que as distinguem e influenciam a interação com o corpo humano. O homem percebe isso e as usa conforme as possibilidades oferecidas. De acordo com a Teoria das Affordances, isso ocorre porque, ao perceber visualmente as duas superfícies, o homem também compreende mais de sua composição e disposição (GIBSON, 1986, p. 134). Essa mesma lógica ele aplica aos objetos que cria. Para pintar precisa de uma substância para coloração, e também de um artefato para aplicar essa cor. Para introduzir um prego em uma madeira, precisa de um objeto maciço e resistente, que também ofereça uma maneira de ser empunhado. Para ter utilidade os objetos criados pelo homem a partir do meio ambiente precisam ser pensados para se acoplar ao corpo humano. Isso demonstra a capacidade humana de projetar, buscando novas maneiras de realizar as ações e satisfazer as necessidades, sejam elas físicas ou psicológicas.

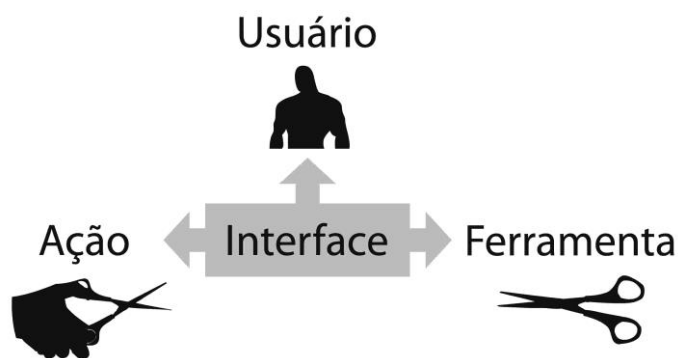
Como já foi mencionado, muitas das necessidades do homem são satisfeitas através pelo uso de objetos. Isto ocorre por meio das funções dos produtos que, no processo de utilização, se manifestam como valores de uso. A satisfação de certas necessidades presume o desenvolvimento de determinados objetos, quer dizer produtos, no qual o designer industrial toma parte representando os interesses dos usuários. (LOBACH, 2001, p. 31)

Explorando as possibilidades do meio o ser humano aprendeu a manipular superfícies de diferentes substâncias, moldando-as em diversos formatos e criando ferramentas como um pincel de pelo de animal ou um pigmento extraído da madeira queimada. A habilidade de tecer fios, feitos a partir de elementos do meio ambiente, possibilitou a feitura de redes usadas para a captura de vários animais, como um

guepardo ou um peixe. A manipulação do couro e da borracha viabilizou a criação de calçados para a proteção dos pés, e que, munidos de travas ou ranhuras nas solas, facilitam a locomoção ao aumentar a aderência à superfície terrestre.

Aprender a criar objetos significa que o homem aprendeu a configurar os recursos naturais disponíveis no meio ambiente em ferramentas, dando-lhes uma forma que, ao mesmo tempo em que realiza a ação desejada, também se ajusta ao corpo humano. O ajuste da ferramenta ao corpo e a realização da ação só são possíveis porque houve uma interação entre três elementos: o usuário, a ferramenta e a ação. Segundo Gui Bonsiepe (1997, p. 12), essa interação dos três elementos ocorre através da interface (fig. 1).

Figura 1: O Diagrama Ontológico do Design, elaborado por Gui Bonsiepe



Fonte: Elaborado por Walter Flávio Costa com base em Bonsiepe (1997)

Em “Design: do material ao digital” (BONSIEPE, 1997), Gui Bonsiepe após contextualizar o conceito de design, apresenta o “Diagrama Ontológico do Design”, composto por três campos heterogêneos ligados pela interface. Para Bonsiepe a interface é o espaço que permite a acoplagem desses três campos, responsável por revelar o conteúdo comunicativo das informações e o caráter de ferramenta dos objetos (BONSIEPE, 1997, p. 12). Ele propõe uma reinterpretação do design através de sete colunas. Na primeira coluna explica que o design se manifesta em qualquer área de conhecimento humano. Na segunda coluna, que o design dirige-se para o futuro. Na terceira, que ele introduz algo novo no mundo, inova. A quarta coluna ressalta a importância do espaço retinal, já que o design está ligado ao corpo e espaço. Nas duas seguintes ele cita que o objetivo do design é a ação efetiva e, depois, sua ligação com o campo dos juízos. Na última coluna explica que o design é orientado para a interação entre usuário e artefato.

