

Universidade Federal de Pernambuco

**Ni Hao Kai-lan:
Uma perspectiva educativa para o design emocional**

**Caruaru
2011**

Carlos Eduardo Burgos de Melo Filho

**Ni Hao Kai-lan:
Uma perspectiva educativa para o design emocional**

Monografia apresentada pelo discente Carlos Eduardo Burgos de Melo Filho à UFPE para obtenção do título de bacharel em Design, sob a orientação do Professor Marcos Buccini e co-orientação da prof. Dra. Maria Auxiliadora Padilha e Márcio Andrade.

**Caruaru
2011**

Catálogo na fonte
Bibliotecária Simone Xavier CRB4 - 1424

M528n Melo Filho, Carlos Eduardo Burgos de
 Ni Hao Kai-lan, Design Emocional, Educação, Animação, Desenho Animado /
 Carlos Eduardo Burgos de Melo Filho. - Caruaru : O autor, 2011.
 74p.: il. ; 30 cm.

 Orientador: Marcos Buccini Pio Ribeiro
 Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de
 Pernambuco, CAA. Design, 2011.
 Inclui bibliografia.

 1. Design emocional 2. Ni Hao Kai-lan. 3. Educação. 4. Animação 5. Desenho
 animado. I. Ribeiro, Marcos Buccini Pio (orientador). II. Título.

740 CDD (22.ed.)
74 CDU (2. ed.)

UFPE (CAA 2011-96)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA DE DEFESA
DO PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

CARLOS EDUARDO BURGOS DE MELO FILHO

***“NI HAO KAI-LAN: UMA PERSPECTIVA EDUCATIVA PARA O DESIGN
EMOCIONAL”***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência
do primeiro, considera o aluno CARLOS EDUARDO BURGOS DE MELO FILHO
APROVADO

Caruaru, 09 de dezembro de 2011.

Prof. Marcos Buccini Pio Ribeiro
Orientador

Prof. Manoel Guedes Alcoforado Neto
1º Avaliador

Prof.^a Maria Auxiliadora Soares Padilha
2º Avaliadora

AGRADECIMENTOS

Esta pesquisa teve início por acaso, durante uma viagem para o interior de Pernambuco, onde meu orientador e eu discutíamos assuntos diversos relacionados à animação. Durante o período em que comecei a pesquisa e o momento em que terminei o trabalho, diversas situações engraçadas, constrangedoras, frustrantes e problemáticas surgiram, que por diversas vezes envolviam a própria pesquisa. Coube a mim enfrentar todos os problemas com muito humor e paciência para que tudo isto fosse possível.

Então, este pequeno, porém aparentemente longo período da minha vida dedico a todos os que sofreram e sorriram comigo não só durante o meu ano letivo mas também durante toda a minha vida, principalmente as pessoas que estiveram ao meu lado me estimularam a ir mais longe.

Agradeço especialmente ao meu Orientador Marcos Buccini por tornar este trabalho possível e aos meus estimados co-orientadores, Auxiliadora Padilha e Márcio Andrade que me auxiliaram de todas as formas possíveis e imagináveis, sem eles este trabalho não seria concretizado.

À minha família em especial, dedico o sucesso resultante deste trabalho à minha mãe, aos meus avós e à minha namorada que estiveram todos os dias ao meu lado e tornaram possível a realização deste trabalho, não com referências e dados de pesquisa, mas com apoio e confiança e muito amor.

É importante lembrar também de Silvio Diniz que com muito humor me cedeu carona durante os dias em que tive orientações no período da tarde na faculdade. Se não fosse a ajuda do prof. Silvio eu não teria como retroceder à Recife.

Enfim, são muitos os motivos e pessoas para agradecer, contudo, não posso fazer desta dedicatória outra “monografia”. Sendo assim, quem não foi citado nesta dedicatória devido à notória péssima memória deste escritor, por favor, aceitem minhas sinceras desculpas.

RESUMO

A introdução da televisão na vida dos brasileiros trouxe intensas modificações no cotidiano, a ponto de mudar hábitos e ditar horários para as refeições e atividades diversas.

Diferentes programações compõem os canais disponibilizados, dentre elas encontram-se animações, comumente associadas ao universo infantil. Contudo, nem todas as animações veiculadas nos canais de televisão servem para todas as idades.

Diversos autores afirmam que a assimilação de informações através de estímulos sensoriais é um processo comum ao ser humano desde a infância. Sendo assim, as brincadeiras e as informações veiculadas em programas de TV e desenhos animados comunicam-se com os espectadores, introduzindo diferentes tipos de conhecimento.

Muitos são os desenhos animados que se utilizam de eventos violentos como quedas, pancadas e brigas, sem nenhuma consequência fatal, gerando humor. Apesar da aparente inocência contida na disputa entre mocinhos e bandidos, as informações assimiladas, podem não introduzir material aproveitável para crianças mais novas.

Ni Hao Kai-lan apresenta uma didática diferente e um trabalho emocional favorável ao aprendizado das informações que o programa tem a oferecer. Sendo assim, o design emocional dos personagens pode auxiliar a focar o tipo de conteúdo que se quer transmitir com a animação.

O design emocional é comumente associado à produção de artefatos com intuito de venda e consumo. Contudo, neste trabalho, seu campo de atuação é ampliado na medida em que sua teoria pode ser utilizada para incrementar a produção de personagens, auxiliando o processo de desenvolvimento de personagens e da animação.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: condicionamento da salivacão canina ao toque de um elemento sonoro. Após associar o som ao alimento, o animal saliva antes mesmo de ver ou sentir o cheiro do alimento.....	15
Figura 2: " Magnetic Paperclip " da empresa italiana Alessi.....	24
Figura 3: Níveis de processamento cerebral.	25
Figura 4: Normalmente em quartos é usado tons de branco ou cinza muito claro na parede, associando o local à limpeza. Na imagem acima é possível associar o quarto ao público feminino infantil devido aos desenhos e tons suaves de rosa	27
Figura 5 A figura clássica da esfinge apresenta o corpo de boi, tórax de leão, asas de águia e cabeça de homem. Na interpretação do autor, o boi representa os instintos humanos, o leão representa a formação do ego, a águia representa a intelectualidade e a cabeça representa o homem que é a fusão dos três animais.	29
Figura 6: Pluto possui características tipicamente humanas.	31
Figura 7: Mufasa e Scar do filme O Rei Leão da Disney apresentam personalidades opostas, o que acaba transparecendo em seu comportamento, postura e aparência.	33
Figura 8: Logotipo do programa Ni Hao Kai-lan.....	35
Figura 9: Imagem colorida, porém com uso de poucas cores. O que arante o contraste entre os personagens e o cenário.	36
Figura 10: Kai-lan	37
Figura 11: Ye ye	38
Figura 12: Hoho Tolee e Rintoo	39
Figura 13: Mesmo que pinturas digitais possam simular as técnicas tradicionais, ainda sim existirão diferenças visuais e táteis entre obras desenvolvidas a partir de meios digitais de desenho e pintura e as desenvolvidas a partir de tintas e canetas para desenho.	41
Figura 14: Cenário colorido em ambas as animações, contudo a diferença do nível de detalhamento entre s cenários é notória.	42
Figura 15: Kai-lan apresenta mais de uma vez, em momentos diferentes, como falar pantufas em mandarim.	57

Figura 16: Kai-lan e seu avô Yeye ensinam como é "Cima" e "Baixo" em Mandarim.	58
--	-----------

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Justificativa.....	11
1.2 Objetivos	12
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1 Educação e Animação	14
2.1.1 Educação e suas teorias	14
2.2 Animação	18
2.2.1 Veiculando animações na televisão	18
2.2.2 O Cinema animado e a Educação.....	20
2.3 Design Emocional	22
2.3.1 Design, Cultura e Tecnologia.	22
2.3.2 Design e Emoção	23
2.3.3 Cor e Emoção	26
2.3.4 Movimento e o Design Emocional.....	28
2.3.5 Personagens e o Design Emocional	30
3 METODOLOGIA	34
3.1 Coleta de Dados do programa	35
3.1.1 Ni Hao Kai-lan	35
3.1.2 Cores.....	36
3.1.3 Personagens	37
Lista de personagens principais	37
3.1.4 Eventos	39
3.2 A metodologia visual	40
3.2.1 Campo da Produção.....	40
3.2.2 Campo da Imagem	42
3.2.3 Campo da audiência.....	44
3.3 Análise de Dados	45
3.3.1 Ni Hao, conteúdo moral!	45
3.3.2 Ni Hao, Mandarim!	52
3.4 Resultados	58
3.4.1 Design emocional dos personagens	58
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
5 ANEXO 1.....	63
5.1 Episódios	63

5.1.1 Temporada 1	64
5.1.2 Temporada 2	66
6 REFERÊNCIAS.....	71



1 INTRODUÇÃO

A televisão surgiu no Brasil por volta dos anos 50 e ela trouxe inúmeras mudanças à cultura e aos costumes brasileiros. A introdução dos programas de TV trouxe novas possibilidades de marketing e de transmissão de informações para diversos fins.

Os desenhos animados já faziam sucesso nos cinemas quando o Gato Felix estréia nos televisores como a primeira série animada nos anos 20 veiculada nos televisores americanos e seu sucesso vigorou até o início da introdução do som na TV.

Tanto os programas de palco, as novelas, os seriados quanto os filmes e os programas de humor passaram a ditar a moda e o comportamento da população, visto que os personagens idealizados pelo novo meio eletrônico apresentavam características e posições sociais consideradas bem sucedidas ou desejáveis pela população. Sendo assim, um objeto de desejo e espelhamento.

De modo geral, os desenhos animados mais comuns no mercado brasileiro apresentam como temáticas principais, por exemplo, a supremacia do bem contra o mal e a ridicularização dos vilões pelos super-heróis. Assim como nos programas para adultos, a programação voltada para o público infanto-juvenil também influencia esta fatia da audiência. *Ni hao Kai-lan*, animação desenvolvida para o público infantil da faixa etária dos três a cinco anos de idade, consiste em apresentar uma aventura vivida pela heroína Kai-lan com seus amigos, onde a cada episódio problemas comuns do universo infantil são solucionados de forma engenhosa com a ajuda de seu avô. Esta série infantil é utilizada como objeto de estudo neste trabalho científico, por apresenta pouco ou nenhum maniqueísmo de seus personagens, mas principalmente por empregar elementos voltados à educação de seu público-alvo. A partir disso, formula-se o seguinte problema: Quais aspectos do programa *Ni Hao, Kai Lan* podem se relacionar a uma perspectiva educativa do design emocional?

Como hipótese, defende-se a idéia de que o programa *Ni Hao Kai-lan* possui como aspectos de uma perspectiva educativa do design emocional a transmissão de conteúdo sócio-educativo através da relação afetiva entre personagem e espectador.

Este trabalho foi desenvolvido por uma abordagem exploratória, onde serão estudadas as teorias de como funciona o aprendizado na infância e como o cérebro adquire essas informações. Há também o estudo da animação de modo geral e da série *Ni Hao Kai-lan*, escolhida para ilustrar as idéias contidas neste trabalho acadêmico. Desta forma esta monografia apresenta-se dividida em três grupos principais que são: a fundamentação teórica, a metodologia e os resultados obtidos com a pesquisa.

1.1 Justificativa

Desde que foi lançada em 1924, a televisão tem influenciado o comportamento, opiniões e desejos dos seus telespectadores, tornando-a uma das mais poderosas mídias informativas da atualidade.

Programas adultos como novelas, reality shows e programas de palco tem sido alvo de veiculação de propagandas, devido à facilidade de distribuir as boas características de um determinado produto em um ambiente fictício e teoricamente idealizado pelos telespectadores. Diante deste fato, é importante ressaltar a grande capacidade de gerar opiniões que as mídias visuais possuem.

Sendo assim, ao entrar em contato com a animação *Ni Hao Kai-lan* pela primeira vez, indaguei até onde o programa poderia ser educativo, visto que supre a sua própria proposta de educar e ensinar uma língua estrangeira. A partir destas indagações, construí as bases para este trabalho científico.

O design emocional é a área do design que lida com a experiência, fatores afetivos e sensoriais entre o público e um dado produto. Seu trabalho é basicamente fazer com que o usuário desenvolva uma relação mais profunda, ou seja, cria relações afetivas com este produto antes e depois de sua compra. Tornando-se um elemento decisivo durante a escolha e compra de um produto específico. Este trabalho científico busca analisar uma animação voltada ao público infantil sob a ótica educativa, buscando relacionar conceitos do design emocional ao processo usado para conceber tal animação, contribuindo desta forma para uma nova visão do uso do design emocional e fornecer auxílio educacional às animações voltadas à crianças de 3 a 5 anos de idade, fortalecendo a inserção de elementos educativos, facilitando a transmissão de informações.

1.2 Objetivos

O objetivo geral foi buscar os aspectos educativos do desenho *Ni Hao Kai-lan* a partir de uma perspectiva do design emocional.

Os objetivos específicos são:

- A) Identificar os aspectos educativos do desenho *Ni Hao Kai-lan* para o público infanto-juvenil.
- B) Relacionar os aspectos educativos à perspectiva do design emocional.
- C) Analisar aspectos dessa relação.



2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Educação e Animação

Capítulo referente ao estudo da capacidade cognitiva do ser humano. Nesta área, serão abordados aspectos do cérebro, relação entre aprendizado e idade, assim como os processos de ensino.

