

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
SANTA CATARINA – CÂMPUS FLORIANÓPOLIS  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL-MECÂNICA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**NATÁLIA PAULINA SILVA**

**ART BIBLE DO COZY GAME DIGITAL “VYTHIS” SOBRE TRANSTORNO DO  
ESPECTRO AUTISTA**

**Florianópolis, 2025.**

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
SANTA CATARINA – CÂMPUS FLORIANÓPOLIS  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL-MECÂNICA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**NATÁLIA PAULINA SILVA**

**ART BIBLE DO COZY GAME DIGITAL “VYTHIS” SOBRE TRANSTORNO DO  
ESPECTRO AUTISTA**

Monografia apresentada ao Design  
Bacharelado do Instituto Federal de  
Santa Catarina (IFSC) para a obtenção  
do diploma de Bacharel em Design

Orientador: Prof. Deise Albertazzi  
Gonçalves Tomelin, Dra.

**Florianópolis, 2025.**

Silva, Natália Paulina  
ART BIBLE DO COZY GAME DIGITAL "VYTHIS" SOBRE TRANSTORNO DO  
ESPECTRO AUTISTA / Natália Paulina Silva ; orientador, Deise  
Albertazzi Gonçalves Tomelin, 2025.  
158 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Instituto Federal  
de Santa Catarina, Campus Florianópolis, Graduação em Design,  
Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Design. 2. Game Design. 3. Cozy Games. 4. Autismo. 5. Art  
Bible. I. Tomelin, Deise Albertazzi Gonçalves. II. Instituto  
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.


# ART BIBLE DO COZY GAME DIGITAL “VYTHIS” SOBRE TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

NATÁLIA PAULINA SILVA

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção do título de Especialista em Design e aprovado na sua forma final pela banca examinadora do Curso Bacharel em Design do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina.


Florianópolis, 15 de agosto de 2025.

Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente  
 **DEISE ALBERTAZZI GONCALVES TOMELIN**  
Data: 15/08/2025 14:36:22-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---


Dra. Deise Albertazzi Gonçalves Tomelin

Documento assinado digitalmente  
 **FILIFE AGUIAR CARGNIN**  
Data: 15/08/2025 18:09:07-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Dr. Filipe Aguiar Cargnin

Instituto Federal de Santa Catarina

Documento assinado digitalmente  
 **RENAN HUMBERTO LUNARDELLO FONSECA**  
Data: 18/08/2025 14:35:20-0300  
CPF: \*\*\*.394.568-\*\*  
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

---

Me. Renan Humberto Lunardello Fonseca

Instituto Federal de Santa Catarina



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, que manteve a minha mente focada e criativa em todo o processo de desenvolvimento do trabalho. Em todos os momentos de insegurança e dúvida, foi por meio da oração e da entrega a Ele que encontrei motivação para continuar.

Além disso, desde o início do curso, minha família sempre forneceu muito suporte, ajudando e orando por mim. Por isso, dedico a eles grande parte de tudo o que aprendi e da motivação que me trouxe até aqui. Em seguida, dedico aos meus professores, que auxiliaram em quase todos os meus conhecimentos durante o curso.

A A3 Design, a empresa júnior de design do IFSC, também ganha um espaço nessa dedicatória, pois sempre me motivaram a sair da minha zona de conforto e buscar novos conhecimentos e experiências. Não só isso, mas também agradeço aos amigos que fiz durante todo esse período, que me “aguentaram” em momentos de estresse, mas também de felicidade. Todos esses contribuíram para o meu crescimento tanto profissional quanto pessoal, e fico muito feliz de ter todos eles na minha vida e termos caminhado juntos por todo esse tempo.

Porém, quero dar um agradecimento especial a todos os entrevistados que concordaram em participar de forma anônima do projeto. Suas respostas ajudaram muito e serviram como base do projeto inteiro e não existiria projeto sem a ajuda de todos vocês. Espero ter feito um bom trabalho que represente bem as suas experiências de vida e preferências por jogos. Muito obrigada mesmo!

## RESUMO

Este projeto apresenta o desenvolvimento do *Art Bible* do jogo digital chamado “Vythis”, que busca retratar as experiências de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), com foco no nível um de suporte. O objetivo é representar, por meio de um *cozy game*, ou seja, um jogo com ênfase na narrativa, momentos de crises, autorregulação, diagnóstico e pós-diagnóstico vivenciados por pessoas autistas. Para isso, será desenvolvido um *Art Bible*, documento visual que apresenta as artes de como o jogo seria. A metodologia adotada combina o *Design Thinking* com as lentes da etapa da ideação de Jesse Schell, descritas em seu livro *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. O estudo desse projeto explora as características do TEA, os impactos do diagnóstico tardio e do *masking*, além de discutir o potencial dos jogos digitais para estimular reflexões ao colocar o jogador na perspectiva de outra pessoa, a psicologia de elementos cinematográficos e processos de desenvolvimento de jogos. A aplicação desse design conceitual poderá futuramente resultar no desenvolvimento de um jogo, que permita aos jogadores vivenciarem e compreenderem melhor as experiências de pessoas autistas.

**Palavras-Chave:** *Game design. Cozy Games. Autismo. Nível 1 de Suporte. Art Bible.*

## **ABSTRACT**

This project presents the development of the Art Bible for the digital game "Vythis," which seeks to portray the experiences of people with Autism Spectrum Disorder (ASD), focusing on level one support. The goal is to represent, through a cozy game, a game with an emphasis on narrative, the moments of crisis, self-regulation, diagnosis, and post-diagnosis experienced by autistic people. To this end, an Art Bible will be developed, a visual document that presents the artwork for what the game would look like. The methodology adopted combines Design Thinking with Jesse Schell's ideation lens, described in his book "The Art of Game Design: A Book of Lenses." This project explores the characteristics of ASD, the impacts of late diagnosis and masking, and discusses the potential of digital games to stimulate reflection by placing the player in another person's perspective, the psychology of cinematic elements, and game development processes. The application of this conceptual design could in the future result in the development of a game that allows players to experience and better understand the experiences of autistic people.

**Keywords:** Game Design. Cozy Games. Autism. Level 1 Support. Art Bible.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Simulações Interativas PhET .....	23
Figura 2 – Pirâmide de Miller .....	24
Figura 3 – Tipos de enquadramento.....	27
Figura 4 – Planos básicos .....	28
Figura 5 – Tipos de planos .....	29
Figura 6 – Outros planos .....	29
Figura 7 – Formas dos personagens.....	30
Figura 8 – Nuvem de Palavras sobre cozy game.....	48
Figura 9 – Nuvem de palavras sobre imersão e conforto .....	48
Figura 10 – Nuvem de palavras sobre sentimentos .....	50
Figura 11 – Story Overview TCC .....	52
Figura 12 – Alternativas iniciais .....	54
Figura 13 – Estudo de formas e cores da água e girassol .....	55
Figura 14 – Novas alternativas iniciais.....	56
Figura 15 – Painel visual de crises.....	57
Figura 16 – Painel visual de autorregulação.....	58
Figura 17 – Alternativas iniciais da ambientação .....	59
Figura 18 – Mais alternativas da ambientação .....	60
Figura 19 – Mais alternativas da ambientação sobre cidade e diagnóstico .....	64
Figura 20 – Alternativas intermediárias cidade.....	68
Figura 21 – Alternativas casa da personagem .....	68
Figura 22 – Alternativas da personagem .....	69
Figura 23 – Alternativas do cachorro.....	69
Figura 24 – Mosaico do girassol.....	70
Figura 25 – Sala da mente interna .....	70
Figura 26 – Character Sheet personagem versão água.....	71
Figura 27 – Character Sheet personagem versão criança .....	72
Figura 28 – Character Sheet personagem versão gelo .....	73
Figura 29 – Character Sheet personagem versão fervendo.....	74
Figura 30 – Character Sheet neurotípicos .....	75
Figura 31 – Cidade Environment Sheet .....	76
Figura 32 – Comparações entre o mundo .....	76
Figura 33 – Character Sheet cachorro .....	77
Figura 34 – Sala mental .....	78
Figura 35 – Casa da personagem .....	79
Figura 36 – Sala do diagnóstico .....	79
Figura 37 – Sala do masking .....	80
Figura 38 – Cidade no final do jogo.....	81
Figura 39 – Movimentações da personagem.....	82
Figura 40 – Cena da crise .....	83
Figura 41 – Cena do resgate .....	84
Figura 42 – Movimentações do cachorro.....	84

Figura 43 – Sala do diagnóstico .....	85
Figura 44 – Pressão social do neurotípico.....	86
Figura 45 – Cidade Sheet .....	87
Figura 46 – Comparação da casa com o ambiente .....	87
Figura 47 – Game Design Overview .....	103
Figura 48 – Story Overview.....	103
Figura 49 – Art Bible .....	104
Figura 50 – Tabela de Metodologia geral.....	105
Figura 51 – Tabela de Metodologia empatizar.....	105
Figura 52 – Tabela de Metodologia definir .....	106
Figura 53 – Tabela de Metodologia idealizar .....	107
Figura 54 – Game design overview.....	108
Figura 5 – Nações de Avatar, a Lenda de Aang.....	110
Figura 56 – O Mundo Espiritual .....	112
Figura 58 – Estado Mental da Azula .....	114
Figura 59 – Agni Kai Zuko e Azula .....	115
Figura 60 – Primeira fase .....	116
Figura 61 – Segunda fase .....	116
Figura 62 – Terceira fase.....	117
Figura 63 – Cenas de O Menino e o Mundo.....	118
Figura 64 – Cores de La La Land.....	119
Figura 65 – As Cores e A Lista de Schindler.....	120
Figura 66 – Exemplos de contraste a Lista de Schindler.....	121
Figura 69 – A fase da negação.....	124
Figura 70 – A fase da raiva .....	124
Figura 71 – A fase da barganha .....	125
Figura 72 – A fase da depressão.....	125
Figura 73 – A fase da aceitação .....	126
Figura 74 – Ancestrais e a história .....	127
Figura 75 – Criaturas de tecido e fitas.....	128
Figura 78 – Mapa mental de palavras.....	137
Figura 79 – Art Bible capa.....	144
Figura 80 – Página 2.....	144
Figura 81 – Página 3.....	145
Figura 82 – Página 4.....	145
Figura 83 – Página 5.....	146
Figura 84 – Página 6.....	146
Figura 85 – Página 7.....	147
Figura 86 – Página 8.....	147
Figura 87 – Página 9.....	148
Figura 88 – Página 10 .....	148
Figura 89 – Página 11 .....	149
Figura 90 – Página 12 .....	149
Figura 91 – Página 13 .....	150

Figura 92 – Página 14 .....	150
Figura 93 – Página 16 .....	151
Figura 94 – Página 19 .....	151
Figura 95 – Página 21 .....	152
Figura 96 – Página 22 .....	152
Figura 97 – Página 24 .....	153
Figura 98 – Página 26 .....	153
Figura 99 – Página 27 .....	154
Figura 100 – Página 28 .....	154
Figura 101 – Página 29 .....	155
Figura 102 – Página 31 .....	155
Figura 103 – Página 33 .....	156
Figura 104 – Página 34 .....	156
Figura 105 – Página 36 .....	157
Figura 106 – Página 37 .....	157
Figura 107 – Página 39 .....	158
Figura 108 – Página 41 .....	158

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 – Requisitos do projeto .....	52
Quadro 2. Significado das cores.....	101
Quadro 3 – Análise geral das referências.....	131

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
1.1 Tema .....	16
1.3 Objetivo geral.....	17
1.4 Objetivos específicos .....	17
1.4 Justificativa.....	17
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>19</b>
2.1 Transtorno do espectro autista (TEA).....	19
2.1.1 Breve histórico e níveis de suporte do TEA.....	19
2.1.2 Impactos do masking e do diagnóstico tardio.....	21
2.2 Jogos digitais como ferramentas educativas e de conscientização .....	23
2.3 Psicologia das cores, formas e conceitos cinematográficos e sua relação com comunicação não verbal .....	26
2.4 Processos de desenvolvimento de jogos .....	30
<b>3. METODOLOGIA</b> .....	<b>34</b>
<b>4. DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>36</b>
4.1 Game Design Overview .....	36
4.2 Análise de referências estéticas e representações sobre autismo.....	36
4.2.1 Avatar a Lenda de Aang.....	36
4.2.2 O Menino e o Mundo .....	37
4.2.3 Lala Land.....	37
4.2.4 A Lista de Schindler.....	38
4.2.5 Gris.....	38
4.2.6 Journey .....	39
4.2.7 A Diferença Invisível .....	39
4.2.9 Resumo das referências estéticas.....	40
4.2.10 Análise das representações sobre autismo .....	40
4.3 Entrevistas .....	40
4.3.1 Público autista .....	41
4.3.2 Público gamer .....	47
4.3.3 Direcionamentos do projeto a partir das entrevistas .....	51
4.4 Story Overview .....	52
4.5 Requisitos de projeto.....	52
4.6 Alternativas iniciais.....	53
4.7 Alternativas refinadas.....	65
4.8 Alternativas finais .....	70
4.9. Art Bible.....	81
<b>5. CONCLUSÃO</b> .....	<b>88</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>91</b>
<b>APÊNDICE A – História e evolução das pesquisas sobre autismo</b> .....	<b>96</b>
<b>APÊNDICE B – Definição e discussão sobre cozy games</b> .....	<b>98</b>
<b>APÊNDICE C – Quadro das cores</b> .....	<b>101</b>