Em vez de enquadrar o design nestas categorias, parece mais promissor relacionar o design ao domínio da ação efetiva. Ao nos perguntarmos para quê os produtos são inventados, projetados, produzidos, distribuídos, comprados e utilizados, podemos dar uma resposta simples: produtos são inventados, projetados, produzidos, distribuídos, comprados e usados para facilitar ações efetivas. (BONSIEPE, 1997, p. 16)

Ao transportar, utilizando a pintura, a imagem de um animal para a parede da caverna, o homem pré-histórico criou uma interface onde o animal real poderia ser efetivamente reconhecido. Em seu desenho ele arranhou as pinceladas e esfregões de

pigmento de tal maneira que representassem uma figura passível de reconhecimento por outros homens que a observassem. Mesmo hoje, quando uma pessoa olha para essas pinturas, sabe tratar-se de um animal e, comumente, até de qual tipo ele é. A interface criada possibilitou a ação comunicativa.

Ao alterar a superfície da rocha o homem também manipulou a percepção visual sobre sua aparência. Houve uma mudança na oferta dessa superfície, da mesma maneira que ocorre quando, atualmente, um grafiteiro pinta um mural acrescentando nova significação àquele espaço vertical. A possibilidade de mudar as características de uma superfície está diretamente ligada à criação de interfaces. Todo mecanismo de uso de ferramentas que o homem cria é baseado nas affordances que o meio oferece, na identificação das superfícies e suas possibilidades (GIBSON, 1986, p.128). Perceber superfícies é perceber, também, o que elas oferecem, e é por isso que as funções de um produto podem ser comunicadas através de sua interface.

4.3. A Personagem Ficcional

A personagem ficcional sempre vai estar sujeita à vontade de seu idealizador, seja em um romance, em uma história em quadrinhos, desenho animado, ou jogo eletrônico. Suas características, físicas ou psicológicas, o comportamento, suas interações e o entorno dela, tudo é planejado com uma finalidade, a de transmitir uma ideia/conceito do escritor ou do ilustrador (CANDIDO et al., 2014). A personagem necessita de um contexto para não ser apenas um desenho ou descrição, ou seja, necessita de uma história como pano de fundo para sua existência. Personagem e história dependem uma da outra para atingir sua função na ficção, apesar de que, uma história pode abdicar da presença da personagem em certas ocasiões e por algum período de tempo, como na descrição de um objeto ou local. Mesmo assim, ambas são intencionais, sujeitas ao autor.

Assim, a personagem de um romance (e ainda mais de um poema ou de uma peça teatral) é sempre uma configuração esquemática, tanto no sentido físico como psíquico, embora *formaliter* seja projetada como um indivíduo “real”, totalmente determinado. (CANDIDO, et al., 2014, p. 33)

Mas por que personagens são criadas? Tendo em vista sua dependência de um contexto ficcional, talvez a resposta esteja na pergunta, por que o homem cria a ficção? Segundo Deena Skolnick Weisberg (WEISBERG, 2016), desde criança o ser humano tem a capacidade de construir mundos ficcionais, potencial esse que surge nas brincadeiras da infância. Vários são os processos empregados na criação dessas representações que vão além dos limites da realidade, mas, antes de criar um mundo fictício, o indivíduo deve perceber uma necessidade em relação a isso, ou seja, sentir que algo precisa ser representado fora da realidade. Esse é o impulso primário, a necessidade que inicia a criação da ficção, e por consequência, da personagem.