2.1.1 Educação e suas teorias

Durante vários séculos, cientistas e estudiosos tentaram definir uma possível teoria científica que pudesse servir de base para desenvolver um processo de aprendizagem eficiente. Segundo Wood (1998), atualmente, existem diversas teorias conhecidas como “S-R” ou Estímulo-Resposta (figura 1), provenientes das pesquisas realizadas por Ivan Pavlov, um psicólogo russo no ano de 1927, que realizou pesquisas com animais, onde as respostas corretas a determinados

estímulos eram recompensadas com algo prazeroso. O resultado foi a manifestação da ação a cada vez que o estímulo era enviado.

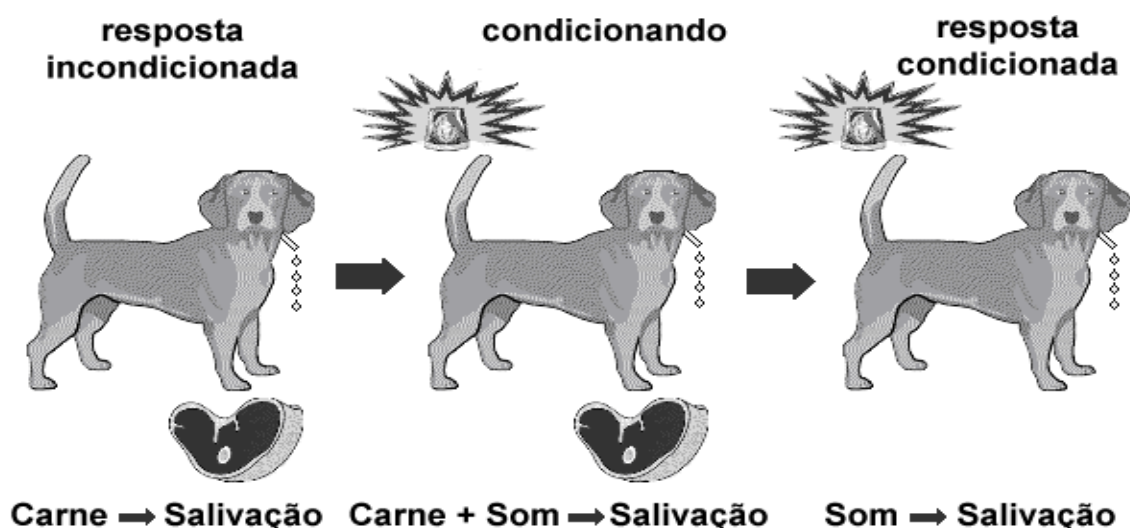


Figura 1: condicionamento da salivação canina ao toque de um elemento sonoro. Após associar o som ao alimento, o animal saliva antes mesmo de ver ou sentir o cheiro do alimento.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br

Em 1938, a teoria de Pavlov foi reforçada por Skinner, um psicólogo norte-americano, que provou através de várias experiências que a melhor forma de obter a resposta seria não aplicar a recompensa sempre que o animal realizar a tarefa corretamente.

Basicamente, o que Skinner mostrou foi que moldar o comportamento de um animal para assegurar que ele mantenha a resposta (ou seja, que ele continue a produzir a resposta sempre que encontrar o estímulo apropriado) envolve uma relação específica e bastante complexa entre resposta e reforço. Não é um caso de recompensar o comportamento toda vez que ele ocorra. (WOOD, 1998: 19).

Para Vygotsky (2008, *sequentia*), as atividades cognitivas básicas do ser humano surgem de acordo com o meio social e histórico em que está inserido, apresentando uma formação intelectual através da instrução, sendo esta uma característica fundamental da inteligência humana.

Em um dado momento, a descoberta de que cada objeto existente no mundo possui uma nomenclatura, conduz a criança a atribuir nomes a todas as formas que vê. Ao se depararem com objetos desconhecidos, recorrem aos adultos como fonte de informações, requisitando uma palavra para associar ao objeto observado. Desse modo, a linguagem relacionada ao pensamento possui um papel extremamente importante na formação do intelecto e caráter durante a fase infantil.

Koster (2005) enfatiza a capacidade do cérebro em aprender através da leitura de elementos e padrões sensoriais. O armazenamento de informações é efetivado através da realização de ações por parte da criança, como uma brincadeira, um exercício, um jogo ou um elemento visual. É importante, contudo, que estas atividades apresentem um elemento cativante ao cérebro, como a diversão.

Estas características são denominadas por Vygotsky (op. Cit), “Zona de desenvolvimento próximo”, que abrangem todas as atividades que uma criança pode realizar através do auxílio de adultos ou outra criança que possua conhecimento do que irá ensinar. De acordo com Vygotsky (2008, *sequentia*), existem duas “zonas de desenvolvimento” durante a fase infantil, que apresentam entre si, características do aprendizado.

A Zona de desenvolvimento real apresenta todas as atividades e funções desenvolvidas pela criança através dos seus próprios meios, de forma que a suas necessidades são supridas pela própria criança. Já a zona de desenvolvimento próximo ou proximal, apresenta a capacidade da criança de aprender através da observação e da transmissão de conhecimentos de um adulto ou de outra criança que possua conhecimento suficiente para transmitir as informações.

Sendo assim, a conclusão de tarefas e assimilação de conhecimento, depende inteiramente da capacidade da criança de interpretar o meio através de suas próprias deduções ou a partir do auxílio de outros indivíduos. Tais realizações em cooperação formam a base da aprendizagem e do desenvolvimento intelectual das crianças.

Daniels (1996), através de estudos da zona de desenvolvimento proximal teorizado por Vygotsky, observou que a criança é capaz de aprender mais rápido e superar suas próprias capacidades ao receber auxílio de outros indivíduos ou observar ações, ao passo de que tais conhecimentos não seriam tão facilmente adquiridos se a criança dependesse unicamente de suas próprias habilidades. Utilizando-se da zona de desenvolvimento proximal teorizado por Vygotsky, pode-se afirmar que:

O conhecimento está incorporado nas ações, no trabalho, nas brincadeiras, na tecnologia, na literatura, na arte e nas conversas dos membros de uma sociedade. Apenas por meio da interação com os representantes vivos da cultura, que Bruner chama de “agentes da cultura”, uma criança pode vir a adquirir, incorporar e desenvolver ainda mais esse conhecimento. (WOOD, 1998:42)

Segundo Bee (2003, *sequentia*), dependendo da idade, as crianças adquirem a capacidade de aprender com a observação, novas ações, atividades, além da compreensão melhor do mundo e das relações sociais em que estão inseridas. De modo geral, crianças mais novas, em torno de 2 a 3 anos, possuem a capacidade de tomar a perspectiva de outras pessoas. Em outras palavras, compreendem que devem falar e se portar de modo diferente diante de pessoas diferentes, como os pais, os professores e os amigos da escola.

A realidade observada pelas crianças também é um aspecto variável com o tempo de vida. As crianças de dois a três anos julgam algo pela aparência que possuem, enquanto que crianças mais velhas, de aproximadamente cinco anos de idade, tem a capacidade de discriminar a aparência da realidade. Essas características peculiares que relatam os avanços no intelecto infantil no decorrer dos anos, relacionadas com a capacidade de aprendizado de acordo com a idade e com o auxílio de um indivíduo catalisador, em função da necessidade exercida pelo cérebro em aprender através de atividades que o excitam - como jogos e imagens cativantes -, elevam a consideração de meios que tem como princípio a veiculação de diversão infantil, como capazes de exercer alguma influência no desenvolvimento intelectual e comportamental de crianças entre os três e cinco anos de idade.

Levando em consideração os elementos visuais como as cores e a relação entre espectador e personagem que surge a partir do momento em que há a identificação com algum personagem, é possível visualizar a animação com elemento cativante da atenção das crianças e possível auxiliador da transmissão de informação.

2.2 Animação

Este capítulo contará com a definição, desenvolvimento e importância da animação para a veiculação de informações para crianças.

2.2.1 Veiculando animações na televisão

O televisor chega ao Brasil em 1950 trazido pelo empreendedor Assis Chateaubriand, pioneiro na fundação do primeiro canal de televisão veiculado no país. De acordo com Bolaño (2004), a televisão passou a substituir o rádio como o principal meio de comunicação no Brasil. Mas foi a partir de 1970 que a indústria de televisão assume uma posição monopolista e de conteúdo cultural.

Assim, o aparelho passou a apresentar grande importância para a mídia no Brasil e para os consumidores que passaram a modificar hábitos diários em função dos horários dos programas de televisão, modificando a cultura e estabelecendo parâmetros de comportamento. Souza (2004) ainda afirma que os impactos sociais causados pela televisão vêm sendo estudados por diferentes pesquisadores que consideraram diversos tipos de relações entre a exposição aos meios de comunicação, especificamente à televisão, e modificações nas relações entre as pessoas. Dentre os estudos realizados sobre os efeitos da inserção da mídia no Brasil, existem outros estudos mais específicos relacionados ao impacto de determinadas categorias de programações veiculadas canais abertos e pagos voltados ao público infantil.

Aqui, no Brasil, os bebês vêem TV no colo da mãe. Mas só a partir dos 3 anos as crianças começam a aproveitá-la de forma interessante. Até os 6 anos, meninos e meninas estão constituindo

um conhecimento acerca de si próprios: a identidade de gênero e étnica. Nessa faixa etária, a TV é importante como um elemento de constituição de identidade. Também é crucial para a percepção de como se dão as relações sociais, as relações com outras crianças, os adultos e o mundo em geral. É nesse momento que a elas começam a entender que a vida é pautada por códigos. (QUEIRÓZ, 2007, online)

Queiróz (2007) afirma em uma entrevista para o site Nova Escola que os desenhos animados veiculados no Brasil podem ser prejudiciais às crianças de três a seis anos, pois é nessa faixa etária que os conceitos morais estão sendo formados. Então, a violência, o abuso de liberdade e a ridicularização de adultos, presente nos desenhos, pode influenciar e prejudicar a formação de tais conceitos.

Contudo, segundo afirma Citelli (2004, Et al.) a forma de compreender os desenhos animados varia de crianças a adultos. Os autores utilizam o desenho “Coyote e Papa-léguas” como referência, pois sua temática repetitiva conta com cenas violentas onde um dos personagens do desenho envolve-se em graves acidentes que, no mundo real, acarretariam em morte. Porém, morrer é uma opção inexistente nesta série animada, pois o personagem não se envolve em apenas um, mas dezenas de acidentes de semelhante violência durante um único episódio, levantando-se posteriormente como se nada houvesse ocorrido.

O desenho apresenta a clássica temática de gato versus rato, onde há um personagem que persegue e outro que foge. Contudo em Coyote e Papa-léguas, os personagens contam com o auxílio de aparatos tecnológicos ultrapassados e ambientes perigosamente mortais, o que é aparentemente uma temática inadequada para crianças. Todavia, ao ver a animação por um ângulo diferente é possível compreender, por exemplo, o personagem Coyote como um ser perseverante que segue seus ideais mesmo após o insucesso de algumas de suas investidas e a suas quedas e ascensões durante a animação como momentos de transição e mudanças, pois ainda faltam-lhe habilidades para alcançar seus objetivos. Portanto, é possível obter uma leitura diferenciada do que se vê, dependendo se sua bagagem informacional e cultural previamente estabelecida.

É possível compreender que a educação na infância está associada a elementos visuais e culturais vivenciados durante essa época da vida. Sejam eles vividos de forma tradicional em salas de aula, no relacionamento entre a criança e outros indivíduos ou através da pura observação - todas as características, situações e padrões são observados pelo cérebro e decodificados, onde a compreensão de tal leitura dependerá da bagagem prévia de cada indivíduo, sendo estas informações utilizadas futuramente, incrementando assim o senso comum e referencial informacional do indivíduo.

2.2.2 O Cinema animado e a Educação

A cada grande superprodução que se lança nas salas de cinema, percebe-se o encantamento proporcionado pelos roteiros, tramas e as questões morais elaboradas, cortes de cena e efeitos visuais e auditivos construídos pelos estúdios de animação – como Pixar Animation Studios, Studio Ghibli, Disney etc. Durante a produção deste tipo de filme, os produtores que trabalham nestes estúdios empregam alto arsenal tecnológico, resultado de anos de aprimoramento do cinema e da animação, aliado às técnicas narrativas orientadas para a linguagem audiovisual com a finalidade de integrar o espectador com os personagens da história criada. Atualmente, estas tecnologias e conhecimentos são aplicados na produção de filmes e animações veiculados nos televisores.

Segundo Vieira (2008), no Brasil as produções e a veiculação de animações tiveram no início seu conteúdo voltado ao público adulto. Já na década de 40, as animações curtas voltadas ao público infantil começaram a aparecer e, desde então, sua produção cresceu. Como já foi citado anteriormente, no desenho “Coyote e Papa-Légua” é possível inferir significados positivos a respeito das ações dos personagens da animação, traduzindo-a em um elemento motivacional. Contudo, também há elementos aparentemente inofensivos que acabam por induzir conceitos unilaterais de superioridade, como por exemplo, a superioridade do bem contra o mal.

Rezende (2002, Et al.) afirma que acima da violência facilmente perceptível, elementos como o bem e o mal e a soberania do super herói sobre o vilão são

conceitos que não existem na vida real. Onde conflitos e guerras são travados devido a discordância de valores e conceitos, sendo intitulado herói e vilão respectivamente o vencedor e o perdedor do conflito. Em algumas animações é possível perceber a incitação ao preconceito e humilhação dos tidos “vilões” onde normalmente a imagem de ambos é facilmente discriminada pelos conceitos de beleza vigariantes de sua época.