<b>APÊNDICE D – Documentos de processos de desenvolvimento de jogos .....</b>	<b>103</b>
<b>APÊNDICE E – Tabela de Metodologia.....</b>	<b>105</b>
<b>APÊNDICE F – Game Design Overview .....</b>	<b>108</b>
<b>APÊNDICE G – Análise de referências estéticas .....</b>	<b>109</b>
<b>APÊNDICE H – Análise geral das referências.....</b>	<b>131</b>
<b>APÊNDICE I – Roteiro de perguntas para o público autista nível um de suporte.....</b>	<b>134</b>
<b>APÊNDICE J – Roteiro de perguntas para o público gamer .....</b>	<b>135</b>
<b>APÊNDICE K– Mapa mental de palavras .....</b>	<b>136</b>
<b>APÊNDICE L – Respostas do formulário.....</b>	<b>138</b>
<b>APÊNDICE M – Memorial Descritivo/ Art Bible.....</b>	<b>144</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais são capazes de proporcionar experiências imersivas que evoluíram para além do objetivo de entreter, tornando-se ferramentas de contar histórias, provocar reflexões que, por meio da narrativa, da ambientação e das mecânicas do jogo, possibilitam despertar emoções, incentivar a empatia e permitir que os jogadores enxerguem outras realidades, sejam elas baseadas em fatos reais ou fictícios. Enquanto no cinema, elementos como enquadramento, iluminação e trilha sonora são usados para direcionar a percepção do espectador, nos jogos digitais esses recursos atuam como ferramentas imersivas, ajudando a construir a atmosfera e a fortalecer a conexão do jogador com a narrativa.

Nos últimos anos, a indústria de jogos tem explorado cada vez mais o potencial narrativo e emocional dos *games*, resultando em títulos que abordam temas complexos como saúde mental, identidade, escolhas de vida e situação climática, como: *Gris* (2018), *Neva* (2024), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), *Detroit: Become Human* (2018), a franquia *Red Dead Redemption* e *The Last of Us* que se utilizam de recursos visuais, elementos cinematográficos, sonoros e mecânicas de jogabilidade para transportar o usuário para a perspectiva de vivências específicas, promovendo uma conexão mais profunda com as histórias e dificuldades dos personagens.

Apesar desse avanço, ainda existe uma lacuna na representação do autismo nos jogos digitais, que possuem o potencial de retratar de maneira sensível as experiências das pessoas com esse transtorno. Os jogos podem criar ambientes e simular sensações, oferecendo uma abordagem mais profunda e significativa. Essa situação permitiria que os jogadores tivessem um contato mais próximo com desafios como a hipersensibilidade sensorial<sup>1</sup>, o *masking*<sup>2</sup> e outras dificuldades sociais enfrentadas pelas pessoas no espectro autista, especialmente no nível um

---

<sup>1</sup> A hipersensibilidade sensorial é a baixa tolerância a estímulos como barulhos do cotidiano, toques, texturas de roupas ou alimentos, sujeira, água ou até mesmo o contato com determinados tecidos podem causar desconforto intenso (Nogueira, 2024).

<sup>2</sup> O *masking* é uma estratégia, consciente ou inconsciente, usada por pessoas autistas para esconder suas diferenças e serem mais aceitas socialmente. Envolve imitar comportamentos de pessoas, como modo de falar, gestos e linguagem corporal, ou seguir regras rígidas para evitar chamar a atenção (Zener, 2019).

de suporte<sup>3</sup> que ainda é frequentemente mal compreendido e estereotipado pelas pessoas, o que reforça a desinformação e o preconceito, apesar do aumento nas pesquisas nessa área nos últimos anos.

Através de um jogo digital seria possível explorar características, desafios e até mesmo o processo até o diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista (TEA), destacando as dificuldades enfrentadas. Ao colocar o jogador na perspectiva de uma pessoa com TEA, o jogo poderia contribuir para a valorização, o respeito e a empatia em relação a essas pessoas, utilizando a imersão e a narrativa de um jogo digital como ferramentas de conscientização.

## 1.1 Tema

Elaboração do *Art Bible* para o jogo digital Vythis que represente, de forma visual, as vivências de pessoas com TEA nível um de suporte, abordando aspectos como crises, autorregulação, diagnóstico, pós-diagnóstico, sensibilidade sensorial, comunicação não verbal e desafios sociais. O projeto propõe uma construção imagética coesa com base em referências visuais, psicologia das cores e formas, elementos cinematográficos, entre outros, buscando, futuramente, promover empatia por meio de uma experiência voltada à conscientização e ao entretenimento.

## 1.2 Problemática

Diante dessas informações, destaca-se a necessidade de uma abordagem para compreender as experiências e vivências de indivíduos com transtorno do espectro autista nível um de suporte. Considerando isso, como criar um *Art Bible* que contenha personagens e ambientes coesos com as vivências das pessoas autistas? Este projeto busca abordar essa problemática por meio do desenvolvimento do *Art Bible* de um jogo digital que representa visualmente as experiências de vida de pessoas com TEA.

---

<sup>3</sup> O autismo é classificado em três níveis de suporte: nível 1 (leve), nível 2 (moderado) e nível 3 (severo). Pessoas no nível 1 costumam ser autônomas no dia a dia, mesmo que ainda apresentem traços como pensamento mais rígido, preferência por rotinas, foco excessivo em si mesmas e dificuldade em manter contato visual, além de outras dificuldades quanto a comunicação e relacionamentos (Borba; Faria, 2024; Nogueira, 2024).

### 1.3 Objetivo geral

Desenvolver o *Art Bible* do jogo Vythis que aborde o universo do autismo, visando representar momentos de crise, autorregulação, diagnóstico e pós-diagnóstico sobre o transtorno do espectro autista nível um de suporte.

### 1.4 Objetivos específicos

- a) Compreender os sintomas e vivências de pessoas com Transtorno do Espectro Autista, com foco no autismo nível um de suporte e nos prejuízos de saúde mental e social;
- b) Analisar a psicologia das cores, formas e elementos cinematográficos aplicados em variadas multimídias que se utilizam de comunicação não verbal e estímulos visuais;
- c) Correlacionar os sintomas e vivências com o design de jogos, desenvolvendo personagens e ambientes que sejam coesos com a temática.

### 1.4 Justificativa

Com o avanço dos estudos sobre neurodivergência, especialmente no campo do autismo, houve um aumento na disponibilidade de informações e uma compreensão mais aprofundada do espectro autista que se caracteriza por uma variedade de padrões comportamentais que variam significativamente de pessoa para pessoa. Embora existam algumas características comuns, como dificuldades na comunicação social e padrões restritos de comportamento, a forma como esses traços se manifesta pode ser única para cada indivíduo neurodivergente. Atualmente, mesmo com avanço nos estudos nesse tema, ainda persistem muitos desafios relacionados à desinformação, preconceito e estereótipos, que levam pessoas autistas, atualmente, a serem percebidas de maneira equivocada, como "frias", "desatentas", "antipáticas", "distantes" ou até "esquisitas". Além disso, ter seu diagnóstico desvalorizado também é outra situação comum. Em 2024, uma médica formada na Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre

(UFCSPA) e pós-graduada em espectro autista, concedeu uma entrevista a autora do presente trabalho. Letícia Nogueira, a entrevistada, relata que o diagnóstico de autismo era muito restrito, sendo realizado apenas em casos considerados mais graves, como os níveis dois e três do espectro. Logo, pessoas com nível um, que têm características consideradas mais sutis, eram e ainda são frequentemente mal interpretadas e subdiagnosticadas.

Um outro aspecto a destacar nesta pesquisa, é a capacidade imersiva dos jogos digitais de transmitir sensações e emoções de maneira profunda e única, sem a necessidade de comunicação verbal. Jogos como *Gris*, *Little Nightmares*, *Limbo* e *Inside*, que não dependem de diálogos para contar uma história, podem ser muito eficientes ao abordar temas complexos como o autismo, depressão e ansiedade social, proporcionando ao jogador uma experiência audiovisual que o permite vivenciar o mundo sob outra perspectiva. Como afirmam Merli, Silva e Santos (2024, p. 1), "os jogos possuem características favoráveis para os mais diversos fins, como arte, esporte, treinamento e educação". Os jogos digitais, ao permitirem a criação e exploração de mundos e narrativas imersivas, oferecem uma interatividade que favorece a compreensão de outras perspectivas, como a de pessoas autistas. Essa imersão não apenas ensina sobre o tema, mas também promove uma experiência para o jogador, que pode influenciar na empatia e compreensão sobre o TEA, permitindo o entendimento de uma nova visão.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para o desenvolvimento da presente pesquisa, foi analisada a literatura existente que aborda os seguintes temas:

1. Conceitos centrais do TEA, suas características, desafios e a importância de compreender o espectro, incluindo o impacto do *masking* e do diagnóstico tardio;
2. As dificuldades vivenciadas por indivíduos autistas nível um de suporte;
3. O papel dos jogos digitais como uma ferramenta capaz de transmitir experiências subjetivas, explorando o potencial dos jogos para a educação,
4. Os processos de desenvolvimento de jogos;
5. E psicologia das cores, formas e conceitos cinematográficos;

Essa base teórica conecta-se diretamente com o objetivo geral deste TCC, que é desenvolver o *Art Bible* do jogo *Vythis* capaz de retratar vivências do TEA nível um de suporte.

### 2.1 Transtorno do espectro autista (TEA)

O que é Transtorno do Espectro Autista? “O transtorno do espectro autista (TEA) é um distúrbio que afeta o desenvolvimento neurológico de forma precoce, caracterizado pelo comprometimento das habilidades sociais e de comunicação, além de comportamentos estereotipados” (Castro et al., 2024). O autismo é uma condição com a qual a pessoa nasce, convive por toda a sua vida e não possui cura. Trata-se de um transtorno que afeta principalmente a comunicação e a socialização, além do modo que a pessoa vê e percebe o mundo em sua volta. Mas para entender de forma mais profunda sobre a saúde mental em autistas, é interessante fazer uma breve revisão histórica e das características de cada nível de suporte, mostrando rapidamente os avanços nos estudos e como cada nível do espectro se comporta.

#### 2.1.1 Breve histórico e níveis de suporte do TEA

Como mencionado na introdução deste projeto, os casos mais graves de autismo eram frequentemente diagnosticados de forma equivocada, umas dessas

peças foi Eugen Bleuler, em 1912, que espalhou o termo "autismo" associando-o a um sintoma básico da esquizofrenia<sup>4</sup>.

Com o avanço desses estudos, a compreensão do espectro autista aumentou, resultando, ao longo do tempo, na categorização atual dos níveis de suporte, que auxiliam na identificação das necessidades individuais dos autistas.

Essas necessidades do TEA podem ser organizadas em três categorias principais: dificuldade de comunicação, dificuldade de interação social e padrões restritos e repetitivos de comportamento. A dificuldade de comunicação pode aparecer de diversas formas, como atraso na fala, dificuldade no processo de alfabetização, limitações em expressar ideias e falar em público, desconforto em ambientes com muitas interações sociais e desafios para interpretar mensagens de outras pessoas. Esses desafios incluem compreender o momento apropriado para falar, interpretar a linguagem verbal ou gestual, identificar sentimentos mais sutis, como rancor, inveja ou ciúmes, e compreender linguagens figuradas, como metáforas ou ironias (Nogueira, 2024).

As dificuldades de interação social, segundo a médica Letícia Nogueira (2024), também variam ao longo da vida. Durante a infância, podem se manifestar na dificuldade em fazer e manter amizades, na preferência por brincadeiras solitárias ou em formas de brincar consideradas diferentes. Na vida adulta, essas dificuldades tendem a se apresentar com problemas para manter relacionamentos próximos e conexões interpessoais mais profundas. Já os padrões restritos e repetitivos de comportamento incluem manias, forte apego a rotinas, dificuldade em lidar com mudanças ou frustrações e a preferência por realizar atividades de forma repetitiva ou estereotípicas.

Dentro do espectro autista, tornou-se evidente que há uma grande variedade nas características e necessidades dos indivíduos e, para facilitar o diagnóstico e o planejamento de intervenções, o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), do *American Psychiatric Association*, em 2014, estabeleceu uma classificação baseada em níveis de suporte, dividindo-os em três categorias.