Before beginning world creation, a creator must recognize the need for such a creation, whether implicitly or explicitly. That is, the adult or child must realize, on some level, that the situation requires a representation of events or entities that do not currently exist in reality. These situations are usually marked in the environment, making the accomplishment of the first step relatively easy. (WEISBERG, 2016, p. 462)

Esse é um ato consciente, pois o autor sabe que a ficção não é a realidade, mas uma representação. Ao criar um evento ou entidade ficcional o autor permite que observadores contemplem, na ficção, a realidade da necessidade que originou a ação, funcionando assim, como um modelo onde o autor exemplifica algo.

Se reunirmos os vários momentos expostos, verificaremos que a grande obra de arte literária (ficcional) é o lugar em que nos defrontamos com seres humanos de contornos definidos e definitivos, em ampla medida transparentes, vivendo situações exemplares de um modo exemplar (exemplar também no sentido negativo). (CANDIDO, et al., 2014, p. 45)

Quando as características que definem uma personagem se manifestam através de uma interface visual, esses contornos ficam mais nítidos ainda, pois a caracterização elimina aspectos que, do contrário, eram apenas imaginados, dando-lhes uma forma única, projetada pelo ilustrador (NAKATA; SILVA, 2011, p. 59). Se uma personagem é apenas descrita em um texto, por exemplo, muitas das suas características, até mesmo detalhes que não estão no texto, se materializam na imaginação do leitor. Mas, ao criar uma interface para a personagem, é a representação do ilustrador que será reconhecida pelo público.

Tendo em vista a intencionalidade da criação de uma personagem, sua sujeição à vontade do autor e, principalmente, que esta, assim como a história, nasce de uma necessidade humana de afastamento da realidade para representar uma situação ou mesmo um conceito, fica claro o importante papel que estes seres intencionais desempenham na sociedade, e o porquê de serem tão numerosos nos dias de hoje (NAKATA; SILVA, 2011, p. 61).

4.4. Personagem Ficcional, Affordance e Interface

Foram 12 os artigos selecionados para compor a base teórica da variável Personagem Ficcional. Devido ao volume de informações, não haverá aqui a apresentação de cada um deles, como feito com as obras relacionadas às outras duas variáveis, mas, as informações serão apresentadas e simultaneamente relacionadas com a Teoria das Affordances e o conceito de Interface.

Considerado isto, vale citar a visível necessidade de organização do processo criativo que vários dos artigos apresentaram, e dos quais se tem como exemplo: “A Construção de Personagens Antropomórficas credíveis para Animação 3D” (TEIXEIRA; FARIA, 2015), que expõe um método de seleção dos elementos humanizados a inserir numa personagem de forma estruturada e hierarquizada. Em “*The Independent Animated Short Film as a Therapeutic Tool for Artist, Patient and Physician*” (ALVAREZ, 2015), é citada a metodologia utilizada na produção de duas animações. No texto de “A Representação do Mito” (TRIGUEIROS; TAVARES; ALBINO, 2015), é descrita uma fórmula para a criação de personagens mitológicas.

A referida organização é muito importante para que o processo de criação alcance os resultados desejados e para garantir sua reprodutibilidade. Um desenho pode ter diferentes significados para diferentes indivíduos em contextos culturais distintos, isso segue o raciocínio de que, as propriedades de uma superfície são únicas para um animal (GIBSON, 1986, p. 127). Essa individualidade na percepção demonstra como o planejamento de uma intervenção gráfica é importante para garantir o bom

entendimento da informação. A interface deve ser planejada. É assim para um ilustrador quando ele cria uma personagem, pois precisa pensar sua ilustração em relação à percepção do público, em como os estereótipos existentes podem fortalecer ou enfraquecer a mensagem. Como afirma Anatol Rosenfeld:

Graças à seleção dos aspectos esquemáticos preparados e ao "potencial" das zonas indeterminadas, as personagens atingem a uma validade universal que em nada diminui a sua concretização individual.; (...) Assim, o leitor *contempla* e ao mesmo tempo *vive* as possibilidades humanas que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar (...). (CANDIDO et al., 2014, p. 46)