Como já foi citado anteriormente, o cérebro humano tem a capacidade de absorver qualquer informação apresentada a ele através de padrões que, por sua vez, podem ser cores, movimentos, ações, informações e sentimentos expressados no desenho animado. Além disso, através das pesquisas desenvolvidas por Vygotsky, conjetura-se que a faixa etária mais importante para o desenvolvimento intelectual e moral infantil se encontra na faixa dos 3 a 5 anos de idade, fase em que o cérebro absorve mais informações. Dessa forma, é possível adquirir boas informações através de alguns desenhos animados como afirma Citelli (2004, Et al..) mas é igualmente possível adquirir valores que possam condicionar a forma como as crianças agem e reagem diante de determinadas questões levantadas pelos desenhos animados como a relação entre Herói e beleza ou a aceitação da violência desde que esta seja praticada pelo herói com a finalidade de atingir seus objetivos. Contudo, é importante lembrar que:

Os meios de comunicação substituem a pedagogia? De maneira nenhuma. Os processos comunicativos e as práticas educativas devem andar juntos. Saber trabalhar para e através de todos os meios faz parte do anseio da educação diante das mais diversas tecnologias, meios de comunicação e linguagens artísticas assim como o cinema. (VIEIRA, 2008, P.91)

Sendo assim, durante a faixa etária em que a criança está suscetível a absorver informações que venham a incrementar seus valores morais e intelectuais que consiste no período dos três a cinco anos de idades, é importante que o roteiro, a animação, os personagens e os diversos elementos que possam transmitir informações a serem traduzidas e armazenadas pelo cérebro sejam estudados para que haja a aceitação, a absorção do melhor conteúdo e a memória dos personagens de forma que não haja a categorização do bem e o mal ou a associação das características físicas dos personagens à sua índole.

2.3 Design Emocional

Capítulo reservado ao esclarecimento do leitor sobre a relação entre design e emoção e a sua importância na produção de elementos visuais, de forma que a frequência de sua aquisição, uso e relacionamento com o usuário sejam aprimorados. Será explanada ainda neste capítulo a definição, funcionalidade e importância das emoções nas decisões cotidianas além da importância para o aprendizado e relação entre cor e emoção.

2.3.1 Design, Cultura e Tecnologia.

Segundo Azevedo (1988) a prática da observação de formas e acontecimentos naturais levou o homem a se inspirar e projetar, através dos meios urbanos, a sua natureza. O meio onde o homem se desenvolve há, entre os diversos elementos que compõem os aglomerados humanos, a participação do design nessa construção. O design está presente em cada elemento e produto existente desenvolvido pelo ser humano, desde uma simples folha de papel até os mais avançados carros de corrida. A produção de artefatos com características voltadas ao design, segundo Bürdek (2006), pode ser encontrada desde os tempos remotos através de escritos realizados por artistas e engenheiros romanos.

Tais escritos afirmam a necessidade que os antigos possuíam de elaborar projetos duradouros, com alguma funcionalidade, além de proporcionarem uma estética agradável. A presença de elementos que aprimoram o uso, o manuseio, a estética e a versatilidade são primordiais para a aceitação e satisfação do usuário. Nos primeiros momentos do século XX, o design apresentou inovações técnicas que auxiliaram o aprimoramento da produção em massa de artefatos, nesta época não havia um forte interesse, como acontece atualmente, em aplicar o fator estético como uma variável necessária à investida do produto no mercado.

Nas primeiras décadas do século XX, uma variada gama de produtos eram já produzidos em série com projetos previamente concebidos. Esses mesmos produtos eram marcados pela rigidez de produção, uma vez que não havia ainda a flexibilidade de trocas de ferramentas

por meios automáticos e as possibilidades de mudanças de operações dirigidas pela própria máquina. (MORAES, 1997:31)

Contudo, não só as tecnologias evoluíram de acordo com o desenvolvimento intelectual humano, mas também as emoções, segundo Goleman (2007), uma das aquisições durante o processo evolutivo foi o desenvolvimento de laços afetivos, perceptível através do medo da perda de um familiar ou ente querido, sentimentos que não existiam desde o surgimento da espécie humana. Esse tipo de característica mostrou-se extremamente importante através da história para o sustento da espécie e a transmissão dos genes, a tal ponto que, em casos de perigo extremo, é comum perceber que pais e parentes muito próximos preferem salvar primeiramente os filhos e netos, contendo o próprio instinto de sobrevivência.

Segundo Almeida (1999:57) , a história humana é marcada pela luta por sobrevivência. Ao criar ferramentas, instrumentos, abrigo, o homem modificou o ambiente à sua volta e à sua cultura, de forma que as suas carências fossem supridas, promovendo o desenvolvimento das tecnologias necessárias à sobrevivência da espécie. A partir das afirmações de Almeida (1999) e Goleman (2007), é possível verificar que as evoluções humanas partiram da necessidade de sobrevivência e emancipação da espécie para um meio onde o desenvolvimento das relações sociais, intelectuais e tecnológicas se apresentou crucial.

Segundo Goleman (2007:33), cada emoção contida em nosso repertório emocional tem uma função específica que garante o preparo físico do corpo para diferentes tipos de reação. Tais respostas fisiológicas estão também ligadas às experiências humanas vividas e à cultura na qual um indivíduo está inserido.

2.3.2 Design e Emoção

Segundo Norman (2004), objetos, de alguma forma, atraentes fazem as pessoas sentirem prazer, ao ponto de torná-las criativas, facilitando assim a manipulação de tal objeto. Em outras palavras, objetos que apresentam valores

estéticos e versatilidade garantem melhor aceitação por parte do usuário, facilitando seu uso e sua aquisição no mercado (Figura 2).



Figura 2: " Magnetic Paperclip " da empresa italiana Alessi.
Fonte: blog.sub-studio.com

Sendo relevante a preocupação com a questão emocional durante a compra, uso e desuso antes da construção de qualquer elemento embebido de Design, seja um produto físico, digital ou até mesmo uma animação, ignorar o peso das emoções sobre as atitudes, ações e decisões humanas, segundo Goleman (2007), consiste em um erro, pois é notória a influência das emoções sobre a razão durante a tomada de decisões importantes que, de alguma forma, envolvem entes queridos, personagens ou objetos com valor simbólico ou sentimental.

De acordo com os estudos realizados por Norman (op. Cit.) em conjunto com alguns professores do departamento de psicologia da universidade de Northwestern, a complexidade psicológica humana, que apresenta a capacidade de desenvolver linguagem, arte, humor e música, além da compreensão existencial e espacial e temporal, é o resultado de três níveis de estrutura cerebral. Segundo Goleman (2007, sequentia), existem três níveis de design emocional que gerenciam todas as atividades relacionadas ao pensamento e as atividades que realizamos. São: o nível visceral, o nível comportamental e o nível reflexivo (Figura 3). Cada um desses níveis interage entre si através de complexas relações.

De forma simplificada, pode-se atribuir ao nível estrutural visceral a responsabilidade pelas ações automáticas e pré-programadas, ao nível

comportamental a responsabilidade pelo comportamento cotidiano e ao nível reflexivo o governo da parte pensante do cérebro.

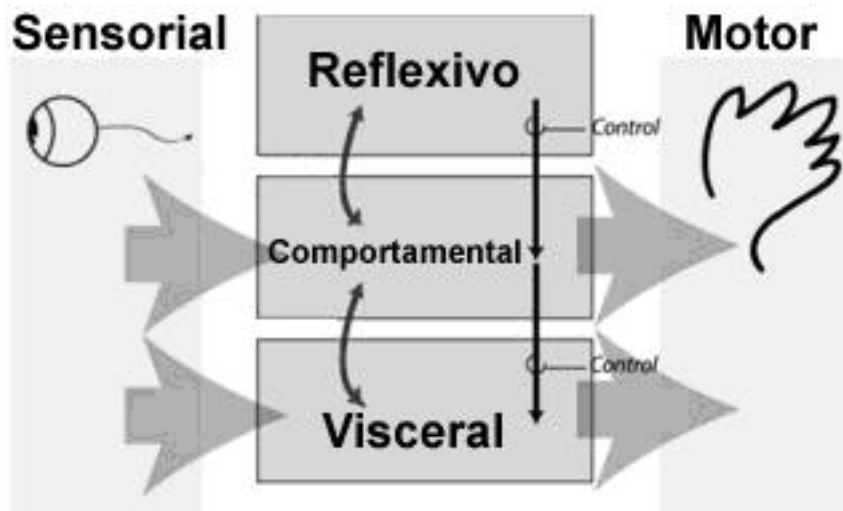


Figura 3: Níveis de processamento cerebral.
Fonte: Livro Design Emocional de Donald A. Norman

Assim como demonstra a imagem acima, o processamento de informações está interligado de forma que um nível depende da relação com os outros dois. De modo geral, a informação que transita do nível reflexivo para as demais tem por natureza, características interpretativas e racionais, assim como o processo inverso, que tem origem no nível visceral, são impulsionados pela percepção. Essas mudanças de operação funcionam de acordo com a ação de agentes químicos que agem no cérebro. Dessa forma, todas as ações possuem componentes cognitivos e afetivos, para atribuir respectivamente significados e valores às ações e objetos. Ao entrar em estado emocional positivo, o corpo relaxa e desperta a curiosidade tornando o usuário mais receptivo a novas idéias e acontecimentos.

O design emocional é comumente relacionado ao design de produto com o intuito comercial e como fator decisivo no sucesso de algum artefato durante a compra e uso do mesmo. Contudo, pretende-se, nesta pesquisa, testar suas teorias em uma área relativamente pouco estudada, a animação, com uma perspectiva educativa. Dentro da animação moderna, é possível reconhecer os componentes cativantes e possíveis motivadores do público, como as cores, o movimento e os personagens, que serão verificados dentro deste trabalho, por conta de sua extensa influência na experiência educacional através deste tipo de produto.

2.3.3 Cor e Emoção

De acordo com Pedrosa (2008) a cor não tem existência material, ou seja, não é algo palpável. A cor se apresenta como uma sensação visual captada pelo órgão responsável pela visão e decodificada pelo cérebro, estimulada pela incidência da luz sobre qualquer superfície refletora. Entende-se, portanto, que superfície refletora é qualquer objeto visível, uma vez que é possível enxergá-lo ao ser atingido por raios luminosos.

Segundo Farina (1982) as cores influenciam o comportamento dos indivíduos de forma significativa, onde o meio em que se vive, a idade, o temperamento e educação têm papel expressivo na definição do tipo de conduta que cada indivíduo apresentará diante de determinadas cores. Isso significa que a cor apresenta importância psicológica e cultural devido as nossas experiências ao longo da vida. Dessa forma é possível, por exemplo, aproveitar o estímulo sensorial criado por determinadas cores para colorir ambientes e garantir uma sensação condizente com o local (Figura 42), como é o caso do uso das cores branco e azul claro no revestimento das paredes de hospitais e clínicas com o intuito de passar serenidade, calma e sensação de limpeza.

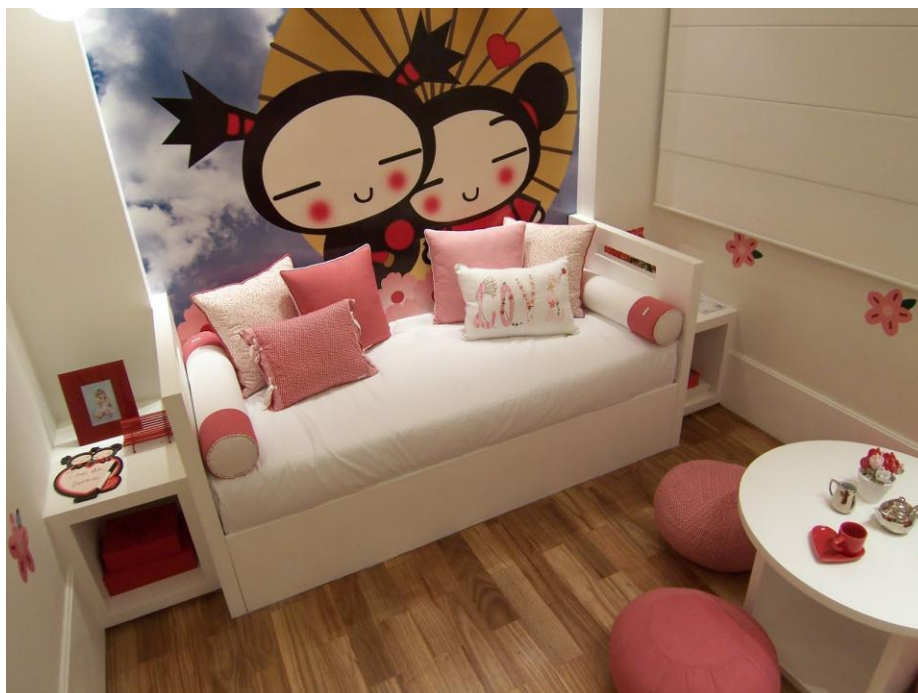


Figura 4: Normalmente em quartos é usado tons de branco ou cinza muito claro na parede, associando o local à limpeza. Na imagem acima é possível associar o quarto ao público feminino infantil devido aos desenhos e tons suaves de rosa

Fonte: <http://marcenariaarquitecturadesigner.blogspot.com>

Indo mais além, alguns cientistas e estudiosos afirmam que as cores possuem mais controle sobre o organismo humano do que simplesmente influenciar sensações ou focar a atenção em algo. A cromoterapia é um ramo da medicina que estuda os efeitos das cores sobre o corpo humano de forma a aperfeiçoar o estado mental e físico dos pacientes. É comumente conhecida como medicina mística ou espiritual, mas Klotsche (2007) afirma que as bases científicas existem e podem explicar a veracidade da técnica através dos conceitos de comprimento de onda e vibração.