O nível 1 de suporte refere-se a indivíduos, geralmente, independentes em seu cotidiano, que muitas vezes nem percebem que possuem o transtorno, suavizando os sinais de forma voluntária ou involuntária por meio do *masking*.

---

<sup>4</sup> Ver mais sobre o assunto no Apêndice A

Essas pessoas tendem a preferir rotinas e apresentam um pensamento mais rígido, podendo ser interpretadas como teimosas. Evitam iniciar interações sociais, evitam o contato visual e, algumas vezes, são percebidas como egocêntricas ou rudes, devido ao foco maior em si mesmas. Contudo, sem apoio adequado desde a infância, essas características podem se agravar, levando a dificuldades em iniciar e manter amizades, limitações na conversação, organização e planejamento, o que compromete a autonomia na vida adulta. Além disso, comportamentos repetitivos e estereotípias<sup>5</sup> são comuns (Borba; Fartia, 2024).

Segundo Borba e Faria (2024), no artigo chamado “Autismo: sinais, níveis de suporte e diagnóstico-uma revisão sistemática de estudos recentes”, o nível 2 de suporte é mais evidente, já que essas pessoas necessitam de apoio mais constante em atividades diárias, como comer, vestir-se ou tomar banho, além de terapias regulares para desenvolver habilidades e maior autonomia. Pessoas nesse nível de suporte, demonstram comportamentos repetitivos mais intensos, maior inflexibilidade comportamental e sofrimento significativo diante de mudanças na rotina. Mesmo com apoio adequado, ainda enfrentam limitações sociais e dificuldades para se adaptar a diferentes contextos.

Já no nível 3 de suporte, as pessoas necessitam de suporte constante em praticamente todas as áreas da vida. Podem ser não verbais, podem preferir mais o isolamento social e apresentam um foco intenso em interesses específicos. Em momentos de estresse, podem demonstrar comportamentos agressivos, tanto contra si mesmos quanto contra outras pessoas. Apesar de acompanhamento terapêutico, sua autonomia é bastante limitada, o que diferencia esse nível dos demais. Em alguns casos, essas pessoas podem ser consideradas juridicamente incapazes, devido à gravidade de suas limitações (Borba; Faria, 2024).

### 2.1.2 Impactos do *masking* e do diagnóstico tardio

Segundo o artigo *Links Between Self-Injury and Suicidality in Autism* (Allison, et al., 2020), um estudo realizado com 102 pessoas autistas sem

---

<sup>5</sup> As estereotípias são definidas como comportamentos motores ou vocais repetitivos, rítmicos e aparentemente sem finalidade, que seguem um padrão fixo e constante, mas que também podem ser vistos com a finalidade de expressar sentimentos ou como uma forma de comunicação (BARROS & FONTE, 2016).

deficiência intelectual (73 mulheres e 29 homens) e que tiveram seu diagnóstico tardio, revelou que a maioria possui comorbidades como ansiedade e/ou depressão. Destes 102 participantes, também se identificou que 77 apresentavam comportamentos autolesivos, muitas vezes, para a autorregulação emocional. Essa situação ocorre tanto em momentos de baixa energia, associados à depressão e letargia, quanto em estados de alta energia, ligados a emoções intensas como raiva ou estresse. Outra motivação para a autolesão estaria relacionada à alexitimia, isto é, a dificuldade de identificar e compreender as próprias emoções. Nesse contexto, a autolesão se manifesta como uma tentativa de lidar com o contexto emocional e sensorial que as pessoas com TEA enfrentam, seja para regular suas emoções quanto para compreender melhor o que sentem.

Além disso, observou-se que 84,4% das pessoas que se machucam possuem outras comorbidades psiquiátricas. Dos que não possuem comportamentos autolesivos, 60,0% apresentam algum transtorno como depressão, ansiedade, transtorno de déficit de atenção com hiperatividade (TDAH), transtornos alimentares, dislexia, dispraxia, entre outros – ou seja, índices também altos (Allison et al., 2020, p. 7).

Esse cenário é ainda mais preocupante entre as mulheres. No estudo, das 77 pessoas com comportamentos autolesivos, 58 eram do sexo feminino. Diversos fatores contribuem para essa situação, entre eles, a falta de pesquisas voltadas para o autismo feminino e a perpetuação de estereótipos que associam o TEA predominantemente ao comportamento masculino ao longo da história (APAE, 2024).

O impacto do *masking* na saúde mental é significativo, já que, frequentemente, expõe essas pessoas a contextos de estresse emocional constante, que pode levar ao desgaste psicológico e até a crises de identidade, isolamento social e aumento da vulnerabilidade a transtornos psiquiátricos como depressão, ansiedade e ideação suicida (Zener, 2019), dificultando diagnósticos e, assim, agravando a condição do indivíduo.

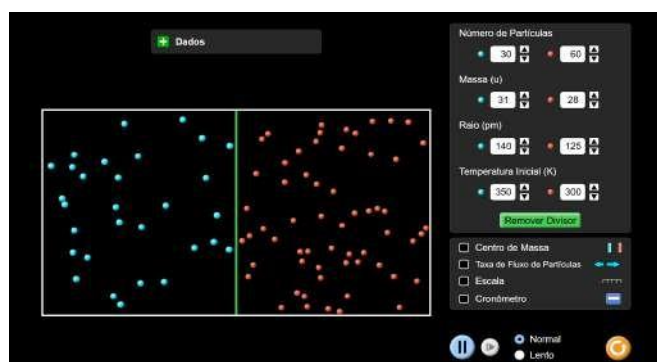
Promover a compreensão e a conscientização sobre as características específicas do TEA e os impactos do diagnóstico tardio é um passo fundamental para desconstruir estereótipos e preconceitos que perpetuam o subdiagnóstico.

## 2.2 Jogos digitais como ferramentas educativas e de conscientização

No artigo “a imersão visual e sonora nos jogos eletrônicos: o caso Mathvania” (Merli et al., 2024), os autores ressaltam sobre o potencial dos jogos digitais como ferramentas de educação por causa de algumas características como a interatividade, flexibilidade, possibilidade de *multiplayer*, competição e colaboração, mas principalmente a imersão. Outro ponto importante citado no artigo de Merli é sobre o aprendizado espontâneo, ou seja, apenas o ato de jogar se torna o meio de assimilação informal de conhecimento quando a jogabilidade se torna interessante o suficiente para manter a atenção do estudante, com um visual e uma trilha sonora envolvente, pois isso cria um ambiente de imersão propício para o aprendizado.

Um ótimo exemplo é o projeto de Simulações Interativas PhET que foi criado na Universidade do Colorado em Boulder em 2002. O objetivo do projeto é oferecer simulações interativas gratuitas nas áreas de matemática e ciências gerais (University of Colorado Boulder, 2025). As simulações são desenvolvidas para representar situações de experimentos de várias áreas das exatas e biológicas, permitindo que os alunos interajam e aprendam sobre física, química, astronomia, biologia e matemática. No *site*, os usuários podem explorar uma variedade de cenários disponíveis, como ilustrado na Figura 1.

Figura 1 – Simulações Interativas PhET



Fonte: Captura de tela da autora<sup>6</sup> (2025).

De acordo com o site da PhET, o projeto já conta com mais de 1,5 bilhão de simulações realizadas, tanto por alunos quanto por professores. A plataforma registra anualmente cerca de 50 milhões de sessões, um número que aumentou em

<sup>6</sup> Captura de tela do site da PhET. University of Colorado Boulder, 2025.

137% durante a pandemia do COVID-19. Além de seu uso global, com 49,0% das interações ocorrendo fora dos Estados Unidos, onde o projeto foi iniciado, esses dados mostram que o interesse das pessoas em interagir com simulações como forma de aprendizado vem aumentando.

Em 1990, George Miller desenvolveu um modelo de níveis de aprendizado conhecido como “Pirâmide de Miller”, que foi elaborado para servir como referência para a avaliação da competência dos médicos (Ferns et al., 2019). Embora tenha sido inicialmente aplicada ao campo da medicina, seu uso foi ampliado para outros contextos, sendo estruturado nos níveis “saber”, “saber como fazer”, “mostrar como se faz” e “fazer” (Figura 2).

**Figura 2 – Pirâmide de Miller**



Fonte: Elaboração da autora<sup>7</sup> (2024).

Na base da pirâmide, encontramos o "saber", que se refere ao conhecimento teórico, onde a pessoa compreende o conteúdo, mas ainda não o aplica. O segundo nível, "saber como fazer", representa o entendimento teórico de como realizar uma atividade, mas ainda sem experiência prática. O próximo nível é o "mostrar como fazer", que se refere ao uso de simulações, como as disponíveis no site PhET e outros, permitindo que a pessoa aprenda a realizar uma atividade de forma interativa e sem medo de cometer erros. Por fim, no topo da pirâmide, está a fase em que a pessoa aplica todo o seu conhecimento na prática, no mundo real. Em resumo, os dois primeiros níveis são teóricos, enquanto os dois últimos são mais práticos, mas todos levam o indivíduo a realizar atividades no mundo real com confiança, aprendendo continuamente ao longo do processo (Panúncio-Pinto; Tronco, 2014).

---

<sup>7</sup> Pirâmide de Miller. Design da autora, 2024.

Jogos e simulações oferecem um ambiente interativo que facilita a aprendizagem e a aplicação de conhecimentos, permitindo que os alunos experimentem situações complexas e desenvolvam habilidades práticas. Essa abordagem se alinha com a Pirâmide de Miller, que enfatiza a importância da prática e da aplicação do conhecimento em ambientes reais e simulados, caindo no terceiro nível da pirâmide do “mostrar como se faz”.

Além disso, de acordo com o livro *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, de Jesse Schell (2008), os jogos são excelentes ferramentas para a educação por diversos motivos, dentre eles, destaca-se a capacidade de engajar os alunos de forma interativa, promovendo a aprendizagem através da prática, da exploração e gerando novos *insights*. Ao adquirir uma perspectiva diferente, a pessoa pode ter uma nova visão sobre um determinado assunto, pois observará através dos olhos de outra pessoa em um contexto completamente distinto:

A parte importante das simulações de sistemas de relacionamentos são os novos insights que é dado aos jogadores - eles conseguem ver esses sistemas de uma forma que não conseguiam antes. E criando a mudança de perspectiva que leva para novos insights é algo que os jogos são muito bons em fazer sendo que jogos criam realidades completamente novas, com novas regras, onde o jogador deixa de ser ele mesmo e assume o papel de outra pessoa completamente. Esse é um poder dos jogos que está apenas começando a ser tocado para o propósito de melhorar a vida das pessoas (Schell, 2008, p. 447).

Um ótimo exemplo de jogos que fazem o jogador assumir a perspectiva de outra pessoa seriam os *cozy games*<sup>8</sup>, que além de possuírem uma estética geralmente artística, também são jogos que se consegue abordar assuntos mais sérios como luto, ansiedade, depressão, dentre eles estão *Gris* (2018) e *Celeste* (2018).

Concluindo essa seção, é possível perceber que os jogos são ferramentas que fornecem não só experiências, mas também criam contextos e mundos únicos para situações educacionais, auxiliando para o entendimento de assuntos tanto mais simples quanto complexos, como foi destacado com o exemplo do site do PhET. Além disso, os jogos podem auxiliar para conscientização ao se

---

<sup>8</sup> Mais informações sobre *cozy games* e sua definição no Apêndice B.

colocar os usuários na perspectiva de outra pessoa, gerando novos *insights* a partir de uma nova vivência, uma nova experiência.

### **2.3 Psicologia das cores, formas e conceitos cinematográficos e sua relação com comunicação não verbal**

Uma das ferramentas mais importantes dentro do design é o uso da psicologia das cores para transmitir mensagens, seja de forma explícita, como em logotipos e campanhas publicitárias, ou de maneira sutil em filmes, animações, curtas-metragens e jogos digitais. Segundo Staffa et al. (2013), no artigo “A influência das cores na construção audiovisual”, as cores possuem um papel que vai além da estética, sendo capazes de definir o estado emocional de um personagem, indicar o gênero de um filme, influenciar a atmosfera da cena e impactar as emoções e percepções do espectador.

A importância das cores como ferramentas expressivas e metafóricas também é destacada por Ana Nunes em seu artigo “Informação através da cor” (2012). A autora ressalta que as cores não apenas transmitem informações, mas também possuem significados culturais e simbólicos.

Esses significados simbólicos variam de acordo com a cultura. No Brasil, por exemplo, a cor preta é tradicionalmente associada ao luto e à depressão, enquanto em países orientais esse papel é desempenhado pela cor branca (Staffa et al., 2013). A tabela disponível no Apêndice C apresenta outros exemplos de significados das cores combinando a tabela de significado das cores da Gabriela Staffa, Ana Beatriz Taube Stamato e Júlia Piccolo Von Zeidler em seu artigo “A Influência das Cores na Construção Audiovisual” (2013) e do livro “*It’s Purple, Someone’s Gonna Die*”, de Patti Bellantoni (2005) que vem para complementar os muitos significados que as cores podem ter.