Da mesma forma como se planeja uma história, também a personagem e sua interface devem ser projetadas. Tanto as histórias como as personagens existem para expressar uma ideia do autor, são criações intencionais que emprestam do mundo real para formar a ficção. Certamente, ao considerar então, história e personagem, como ferramentas que satisfazem a necessidade do autor de contar uma história ou expressar uma ideia, evidencia-se a relação entre as três variáveis do estudo. As personagens representadas são signos que contam uma história. O homem aproveita a possibilidade que o meio lhe oferece de marcar superfícies para narrar acontecimentos e se comunicar. Talvez, pelo atual grau de modificação do meio, a relação entre affordance e personagem não pareça tão óbvia quanto na pré-história, mas as mesmas necessidades comunicativas estão presentes, e mesmo as ferramentas diferentes de hoje, derivam do mesmo meio ambiente que as ferramentas pré-históricas.

A relação de sujeição da personagem ao autor é evidente em vários dos artigos selecionados. Percebe-se claramente que a construção das personagens é resultado das intenções narrativas, como na animação "*Neighbours*" (GORDEEFF, 2015), que foi realizada como um protesto contra a Guerra da Coreia, e tem na caracterização das personagens, o retrato da divisão do mundo durante a Guerra Fria. São dois homens, um ocupando o lado esquerdo da tela e o outro o direito, vestidos quase que identicamente, de maneira a reproduzir o estereótipo do ocidental bem sucedido da década de 50. Mesmo parecidos, possuem diferenças que vão denunciando as posições divergentes ao longo da produção. Em "*O Feiticeiro da Cabana azul*", (FERRÃO; CARVALHO, 2015), toda a construção das personagens e ilustrações do livro obedeceram ao objetivo de fortalecer a ideologia colonial e o domínio português sobre as colônias. Dentro do contexto da época, as imagens foram retratadas de maneira a diminuir diferenças entre invasores e nativos. Em "*Violence and Conflict in Animation*" (TETEAN-VINTELER, 2015), os autores defendem a tese de que as personagens Tom e Jerry foram criadas para representar o conflito da Segunda Guerra Mundial e inverter a lógica de propaganda nazista que depreciava os judeus. Portanto, o conflito no mundo real ofereceu a possibilidade de criar o embate entre Tom e Jerry. Antes das personagens havia uma necessidade, percebida pelos autores como passível de ser representada na ficção. A representação deste mundo imaginário, as personalidades e interface das personagens, seu comportamento e interação, tudo foi fundamentado na necessidade de representar o conflito.

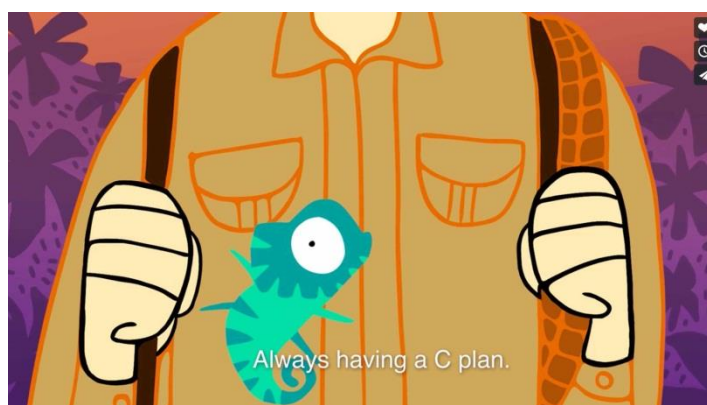
Nesta animação, além da affordance fornecida pelo meio para a ideia inicial, tanto a construção da narrativa como da interface das personagens também demonstram o aproveitamento de oportunidades. A propaganda nazista que retratava judeus como ratos, ironicamente forneceu a possibilidade de inversão da própria lógica. O rato foi escolhido como personagem protagonista do desenho animado, e recebeu

uma interface amigável e atraente. Seu antagonista, o gato travesso, insiste em perseguir o pequeno camundongo. Existe uma representação do conflito da Segunda Guerra Mundial, onde os aliados são Jerry, o bonito ratinho, e os alemães são Tom, o gato oportunista. Até mesmo a posição dos norte-americanos, que não se envolveram na guerra desde o início, encontra um paralelo na história, quando comparada às ações do cão Spike. No caso desta animação, as affordances interferiram tanto no enredo como na aparência das personagens.