As três cores primárias, Vermelho (quente), Verde (neutro) e Violeta (fria), criam três cores extras ou secundárias no espectro cromoterapêutico: Amarelo, Azul e Magenta. Estas, combinadas com as cores primárias, produzem as cores terciárias: Laranja, Verde-limão, Turquesa, Índigo, Púrpura e Escarlata. Em nosso sistema, todas as cores secundárias e terciárias são derivadas e estão em harmonia com as vibrações das três cores primárias. Dessa maneira, todas as doze cores estão em harmonia uma com as outras e com a aura. (KLOTSCH, 2000:92)

Balzano (2008) define a cromoterapia como “(...) a ciência que utiliza as cores do espectro solar para restaurar o equilíbrio físico energético em áreas do corpo atingidas por alguma disfunção. (...)”, sendo ela dividida em três ciências básicas a medicina, a física e bioenergética. A aplicação das cores para a Cromoterapia funciona como medida de ativação, de forma que a energia luminosa é enviada para as células que apresentam alguma disfunção que por sua vez são normalizadas devido às frequências da cor da luz aplicada.

Apesar dos estudos e do uso das cores do espectro luminoso e dos diversos pigmentos conhecidos atualmente, estarem difundidos em áreas diversas do conhecimento humano, é possível verificar que as pesquisas apontam para características neurológicas e comportamentais. O que é interessante tanto para o design quanto para o estudo das cores aplicáveis a cada tipo de público. Como será apresentado mais a frente, para as crianças as cores podem ser utilizadas como um elemento visualmente atrativo, o que possibilita manter a atenção nas telas de TV durante horas e assim apresentar o conteúdo da animação.

2.3.4 Movimento e o Design Emocional

Segundo Weils (2001, Et al.) desde tempos remotos o homem se utiliza de símbolos ou mensagens simples para facilitar o seu próprio processo de compreensão. Sendo assim, determinados ícones acabaram por representar significados específicos, como por exemplo, a associação da cor vermelha do fogo, de um fruto, ou de um inseto, como sendo algo importante ou perigoso para a sobrevivência da raça humana.

Esta relação sensorial perdurou até os dias atuais, onde o uso dos símbolos está presente em sinais e objetos que normalmente são tidos como comuns e cotidianos, contudo o uso das cores em ambulâncias, hospitais, sons da sirene da polícia, assim como os movimentos do corpo e as posturas exibidas por pessoas em diversas ocasiões apresentam um significado apresentando aos outros indivíduos, conscientemente ou inconscientemente, alguma informação.

Estas características são amplamente utilizadas nos desenhos animados, exaltando suas características, principalmente da expressão corporal dos personagens, como a postura e feições. Sendo assim, o estudo do corpo como linguagem é um dos principais focos para assegurar a expressividade de um personagem diante do seu público.

Weils (2001, Et al.) ressalta a necessidade de separar o corpo em três partes - o boi, o leão e a águia (figura 5) - afim de que seja possível compreender suas diferentes expressões.



Figura 5 A figura clássica da esfinge apresenta o corpo de boi, tórax de leão, asas de águia e cabeça de homem. Na interpretação do autor, o boi representa os instintos humanos, o leão representa a formação do ego, a águia representa a intelectualidade e a cabeça representa o homem que é a fusão dos três animais.

Fonte: eticaeventos.blogspot.com

O boi representa o abdômen onde às características físicas como a magreza, a gordura excessiva e definição da musculatura apresentam o possível estilo de vida e a preocupação com o físico da pessoa em questão. Contudo, só a análise do abdômen não é suficiente para definir um indivíduo, assim como as outras partes do corpo quando isoladas.

O leão representa o tórax e é considerado como o centro do eu. É através da posição torácica que há a preponderância, timidez ou até acovardamento do eu. Em desenhos animados o tórax é erguido principalmente em heróis e vilões muito poderosos expressando sua força e imponência. Fortes emoções também podem ser representadas através da respiração onde a movimentação torácica fica mais veloz e perceptível.

A águia representa a cabeça que, de forma harmoniosa, segue o movimento torácico ressaltando a informação de superioridade e inferioridade. A expressão facial, segundo Weils (2001, Et al.), apresenta maior visibilidade pelos ocidentais que as outras partes do corpo, sendo assim a mais expressiva para este público.

Nos desenhos animados a posição da cabeça, e as diversas expressões faciais apresentam emoções de formas exageradas, facilitando a recepção dos espectadores.

Desta forma a harmonia das expressões de cada parte do corpo associada à preocupação com a valorização das partes mais importantes para que o desenho possua a expressividade necessária, é um fator decisivo para a comunicação do produto final com o público.

2.3.5 Personagens e o Design Emocional

Assim como já foi citado nos tópicos posteriores, diversos são os elementos que se caracterizam como principais auxiliares no processo de cativar a atenção das crianças durante uma animação. Dentre estes, os personagens apresentam maior relevância devido às suas características visuais, emocionais bastante distintas e explícitas, além do fato destes participarem do centro de toda a trama armada na tela.

Segundo Ramos (2001) os personagens de uma história precisam apresentar características comuns aos seres humanos, com o intuito de que sejam recebidas e compreendidas. De fato, ao desenvolver um filme ou animação onde o personagem principal é um animal ou qualquer ser não humano, é importante que este apresente

características humanas para que a platéia compreenda quais seus anseios, medos e objetivos.

Um bom exemplo desse fato seria o personagem Pluto (Figura 6), criado pelos estúdios Disney, um cachorro vira-lata que não fala a língua dos humanos, mas o seu comportamento, expressões e sentimentos são totalmente humanizados, o que auxilia a compreensão da platéia de seu teatro mudo. Nessa perspectiva, apresentar características animais típicas de sua raça - como a necessidade de formar bandos e definir o líder da matilha, o uso de sinais e sons para se comunicar, do olfato para definir relações, além de diversos outros fatores relacionados à maneira como os canídeos constroem relacionamentos e mantêm a hierarquia de seus grupos sociais – por um viés estritamente realista e desumanizado seria insuficiente para se promover qualquer espécie de identificação entre personagem e público.



Figura 6: Pluto possui características tipicamente humanas.
Fonte: <http://www.webix.com.br>

Ao atribuir características humanas aos personagens, inevitavelmente o autor lhes transfere questões emocionais, permitindo que os sentimentos, sensações, assim como a própria índole da figura dramática possam garantir a aceitação ou a rejeição deste pelo público. Segundo Massarani (2011, sequentia), existem arquétipos de personagens que auxiliam a criação de uma história, que apresentam características comportamentais e morais com que todos podemos nos identificar.

Trabalhar devidamente as características comportamentais, assim como os objetivos de cada personagem envolvido numa história pode garantir a atenção e a identificação do público com as personas e situações propostas.

Como cada personagem responde a cada conflito é o que definirá ele para a audiência. Se houver muita discórdia em relação as escolhas que um personagem faz, haverá opiniões negativas em relação a esse personagem. Se houver maior identificação com as escolhas de determinado personagem, ele ganhará o apoio da audiência e o autor terá maior controle da situação. Vejam bem que isso não significa que os personagens tenham que fazer ações previsíveis, e sim que sejam ações coerentes com suas personalidades. Um determinado espectador por exemplo poderia nunca se sacrificar por alguém desconhecido, mas reconhece o valor desta ação e se identifica com o personagem que a realiza. (MASSARANI, 2011)

Sendo assim, cada personagem tem uma relação com público predefinida. Estudar como cada personagem se comportará e como o espectador reagirá ao assistir o personagem é, a idéia básica utilizada pelo design emocional para atribuir sentimento a um objeto que será vendido. Essa preocupação com a profundidade emocional pode fortalecer a relação entre o espectador e o personagem, o que garante o sucesso da animação e sua possível aceitação pelo público.

Para Whitaker (2009), a caracterização em uma animação está mais relacionada à forma como um personagem age do que a própria ação. Ou seja, para ganhar vida, não basta que um personagem ande pela folha de papel, é importante transmitir características de sua personalidade ao realizar esta ação. Desde a infância, como já foi citado anteriormente, é comum estar acostumado à observação de objetos e seres vivos, se apropriando das informações sobre o que se vê, o que se ouve e o que se sente. Com o tempo, passamos a compreender e associar determinadas informações que adquirimos a um estereotipo específico (Figura 7).

De acordo com Kurtz (1989), a aparência, a postura e a forma de andar dentre outras características, podem definir os sentimentos, o caráter e a personalidade de um sujeito. Através da apropriação dessas características, os animadores aprofundam emocionalmente suas criações.



Figura 7: Mufasa e Scar do filme O Rei Leão da Disney apresentam personalidades opostas, o que acaba transparecendo em seu comportamento, postura e aparência.
Fontes: lionking.wikia.com

Segundo Whitaker (2009), a personalidade de um personagem de animação se reflete além do trabalho realizado pela interpretação do ator durante o processo de dublagem, ou do desenvolvimento do enredo pelo roteirista ou das técnicas de animação. Um personagem funde todos estes conceitos e práticas durante seu processo de criação, desde o design de sua vestimenta ou acessórios até sua partitura emocional ao longo do enredo.



3 METODOLOGIA

Diante dos apontamentos de cada autor citado na fundamentação teórica, é possível compreender o funcionamento das capacidades cerebrais de aprendizado e elementos técnicos e funcionais da animação e do design emocional, tendo como foco as características visuais de ambos. E a partir destes apontamentos, este trabalho é conduzido a uma pesquisa exploratória com uma abordagem qualitativa, realizada através da coleta de dados teóricos na fundamentação, associando-os aos dados obtidos através do exame dos dados da animação escolhida para esta análise, onde os dados levantados pelos autores aqui citados fundamentam a metodologia visual aplicada ao desenho animado *Ni Hao Kai-lan*. De modo que a importância da elaboração dos personagens seja evidenciada através desta análise.

3.1 Coleta de Dados do programa

3.1.1 Ni Hao Kai-lan

Ni Hao, Kai-lan, que é o mesmo que dizer "Olá, Kai-lan" introduz-nos a uma aluna da pré-escola de cinco anos de idade chamada Kai-lan, que convida os amigos para compartilhar um jogo colorido das culturas chinesa e americana em sua casa, bem como a língua mandarim. (TV.COM, 2001, Tradução Livre)

O programa (Figura 8) foi ao ar em 7 de fevereiro de 2008 no canal Nickelodeon, 2 de fevereiro de 2009 no canal nick Jr e foi o primeiro programa de conteúdo educativo detes dois canais a apresentar a linguagem e a ultura chinesa. Segundo Strike (2011) ensinar mandarim para crianças de 3 a 5 anos é o motivo principal do programa.



Figura 8: Logotipo do programa Ni Hao Kai-lan.

Fonte: http://images4.wikia.nocookie.net/__cb20100825222127/uncyclopedia/images/8/83/Ni-Hao-Kai-Lan-logo.png

Ni hao Kai-lan apresenta uma palavra em mandarim por episódio que será repetida diversas vezes durante a sua execução, os diferentes contextos e situações auxiliam a compreensão e a memorização de cada palavra. Durante o episódio, algumas frases em chinses são ditas durante as conversas entre Kai-lan, protagonista da série, e YeYe, seu avô e guardião. Todavia estas frases não são traduzidas. Isto, segundo Weiss (2011) co-criadora da série é importante pois as frases podem ser

compreendidas pelas crianças, mesmo que não haja o conhecimento prévio da língua já que toda a cena e diálogos posteriores são estudados para que haja a compreensão. Fiedler¹, ao escrever em seu blog sobre a importância do programa para o seu dia-a-dia, comprova a afirmação de Weiss (2011) ao declarar que passou a compreender e falar mandarim no cotidiano após assistir algumas vezes ao programa com seu filho.

3.1.2 Cores

Assim como foi discorrido previamente, as cores influenciam o comportamento dos indivíduos e apresentam uma importância psicológica e cultural devido as nossas experiências ao longo da vida. Sendo assim, o modo como o cérebro interpreta a cor pode acarretar em determinadas reações involuntárias, tornando-o, por exemplo, mais agressivo ou calmo, induzir a fome ou ativar áreas cerebrais referentes a sensação de mal estar, entre outras situações.

Em *Ni Hao Kai-lan*, tanto os personagens quanto os cenários apresentam cores vivas (Figura 9) e sem variações tonais de luz e sombra o que auxilia a destacar o personagem sobre o cenário através da diferenciação tonal, facilitando a sua visualização.



Figura 9: Imagem colorida, porém com uso de poucas cores. O que arante o contraste entre os personagens e o cenário.
Fonte: Google.com.br

¹ Fiedler escreveu as suas experiências com a animação *Ni Hao Kai-lan* no blog <http://www.momlogic.com> em 14 de setembro de 2009

3.1.3 Personagens

A série animada teve início com os estudos de sketch desenvolvidos por Karen Chau, co-criadora da série, para participar de três curtas que seriam veiculados na série *My World Stories* do canal Nick Jr. Segundo Weiss (2011) o personagem principal dos desenhos de Chau possuía características únicas que chamavam a atenção durante toda a animação.

Lista de personagens principais

Kai-lan



Figura 10: Kai-lan
fonte: nihao-kailan.com

Kai-lan é o personagem principal da estória, uma menina de seis anos, brincalhona e aventureira. A cada episódio enfrenta um problema diferente com seus amigos e dessa forma, apresenta importantes questões morais ao público. Grande parte da interação entre o programa e a platéia é mediada por Kai-lan que realiza brincadeiras, pede opiniões e incentiva a repetição das palavras estrangeiras.