Entretanto, as cores, geralmente, não trabalham sozinhas, elas muitas vezes são usadas como complemento do ambiente, dos personagens, das formas, trabalhando em conjunto para transmitir a mensagem desejada. Além desses fatores, a composição, o enquadramento e os planos também desempenham um papel fundamental na construção de um projeto visual, influenciando diretamente na interpretação do espectador.

O enquadramento diz respeito à seleção do que será exibido na cena, por meio de planos e ângulos de câmera. Já a composição organiza os elementos dentro desse enquadramento, utilizando recursos como a regra dos terços, simetria e equilíbrio, linhas guia, enquadramento natural, preenchimento do quadro, espaço negativo e profundidade (Figura 3).

**Figura 3 – Tipos de enquadramento**



Fonte: Composição da autora<sup>9</sup> (2025).

Já os planos, o cineasta brasileiro Carlos Gerbase, em parceria com o Projeto Primeiro Filme (2012), ressalta alguns tipos básicos como: o plano aberto que posiciona a câmera a uma grande distância do objeto, sendo frequentemente utilizado para apresentar a ambientação e sugerir a insignificância do personagem em relação ao espaço (Heiderich, 2018). O plano médio reduz essa distância, permitindo visualizar o personagem e o seu entorno. O plano fechado, por sua vez, aproxima-se do objeto, eliminando boa parte do cenário e enfatizando a intimidade e a expressão do personagem (Figura 4).

<sup>9</sup> Imagens disponíveis em:

<<https://instaarts.com/fotografia/regra-dos-tercos-uma-tecnica-de-composicao/>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://instaarts.com/fotografia/equilibrio-fotografico-o-que-e-4-exemplos-de-como-fazer/>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://amagiadamontanha.blogspot.com/2018/08/usando-linhas-na-composicao-fotografica.html>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://www.epics.com.br/blog/o-que-e-espaco-negativo-na-fotografia>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://www.resumofotografico.com/2019/04/tecnicas-basicas-de-composicao-fotografica.html>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://fotodicasbrasil.com.br/o-segredo-da-boa-composicao-preencha-todo-o-quadro/>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://ringophoto.wordpress.com/2010/11/23/profundidade-de-campo/>> Acesso em: 14 mar. 2025.

**Figura 4 – Planos básicos**

Fonte: Composição da autora<sup>10</sup> (2025).

Dentro desses três planos base, há várias segmentações como: o plano geral, semelhante ao plano aberto, é utilizado para mostrar ambientes internos e externos, reforçando uma sensação de insignificância, mas com um foco maior na distância emocional do personagem em relação ao ambiente ao redor (Heiderich, 2018). O plano conjunto é a mesma ideia que o anterior, mas inclui um número maior de personagens na mesma cena. Já o plano médio, mais fechado do que o plano geral, mantém espaço acima e abaixo do indivíduo e inicia uma maior sensação de proximidade, permitindo observar suas expressões com mais clareza em relação aos outros planos. O plano americano, enquadrando o personagem dos joelhos para cima, é bastante comum no cinema. O meio primeiro plano, que captura o personagem da cintura para cima, e o primeiro plano, que enquadra do peito para cima, criam um senso ainda maior de intimidade ao estarem mais próximos da pessoa. O primeiríssimo plano, ainda mais fechado, foca do ombro para cima, enquanto o plano detalhe destaca elementos específicos da cena, enfatizando detalhes visuais relevantes (Gerbase, 2012). Todos esses planos podem ser vistos na figura 5 a seguir.

---

<sup>10</sup> Todas as fotos disponíveis em: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/> Acesso em: 14 mar. 2025.

**Figura 5 – Tipos de planos**



Fonte: Composição da autora<sup>11</sup> (2025).

Há outros tipos de planos também que contribuem para a construção da narrativa que foram citados por Timothy Heiderich em seu artigo “*Cinematography Techniques: The Difference Types of Shots in Films*” (2018), dentre eles o plano holandês que inclina levemente a câmera, criando um efeito de instabilidade visual que pode representar um momento de tensão ou desequilíbrio emocional do personagem. Já o plano olho de pássaro posiciona a câmera em um ângulo extremamente alto, tornando o personagem pequeno em relação ao ambiente, desconectando-o completamente da narrativa, imitando a visão de um pássaro (figura 6).

**Figura 6 – Outros planos**



Fonte: Composição da autora<sup>12</sup> (2025).

<sup>11</sup> Todas as fotos disponíveis em:

<<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>> Acesso em: 14 mar. 2025.

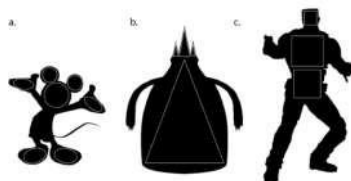
<sup>12</sup> Imagens disponíveis em:

<<https://www.monsuton.com/plano-holandes/>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://focuswithcaneil.com/birds-eye-view-photography/>> Acesso em: 14 mar. 2025.

Por fim, as formas também desempenham um papel importante em transmitir ideias, especialmente por meio da construção de personagens de animação. Um dos primeiros passos nesse processo é a definição da silhueta, que determina não apenas a forma, mas também a personalidade e o destaque do personagem. Segundo Marika Nieminen, em seu artigo “*Psychology in Character Design: Creation of a Character Design Tool*” (2017), diferentes formas evocam diferentes sensações e interpretações. Formas arredondadas são frequentemente associadas à amizade, simpatia, acolhimento e à ausência de ameaça, por causa da ausência de cantos vivos. Já os quadrados criam uma atmosfera de constância e rigidez devido à sua simetria, o que também transmite sensação de segurança. Já os triângulos são ligados a ideias de movimentação e ação, sendo formas dinâmicas que transmitem energia, mas também podem representar instabilidade e até agressividade, sendo bastante associados à construção de vilões. Na figura 7 será possível visualizar essa relação das formas.

**Figura 7 – Formas dos personagens**



Fonte: Nieminen (2017)

A combinação dos elementos apresentados nesta seção contribui para uma ambientação visual que comunica mais do que apenas por meios não verbais, já que as imagens assumem um papel expressivo ao transmitir informações e emoções sem o uso de falas ou explicações diretas.

## **2.4 Processos de desenvolvimento de jogos**

Segundo Jesse Schell, em seu livro “*The Art of Game Design: A Book of Lenses*” (2008), o processo de desenvolvimento de jogos é iterativo exigindo muitas decisões até que se tenha um jogo completo no final. Como o autor explica:

Game design é o ato de decidir o que o jogo vai ser. É isso. Na superfície, parece simples. ‘Você diz que o desenvolvimento de um jogo é só tomada de uma decisão?’ Não. Para decidir o que um jogo

é, você faz centenas, geralmente milhares de decisões. 'Não precisa de equipamento especial para desenvolver um jogo?' Não. Sendo que o game design é simplesmente fazer decisões (...) (Schell, 2008, p. 24).

O *game design* se estrutura em três grandes etapas: ideação, prototipagem e testes. Durante esse processo, diversos elementos são analisados e definidos, como mecânicas, história, estética e tecnologia, com o objetivo de criar uma experiência interessante para o jogador.

A primeira etapa, a ideação, consiste no registro das primeiras ideias. A segunda, a prototipagem, envolve a criação de um protótipo que será testado na última fase. No entanto, Schell enfatiza a importância de se definir claramente o problema antes da ideação. Esse planejamento inicial amplia o espaço criativo, estabelece objetivos realistas e facilita a comunicação em equipes. A partir dessa base, realiza-se um *brainstorm* de ideias, levando à escolha do tema final. Nesse estágio inicial, as decisões começam a ser tomadas. O *game designer* deve avaliar todas as ideias registradas e selecionar o melhor caminho, considerando não apenas a temática, mas também aspectos como regras, estética, experiência do jogador, sistema de recompensas e punições. Por isso, é comum que a ideia original passe por diversas transformações antes de se consolidar.

Após a fase de ideação, começa a prototipagem que é a segunda etapa de desenvolvimento segundo o Schell. Entretanto, neste TCC o projeto será focado apenas na ideação, sendo esse um projeto conceitual, visto que a prototipagem é uma etapa que envolve outras áreas além do design, como programação, engenharia de software e testes de usabilidade. Não só isso, mas a etapa da prototipagem demanda um desenvolvimento técnico mais aprofundado, o que ultrapassa o objetivo deste TCC, que tem como objetivo principal o desenvolvimento do *Art Bible* do jogo.

Na ideação, segundo Schell (2008), são utilizados alguns documentos, são eles: o *Game Design Overview*, *Detailed Design Document* e *Story Overview* para design; *Technical Design Document*, *Pipeline Overview*, *System Limitations*, *Art Bible*, *Concept Art Overview* para engenharia; *Story Bible*, *Script*, *Game Tutorial and Manual* para a parte de escrita, entre muitos outros documentos, mas nesse

trabalho de conclusão destaca-se aqueles focados para o desenvolvimento conceitual do jogo.

O primeiro deles é o *Game Design Overview* (apêndice D – figura 47) que se trata do documento que registra todo o panorama do tema e do público-alvo do jogo, sem entrar em muitos detalhes, um documento importante para quando se trabalha com uma equipe com o objetivo de ter uma comunicação mais assertiva (Schell, 2008, p. 383).

No *Story Overview* (apêndice D – 48) é onde os cenários, personagens e ações importantes que acontecerão no jogo são descritas, geralmente feito por escritores de fora (Schell, 2008).

Já o *Art Bible* (apêndice D – 49) é um dos documentos que mantém todas as informações sobre como serão os personagens, os ambientes, sobre o uso de cores e interfaces. É aqui que terá os exemplos de como o visual do jogo será, utilizando ferramentas como: as fichas de personagens, modelos de ambientes e algumas artes conceituais, por exemplo.

Todos esses documentos são focados na parte conceitual de jogos e muito importantes para o início de um desenvolvimento de um videogame e que servem para comunicar a ideia do projeto além de manter a mesma linha de raciocínio para trabalho em equipe.

Schell também destaca algumas lentes em seu livro para a etapa de ideação de games, sendo as principais: a Lente da Declaração da Problemática, Lente da Ressonância, Lente da Inspiração Infinita, Lente da Experiência Essencial, Lente dos Oito Filtros e Lente da Documentação.

A Lente de Declaração da Problemática é autoexplicativa e já foi descrita anteriormente, é o momento em que se elabora a problemática do projeto e serve para deixar claro o design de um jogo pensando nele como a solução para um problema respondendo perguntas como: Que problema se quer resolver? Um jogo é realmente a melhor solução? Por quê?

Já a Lente da Ressonância é uma ferramenta no design de jogos para identificar elementos que evocam emoções nos jogadores. Ela auxilia a reconhecer temas e a alinhar suas motivações conscientes e subconscientes, transformando o jogo em uma experiência mais impactante e artística. Essa lente incentiva a reflexão sobre o que torna o jogo especial e o que realmente desperta entusiasmo nos jogadores.

Incentivar os designers a buscarem referências fora do universo dos jogos, explorando experiências pessoais, arte, ciência e outras fontes é parte da Lente da Inspiração Infinita. Ela propõe transformar essas inspirações em elementos do jogo, como mecânica, narrativa e estética. Essa abordagem permite criar algo inovador e significativo, combinando influências diversas. Além disso, a lente se complementa com a Lente da Experiência Essencial que orienta o design do jogo com foco na experiência que se deseja proporcionar ao jogador. Em vez de pensar apenas nos elementos do jogo, essa lente direciona o desenvolvimento para capturar e reforçar essa vivência trazendo clareza sobre a experiência essencial para um design mais coeso. As duas lentes propõem uma reflexão sobre como o jogo será e quais experiências e a essência que se quer transmitir.

Schell propõe a aplicação de filtros para validar a qualidade da ideia que se caracteriza como Lente dos Oito Filtros que vem para documentar resultados do jogo, respondendo perguntas sobre se o jogo é bem projetado, se é possível de desenvolvê-lo, se cumpriu os objetivos, entre outros. O primeiro filtro é o Impulso Artístico, que consiste em avaliar se a ideia "parece certa" (Schell, 2008, p. 77). O segundo refere-se à Demografia e Comunidade, analisando se a proposta se alinha ao público-alvo definido. O terceiro, design de experiência, examina se a ideia oferece uma experiência envolvente ao jogador. O quarto, inovação, avalia se o conceito é suficientemente original para atrair a atenção do público. Os últimos filtros envolvem aspectos mais técnicos e estratégicos como: negócios e marketing, engenharia, comunidade e testes, esses filtros garantem para que o jogo seja viável comercialmente, seja bem desenvolvido, forme uma base de jogadores e passe por ajustes contínuos para proporcionar a melhor experiência possível até a chegada do lançamento oficial. No entanto, esses últimos filtros não serão utilizados neste projeto, pois o foco está em desenvolver o *Art Bible* do jogo voltado à representação visual do autismo, o que não exige, neste momento, uma análise de viabilidade comercial ou estratégia de mercado.