Uma perspectiva reveladora da relação entre affordance e personagens ficcionais é observar que o homem narra apenas o que conhece, utilizando o repertório que possui para se comunicar. Portanto, é natural que a ficção se espelhe na realidade, mesmo em casos mais fantasiosos. Conforme esse pensamento, até mesmo as affordances podem estar representadas nas histórias, como no caso do uso das estacas de madeira, na animação *“Neighbours”* (GORDEEFF, 2015). As mesmas estacas que formam a cerca, no decorrer do filme, são utilizadas como armas, e também como cruces. Esta é outra maneira de olhar para a relação affordance/ficção, onde, consciente ou não da teoria, personagens e ambiente ficcionais remetem ao mundo real e suas possibilidades.

As animações *“Squid Ink”* e *“C Plan”* (ALVAREZ, 2015), revelam como as possibilidades podem influenciar na representação das personagens e até mesmo em sua escolha. Ambas abordam questões de saúde, e para representar as doenças, as relacionam com animais e características próprias destes. Tanto a Lula, como o Camaleão, foram escolhidos para figurar as animações por, em suas características, possibilitarem a representação das doenças de Crohn e Hepatite C, respectivamente (fig. 2).

Figura 2: Na animação *Plan C*, além de utilizar as características do Camaleão para relacioná-lo com a hepatite C, até o posicionamento e forma do animal foi desenhado aproveitando a possibilidade de representar um órgão do corpo humano, no caso, o fígado.



Fonte: Captura de tela realizada de trecho da própria animação (<https://vimeo.com/114908891>)

Em *“A Construção de Personagens Antropomórficas credíveis para Animação 3D”* (TEIXEIRA; FARIA, 2015), as soluções plásticas encontradas na construção das interfaces também destacam a relação entre affordance, personagem e interface. Na representação dos caracóis do filme de animação *Turbo*, da Dream Works (fig. 3), o uso das pálpebras com a função de sobancelhas garantiu a expressividade das personagens sem deformar suas características físicas. Nesse mesmo artigo outro exemplo de caracol

antropomorfizado é detalhado, só que agora, com o uso de sobrançelas. Ele faz parte de outra animação, “*Too Snail to talk*”, com uma proposta diferente da primeira, pois é uma sátira com público-alvo adulto, e a presença da sobrançela o torna diferente de seus pares animados, reforçando o viés *nonsense* da produção.

Figura 3: No processo de antropomorfização do caracol, para realçar as emoções, a saída plástica foi utilizar as palpebras da personagem como sobrançelas.



Fonte: Captura de tela realizada de trecho da própria animação.

Por fim, no artigo “*The Problem of Realism in animated Characters*” (KUNZ, 2015), os autores explicam como a teoria “*Uncanny Valley*” se aplica às personagens animadas, quando a possibilidade de criar uma aparência extremamente realista acaba resultando em uma interface e movimentação artificiais, e causa estranheza no público. Enquanto alguns procuram cartunizar traços e movimentos para corrigir esse efeito, outros veem no “*Uncanny Valley*” a possibilidade de criar algo novo.

Essa diferença de atitude frente a uma oferta demonstra como as propriedades do ambiente podem ser únicas para cada observador e como o homem, utilizando sua criatividade, pode aproveitar as possibilidades do meio.

Sabendo da necessidade do homem em criar a ficção e que uma personagem pode ser considerada como um produto (cultural e bem de consumo), é possível afirmar que o criador da ficção e o público leitor beneficiam-se de affordances diferentes. O primeiro quando o meio possibilita o “*insight*” inicial da história, como visto no caso de “*Neighbours*” e Tom e Jerry, onde uma guerra forneceu a possibilidade inicial, a ideia. O segundo, quando usa da criação ficcional para “viver” a ficção. O público sabe que esse tipo de criação é uma ficção, e a utiliza como tal, em um livro, desenho animado, ou jogo (WEISBERG, 2016, p. 463). Em ambos os casos o evento ou entidade ficcionais satisfazem necessidades.