Por ser o personagem principal da série e o link entre os espectadores e a animação, Kai-lan é uma personagem idealizada que serve de exemplo e inspiração para os outros personagens infantis do desenho. Características como: obedecer e respeitar os mais velhos, ajudar os amigos, refletir e questionar são elementos bastante presentes no seu comportamento.

YeYe



Figura 11: Ye ye
fonte: nihaokailan.wikia.com

Ye Ye é a palavra em mandarim para avô paterno. Ye Ye é o avô de Kai-lan que a cada episódio ajuda a sua neta e os seus amigos a resolver o problema do dia através de conselhos morais, dicas de relacionamento em grupo, bons modos e vocabulário Mandarim. Seu papel na série, além de sábio, é apresentar uma ligação entre o personagem fictício e os pais ou responsáveis dos espectadores.

Uma característica pertinente nos episódios são as conversas entre Yeye e Kai-lan que muitas vezes acontecem em mandarim, o que força os espectadores a interpretar o que dizem através do tema do desenho e da situação em que os personagens se encontram, sendo assim, é possível compreender toda a conversa apesar de não conhecer o idioma.

Hoho



Tolee



Rintoo



Figura 12: Hoho Tolee e Rintoo
fonte: nihaokailan.wikia.com

O principal grupo de amigos de Kai-lan é composto por:

Hoho, um filhote de macaco que é, aparentemente, o mais jovem do grupo e é cheio de energia, adora ser o centro das atenções do público e subir em seus amigos, realizando ações rápidas.

Tolee, é um filhote de coala e representa um personagem pensativo e racionalista, muitas vezes é, dentre os três amigos animais, o primeiro a perceber que há algo de errado com o que estão fazendo.

Rintoo é um filhote de tigre doce e gentil, que adora aventuras. É Aparentemente, dentre os três amigos animais, o mais próximo de Kai-lan pois dividem um aperto de mão próprio.

Um destes três personagens, ao contrario do que ocorre com Kai-lan e seu avô, é escolhido para ser o alvo de algum problema que envolve o universo infantil, como a raiva, a inveja, a exclusão e a frustração. Problemas estes que são solucionados através de raciocínio lógico, da ajuda dos amigos e da auto-ajuda.

3.1.4 Eventos

Ni Hao Kai-lan é repleto de eventos interativos, musicas, brincadeiras e elementos educativos, o que auxilia os espectadores a compreender e fixar a

informação a cada repetição e movimento apresentado. Essas características são o resultado das informações obtidas por pesquisadores como Wood (1998) que estudaram como uma determinada informação pode ser fixada no cérebro através do treino e da repetição da informação atrelada a outro elemento, seja visual, oufativo, auditivo ou tátil.

Em outras palavras, a série apresenta a informação dita pelos personagens e esta é atrelada aos movimentos dos mesmos, o que realiza a comunicação entre a palavra e o movimento. No episódio “Hora do Tolee rimar” Kai-lan e seu avô Yeye, em determinado momento, estão treinando *tai chi chuan* e pedem que os espectadores participem e digam “前”(Qíán) que significa “Cima” e “小”(Xiǎo) que significa “Baixo”. Ao falar “前”(Qíán) os dois erguem os braços reforçando a informação dita previamente, o mesmo ocorre quando dizem “小”(Xiǎo). Isto se repete várias vezes durante o programa em situações diversas.

3.2 A metodologia visual

A metodologia visual tem base nos estudos de Rose (2006), que divide o processo em três campos distintos. São eles: O campo da produção, da imagem e da audiência. Sendo assim, cada campo visa estudar uma área diferente do processo de compreensão da imagem onde levam em conta três subcategorias que o autor denomina como modalidades. A modalidade tecnológica, a composicional e a social são as três subcategorias citadas pelo autor.

3.2.1 Campo da Produção

Toda representação visual é feita através de algum processo técnico e tecnológico, e o modo como uma imagem é desenvolvida e as técnicas utilizadas podem afetar o resultado final da produção. Sendo assim, este campo estuda os materiais, a forma de produzir e os conceitos usados para criar uma imagem.

Levando em consideração os avanços tecnológicos dos materiais e das

técnicas artísticas e a necessidade de criação das imagens como exemplo, é possível averiguar a diferença visual e tátil, entre quadros pintados à mão e imagens desenvolvidas no computador com softwares tridimensionais e de pintura.



Figura 13: Mesmo que pinturas digitais possam simular as técnicas tradicionais, ainda sim existirão diferenças visuais e táteis entre obras desenvolvidas a partir de meios digitais de desenho e pintura e as desenvolvidas a partir de tintas e canetas para desenho.

Fonte: amazingdata.com

Assim como nas produções visuais estáticas e nas animações, o tipo de material, conceito e processo tecnológico também interferem no resultado final da produção. Como ilustração, pode-se citar as primeiras produções dos Estúdios Walt Disney onde as imagens das animações eram pintadas de forma artesanal. Dentre todas as obras clássicas do estúdio, é possível encontrar dois filmes que possuem o perfil para ilustrar e exemplificar a necessidade da utilização de técnicas de pintura específicas durante a produção com fins específicos:

O Rei Leão e *Bambi* são duas animações desenvolvidas pelos estúdios Disney durante as primeiras décadas após a sua fundação em 1923, e contam com técnicas diferentes para a elaboração de seus cenários. Em *O Rei Leão*, é possível verificar os detalhes da vegetação e do cenário por trás dos personagens, enquanto que em *Bambi* só os detalhes realmente relevantes para a animação foram desenhados com maiores detalhes, utilizando-se de uma mistura de borrões para representar toda a paisagem. Esta medida foi necessária para que a animação pudesse ser concluída dentro dos prazos definidos durante sua concepção, pois a técnica utilizada para o *Rei Leão* seria muito desgastante e consumiria muito tempo dos animadores, pois seria necessário reproduzir toda a densa vegetação da floresta com esta técnica.



Figura 14: Cenário colorido em ambas as animações, contudo a diferença do nível de detalhamento entre s cenários é notória.

Fonte: ropeofsilicon.com

3.2.2 Campo da Imagem

A representação visual de seres animados e inanimados, reais ou fictícios tem seu início nos primeiros registros desenvolvidos pelo homem pré-histórico com a arte rupestre, criada a partir do período Paleolítico Superior, em paredes e tetos de cavernas. O lento desenvolvimento da representação visual ao longo dos milênios teve ápices em determinados momentos da história, dentre eles se destacam a arte grega, romana, renascentista, romancista e romanista, cada uma destas contribuindo com novos conceitos para a arte, novos estilos e técnicas.

Para Evans e Hall (1999):

Teorias da imagem, desde a Grécia antiga e da renascença, passando pelo período do romantismo, à pintura modernista, têm sido dominadas, quase incontestadas, pela idéia da visualidade pura.

A pintura modernista, por exemplo, procurou criar nada mais do que a "pura" imagem auto-referencial - abstrata, não-verbal, sem referência, representação e narrativa - embora essa interpretação das obras modernistas tenha sido fortificada pelos discursos elaborados verbais da teoria da arte modernista. (EVANS e HALL, 1999:11, tradução livre)

Atualmente, a imagem existe para diversos fins - seja como uma pintura para adornar o cômodo de uma residência, seja para abismar um leitor ao ver a capa de uma revista nas bancas de jornal, ou até para atrair consumidores em um mostruário

de *fastfood*. Cada representação é desenvolvida com uma finalidade e o processo tecnológico pelo qual a imagem foi gerada, o produto final e a interpretação do público influenciam o resultado final da obra e garantem o sucesso ou o fracasso de seus idealizadores.

Segundo Cortellazzo (2008), cada pessoa traz uma bagagem de conhecimento visual que está ligada às suas experiências de vida, à sua cultura e estímulo aos quais foi submetido.

Assim, como foi citado previamente, o cérebro precisa de estímulos sensoriais para que possa compreender e assimilar informações, contudo, o bombardeamento de determinadas informações podem causar a sobrecarga deste, acarretando no provável desinteresse do indivíduo. O design emocional trabalha a imagem de forma subconsciente, transformando o produto para que possa ser mais bem utilizado e aproveitado por mais tempo.

O Campo da imagem visa apresentar a imagem como ser independente do contexto de sua produção pelo criador e recepção pelo público. Para Rose (2006, *sequentia*), são as qualidades específicas de cada imagem que apresentam para o espectador, por exemplo, qual o método que foi usado ou o contexto histórico que embasou sua produção. A modalidade mais importante para este campo de estudo da metodologia visual seria o composicional, visto que, além da averiguação da técnica usada para produzi-lo, é possível também compreender como a sua composição influencia a forma de ver.

Sendo assim, a imagem, por si só, pode enfatizar características que não condizem com o que os seus idealizadores imaginaram, por diversos fatores adversos como, por exemplo, a incompatibilidade de sua idealização com o método de produção e a época em que é visualizada. Dessa forma, a imagem ganha identidade como elemento único.

3.2.3 Campo da audiência

O campo da audiência é responsável pela leitura da relação entre o público e a imagem. A interpretação de qualquer obra visual depende basicamente da bagagem cultural, experiências vividas e da própria cultura de cada indivíduo, o que pode acarretar diferentes interpretações e reações.

Sendo assim, neste campo a imagem dependerá dos conhecimentos prévios da sociedade para que seja reconhecida e aceita. A composição da imagem apresenta-se como fator de extrema importância para que a imagem seja interpretada pelo público, pois é através dela que, durante sua concepção, são estudados os diversos fatores visuais importantes para que haja a compreensão visual dela pela platéia.

Sobretudo, é a modalidade social da imagem que segundo Rose (2006, *sequentia*), apresenta-se como um dos elementos mais importantes pois é este que irá apresentar o tipo de relação e a forma pela qual o espectador deve visualizar a obra. Como cita o autor, não é comum comprar um saco de pipocas para analisar obras de arte em uma galeria, assim como não é igualmente comum assistir a uma ópera da mesma forma que se admira uma pintura, sendo importante ressaltar que estas condições não se aplicam a todas as culturas.

Diante dos três campos apresentados acima, foi utilizado para este trabalho o campo da imagem, visto que suas características dedutivas apresentam através da imagem as características dos personagens de forma natural, sem intervenções como acontece nos outros campos citados acima. Ou seja, no campo da produção há a intervenção dos materiais, das técnicas e dos softwares utilizados para desenvolver determinadas imagens mudando assim, o seu resultado final, no campo da audiência há a resposta do público que dependendo da idade e da época, podem mudar o sentido e a compreensão da figura. Contudo, o campo da imagem apresenta o estudo da imagem sem intervenção externa. Por estas características este campo apresentou maiores possibilidades para este trabalho.

3.3 Análise de Dados

3.3.1 Ni Hao, conteúdo moral!

Ni Hao, Kai-lan é uma animação voltada para o público infantil e que tem o intuito além de ensinar bons modos e conceitos de ética, trás também um pouco do vocabulário mandarim, língua mãe da China, uma das nações que mais se desenvolveram nos últimos anos. Para desenvolver esta pesquisa baseada na metodologia visual foi escolhido um dos episódios do desenho animado para o estudo e avaliação. *Kai-Lan's Campout*, O acampamento de Kai-lan em português, é o oitavo episódio da primeira temporada do seriado e apresenta Kai-lan e seus amigos se divertindo em um acampamento ao ar livre. Em determinado momento, Tolee o coala age de forma egoísta ao não permitir que seus amigos compartilhem de seu panda de pelúcia. Mas Kai-lan e seu avô Ye Ye conseguem mostrar para o confuso Tolee que compartilhar com os amigos pode ser mais divertido do que guardar para si.

Os episódios de Ni Hão Kai-lan apresentam uma linha de acontecimentos que se repete a cada episódio. No primeiro momento algo que mobiliza todo o grupo de amigos acontece, podendo ser um evento ou data festiva. Após todos os integrantes entrarem em contato com o evento algum dos amigos, excetuando Kai-lan, apresenta alguma irregularidade comportamental onde vigoram características do cotidiano da criança como egoísmo, inveja, mal comportamento e aversão. Após notada a irregularidade, Kai-lan convida os espectadores a compreender os motivos de tal comportamento e apresenta de forma criativa, com a ajuda de Ye Ye, seu avô e mentor, ou de outros personagens coadjuvantes da animação que apresentem o comportamento correto, servindo de exemplo.

Dentro deste episódio, é possível localizar algumas imagens onde pode-se avaliar o seu conteúdo visual.

Cena	Descrição	Análise visual
	Ao entrarem na tenda, Kai-lan e seus amigos percebem q Hoho (o macaco) perdeu suas pantufas. E incentivam o espectador a achá-las.	Na imagem, hoho exprime uma feição de tristeza por não encontrar suas pantufas e Kai-lan reage com preocupação.
	Na cena seguinte, Kai-lan e seus amigos ajudam Hoho a encontrar suas pantufas de forma divertida, mostrando para o telespectador que até tarefas chatas podem se tornar brincadeiras.	Nesta cena todos os personagens procuram o objeto perdido de forma divertida, jogando roupas para cima.
	Tolee e Rintoo acabaram perdendo suas pantufas enquanto procuravam a do Hoho. Desta vez kai lan reforça a idéia de brincadeira ao citar que a busca seria um jogo. E convida o espectador a entrar na brincadeira.	Tolee e rintoo aparentam tristeza ou preocupação pelos seus objetos perdidos. A cena apresenta os personagens mais distantes do observador, pois dessa forma é possível entender que eles perderam as pantufas por causa da bagunça.
	O desenho apresenta de forma interativa a atividade proposta por Kai-lan. Onde há um tempo para que criança busque e encontre as pantufas.	Do ponto de vista visual, a cena é bem colorida devido à pilha de roupas espalhadas pelos personagens. Todavia, a posição das pantufas e o alto contraste entre elas e o fundo auxilia a destacá-las dos outros objetos.