A Lente da Documentação é outra lente já citada, mas ela vem para facilitar o desenvolvimento futuro do jogo, usando os documentos já citados como base.

Todos esses processos têm como objetivo desenvolver um jogo digital conceitual coeso com a temática, capaz de alcançar os objetivos propostos e

possibilitar uma experiência única e imersiva aos jogadores de forma a retratar o tema de forma fiel e reflexiva.

### 3. METODOLOGIA

Este trabalho adotou uma abordagem qualitativa e exploratória para investigar como diferentes mídias utilizam elementos visuais na representação de experiências psicológicas, com foco específico no desenvolvimento do *Art Bible* do jogo digital, chamado Vythis, sobre as vivências de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA) nível 1. O projeto se baseou em dois métodos: Design Thinking e as lentes do Jesse Schell, com ajustes com foco no design conceitual.

A investigação foi conduzida por meio de um levantamento de informações e da análise de sete referências estéticas como jogos, animações, filmes, curtas e séries. O objetivo foi compreender como elementos como composição visual cinematográfica, psicologia das cores, formas, e elementos cinematográficos são utilizados para transmitir percepções subjetivas. Essa análise serviu como base para o desenvolvimento do *Art Bible*, garantindo que as escolhas visuais e interativas sejam coerentes com a criação de personagens e ambientes. Um outro recurso utilizado foram as entrevistas com 12 pessoas com transtorno do espectro autista nível um de suporte, com o objetivo de ter uma maior noção de suas experiências, além da possibilidade de obter *insights* criativos sobre suas vivências e por fim, 10 pessoas que se consideram *gamers* também foram entrevistados, para compreender seus gostos e preferências por jogos, tanto de jogabilidade como visual. As entrevistas seguiram um roteiro com 10 a 12 perguntas diferentes para cada público e foram conduzidas remotamente, por meio de mensagens e videochamadas, utilizando as plataformas WhatsApp, Google Meet e Discord.

O Design Thinking será utilizado como estrutura geral, com foco nas etapas de empatizar, definir e idealizar. A etapa de ideação, baseada no livro *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, de Jesse Schell (2008), será aplicada por meio de lentes como a Lente da Declaração da Problemática, Lente da Ressonância, Lente da Inspiração Infinita, Lente da Experiência Essencial, Lente dos Oito Filtros e Lente da Documentação (Apêndice E).

Essa abordagem metodológica garantirá que o jogo seja desenvolvido de forma estruturada e alinhada aos objetivos do projeto, resultando em um design coeso e sensível às vivências do TEA nível 1.

Na etapa de empatizar, a primeira ação proposta é o uso da Lente de Inspiração Infinita, com o objetivo de buscar referências fora do universo dos jogos digitais, investigando o que ainda não foi explorado e quais lacunas existem na indústria. Essas informações são obtidas por meio da fundamentação teórica, que permite compreender melhor o tema, analisar as bibliografias e refletir sobre como elas podem contribuir para o desenvolvimento do projeto. Essa fase também contempla a análise de similares audiovisuais de várias multimídias, com foco em aspectos como psicologia das cores, das formas e o uso de recursos cinematográficos.

Além disso, foram previstas entrevistas com dois públicos diferentes, fundamentais para aprofundar o entendimento sobre o tema deste trabalho. Primeiro, pessoas com TEA nível 1 de suporte foram convidadas a compartilhar suas experiências pessoais. Em seguida, foram entrevistados jogadores, com o objetivo de compreender suas preferências em relação à jogabilidade e ao estilo visual.

Ainda nessa primeira etapa, entra em ação a Lente da Documentação, que reforça a importância de registrar todas as informações colhidas durante o processo, registrando todas as etapas neste documento e no *Art Bible* no final.

Com o embasamento obtido pela Lente de Inspiração Infinita, será possível definir com mais precisão o problema central do projeto, utilizando a Lente da Declaração da Problemática, o que também possibilitará delimitar o público-alvo. A partir desse ponto, a Lente da Documentação é novamente utilizada, agora através da ferramenta Game Design Overview, que propõe uma representação geral e visual do projeto. Em conjunto, a Lente da Experiência Essencial ajuda a direcionar quais sensações o jogo pretende provocar no jogador, complementando os *insights* da Lente de Inspiração Infinita.

Nesta mesma fase, a Lente de Ressonância surge como recurso para identificar elementos com potencial de provocar emoções no público, o que contribuirá para futuramente transformar o *Art Bible* num jogo que ajudará a compreender melhor as vivências de pessoas com TEA. Por fim, o *Story Overview*

permitirá visualizar de forma geral o enredo geral do jogo, auxiliando na criação de cenários e personagens coerentes com a temática.

Por fim, na etapa de idealizar, com base nessas provocações, são desenvolvidas diferentes alternativas, das quais serão escolhidas as mais adequadas. A partir disso, são elaborados todos os desenhos e planejamentos dos personagens e das ambientações por meio do *Art Bible*. Todas as etapas são registradas neste documento e na conclusão as lentes são revisadas, junto com a Lente dos Oito Filtros, para analisar se o projeto cumpriu os objetivos.

## **4. DESENVOLVIMENTO**

### **4.1 Game Design Overview**

Para dar início à organização do projeto, foi elaborado o documento *Game Design Overview*, com o objetivo de proporcionar uma visão geral do desenvolvimento do jogo (apêndice F).

Por meio desse documento foi possível estabelecer quais as plataformas que o jogo poderia ser jogado, como poderia ser a dinâmica do jogo, quem e como seria a protagonista da história, quais seriam os inimigos e os desafios, além dos objetivos e o público-alvo.

### **4.2 Análise de referências estéticas e representações sobre autismo**

A seguir, apresenta-se uma contextualização das referências estéticas utilizadas no projeto. As análises completas, acompanhadas de um breve resumo, estão organizadas no Apêndice G. Em sequência, foi feita uma análise sobre representações do autismo em algumas referências cinematográficas.

#### **4.2.1 Avatar a Lenda de Aang**

Avatar: A Lenda de Aang (*Avatar: The Legend of Aang*) é uma animação transmitida pela Nickelodeon entre 2005 a 2008, criada por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. A série se passa em um mundo fictício onde existem pessoas conhecidas como dominadores as quais possuem a habilidade de manipular um dos quatro elementos, água, fogo, terra e ar. A história se inicia quando a Nação do

Fogo ataca os outros povos e começa uma guerra, e apenas o Avatar, o único capaz de dominar todos os elementos, pode restaurar o equilíbrio e salvar o mundo.

A série foi escolhida para análise por conta da riqueza em detalhes, cuidado com a construção dos personagens e da ambientação que a série proporciona, em muitos momentos é possível ver que os elementos da série como formas, paleta de cores, composição de cena, entre outros, foram muito bem pensados e desenvolvidos para melhor identificação de cada nação e dos personagens pelo público.

#### 4.2.2 O Menino e o Mundo

A animação “O Menino e o Mundo”, indicada ao Oscar de Melhor Filme de Animação, é uma produção brasileira dirigida por Alê Abreu e produzida pela Filme de Papel em 2014, que narra a jornada de um menino que vive com os pais em uma pequena cidade, onde seu pai trabalha no campo, mas ao perder o emprego ele parte para a cidade em busca de novas oportunidades, deixando a família para trás. Entretanto, ao sentir a falta do pai, o garoto decide ir atrás dele e se depara com uma cidade gigantesca, marcada pela pobreza e pela exploração dos trabalhadores.

A animação utiliza de vários elementos visuais para contar a história, com momentos felizes representados por cores vibrantes e cenas tristes ganhando tons acinzentados ou completamente escuros, transmitindo a saudade do menino pelo pai ou o medo da grande cidade, tudo isso sem se utilizar de comunicação verbal, pois é um filme mudo. Essa relação entre cores e emoção foi analisada por Júlia Tocci Silva em seu artigo com o nome “As Cores de O Menino e o Mundo: Estudo Sobre sua Aplicação e Significados” (2017). Em sua pesquisa, Silva explora como as cores enriquecem a narrativa e influenciam a experiência psicológica do espectador. Tudo isso fez com que essa animação fosse escolhida para análise, pois é uma produção brasileira focada em transmitir toda uma narrativa e emoções sem a necessidade de comunicação verbal, somente elementos visuais e auditivos.

#### 4.2.3 Lala Land

“La La Land”, filme lançado em 2017 e dirigido por Damien Chazelle, é uma obra premiada que conquistou diversos Oscars, incluindo o de melhor atriz, melhor trilha sonora original e melhor fotografia, entre outros. A história narra o amor

entre Mia e Sebastian, dois jovens que buscam realizar seus sonhos em Los Angeles. No entanto, ao contrário de vários filmes românticos, o casal não termina junto, mas cada um alcança seus objetivos individuais, encontrando felicidade em suas próprias conquistas, porém separados, cada um com a sua própria vida.

O filme foi escolhido para análise de referências estéticas principalmente pela construção das cenas por meio da utilização das cores e movimentos de câmera que trazem significado além do que está sendo dito no filme.

#### 4.2.4 A Lista de Schindler

“A Lista de Schindler”, dirigido por Steven Spielberg e lançado em 1993, é um filme aclamado que foi indicado a doze prêmios do Oscar, conquistando sete, incluindo Melhor Filme, Melhor Diretor, Melhor Roteiro Adaptado e Melhor Fotografia. O longa, que é quase inteiramente em preto e branco, conta a história de Oskar Schindler, um empresário alemão durante a Segunda Guerra Mundial que, inicialmente, só tinha interesse em lucrar e enriquecer. No entanto, ao longo da história, Schindler testemunha os horrores enfrentados pelos judeus e decide usar suas fábricas para empregá-los e salvar suas vidas.

Uma das cenas mais impactantes do filme ocorre quando Schindler presencia o caos de pessoas fugindo da violência nazista. Nesse momento, ele avista uma menina com um casaco vermelho, única figura colorida em meio ao preto e branco. Segundo Gabriela Barreto, em seu artigo: “As cores contam histórias: a significação do vermelho no cinema” (2017) o vermelho simboliza a vida, e é a partir dessa cena que o protagonista começa a mudar sua postura, dedicando-se a ajudar os judeus. Essa cena é um marco muito importante no longa e é um dos motivos pelos quais esse filme está na lista de análise de referências estéticas, mas não é somente o uso limitado das cores que transmite mensagens nesse filme, mas a fotografia, a composição, os planos, o uso de contraste de luzes e sombras também contam detalhes da história além da comunicação verbal.

#### 4.2.5 Gris

Gris, um jogo lançado em 2018 pelo estúdio Nomada Studio, conta a história da protagonista Gris em sua jornada emocional para superar o luto, passando pelos cinco estágios: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação. O

jogo começa com Gris perdendo sua voz enquanto ela mesma e o seu mundo se despedaçam e perdem as cores. Conforme a história avança, as cores começam a retornar gradualmente a cada fase, simbolizando a reconstrução emocional da personagem. O vermelho representa a raiva, o verde a barganha, o azul a depressão, e assim por diante, até que, no final do jogo, o mundo e a protagonista se reconstruem por completo, com todas as cores restauradas e a voz de Gris recuperada, permitindo que ela cante novamente. Toda essa história é contada somente por meio das cores, formas e trilha sonora, sem se utilizar de palavras ou diálogos, mas de uma comunicação puramente audiovisual que fez o jogo estar na lista de análise.

#### 4.2.6 Journey

Em Journey a narrativa é construída apresentando duas histórias interligadas: uma história presente, vivida pelo jogador através de seu avatar, e outra passada, revelada pelos mentores e por elementos específicos do ambiente. A história presente é organizada em uma estrutura de três atos, conforme destacado por Carvalho (2016) no artigo “Journey: O Jogo e a Experiência como Fonte de Criação”. A narrativa é contada exclusivamente por meio de imagens, sem o uso de linguagem verbal, o que permite uma interpretação aberta e subjetiva por parte do jogador. Segundo Carvalho (2016), essa escolha de narrativa visual e não linear convida o jogador a preencher as lacunas da história com sua própria imaginação, tornando a experiência bastante pessoal e única, sendo o objetivo final do jogo alcançar a luz. E por não utilizar comunicação verbal para contar sua história, o jogo também foi escolhido para ser analisado neste projeto.

#### 4.2.7 A Diferença Invisível

Através das entrevistas concedidas à autora feitas com 12 pessoas autistas nível um de suporte, em uma das perguntas foi pedido que os entrevistados citassem exemplos de séries, filmes ou jogos com os quais eles se identificassem e um que chamou a atenção foi um quadrinho que conta a história de uma mulher autista que não possuía diagnóstico no início, mas que com o tempo vamos entendendo suas dificuldades e no final da história ela consegue seu diagnóstico de

TEA. O quadrinho foi publicado pela primeira vez em 2016, é baseado na vida da autora, Julie Dachez, e a sua jornada para entender seu diagnóstico e suas dificuldades ao longo desse tempo, com ilustrações feitas pela Mademoiselle Caroline.