Os artigos estudados possibilitaram também, perceber que há affordances em níveis diferentes na construção da ficção. A primeira, já citada no paragrafo anterior, oferece a possibilidade da ideia inicial, da criação. Após essa, existem as affordances ligadas às possibilidades de construção da narrativa e das personagens. Estas estão ligadas a uma lógica narrativa, originária na ideia inicial. Existe um caminho de possibilidades que o autor da ficção pode aproveitar para representar sua criação, opções de construção de interface que dependem diretamente da percepção deste para assumir uma forma. O uso do entrevero entre gato e rato para representar o conflito gerou consequências na narrativa de Tom e Jerry, limitando e abrindo possibilidades, de acordo com a ideia inicial. Essa escolha levou a outras possibilidades de representação, como a dos EUA personificados por um *bulldog* chamado Spike. Neste caso, usar uma águia, conhecido símbolo estadunidense, talvez não fosse tão adequado à lógica criada como foi o uso de um cão, que vive no mesmo ambiente doméstico das outras personagens e sofre com as consequências das ações destas.

Em relação à construção da ficção, as leis da realidade ficcional acabam por sofrer influência das leis do mundo real. A ficção, mesmo quando retrata o absurdo, exibe uma lógica, pois sem ela não chegaria à compreensão do público. Assim como o mundo real possui sua lógica e os indivíduos desse ambiente se apegam a ela para viver, o ambiente ficcional, para transportar os leitores para sua realidade, em maior ou menor nível, usa essa lógica real para acomodar as pessoas dentro da narrativa. Pensando em termos de um mundo fictício, muitos dos seus aspectos não seriam nem mencionados, mas aqueles dos quais a história depende estariam presentes.

The main issue is that it would be impossible for any set of premises, no matter how long, to offer a full description of a fictional world. One thus needs additional information in order to sustain the events of a story, say, or in order to allow one to make inferences about what could happen in the future. Creators of fictional worlds must thus supply additional information from sources outside of the story in order to make these worlds rich enough to sustain a narrative. (WEISBERG, 2016, p. 463)

Sendo assim, correspondências entre o mundo real e o ficcional são possíveis, como no caso da representação de affordances dentro de uma narrativa. Em consequência, a personagem se torna em um indivíduo que aproveita essas possibilidades representadas para chegar ao seu objetivo. A própria representação da personagem poderia ser construída de acordo com possibilidades que ela aproveitou ao longo de sua história, e isso, não necessariamente, pode ser contado na narrativa, sendo algo implícito em sua interface, até mesmo para estimular a imaginação do leitor. Marcas de nascença, cicatrizes, postura corporal, tipo de indumentária e adereços, tudo isso pode ser construído visualmente aproveitando-se de possibilidades conceituais da trama e do próprio mundo fictício em questão.

5. Considerações Finais

O estudo tem como propósito entender se a Teoria das Affordances, de James J. Gibson, e o conceito de Interface, de Gui Bonsiepe, levados em conta em conjunto, auxiliam na configuração da forma visual de personagens ficcionais, ou seja, se há interferência destes na representação das personagens.

A conclusão foi que as affordances se relacionam diretamente com a construção de interfaces, tendo em vista que, a percepção da superfície de uma substância revela sua oferta, e que, no caso de produtos criados pelo homem, a interface é o espaço onde essa interação acontece. Assim, a relação entre affordance e interface interfere diretamente na percepção de uma personagem representada visualmente, pois é através deste espaço que acontece a percepção por parte do leitor.

Concluiu-se também que as affordances não influenciam apenas na construção da interface das personagens, mas na própria motivação para sua criação, tendo em vista que a ficção pode ser resultado de uma possibilidade do meio. Essa affordance inicial pode desencadear outras possibilidades de construção da narrativa e das personagens ficcionais. O ilustrador deve estar atento às possibilidades de criação da interface, colocando como termo a ideia original da ficção, pois a escolha da representação visual está diretamente ligada às possibilidades que a entidade ficcional irá oferecer ao seu usuário.