	Depois de certo tempo Kai-lan apresenta a resposta correta, indo até as pantufas e dizendo “tuō xié”, palavra em chinês para Pantufas. Após recolher o objeto, a personagem agradece o espectador.	A aproximação da personagem e da cena em relação ao objeto é importante pois é neste momento em que o espectador percebe que sua resposta está certa.
	Kai-lan devolve as pantufas de seus amigos e eles agradecem. A conversa é em chinês.	A preocupação visível nas faces dos personagens antes da entrega e a reação ao receberem apresenta uma repentina mudança de estado comportamental. Da tristeza para felicidade. O que auxilia a compreensão da situação.
	Nesta cena Rintoo fica chateado por não gostar do biscoito que ganhou e imediatamente Kai-lan se oferece para dividir o dela. Rintoo se refere a ela como boa amiga.	Naturalmente a idéia de dividir remete a separação e a redução de algo que inicialmente pertencia a uma pessoa. A idéia do episódio é apresentar de forma divertida que dividir é bom e que assim as duas partes ganham algo. Nesta cena, após dividir seu biscoito, Kai-lan é referenciada como boa amiga por dividir o que tinha.
	Kai-lan propõe uma brincadeira com a sua lanterna e a compartilha para que todos brinquem. Duante a brincadeira todos se divertem e sorriem.	Mais uma vez a idéia de dividir e compartilhar aparece no desenho. A cena é composta de risadas onde cada personagem tem a sua vez de participar. Até então nada de ruim acontece. Inclusive o espectador é convidado a

	Nesta cena Rintoo e Hoho pedem para que Tolee empreste seu panda de pelúcia para que eles possam brincar com ele também. Mas Tolee age de forma egoísta e se recusa a dividir.	participar. A posição das sobrancelhas e da boca dos personagens nesta cena mudam e apresentam características comumente associadas a tristeza, confusão e aversão. A posição do corpo de Tolee, ao esconder o brinquedo atrás de si apresenta a necessidade de proteção para o objeto. Já Rintoo está com o corpo levemente inclinado para trás, expressão comum durante momentos de surpresa.
	Após a reação de Tolee, Kai-lan convida o espectador a pensar qual foi o motivo para a sua reação. Após a sua dedução, Kai-lan vai até Tolee para ter certeza de que seu palpite está correto.	O balão de pensamento apresenta cenas chave para que a criança relembre o ápice do acontecimento. E compreenda o que ocorreu.
	Após Tolee confirmar que não queria compartilhar seu brinquedo Kai-lan pede o auxílio do espectador para ajudar Tolee a compreender q dividir é importante.	Nesta cena todos estão tristes com a situação, inclusive Tolee o coala que agiu de modo egoísta. Sendo este o resultado de sua ação: a tristeza dos amigos e a sua própria. Neste momento kai-lan destaca-se ao dar a idéia de ajudar o amigo confuso, sendo ela a única apresentando características de felicidade na cena.

	Ye ye aparece para brincar com as crianças e chama todas para dentro da tenda. Contudo Tolee ainda tem medo de ter que dividir seu panda e prefere ficar brincando do lado de fora. Kai-lan decide fazer companhia ao amigo solitário e chama o telespectador a participar de sua decisão. Kai-lan considera o telespectador como bom amigo por aceitar o convite.	A expressão de Tolee varia de felicidade e tristeza muito rapidamente enquanto brinca com seu boneco e vê seus amigos indo se divertir, apresentando a confusão pela qual ele está passando. A atenção de Kai-lan demonstra que ela percebeu o problema do amigo.
	Kai-lan mostra aos espectadores que Ye ye se diverte com seu tambor e que todos também pois ele está compartilhando.	A posição do braço de Kai-lan indica que ela quer mostrar algo a sua posição no canto da tela também dá espaço para que seja observado algo acontecendo do outro lado da cena. A felicidade entre os que estão dentro da tenda é visível.
	Kai-lan chega a conclusão, junto com o espectador, de que todos estão felizes porque estão dividindo o brinquedo.	A idéia da cena é semelhante ao quadro anterior, contudo, a idéia de observação está mais evidente, visto que Kai-lan se aproximou da tenda e se ajoelhou. Vale ressaltar também a aproximação da câmera para melhor visualização do que a menina quer apresentar.

	Kai-lan mostra para o amigo que apesar de Ye ye estar dividindo seu brinquedo, ele e todos os outros da tenda estão se divertindo.	Na cena, Tolee e Kai-lan conversam enquanto esta aponta em direção à cabana indicando o assunto. Dentro da cabana apresentam-se cores quentes e vivas onde há felicidade. Enquanto que onde o confuso Tolee está vigoram cores frias e solitárias.
	Todos ficam felizes quando Tolee decide compartilhar seu urso de pelúcia e ele agora entra na tenda pronto para brincar.	Todos os personagens estão visivelmente felizes e agora Tolee está junto de todos os integrantes do grupo e dentro da tenda, rodeado por cores alegres e fortes.
	Agora todos participam da brincadeira e Kai-lan convida os telespectadores a participarem e compartilhem o brinquedo.	Nesta cena, Kai-lan aparece bem maior, indicando que ela está mais próxima e o panda que antes parecia ser menor que ela está agora com quase o seu tamanho indicando mais proximidade do espectador. A felicidade no rosto de Kai-lan demonstra que ela não se importa em dividir.
	Após o espectador passar o brinquedo de volta, Kai-lan pede que notem a felicidade no rosto de Tolee e de todos os outros por estarem compartilhando algo.	Kai-lan aponta com a mão para o grupo de amigos felizes à esquerda enquanto que se posiciona à direita do vídeo, essa organização, como em momentos anteriores proporcionou a exibição dos personagens em questão ilustrando a informação dita.

	Agora é a vez de Rintoo o tigre de agir de modo egoísta ao se recusar a dividir o seu carrinho de brinquedo.	Mais uma vez, elementos faciais apresentam a mudança no comportamento dos personagens. Hoho o macaco estica os braços em direção ao carro de brinquedo e Rintoo apresenta uma feição comumente associada a tristeza e desaprovação.
	Desta vez, Tolee mostra que aprendeu a lição e ensina aos amigos a importância de dividir.	Na cena Tolee aparece como um pacificador, unindo as duas pessoas que estavam em conflito através de um abraço. A distancia entre os dois amigos é reduzida enquanto Tolee fala quanto é importante o ato de compartilhar.
	O grupo canta uma musica única para cada episódio onde sempre é repetido o objetivo moral do episódio. Neste caso aprender a dividir.	Na composição todos cantam juntos e as mãos dadas remetem ao sentimento de união entre todos visto que agora aprenderam a compartilhar seus bens. Questão bem diferente do quadro apresentado mais cedo onde por causa do egoísmo de Tolee todos estavam tristes.

Cada episódio conta com palavras em chinês, onde uma nova palavra é introduzida ao repertório do programa e que será usada em momentos chave, normalmente no inicio e no final do programa. Diversos acontecimentos auxiliam a necessidade da utilização das palavras.

3.3.2 Ni Hao, Mandarin!

Diante da iniciativa do programa em apresentar conteúdos voltados ao aprendizado de um dos dialetos considerados popularmente mais difíceis de compreender e assimilar, muitos esperavam o fracasso de sua investida, principalmente junto ao público infantil. Contudo, como declara Tery Weiss em entrevista para o site *toonzone.net*, o programa surte efeito principalmente por apresentar uma forma diferenciada de ensinar a linguagem, causando até falas involuntárias em mandarim por pessoas que o assistem com frequência. Sendo assim, é importante averiguar de que forma e quais elementos auxiliam a compreensão do novo dialeto e de todas as outras informações apresentadas.

Segue abaixo uma tabela com a relação entre cena, dialeto e análise visual ainda no episódio *Kai-lan's campout*:

cena	descrição	Análise visual
	Logo na abertura do desenho Kai-lan apresenta-se para o espectador e diz que Ni Hao é como se fala olá em mandarim. Ainda na abertura todos os amigos de Kai-lan apresentam-se e dizem olá em chinês para o espectador.	O desenho associa as palavras ditas por Kai-lan e seus amigos ao movimento dos braços comumente conhecidos como “olá”.
	Ainda na abertura Kai-lan convida o espectador a participar do programa e logo depois de repetir vamos tres vezes ela fala <i>Gēn wǒ lái</i> que significa “venham comigo”.	Após repetir tres vezes a palavra “vamos” Kai lan faz um movimento com o braço convidando o espectador a participar do programa e das brincadeiras.

	Seu avô Yeye a abraça e fala que a tenda que ele estava montando está quase pronta e neste momento Kai-lan comemora pulando e falando algo em chinês.	Mesmo que não haja a tradução do que Kai-lan disse no momento da imagem ao lado, é possível perceber que ela está visivelmente feliz e radiante. Sendo assim, fácil compreender o significado da palavra ao unir a imagem à dublagem.
	Kai-lan entra na tenda e calça suas pantufas. E pergunta ao espectador se este gostaria de saber como se diz pantufas em mandarim. <i>Tuōxié!</i> esta é a palavra principal do episódio.	A cor das pantufas de Kai-lan foram pintadas em um rosa vivo, destacando-se do chão alaranjado. Ao entrar na tenda Kai-lan aponta para as pantufas no chão, atraindo a atenção do espectador para o objeto chamativo no chão.
	Após apresentar as pantufas, a menina aproveita e mostra uma série de outros objetos menos importantes para o episódio.	Kai-lan faz a associação entre a palavra e o objeto ao apontar e mostrar o uso de cada um. No caso da escova de dentes da imagem ao lado, ela finge escovar os dentes para associar a imagem ao objeto.

	Mais uma vez outros objetos secundários e menos importantes ao episódio são introduzidos sem a preocupação com uma elaborada apresentação, contando só com a associação da imagem ao som.	Tolee o coala retira os objetos um a um de sua bolsa e o apresenta ao espectador falando seus nomes em chinês. Nesta cena há um maior destaque em Tolee para que seja possível visualizar melhor os objetos.
	Tolee apresenta seu panda de pelúcia aos amigos e Kai-lan responde com o já conhecido <i>Ni Hao</i> e pede que os espectadores digam olá ao panda.	A associação da palavra chinesa <i>Ni Hao</i> com o Olá brasileiro já havia sido realizado no início do programa. Dessa forma, kai-lan balança a mão como ato de saudação enquanto fala <i>ni hao</i>
	Após entrarem na tenda Kai-lan pede que seus amigos coloquem suas "<i>Tuōxié</i>" e não pantufas..	Neste cena, Kai-lan aparece apontando para sua pantufa enquanto fala com seus amigos. O destaque para as pantufas de Kai-lan eh evidente devido à posição da personagem que busca apresentar sua pantufa da melhor forma possível.

	Kai-lan convida os espectadores a encontrar as “<i>Tuōxié</i>” de Tolee e Rintoo que acabaram desaparecendo. Mais uma vez as palavras em português dão espaço para o idioma chinês. Como reforço para a assimilação da palavra, Kai-lan resolve fazer uma brincadeira para encontra-las.	Kai-lan e Hoho demonstram o objeto que está sendo dito por Kai-lan. Como o fundo é semelhante à cor da pantufa da garota, Hoho ajuda demonstrando sua pantufa amarelada que se destaca no vermelho.
	A brincadeira de Kai-lan se resume a mostrar o cenário, deixando que o espectador aponte para o objeto e diga a palavra chinesa.	As pantufas apesar de estarem em meio a uma pilha de roupas coloridas, apresenta-se a frente dos outros objetos e com linhas mais escuras ao contrário das roupas que compõem o cenário. O que facilita a visualização.
	Kai-lan devolve as pantufas e toda a conversa entre os amigos se resume a frases ditas em chinês. Contudo é possível verificar a palavra “<i>Tuōxié</i>” e “<i>Xièxiè</i>”, obrigado em chinês, que aparece em quase todos os episódios.	Sem o auxílio do contexto e das cenas apresentadas dificilmente seria possível reconhecer o que os personagens dizem algo como: -“Rintoo, aqui está sua pantufa”. -“Obrigado!” Sendo assim, dentro do contexto a cena apresenta-se bem familiar.

	“Hào chī” mais uma palavra introduzida. Desta vez, dita após os personagens provarem os doces feitos por Yeye. “hummmm Hào chī!”	A expressão dos personagens que gostaram da sobremesa é de felicidade e aprovação. Mesmo que não seja dita a tradução, é possível através da fusão da imagem com o som, deduzir que seja algo relacionado a aprovação do doce. Sendo assim, algo semelhante à “gostoso!”
	Ao final do episódio, Kai-lan agradece a presença do espectador e se despede dizendo “Zàijiàn”	Mais uma vez a fusão da imagem com a fala, auxilia a compreensão do que é dito mesmo sem haver tradução. Kai-lan se despede do espectador balançando o braço num sinal de despedida.

No episódio em questão foram introduzidas as palavras em chinês: 拖鞋 *tuō xié* – pantufas / chinelos, 手電筒 *shǒu diàn tǒng* - lanterna, 牙刷 *yá shuā* - escova de dentes, 毯子 *tǎn zi* - cobertor, 袜子 *wà zi* - meias, 枕头 *zhěn tou* - travesseiro, 短裤 *duǎn kù* – roupa de baixo, 睡袋 *shuì dài* – saco de dormir, onde a cada palavra é apresentada juntamente com a imagem do objeto que a representa. O episódio oito em particular apresentou um número grande de palavras novas em relação aos outros, contudo manteve-se de acordo com a ideia geral do programa ao enfatizar um único objeto.