#### 4.2.9 Resumo das referências estéticas

Por meio da análise de similares (mais detalhadas no Apêndice G) foi possível perceber alguns elementos em comum entre todas as multimídias citadas, mas também algumas diferenças que poderão ser vistos de uma forma mais visual na tabela 3 no Apêndice H acompanhada de um texto explicativo.

#### 4.2.10 Análise das representações sobre autismo

Atypical (2017-2021), Rain Man (1988), The Good Doctor (2017), Uma Advogada Extraordinária (2022) são alguns exemplos de referências cinematográficas com representações sobre o Transtorno do Espectro Autista.

Essas obras, embora apresentem pontos de vista distintos e tragam contribuições relevantes para a visibilidade do transtorno, seguem um padrão semelhante: mostram uma pessoa autista em um contexto específico ou focam na reação de pessoas neurotípicas diante dela. Nenhuma dessas representações aprofunda o cotidiano e os sentimentos da pessoa autista, ou como é estar na perspectiva dela, limitando-se a retratar a vivência de forma externa.

Embora sejam obras que trazem representações sobre o autismo, ainda existe uma lacuna: a falta da perspectiva da pessoa autista. Por esse motivo, optou-se por não aprofundar essas referências neste trabalho, priorizando a continuidade do projeto com foco em uma construção imagética e simbólica sobre as vivências das pessoas autistas de forma mais pessoal.

### 4.3 Entrevistas

As entrevistas foram realizadas em abril de 2025, tendo sido feito o contato inicial com pessoas pertencentes ao público-alvo de forma direta e individual, mas também por meio de grupos virtuais que reúnem esses públicos. Nas conversas individuais, a abordagem era por mensagem, perguntando se a

pessoa teria interesse em participar. Já nos grupos, foi enviada uma mensagem padrão com o mesmo objetivo.

Foram elaboradas entre dez (para o público *gamer*) e doze perguntas (para o público autista), adaptadas a cada grupo. As entrevistas foram realizadas por meio do WhatsApp, Discord ou Google Meet, conforme a disponibilidade, prioridade e conforto de cada participante.

#### 4.3.1 Público autista

No caso do público autista, as entrevistas tiveram como objetivo compreender suas dificuldades, sensações e percepções sobre o mundo ao redor, de modo a aprofundar o entendimento do tema do projeto e orientar a construção de personagens e ambientes para o jogo de forma coerente com a proposta temática.

Em um primeiro momento, foi incluída uma pergunta verificando se a pessoa se sentia confortável em participar da entrevista, considerando que se tratava de um conteúdo mais sensível e pessoal, com potencial de gerar algum desconforto ou crise. Ao todo, doze pessoas aceitaram participar voluntariamente e de forma anônima, respondendo às perguntas via WhatsApp e Google Meet. As entrevistas foram realizadas tanto em conversas privadas quanto por meio de um grupo de pessoas autistas da UFSC. Neste último caso, as perguntas foram compartilhadas por uma das participantes do estudo que já fazia parte do grupo, e não diretamente pela autora.

A partir das respostas, foi possível compreender como os participantes percebem o mundo ao seu redor, bem como descreveram seus momentos de crise e de autorregulação, tanto de maneira literal, por meio de sensações físicas e emocionais, quanto por meio de metáforas. Esses relatos contribuem significativamente como fonte de inspiração para o desenvolvimento de alternativas para o projeto. As perguntas direcionadas a esse público estão disponíveis no apêndice I.

Na primeira pergunta, as respostas foram muito diferentes e revelaram percepções muito únicas sobre como cada entrevistado percebe o mundo ao seu redor. Uma das participantes descreveu a sensação constante de estar “do tamanho errado”: ela se sente pequena diante de barulhos altos, luzes intensas e ambientes visualmente desalinhados. Entretanto, ao interagir com outras pessoas, essa percepção muda, ela sente como se dobrasse de tamanho, tornando-se visível

demais e incômoda, justamente quando gostaria de ser invisível. Ela também relatou focar intensamente em detalhes que normalmente passam despercebidos pelos outros, enquanto ignora regras sociais que a maioria costuma perceber com facilidade.

Outro relato comparou o mundo a um quadro em constante movimento, mas a pessoa se sente como alguém de fora, observando tudo sem conseguir se encaixar. Uma entrevistada explicou que tende a perceber padrões sutis ao seu redor, como estilos de roupas, modos de falar e se comportar, e que, ao visitar um local novo, registra diversos detalhes para se sentir mais preparada quando voltar, para evitar se sentir nervosa.

Também houve uma pessoa que descreveu o mundo como uma poesia: tudo pode se transformar em beleza: uma mancha na parede, um pombo com um padrão diferente de penas, ou o musgo que cresce no concreto da cidade, fazendo contraste entre o urbano e a natureza. Para essa pessoa, cada detalhe carrega um encanto único. Em contraste, outro participante vê esses detalhes como parte de um processo lógico e busca organizá-los e compreendê-los. Por exemplo, ao presenciar um motorista que não para para pedestres, ao invés de reagir com raiva, ele tenta imaginar o que motivou essa ação.

Algumas respostas refletiram uma postura crítica em relação às normas sociais e ao *masking*, afirmando que evitam ao máximo fingir ou se adaptar apenas para se encaixar, pois consideram essas exigências sociais sem sentido, preferindo buscar autenticidade.

De modo geral, a maioria dos entrevistados relatou perceber o mundo como algo intenso, muitas vezes excessivo de sons altos, multidões e estímulos visuais fortes que são recorrentes fontes de incômodo. Alguns ainda mencionaram exemplos específicos, como os dias de chuva, em que o som das gotas, a necessidade de carregar um guarda-chuva e outros pequenos detalhes tornam a experiência cotidiana ainda mais desgastante. Não só isso, mas muitos dos entrevistados relataram sentir dificuldade em se encaixar nas regras sociais, recorrendo frequentemente ao *masking* como forma de parecerem “normais” diante dos outros. No entanto, esse esforço constante acaba gerando ainda mais cansaço e desgaste emocional, reforçando a sensação de inadequação e exaustão diante de interações cotidianas.

Na segunda pergunta, as respostas trouxeram relatos que, apesar de diferentes entre si, se conectam em vários pontos quanto ao que os causava crises. Muitos entrevistados mencionaram o incômodo com barulhos altos e luzes fortes, além da dificuldade em lidar com situações sociais, tanto em interações cotidianas quanto em contextos que exigem um comportamento mais "adequado socialmente", o que acaba sendo desgastante. A presença de muitas pessoas, como em festas ou eventos, também apareceu como algo que pode levar à crise. Um exemplo citado foi de uma pessoa que gosta de frequentar festas, mas sempre permanece próxima à saída para, caso comece a se sentir mal e precise de um espaço seguro para descansar. Outros relataram que, após esses momentos de socialização intensa, chegam em casa e passam horas ou até um dia inteiro deitados, tentando se recuperar. A falta de previsibilidade ou mudanças inesperadas na rotina também surgiram como fatores que contribuem para uma possível crise. Mesmo em lugares familiares, situações fora do esperado ou estímulos não planejados, como um barulho alto não esperado, podem gerar um desconforto grande o suficiente para desestabilizar emocionalmente.

Nas perguntas três, quatro e cinco, o tema das crises foi mais detalhado, com o objetivo de compreender como as pessoas se sentem durante esses momentos. As respostas foram bastante únicas, com algumas similaridades, como a presença de ansiedade e dissociação, mencionadas por cinco participantes. Esses estados emocionais foram descritos por meio de metáforas: como se estivessem se afogando enquanto ao redor várias pessoas falando; como uma lâmpada que liga e desliga; como se a alma tivesse saído do corpo; estar no meio de uma guerra sem conseguir se mover; sentir vontade de fugir do próprio corpo sem encontrar uma saída; ou ainda a sensação de uma divisão interna: um corpo com os olhos vendados e o outro com a boca vendada, dois lados de si que desejam se separar, mas continuam presos um ao outro.

A ansiedade foi o sentimento que apareceu com frequência nos relatos como um estado que antecede ou acompanha uma crise. Quando presente, aumenta a sensibilidade aos sons, cheiros, luzes e texturas, que passam a incomodar ainda mais. Uma das entrevistadas relatou que, nesses momentos, além da ansiedade, sente também irritação, raiva e dificuldade de pensar com clareza. Em outras situações, a sensação era de sufocamento: o corpo fica tenso, a respiração acelerada, e a hipersensibilidade parece atingir todos os sentidos. Outro

participante descreveu um sentimento semelhante, afirmando que, ao chegar ao seu limite, acaba “explodindo”.

Algumas pessoas relataram ainda sensações físicas fortes, como a perda da base dos pés como se estivesse flutuando num imenso vazio branco, ou sentir o corpo tão pesado e cansado que é impossível continuar. Nesses momentos, também podem ocorrer episódios de dissociação. Junto a isso, surgem sintomas como dor de cabeça, dificuldade de raciocinar ou até de falar e se tornar não verbal. Um dos entrevistados compartilhou que, em algumas ocasiões, chega a se machucar fisicamente como uma forma de tentar lidar com a dor emocional, tornando-a “visível”.

As metáforas também ajudaram a compreender melhor a experiência subjetiva dessas crises. Uma pessoa disse que se sente como se caísse constantemente na mesma armadilha, uma queda sem fim, só que o buraco ao invés de ficar escuro, vai se tornando cada vez mais claro, colorido, barulhento e caótico, com tudo acontecendo ao mesmo tempo. Outra mencionou que, durante as crises, enxerga apenas um grande vazio branco. Um relato marcante descreve a sensação de estar num barco, sendo amarrada com pedras prestes a ser jogada no mar, sabendo que gritar por ajuda é inútil porque não há ninguém para ouvir. Já outro participante compartilhou que se sente como se estivesse sempre correndo contra o tempo, com a constante sensação de que há algo muito importante a ser feito, mas sem conseguir se mexer. E um deles relatou que, em ambientes com luzes muito fortes, sente como se estivessem apontando uma lanterna no rosto dele o tempo todo enquanto outra pessoa descreveu momentos de pré-crise como se fosse um copo cheio sendo sobrecarregado por gotas, com cada gota a mais aumentando a chance de transbordar.

Na quinta pergunta, os entrevistados descreveram os elementos visuais, sonoros e sensoriais que associam a esses momentos de crise. Cores como o branco (relacionado à luz intensa) e o preto (como símbolo de desconexão) foram citadas, além da mistura caótica de cores vibrantes, dispostas de forma propositalmente desorganizada e com uma paleta feita para incomodar. Foram mencionados também sons de vozes sobrepostas, alarmes, rádios fora de sintonia, texturas ásperas e luzes piscando. Uma pessoa comparou o desconforto visual a uma rua de paralelepípedos desalinhados. Em meio a esse caos sensorial, um entrevistado apontou que, durante a crise, não se lembra exatamente do que sente,

apenas mantém atenção nas cores ao seu redor como uma forma de se acalmar. Outra destacou o vermelho como cor de alerta e o azul escuro como uma representação de conflito emocional. Uma das pessoas entrevistadas ainda visualiza, durante uma crise, um cenário de guerra com gritos, correria e explosões.

A sexta, sétima, oitava e nona perguntas buscaram entender melhor os momentos de *meltdown* e *shutdown*, como também as maneiras como os entrevistados se autorregulam nesses momentos. As respostas foram bem diversas, mas todos relataram passar pelas duas situações, revelando estratégias que ajudam cada um a lidar com momentos de crise. O *shutdown* foi descrito majoritariamente como um estado de esgotamento físico e mental, caracterizado por uma necessidade intensa de isolamento, silêncio, repouso prolongado, e ambientes com pouca ou nenhuma estimulação sensorial. Muitos relataram letargia, sono excessivo, apatia e dificuldade de comunicação, com episódios que podiam durar horas ou até dias. Já o *meltdown* foi representado como um momento de sobrecarga emocional e sensorial extrema, marcado por explosões emocionais, como choro, gritos, agitação física ou comportamentos de autolesão. Alguns entrevistados descreveram inclusive uma perda momentânea de controle ou apagão de memória durante essas crises. Apesar da intensidade dessas experiências, todos mencionaram formas próprias de buscar regulação. Uma das pessoas contou que costuma ouvir músicas conhecidas, pois elas trazem uma sensação de previsibilidade e conforto. Outra pessoa relatou que quando está sem o celular, ela mexe bastante nas mãos, empurrando articulações ou fechando e abrindo os punhos como forma de liberar a tensão. Houve outras ainda que relataram que preferem se distrair com algo leve, como ler um livro engraçado, enquanto outros esperam chegar em casa para descansar no quarto, geralmente em silêncio ou com ruído branco de fundo, debaixo de um edredom pesado. Alguns também mencionaram meditação ou banho gelado como formas para se acalmar.