Devido às correspondências entre ficção e mundo real, possibilidades do

ambiente podem ser representadas no meio ficcional, gerando uma gama de soluções gráficas para a representação da interface das personagens.

Referências

- AFONSO, Ana et al. A construção da narrativa visual e sua articulação com outras narrativas no álbum infantil ilustrado. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 295-311. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.
- ALBINO, Manuel et al. O jogo de tabuleiro “A Lenda do Galo”: A narrativa e o seu processo ilustrativo. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 173-185. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.
- ALVAREZ, Adriana Navarro. The Independent Animated Short Film as a Therapeutic Tool for Artist, Patient and Physician: Case Study Squid Ink and C Plan. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 397-408. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.
- BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIES / IEL, 1997.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CÂNDIDO, Antonio et al. **A Personagem de Ficção**. 13 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- CARVALHO, Vitor et al. PhysioVinci e o Desenho de Videojogos na Motivação de Pacientes em Reabilitação Fisioterapêutica. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 423-437. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.
- COOK, Deborah J; MULROW, Cynthia D; HAYNES, Brian. Systematic Reviews: Synthesis of Best Evidence for Clinical Decisions. **Annals of Internal Medicine**, v. 126, n. 5, p. 376–380, Mar. 1997.
- FERRÃO, Leonor Morgado. ; CARVALHO, Rita. O Feiticeiro da Cabana Azul: A representação do negro africano nas ilustrações de Manuel Lapa. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 229-243. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.
- GIBSON, J. **The Ecological Approach to Visual Perception**. New York: Sub Imprint Psychology Press, 1986.
- GORDEEFF, Eliane. Neighbours e os Elementos Representativos de Espetáculos. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 87-99. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.
- KUNZ, Sahara. The problem of Realism in animated characters: has the Uncanny Valley been crossed?. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 73-86. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.
- LINDE, Klaus; WILLICH, Stefan N. How objective are systematic reviews? Differences between reviews on complementary medicine. **Journal Of The Royal Society Of Medicine**, v. 96, n. 1, p. 17-22, Jan 2003. Disponível em:

<<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC539366/pdf/0960017.pdf>> Acesso em 2 fev. 2017.

LIPOVETSKY, G. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LOBACH, B. **Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Blucher, 2001.

MARQUES, Jorge. O Cartoon de Autor: Processos de construção do projecto “Histórias Sem Interesse”. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 469-483. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. **Concept Art para Design: criação visual de objetos e personagens**. Bauru: Canal 6 Editora, 2011.

PIVETTA, Marcos. Pré-história ilustrada: Pinturas e gravuras revelam a diversidade de formas e estilos da arte rupestre nacional. **Revista Pesquisa Fapesp**, São Paulo, Ed. 105, nov. 2004. Disponível em: <<http://revistapesquisa.fapesp.br/2004/11/01/pre-historia-ilustrada/>>. Acesso em: 03 fev. 2017.

TEIXEIRA, Pedro Mota ; FARIA, Eduardo. A Construção de Personagens Antropomórficas Credíveis para Animação 3D. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 313-325. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.

TETEAN-VINTELER, Adela. Violence and Conflict in Animation: Echoes of WWII in the Tom and Jerry Angry Duo. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 279-294. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.

TRIGUEIROS, Isabel ; TAVARES, Paula; ALBINO, Manuel. A Representação do Mito: O Folclore como Parte do Imaginário Coletivo. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 499-511. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.

VIANA, Mariana. Desenhos em Volta de Os Passos de Herberto Helder. in: **Conferência Internacional em Ilustração e Animação**, n 3, 2015, Braga. Anais... Braga: IPCA, 2015. p. 115-134. Disponível em: <<http://www.confia.ipca.pt>> Acesso em: 24 set. 2016.

WEISBERG, Deena Skolnick. How Fictional Worlds Are Created. **Philosophy Compass**, v. 11, n. 8, p.462-470, Agosto 2016.

ZEEGEN, L. **Fundamentos de ilustração**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.