Figura 15: Kai-lan apresenta mais de uma vez, em momentos diferentes, como falar pantufas em mandarim.

Fonte: Canal NickJr.

Sendo assim, como já foi citada previamente a descoberta de que cada objeto possui uma nomenclatura impulsiona a criança a nomear todos os objetos que vê e ao se depararem com objetos desconhecidos recorrem aos adultos ou amigos em busca da informação que buscam. *Ni Hao Kai Lan* apresenta palavras novas e em uma língua diferente. Ao apontar ou apresentar os objetos a garota associa a palavra ao objeto, característica estudada por Wood (1998) ao demonstrar que é possível induzir uma resposta através de um estímulo (Figura 15 e 16). Dessa forma, a memória visual estará associada ao som emitido e ao final de algumas repetições não será necessário apresentar a imagem para que o som seja compreendido.

Ao passo de que, como enfatiza Koster (2005), a repetição com o passar do tempo pode desestimular o cérebro a aprender determinada palavra, contudo isto só ocorrerá no momento em que memorizar a informação repetida, o que garante espaço para que o cérebro foque a atenção em outra informação como as outras palavras apresentadas no desenho animado.



Figura 16: Kai-lan e seu avô Yeye ensinam como é "Cima" e "Baixo" em Mandarim.
Fonte: <http://downs4everbr.blogspot.com/2010/07/tv-rip-ni-hao-kailan.html>

3.4 Resultados

3.4.1 Design emocional dos personagens

Apesar de todas as novas informações apresentadas na animação e do cuidado para que estas sejam compreendidas e assimiladas de forma satisfatória pelo público, é importante ressaltar que os personagens apresentam grande influencia sobre o resultado final da investida educativa do programa. Uma vez que estes interagem de forma direta com o público, gerando uma relação de amizade e intimidade entre espectador e desenho.

Segundo Daniels (1996), após estudos voltados à zona de desenvolvimento proximal teorizado por Vygotsky, as crianças estão aptas a compreender e aprender mais rápido e se superar ao receber auxílio externo. Ou seja, através da observação e do auxílio de outros indivíduos como amigos e parentes. Dessa forma, Ni Hao Kai-lan utiliza-se de interações, perguntas e respostas entre os personagens da série e os espectadores para desenvolver uma estreita relação entre estes, o que auxilia na aceleração do aprendizado na faixa etária para o qual o desenho foi criado.

Contudo, a relação entre personagem e espectador depende de como o personagem se comporta e como este comportamento afetará quem o assiste. Pois,

segundo Massarani (2011) cada personagem em uma animação tem uma relação com o público, e estudar como o comportamento dos personagens influenciará o espectador é importante para que não haja incompatibilidade de informações, acarretando na quebra do diálogo entre personagem e público.

Sendo assim, Massarani (2011), Norman (2004) e Goleman (2007:33), concordam que a emoção é um elemento chave para atingir um objetivo, seja este com o intuito de vender um produto ou simplesmente chamar a atenção para que de alguma forma seja transmitida uma mensagem. Cada emoção existente em nosso repertório tem uma função que proporciona o preparo físico para diferentes tipos de reação, sendo assim, a necessidade de elaborar o modo como os personagens de uma animação influenciarão o espectador antes, durante e após a exibição da animação é crucial para atingir os resultados requisitados durante a sua concepção, visto que segundo Rose (2006), a imagem pode ter diferentes interpretações para diferentes públicos, sendo necessário o estudo da relação entre o público-alvo e a imagem para que não haja incompatibilidade e perda de informação e tempo investida no trabalho.

Portanto, no caso da animação *Ni Hao Kai-lan*, a personagem principal apresenta-se de forma ideal e livre de qualquer erro humano, onde cabe a ela e ao espectador auxiliar os amigos a superar problemas e dificuldades comuns ao universo infantil. A idealização da personagem principal auxilia na auto-identificação do telespectador com a figura dramática, o que facilita a aceitação das decisões tomadas por Kai-lan para resolver os problemas, o que ajuda a transmitir informações sobre comportamento e relacionamento com outros indivíduos. Por outro lado, os três amigos Hoho, Tolee e Rintoo se revezam como principal personagem irregular a cada episódio, o que auxilia a não estigmatizar a imagem do personagem como vilão. Sendo assim, estudar a relação entre os personagens e como estes serão recebidos e compreendidos pelo público é uma das características mais importantes para o sucesso da animação, pois independente da informação que será transmitida, segundo afirma Ramos (2001) os personagens precisam apresentar características visuais e comportamentais comuns aos seres humanos para que estes possam compreendê-los.

Desta forma, a preocupação com a relação visual da animação e comportamental dos personagens pode auxiliar a não só a manter o espectador em frente ao televisor, mas também abrem espaço para que este compreenda de forma dinâmica e aceite mais facilmente elementos novos como línguas e relações sociais. Deste modo, diferentes elementos visuais e comportamentais auxiliam a distanciar os personagens comumente envolvidos com características errôneas e inaceitáveis como o egoísmo, no caso de Tolee no episódio oito de *Ni Hao Kai-lan*. Levando-os a uma condição e não a um estado, em outras palavras, os personagens não **são**, por exemplo, invejosos e incompreensíveis e sim **estão** em um estado errôneo que pode ser mudado ao longo do episódio.

Dentro do campo da imagem é possível encontrar elementos visuais que auxiliam a visualização, compreensão e aceitação dos personagens da animação. Segundo afirma Farina (1982), as cores influenciam o comportamento dos indivíduos de forma significativa, definindo sentimentos e comportamentos para determinadas cores. Assim sendo, em *Ni Hao Kai-lan* a pouca diferenciação tonal auxilia a rápida identificação do personagem em detrimento de sua localização espacial, o que auxilia a focar a atenção do espectador na animação e mais especificamente no personagem. Esta atenção resultante das cores vivas da animação cativa o espectador, abrindo espaço para que outro elemento vigore: os padrões citados por Koster. Segundo o autor, o cérebro aprende e é excitado por padrões, sendo estes padrões os elementos capazes de manter a atenção do indivíduo até que este esteja saturado da informação.



4 Considerações finais

Diante dos resultados obtidos com este trabalho científico, é possível compreender a possível associação citada, no início desta monografia, entre os elementos do design emocional com a educação auxiliando a sua compreensão pelo público infanto juvenil. As cores, a personalidade o som e o movimento dos personagens atuam de forma significativa atraindo a atenção do público para o que está sendo apresentado na tela do televisor. Sendo assim, elaborar com cuidado o tipo de relação que o espectador terá com os personagens pode transmitir informações diversificadas ao espectador e desenvolver uma cultura visual diferenciada.

Este trabalho procura atribuir mais um campo de estudo para o design emocional, que por sua vez é comumente associado à projetos voltados à produção de artefatos e de sua consequente comercialização. Ao atribuir tal ofício ao design emocional, relacionando-o ao processo de criação de personagens e de animações

voltadas à educação do público infantil, é possível afirmar que tal contribuição afeta positivamente o resultado final, visto que a o tipo de informação a ser transmitida pela animação seja transmitida com o mínimo de incoerência, garantindo maior qualidade às produções.

Ainda sobre este trabalho, é importante ressaltar que os resultados podem ser aprimorados com futuras pesquisas de campo realizadas com crianças e análises semelhantes voltadas para mídias diversas como os jogos digitais e aplicativos desenvolvidos para aparelhos portáteis. Visto que estas duas últimas vertentes apresentaram grande crescimento nas ultimas décadas, não somente entre jovens e adultos, mas também no meio infantil.



5 Anexo 1

5.1 Episódios

Segundo o site de informações sobre séries e programas de tv: IMDB, Ni Hao Kai-lan conta com duas temporadas e quarenta episódios, dessa forma a série apresenta no mínimo 40 palavras em mandarim. Alguns episódios contam com mais de uma palavra o que aumenta a quantidade de palavras introduzidas no vocabulário do espectador.

Cada episódio apresenta uma temática diferente e um dos três amigos de Kai-lan atua de forma irregular, cabendo à Kai-lan e ao público ajudá-los.

Abaixo segue uma lista de todos os episódios da série segundo o site IMDB com um resumo do episódio e as principais palavras usadas. Dentre todos, apenas um foi selecionado como objeto de estudo.

5.1.1 Temporada 1

#	Título	Resumo	Palavra(s) em Mandarim
1	The Pilot Dragonboat Festival	Durante a celebração do ano novo chinês, Rintoo perde uma corrida de barcos-dragão e fica com raiva. Kai-lan ajuda-o a se acalmar	nǐ hǎo – oi tiáo – Pule wǒ lái le – Estou chegando Gēn wǒ lái – Venha comigo xiè xiè - Obrigado yé yé – Avô yī, èr, sān – um, dois, três zài jiàn – adeus
2	Everybody's Hat Parade	Kai-lan e seus amigos estão organizando um desfile de chapéus. Mas Hoho copia o o chapéu criado por Rintoo que fica irritado e acha que seu chapel não é mais especial. Kai-lan ajuda-o a compreender q está errado.	mào zǐ – chapéu
3	Twirly Whirly Flyers	Kai-lan e seus amigos quebram a ponte das formigas enquanto brincavam no quintal. Então eles ajudam as formigas a consertar.	āi-yā – Oh, Não! hóng sè – Vermelho lǜ sè – Verde
4	Safari Pals	Kai-lan inicia um safari com seus amigos e conhece um elefante no meio da caçada. Rintoo fica com inveja do novo amigo porque ele é grande.	tuī – Empurre
5	Hoho's Big Flight	Durante o festival da lanterna Hoho perde a sua lanterna porque não estava ouvindo as instruções de Ye Ye.	tāng yuán – Bolinho de arroz pegajoso tīng – ouça
6	The Snowiest Ride	Kai-lan e seus amigos vão de trenó ver as esculturas de gelo. Mas Tolee tem medo de alturas. Kai-lan ajuda-o a superar seus medos.	āi yā - Oh, Não! bào bào – Abraço tiáo – pule xué – neve
7	Tolee's Rhyme Time	Kai-lan e seus amigos decidem iniciar uma banda, mas o vocalista Tolee não sabe rimar. Kai-lan e seus amigos ajudam-no a rimar.	shàng – cima xià – baixo
8	Kai-Lan's Campout	O grupo de amigos de Kai-lan resolveu fazer um acampamento. Em certo momento Tolee não quis dividir	duǎn ku - underwear hǒu diǎn tǒng - lanterna shuǐ Dài - saco de dormir tǎn zi - cobertor

		seu panda de brinquedo com seus amigos. Kai-lan mostrou como ser um bom amigo.	tuo Xie - chinelos wa zi - meias Yá shua - escova de dentes zhen tou - travesseiro
9	Wait, Hoho, Wait!	Hoho não sabe esperar. A sua pressa acaba chateando seus amigos e destruindo um carro de brinquedo que Rintoo comprou. Kai lan e Ye ye ensinam Hoho esperar.	jiǎo zi - bolinhos de massa Kuài zi - pauzinhos qì che - carro sì - quatro Tui - empurrar wǔ - Cinco
10	The Ant Playground	As formigas estão construindo um parquet de diversões e kai-lan e seus amigos resolvem ajudar. Eles constroem um balanço com um pneu e uma corda, mas ele é muito grande para as formigas. Então refazem o projeto com materiais menores.	huǒ che - trem mǎ yǐ - formiga shang - cima xia - baixo
11	Happy Chinese New Year!	É o ano novo chinês e Kai-lan e seus amigos vão carregar um dragão no desfile. Mas Rintoo não gostou do lugar que deveria carregar. Kai-lan ajuda-o a compreender que o trabalho em equipe é importante.	xin nian Kuài lè - Feliz Ano Novo Chinês! longa - Dragão gongxi xǐ - Parabéns
12	Ni Hao, Halloween	Rintoo machucou seu tornozelo e não pôde ir com seus amigos pedir doces no dia das bruxas. Kai-lan e seus amigos procuram uma forma de Rintoo se divertir também.	tiào - pular táng - açúcar Sun Wukong - Rei Macaco Kūqì - solução
13	Beach Day	Kai-lan e seus amigos vão à praia e Toole se irrita por ter sua torre de areia derrubada pelas ondas do mar. Kai-lan busca uma maneira de acalmar seu amigo.	bei ké - concha wa - cavar pontada Xie - caranguejo Ai ya - Oh, não!
14	Roller Rintoo	Rintoo quer ser um bom patinador mas sua pressa não o deixa melhorar. Kai-lan mostra que é bom ter calma.	Kuai - rápido Liu Bing Xie - patins tou kui - capacete Xi Hu - joelheiras
15	Rain or Shine	Neste episódio Kai-Lan e seus amigos brincam alegremente até que começa a chover. Todos ficam tristes pois seus brinquedos não funcionam na chuva. Kai-lan aprende com Yeye que existem outras	拉 la - puxar 青蛙 qīng wā - sapo 蜗牛 wō niú - caracol 乌龟 wū guī - tartaruga 虫子 chóng zi - verme

		formas de se divertir na chuva.	
16	Kai-Lan's Carnival	Rintoo e Hoho quebram a montanha russa de Stompy e fogem. Kai-lan ensina a eles que é errado não assumir a culpa pelos erros. E não ajudar a consertá-los.	bā – oito la - puxar
17	Lulu Day	Kai-lan e Lulu estão brincando e Lulu vão ter um dia para brincarem juntas. Mas cada uma quer brincar de algo diferente. Então elas aprendem a abrir mão de algumas coisas para que possam se divertir juntas.	Chuí - golpe 风车 fēng chē - catavento 太阳 Tai Yang - sol 手镯 shǒu Zhuo - bracelete 熊猫 Xiong Mao - panda 跑车 pǎo chē - carro de corrida 茶壶 chá hū - bule
18	Sports Day	Rintoo vence os amigos nos jogos e começa a se gabar por isso. Fazendo com que Tolee e Hoho saiam da competição. Kai-lan ensina que quando se vence algo é importante fazer os outros se sentirem bem.	恐龍 kǒng lóng - dinossauro 开始 kāishǐ - começar 预备 yù bèi - prepare-se
19	Kai-Lan's Trip to China	Kai-lan e seus amigos viajam para a China para encontrar a sua tia-avó. Lá eles conhecem um panda bebê que tem medo de enfrentar um passeio num barco grande.	gū nǎi nai – tia-avó Wǒ jiào – meu nome é... xī guā – melancia xiǎo – pequeno kāi xīn - feliz jiě jie – irmã mais velha mèi mei – irmã mais nova gē ge – irmão mais velho