Um dos entrevistados relatou que usa uma técnica parecida com a de pessoas que têm ansiedade: observar o ambiente e focar em elementos ao seu redor, no caso dele, ele se concentra nas cores dos objetos, ajudando-o a trazer a atenção de volta à realidade. Por outro lado, ele também comentou que, em certas situações, acaba se aprofundando ainda mais em seu hiperfoco que, nesse caso, é o trabalho, como uma tentativa de se regular. Apesar disso, reconhece que essa

estratégia nem sempre é saudável, já que o próprio trabalho, às vezes, é o que desencadeou a crise.

Infelizmente, também teve quem mencionou a autolesão como uma forma de lidar com esses momentos, mesmo que hoje esteja tentando abandonar esse tipo de estratégia.

Na pergunta sete, outros elementos também foram citados como formas de regulação: músicas familiares, ruídos brancos, luzes difusas, um espaço seguro como o quarto com as luzes apagadas, respiração controlada e, principalmente, sair do ambiente que causou a sobrecarga.

Já a pergunta nove trouxe uma abordagem mais sensível, perguntando como a pessoa se sente, de forma metafórica, quando finalmente consegue se acalmar. Uma das respostas foi que, durante a crise, a sensação é de queda constante em um buraco, que, ao se acalmar, é como se entrasse em uma bolha que abafa os sons e desacelera a queda, além de fazer tudo ao seu redor parecer mais distante. Outra pessoa disse que é como afastar uma nuvem pesada e escura que estava chovendo em cima da cabeça, ou de finalmente conseguir limpar uns óculos escuros muito sujo. Teve também quem descreveu como se estivesse no fundo do mar com pesos amarrados ao corpo, e finalmente conseguisse soltar os pesos e voltar à superfície para respirar. Uma outra pessoa comparou o momento de alívio com o despertar súbito de um pesadelo, sentindo um alívio imediato. Também teve quem sentisse que a imagem antes turva e borrada começava a se ajustar, ficando mais nítida, com as cores voltando ao mundo e os sons, antes desafinados, finalmente se harmonizando.

Uma das últimas perguntas teve como propósito compreender o que pessoas autistas gostariam, ou não, de encontrar em um jogo digital que abordasse experiências autistas. A maioria das respostas indicou interesse em representar momentos de hipersensibilidade, episódios de crise e estratégias de autorregulação. No entanto, destacaram a importância de evitar sons altos, sustos e cenas com violência ou bullying explícito. Algumas pessoas também sugeriram a inclusão de diferentes perfis dentro do espectro, para além do estereótipo do homem cisgênero, branco, tímido e com dificuldades na comunicação e socialização. Ressaltaram a importância de mostrar autistas extrovertidos, suas dificuldades na comunicação que muitas vezes é literal demais, e o sentimento de solidão que isso pode gerar.

Além disso, foi mencionado que a utilização de sons suaves e estímulos táteis, como vibrações, pode tornar a experiência de *gameplay* mais imersiva.

#### 4.3.2 Público *gamer*

No caso do público *gamer*, foram entrevistadas onze pessoas que se identificam como *gamers*, ou seja, indivíduos que jogam videogames desde a infância e mantêm esse hábito com frequência, sem longos períodos de afastamento. As respostas coletadas foram essenciais para compreender o que mais atrai esse público em um jogo, suas preferências estéticas e de jogabilidade, bem como seu interesse em um *cozy game* voltado para representar as experiências de pessoas autistas nível um de suporte, com momentos de tensão e conforto (o roteiro de perguntas pode ser visto do apêndice J).

Na primeira pergunta, que abordava os jogos favoritos e os motivos dessa escolha, observou-se uma grande diversidade de respostas, com jogos que vão desde títulos com gráficos realistas até produções em 2D com estética anime ou pixelada, como *Red Dead Redemption*, *The Witcher*, *Shadow of Mordor*, *The Evil Within*, *Osu!*, *Outer Wilds*, *Terraria*, *Minecraft*, entre outros. A diversidade de estilos gráficos é ampla, mas os motivos que levam esses jogos a serem os favoritos dessas onze pessoas entrevistadas apresentam semelhanças, como: histórias envolventes, estética e atmosfera impactantes, narrativas emocionalmente profundas, abordagem de temas importantes, satisfação com a *gameplay* e com a progressão do jogo, liberdade criativa, possibilidade de exploração, o que contribui para a imersão, além de personagens e roteiros bem desenvolvidos.

Dos 11 participantes, 9 destacaram a narrativa como o principal atrativo, mencionando a imersão e o envolvimento que ela proporciona. Dentre essas 9 pessoas, 5 ressaltaram a importância de personagens bem construídos e de histórias que abordam questões significativas. Uma das respostas se diferenciou por dar maior ênfase às mecânicas do jogo, valorizando títulos em que as dinâmicas se mantêm atraentes mesmo após anos do lançamento. Outra destacou principalmente a ambientação e a intuitividade dos jogos escolhidos.

Já na segunda pergunta, das 11 pessoas entrevistadas, também 9 pessoas falaram que jogam *cozy games*, embora em sua maioria falaram que não tem o hábito ou não é o estilo de jogos favoritos deles, entretanto, os jogos citados

por esse grupo são jogados com certa frequência atualmente. Uma pessoa também relatou que não joga, mas possui o hábito de assistir outras pessoas jogando.

Nesta pergunta, mesmo os participantes que não costumam jogar *cozy games* conseguiram se colocar no contexto hipotético de uma possível compra desse tipo de jogo, refletindo sobre o que buscariam nessa experiência. A partir das respostas coletadas, foi elaborada uma nuvem de palavras que evidencia os termos mais mencionados pelos entrevistados (figura 8).

**Figura 8 – Nuvem de Palavras sobre *cozy game***



Fonte: Elaboração própria (2025).

Conforme as respostas, observou-se que as palavras mais recorrentes foram “Trilha Sonora”, “Narrativa”, “Arte” e “Mecânicas”, seguidas por “História” e “Ambientação”. Esses termos evidenciam a preferência dos participantes por jogos com bom roteiro e visuais agradáveis.

Para a quarta pergunta, também foi elaborada uma nuvem de palavras com o objetivo de compreender, de forma geral, quais elementos os entrevistados buscam em um jogo para se sentirem imersos ou confortáveis (figura 9).

**Figura 9 – Nuvem de palavras sobre imersão e conforto**



Fonte: Elaboração própria (2025).

A maioria dos entrevistados destacou que elementos como a história, trilha sonora, a arte, desenvolvimento do personagem e a ambientação contribuem significativamente para uma *gameplay* mais imersiva e confortável.

Já na quinta pergunta, a maioria dos entrevistados demonstrou preferência por jogos com estilo artístico em vez de realista. No entanto, alguns destacaram que essa escolha pode variar conforme o contexto, dependendo da narrativa do jogo ou a atmosfera que se deseja transmitir. Apesar da preferência geral pelo estilo artístico, houve também menções de que gráficos realistas podem proporcionar maior imersão, mesmo entre aqueles que demonstraram apreciação por gráficos artísticos mais estilizados.

Na pergunta seis, as respostas apresentaram várias diferenças, mas convergiram para um mesmo ponto central: muitos participantes afirmaram que experiências mais tranquilas, sem momentos excessivos de desconforto, são mais eficazes para transmitir a sensação de aconchego. Todavia, também destacaram a importância da presença de um clímax narrativo, considerando interessante a introdução de certa dose de tensão que mantenha a imersão do jogador. Um dos entrevistados ressaltou que, mesmo em momentos de tensão, é essencial que o jogo não pressione o jogador a avançar rapidamente na história, permitindo liberdade para explorar e seguir seu próprio ritmo. Outros participantes pontuaram que o impacto da tensão depende de sua intensidade e frequência: se for constante, pode comprometer a proposta de um jogo *cozy*; por outro lado, se for aplicada com equilíbrio, pode enriquecer a experiência sem comprometer o conforto.

Também foi elaborada uma nuvem de palavras para a pergunta sete, com o objetivo de compreender de forma visual as sensações relatadas pelos participantes ao jogarem títulos que utilizam elementos audiovisuais para transmitir emoções e mensagens ao público (figura 10).

**Figura 10 – Nuvem de palavras sobre sentimentos**

Fonte: Elaboração própria (2025).

Os sentimentos mais recorrentes relatados pelos entrevistados em relação ao uso de elementos audiovisuais para transmitir mensagens e emoções foram a sensação de imersão na história, organização mental, envolvimento com a narrativa e a junção de vários elementos audiovisuais é uma experiência enriquecedora. Além disso, muitos consideraram o uso desses recursos como ferramentas essenciais para transmitir a qualidade de um jogo.

Nas perguntas oito e nove, a maioria dos entrevistados demonstrou concordância com as afirmações propostas nas questões. A oitava questão abordava a ideia de que jogos que utilizam elementos artísticos e musicais para contar histórias e transmitir sentimentos tendem a aumentar a imersão. Embora a maioria dos participantes concordou com a pergunta, um dos participantes fez uma observação relevante ao citar o jogo *Gris*, utilizado como exemplo na pergunta, quanto ao uso do termo "imersão" que talvez não fosse o mais adequado para descrever a experiência proporcionada pelo jogo, uma vez que *Gris* apresenta uma narrativa vivida por outro ponto de vista, mas não necessariamente provoca a sensação de estar vivendo uma nova vida. Já na nona pergunta, os entrevistados reagiram positivamente à proposta inicial do jogo apresentada, expressando que a ideia parecia coerente à temática abordada.

Na última pergunta, cada entrevistado compartilhou sua percepção sobre o que considera essencial para gerar imersão e conexão emocional com um jogo. As respostas foram variadas, mas apontaram aspectos em comum, como a importância da estética e do uso das cores, a presença de tutoriais curtos e intuitivos, formas arredondadas para transmitir sensações de aconchego típicas de jogos *cozy*, além de efeitos sonoros e trilha sonora que reforcem a atmosfera proposta. Outros elementos destacados foram o cuidado em alinhar a mecânica com a jogabilidade e à narrativa, a expressividade facial dos personagens, a

ambientação bem construída e, principalmente, a conexão harmônica entre todos esses elementos para garantir uma experiência envolvente e emocionalmente significativa.

Para o público *gamer*, foi realizada uma análise de palavras-chave com o objetivo de utilizá-las futuramente na construção das alternativas visuais e conceituais do projeto. Entre os termos destacados estão: “história”, “estilo”, “experiência”, “desenhos à mão”, “*cartoon*”, “imaginário”, “emotivos”, “2D”, “explorar”, “expressões faciais”, “ambientação”, “estilizados”, “artístico”, “icônicos”, “intuitivo”, “imersão”, “intenso” e “gráfico que traduz a história”. Todas essas palavras serão consideradas no direcionamento visual e narrativo do jogo.

#### 4.3.3 Direcionamentos do projeto a partir das entrevistas

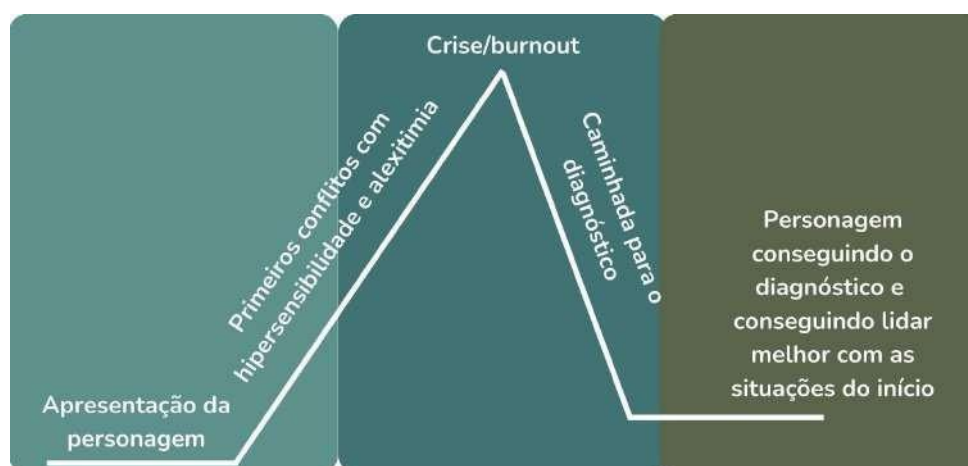
Conforme a análise das entrevistas, as respostas do público autista foram fundamentais para compreender de forma mais sensível como essas pessoas se sentem, quais são suas dificuldades e de que maneira elas percebem o mundo ao seu redor. Esse processo também possibilitou identificar situações que deveriam ser evitadas ou exploradas com mais cuidado no jogo, permitindo o desenvolvimento do *Art Bible* mais coerente e respeitoso do tema. Já no caso do público *gamer*, a compreensão de seus gostos e preferências contribuiu para entender quais características de um jogo influenciam suas escolhas. As respostas demonstraram que a maioria prefere mais a experiência proporcionada pelo jogo à própria jogabilidade, destacando enredos envolventes, personagens bem construídos e narrativas marcantes. Essas informações se alinham diretamente com os objetivos do projeto, oferecendo direcionamentos importantes para o desenvolvimento dos personagens e da ambientação.