5.1.2 Temporada 2

#	Título	Resumo	Palavra(s) em Mandarim
1	The Ladybug Festival	É o festival da joaninha e a turma de Kai-lan se perde porque Rintoo e Hoho falam muito alto e não escutam o que Tolee tem a dizer. Kai-lan ensina eles a aprender a escutar.	xiǎo niǎo – pássaro
2	The Dinosaur Balloon	Kai-lan estoura o seu balão de dinossauro, mas Stompy não quer aluda-la pois não foi culpa dele. Rintoo ajuda	gē bo – braço yá chǐ – dentes yǎn jīng – olhos

		Stompy a compreender que aludar os outros faz parte de ser um bom amigo.	
3	Playtime at Tolee's	Tolee chama os seus amigos para se divertirem em sua casa-barco e tudo está bem até que Rintoo rasga a pintura de Tolee que não o perdoa. Kai-lan ensina tolee a perdoar as pessoas.	píng guǒ – maçã
4	The Moon Festival	Hoho está muito triste porque as nuvens cobriram a lua em seu primeiro festival da lua no quintal de Kai-lan. Kai-lan mostra que Hoho tem que superar esse tipo de problema.	yuè bǐng – <u>bolo</u> da lua
5	Kai-Lan's Big Play	Hoho está com raiva porque Rintoo foi escolhido para ser o rei macaco enquanto brincavam em vez dele. Hoho fica chateado e sai da brincadeira. Kai-lan ensina hoho a dizer o que sente.	tiào - pule
6	Kai-Lan's Big Surprise	Kai-lan quer fazer uma festa surpresa para Ye ye mas uma rajada de vento desarruma tudo o que ela faz Kai-Lan chora por não conseguir fazer a festa. Seus amigos a ajudam neste episódio.	wǒ ài – eu amo
7	Rintoo Makes a Splash	O grupo está se divertindo muito numa viagem para um parque aquático mas Rintoo não brinca com calma e isso irrita seus amigos. Kai-lan mostra a Rintoo como se comportar melhor para que todos possam se divertir.	shuǐ - água
8	Stompy Rides Again	Kai-lan e seus amigos estão indo para a ilha dos patos Hula Mas não há espaço para Stompy no trem então ele começa a soluçar. Kai-lan e seus	lán sè – Azul chéng sè - laranja

		amigos buscam uma forma de que todos possam ir no trem.	
9	The Ants Dance	As formigas e a banda de Kai-lan se preparam para fazer um show de talentos mas o show é quase arruinado pelas ordens excessivas de Bubu. Bubu aprende a respeitar a opinião dos outros.	tiào wǔ - Dance
10	Rintoo's Big Flip	O grupo de Kai-lan consegue uma chance de participar do show de talentos dos coelhos acrobatas. Mas Rintoo não treina o suficiente pois acha que sabe fazer seu número de circo. Mas acaba falhando.	yuán xíng - círculo
11	Tolee's Turn	Kai-lan e seus amigos brincam de esconde esconde com os golfinhos. Mas A brincadeira para quando Rintoo não dá a vez para Tolee. Kai-lan mostra a Rintoo a importância de brincar em turnos.	hǎi tún - golfinho
12	Kai-Lan's <u>Snowcoaster</u>	Em um dia com neve, Kai-lan e seus amigos resolvem construir um brinquedo para escorregar. Mas Rintoo não deixa Hoho ajudar pois ele é muito pequeno e pode se machucar. Kai-lan mostra a Rintoo que Hoho é pequeno mas pode ajudar também.	tuī - empurrar
13	Lulu's Cloud	Kai-lan e seus amigos são convidados a brincar na casa de Lulu. Mas hoho tem medo das diferenças que encontra. Kai-lan e o espectador tem que ajudá-lo a perder o medo.	qì qiú - balão
14	Kai-Lan's Playhouse	Kai-lan e seus amigos vão decorar a sua nova casa de brinquedo. Mas Hoho se	kǒng lóng - dinossauro

		irrita por não conseguir a cor certa para a sua parede e bate em Rintoo com raiva. Yeye é obrigado a mandar Hoho esfriar a cabeça para apartar a briga. O espectador e Kai-lan ensinam Hoho que bater é errado.	
15	Pandy's Puddle	Kai-lan e seus amigos colhem vegetais para uma celebração no jardim. Mas Pandy o panda de Tolee cai na lama. Yeye se prontifica a limpá-lo mas Tolee não fica feliz por estar longe de seu brinquedo. Kai-lan faz Tolee entender que seu Pandy estará de volta logo logo.	hú luó bo - cenoura
16	Tolee's Promise	O carrossel dos caracóis quebra e Kai-lan e seus amigos prometem ajudar a consertar. Contudo, Tolee não cumpre sua promessa e vai assistir a corrida das formigas. Kai-lan mostra pra Tolee que não é certo prometer e não cumprir.	zhuàn - girar
17	The Place Where We All Live	Os insetos estão se reunindo para fazer uma barraca de frutas na cidade das formigas. Neste momento Yeye dá pipas de presente para Kai-lan e seus amigos que rasgam os embrulhos e os deixam no chão, sujando o local, o que atrapalha a construção da barraca de frutas. Kai-lan e seus amigos devem aprender a cuidar melhor do local onde vivem.	fēng zheng – pipa lā - puxar
18	The Hula Duck Dance Party	Os patos do Hula estão dando uma festa na praia e O grupo de Kai-lan foi convidado a participar. Durante a brincadeira das cadeiras em que, ao parar	tiào wǔ - Dance

		a música todos devem se sentar, Tolee é sempre o mais lento e acaba ficando de fora o que o deixa muito triste. Kai-lan tem que achar uma maneira de Tolee participar.	
19 + 20	Princess Kai-lan	O macaco Rei de uma terra mágica distante, pede ajuda à Kai-lan e seus amigos. Ao chegar no reino percebe que os ursos e as raposas não estão se falando. Kai-lan viaja para o reino dos ursos e das raposas e tenta descobrir o motivo. Kai-lan ensina que os reis urso e Raposa tem que dizer o que sentem para que seus amigos os ajudem.	tiào – pule péng yǒu – amigo chuī – golpe hú wáng – Raposa Rei xióng hòu- Ursa Rainha gōng zhǔ - Princesa

Fonte: <http://www.imdb.pt/title/tt0934701/episodes> e <http://www.tvguide.com>



6 Referências

ALMEIDA, Ana Rita Silva. **A emoção na sala de aula**. São Paulo: Papirus Editora, 1999. 112 p.

AZEVEDO, Wilton. **O que é design**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

BALZANO, Ondina. **Cromoterapia: medicina Quantica**. São Paulo: Biblioteca 24 Horas, 2008.

BEE, Helen L.. **A Criança em Desenvolvimento**. 9. ed. Porto Alegre: Artmed, 2003. 612 p.

BOLANO, César. **Mercado brasileiro de televisão**. 2. ed. São Paulo: Editora da Puc-sp,, 2004. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=-cAi2SF2--wC&dq=programas+de+tv+brasil&source=gbs_navlinks_s>. Acesso em: 30 ago. 2011.

BÜRDEK, Bernhard E.. **Historia, Teoria E Pratica do Design de Produtos** São Paulo: Edgard Blucher, 2006. 498 p.

CITELLI, Adilson Odair et al. **Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, radio, jogos, informática**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

CORTELLAZZO, Patricia Rita. **A história da Arte: Por meio da Leitura de Imagens.** Curitiba: Ibipex, 2008. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=LOX1vHRidZcC&printsec=frontcover&dq=hist+oria+da+arte&hl=pt-BR&ei=iRagToymMcTi0QGg2KTYBA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=3&ved=0CEgQ6AEwAg#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 20 out. 2011.

DANIELS, Harry. **Uma introdução a Vygotsky.** São Paulo: Edicoes Loyola, 2002. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=1bFhk1le8scC&dq=zona+de+desenvolvimento+proximal&source=gb_s_navlinks_s>. Acesso em: 25 ago. 2011.

EVANS, Jessica; HALL, Stuart. **Visual culture: the reader.** London: Sage, 1999. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=l209XFHlZrIC&dq=stuart+hall+visual&source=gb_s_navlinks_s>. Acesso em: 14 out. 2011.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinamica das Cores em Comunicação** 5. ed. Universidade do Texas: Edgard Blucher, 1982.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente.** 5. ed. São Paulo: Editora Objetiva, 2007. 378 p.

KANFER, Stefan. **Serious business: the art and commerce of animation in America from Betty Boop to Toy story.** ilustrada, reimpressão. New York: Da Capo Press, 2000.

KLOTSCHKE, Charles. **A Medicina da Cor: O uso prático das cores na cura vibracional.** 9. ed. São Paulo: Editora Pensamento, 2000. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=v_q4YyzH1NIC&source=gb_s_navlinks_s>. Acesso em: 01 set. 2011.

KURTZ, Ron; PRESTERA, Hector. **O corpo Revela: um guia para a leitura corporal.** 3. ed. São Paulo: Grupo Editorial Summus, 1989. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=wX0tViyB5LUC&dq=o+corpo+fala&source=gb_s_navlinks_s>. Acesso em: 03 out. 2011.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e Estética através da História.** 2. ed. São Paulo: Senac, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** 4. ed. Campinas: Papirus Editora, 2007.

MASSARANI, Sandro. **Além do cotidiano tópicos sobre narrativa** Arquétipos para a Construção de Personagens. Disponível em: <<http://www.massarani.com.br>>. Acesso em: 28 set. 2011.

MASSARANI, Sandro. **Elementos Fundamentais de uma História.** Disponível em: <<http://www.massarani.com.br>>. Acesso em: 28 set. 2011.

MORAES, Dijon de. **Limites do design**--. 3. ed. São Paulo: Studio Nobel, 1997. 168 p.

NORMAN, Donald A.. **Design Emocional** - Por Que Adoramos: (ou Detestamos) os Objetos do Dia-a-Dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2004. 278 p.

PEDROSA, Israel. **O universo da cor**. 3. ed. Rio de Janeiro: Senac, 2008.

QUEIRÓZ, Araci. Regina de Assis fala sobre os exageros de alguns desenhos animados. **Nova Escola**, ago. 2007. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/regina-assis-fala-sobre-exageros-alguns-desenhos-animados-pre-escola-educacao-infantil-criancas-televisao-541418.shtml>>. Acesso em: 30 ago. 2011.

RAMOS, Roberto. **Mídia, Textos e Contextos**. Porto Alegre: Edipucrs, 2001. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=oTvyEoBUGa4C&dq=tipos+personagem&source=gbs_navlinks_s>. Acesso em: 28 set. 2011.

REZENDE, Ana Lúcia M. de; REZENDE, Nauro Borges de. **A tevê e a criança que te vê**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Methods**. Universidade da Califórnia: Sage Pubns, 2006.

SOUZA, José Carlos Aronchi de. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo: Summus Editorial, 2004.

STRIKE, Joe. **Ni Hao, Kai-lan: Tigers and Dragons and Mandarin Lessons**: Joe Strike interviews the principals behind Nick Jr.. Disponível em: <<http://www.awn.com/articles/ini-hao-kai-lani-tigers-and-dragons-and-mandarin-lessons>>. Acesso em: 08 out. 2011.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation. Universidade de Michigan: Hyperion, 1995. 575 p. Revisada, ilustrada.

TV.COM. **Ni Hao, Kai-lan**. Disponível em: <<http://www.tv.com/shows/ni-hau-kailan/>>. Acesso em: 08 out. 2011.

VIEIRA, Tatiana Cuberos. **O potencial educacional do cinema de animação**: Três experiências na sala de aula. 2008. 182 f. Dissertação (Mestrado) - Puc-campinas, Campinas, 2008.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e Linguagem**. 4. ed. Rio de Janeiro: Martins Editora, 2008. 224 p.

WEIL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. **O Corpo Fala**: a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal. 52. ed. Nacional: Vozes, 2001.

WEISS, Teri. **Toon Zone Interviews Nick SVP Teri Weiss About "Ni Hao, Kai-lan"**. Disponível em: <<http://www.toonzone.net/news/articles/21597/toon-zone-interviews-nick-svp-teri-weiss-about-ni-hao-kai-lan>>. Acesso em: 08 out. 2011.

WHITAKER, Harold; SITO, Tom; HALAS, John. **Timing for Animation**. 2. ed. Oxford: Focal Press, 2009. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=QdOZkS6eJl8C&dq=characterization+animation&source=gbs_navlinks_s>. Acesso em: 02 out. 2011.

WOOD, David. **Como as crianças pensam e aprendem**: Os contextos sociais do desenvolvimento cognitivo. São Paulo: Edicoes Loyola, 1998.