A partir das entrevistas com as pessoas autistas, também foram extraídas palavras que serviram de base para o desenvolvimento das alternativas iniciais. Entre elas estão: “tamanho errado”, “medo”, “familiar”, “sensação intensa”, “equilíbrio”, “vendo de fora”, “fora da caixa”, “fazer de fininho”, “viver no próprio mundo”, “aprender códigos”, “padrões”, “calado”, “querer ser normal”, “animais”, “objetivo”, “singular”, “não invisível”, “divisão em dois”, “detalhes”, “emoções”, “masking”, “explodir”, “chorar”, “sensibilidade”, “vazio”, “não intencionalmente autista”, “querer ser humano”, “alien”, “estilizado”, “*cartoon*”, “artístico” e “expressões faciais”.

#### 4.4 Story Overview

A história se iniciaria com a personagem principal sofrendo com várias situações do dia a dia, como barulhos altos e metálicos, luzes, situações sociais, entre outros elementos de hipersensibilidade, chegando ao seu limite, desenvolvendo os dois tipos de crise, *shutdown* e *meltdown*. Depois ela partiria para um momento de se descobrir, para conseguir o diagnóstico. Chegando no final da história, ela conseguiria esse diagnóstico e conseguiria lidar com as situações iniciais do jogo de uma forma diferente, uma forma em que se minimiza o desconforto, mesmo que o mundo ao seu redor continuasse o mesmo (figura 11).

Figura 11 – Story Overview TCC



Fonte: Elaboração própria, 2025

#### 4.5 Requisitos de projeto

A partir dos direcionamentos pelas entrevistas e pelo *Story Overview*, foi possível estabelecer os requisitos para o seu desenvolvimento, que estão organizados no quadro 1.

Quadro 1 – Requisitos do projeto

Requisitos	Classificação
Representar momentos de crise	Essencial
Representar momentos de autorregulação	Essencial

Representar pós diagnóstico	Essencial
Evitar uso de clichês	Desejável
Estabelecer conexão com o jogador com elementos do cotidiano da vida real	Essencial
Criar um ambiente <i>cozy</i>	Desejável
Evitar cenas violentas	Desejável

Fonte: Elaboração própria (2025).

Por meio desses requisitos, foi possível tomar decisões mais objetivas em relação às alternativas iniciais desenvolvidas, selecionando aquelas que faziam mais sentido para dar continuidade às propostas refinadas e, posteriormente, às alternativas finais.

Os requisitos tiveram como objetivo orientar tanto o que deve ser priorizado quanto o que deve ser evitado no desenvolvimento do *Art Bible*. Junto aos direcionamentos definidos anteriormente, eles possibilitam uma análise mais clara e fundamentada para chegar a conclusões sobre quais alternativas seguir nas próximas etapas.

#### 4.6 Alternativas iniciais

Antes do desenvolvimento das primeiras alternativas para o projeto, foram utilizadas as palavras retiradas das entrevistas como base para a realização de um *brainstorm*, com o objetivo de explorar possibilidades para desenvolver as primeiras alternativas.

Por meio desse *brainstorm*, surgiu a ideia de criar um personagem não humano, como um gato ou um elefante. O gato foi proposto com base no artigo "A Study on the Symbolic Analysis of Cats" (2023), que apresenta uma análise das simbologias associadas a esse animal. Diversas palavras destacadas no artigo coincidiram com os termos retirados das entrevistas com o público autista, como: "significado ambíguo", "mistério", "conforto", "consolação", "inconsciente", "introversão", "dependência", "hipersensibilidade", "família", "solidão", "conexão com o ser humano" e "transformação". Já o elefante foi considerado pelo seu grande porte, e por ser chamativo e, ao mesmo tempo, familiar ao público. Ambas as

opções têm relação com as palavras retiradas nas entrevistas, como “tamanho errado”, “familiar” e “não humano”, apontando para um potencial de conexão entre o jogador e o protagonista ainda concordando com a temática.

Com base nessa análise inicial, foram desenvolvidas as primeiras alternativas (figura 12), focadas em explorar diferentes formas, cores e estilos de personagens inspirados inicialmente em gatos.

**Figura 12 – Alternativas iniciais**



Fonte: Elaboração própria (2025).

Após o desenvolvimento das primeiras alternativas, foi iniciado um estudo visual focado em formas e cores relacionadas à água e ao girassol. A escolha da água surgiu por sua versatilidade e capacidade de assumir diferentes formas, além de ser altamente influenciada pelo ambiente ao seu redor, podendo se tornar assimétrica em momentos de muito barulho ou de calor ou padronizada em músicas ou trilha sonora específicas, mas também pelo seu comportamento único em meio à natureza, com o seu estado sólido sendo menos denso que o líquido por exemplo. Essa característica oferece uma ampla possibilidade de criação para um personagem com traços únicos, conectando-se diretamente com as palavras retiradas das entrevistas, como “singular” e “fora da caixa”. A água também funciona como uma metáfora sutil para representar o autismo sem recorrer a referências explícitas, já que seu comportamento moldável e que reage ao meio pode simbolizar

a forma como pessoas autistas muitas vezes vivenciam, sentem e percebem o mundo.

Semelhantemente, o girassol foi incorporado ao estudo como uma maneira sutil de sinalizar o autismo por meio de símbolos já existentes que ao invés de usar o quebra-cabeça, que é o símbolo oficial do autismo e mais reconhecível do autismo, o girassol é o símbolo das deficiências invisíveis e foi escolhido por ser uma alternativa mais sutil, por ser menos conhecida como representação do autismo.

Esses estudos visuais foram acompanhados por análises de cores, formas, detalhes e texturas tanto da água quanto do girassol, buscando entender esses elementos para poder explorá-los no novo desenvolvimento de alternativas iniciais (figura 13)

**Figura 13 – Estudo de formas e cores da água e girassol**



Fonte: Elaboração própria (2025).

Em seguida, foram desenvolvidas novas alternativas buscando sair um pouco da abordagem inicial centrada em personagens felinos, explorando outras possibilidades como a do elefante ou figuras quase humanas, como um *alien*, um robô ou uma criatura feita de água com aparência semelhante à humana. Essas propostas incorporaram os elementos da água e do girassol, explorando formas

fluidas e orgânicas, utilizando diferentes tons de azul, amarelo e laranja (figura 14), além da incorporação das formas na própria composição do personagem.

**Figura 14 – Novas alternativas iniciais**



Fonte: Elaboração própria (2025).

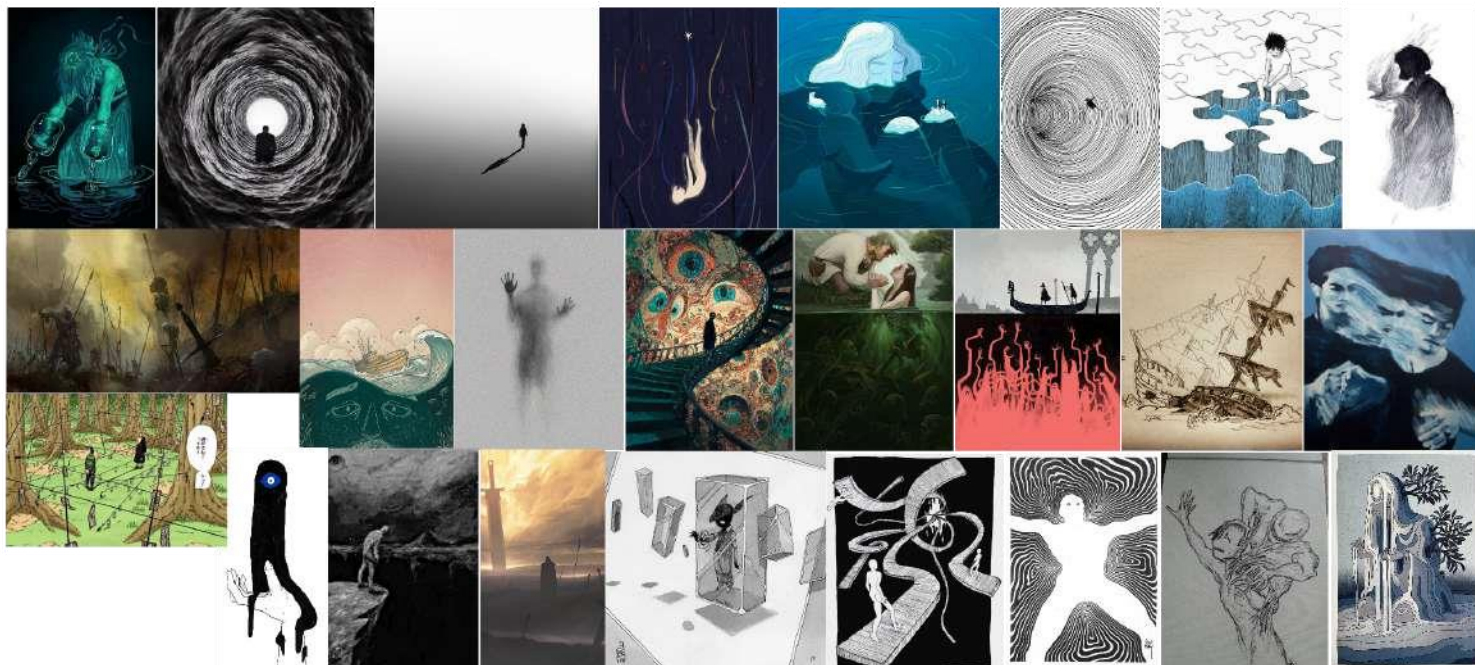
Como forma de explorar a ambientação para o jogo foi desenvolvido dois painéis visuais para representar as crises (figura 17) e outro painel para representar momentos de calma e tranquilidade pós autorregulação (figura 18). Esse recurso teve como objetivo oferecer uma perspectiva imagética para orientar o desenvolvimento da ambientação e dos personagens do jogo, possibilitando uma compreensão mais visual dos elementos abordados nos relatos.

Cada imagem foi baseada em alguma metáfora descrita pelas pessoas autistas entrevistadas sobre seus momentos de crise e de autorregulação. No primeiro painel, estão representadas sensações como armadilhas, buracos, cenas de guerra, estar presa por correntes, afundar debaixo d'água, sentir-se o centro das atenções, estar dividida em dois, observar o mundo de fora ou sentir-se sozinha ou em queda constante. Essas sensações foram traduzidas visualmente por meio de redemoinhos, abismos, espaços vazios, pessoas e lugares derretendo, entre outras representações (figura 15).

Já nos painéis que abordam os momentos de autorregulação, foram representadas diferentes formas de retorno à superfície, elementos como bolhas protetoras, correntes sendo rompidas, campos de girassóis e pássaros em voo

simbolizando sensações de alívio, alegria e paz, concordando com as metáforas relatadas pelas pessoas nos momentos de autorregulação (figura 16).

**Figura 15 – Painel visual de crises**



Fonte: Composição da autora<sup>13</sup> (2025).

<sup>13</sup> Imagens disponíveis em:

- <<https://br.pinterest.com/pin/950118852606600265/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/381328293449808420/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/3588874697269113/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/11892386512709740/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/140806233581732/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/3729612267084004/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/660129257918033650/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/25262447904394995/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/14214555067064054/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/38773246787736891/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/71353975340043992/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/61150508813230865/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/2322237302248252/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/4151824649950356/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/8936899253138339/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/172122017007199757/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/143411569378238582/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/6403624464692964/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/2674081025118468/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/155303888144023120/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/4222193386738048/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/1829656093684162/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/774124930582235/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/20125529579330802/>> Acesso em: 25 abr. 2025.
- <<https://br.pinterest.com/pin/18436679719095365/>> Acesso em: 25 abr. 2025.

Figura 16 – Painel visual de autorregulação



Fonte: Composição da autora<sup>14</sup> (2025).

Depois do desenvolvimento dos painéis, foram criadas algumas alternativas de ambientação em formato de *brainstorm*, com o objetivo de explorar diferentes composições, variações de cores e formas de representar visualmente as emoções e experiências da personagem com base nas entrevistas e nos painéis. Essas alternativas também permitiram observar como os personagens poderiam interagir com o ambiente e de que maneira a mensagem do jogo seria transmitida por meio desses elementos visuais. (figura 17).

<sup>14</sup> Imagens disponíveis em:

<<https://br.pinterest.com/pin/4714774601674464/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/3307399721137098/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/12244230229496449/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/1829656093857569/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/492649953018020/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/2955556001097615/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/1125968688626972/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/70437489311063/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/18084835997185064/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/19281104650878236/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/17170042321996579/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/309622543151042492/>> Acesso em: 25 abr. 2025.  
 <<https://br.pinterest.com/pin/94927504640280008/>> Acesso em: 25 abr. 2025.

**Figura 17 – Alternativas iniciais da ambientação**



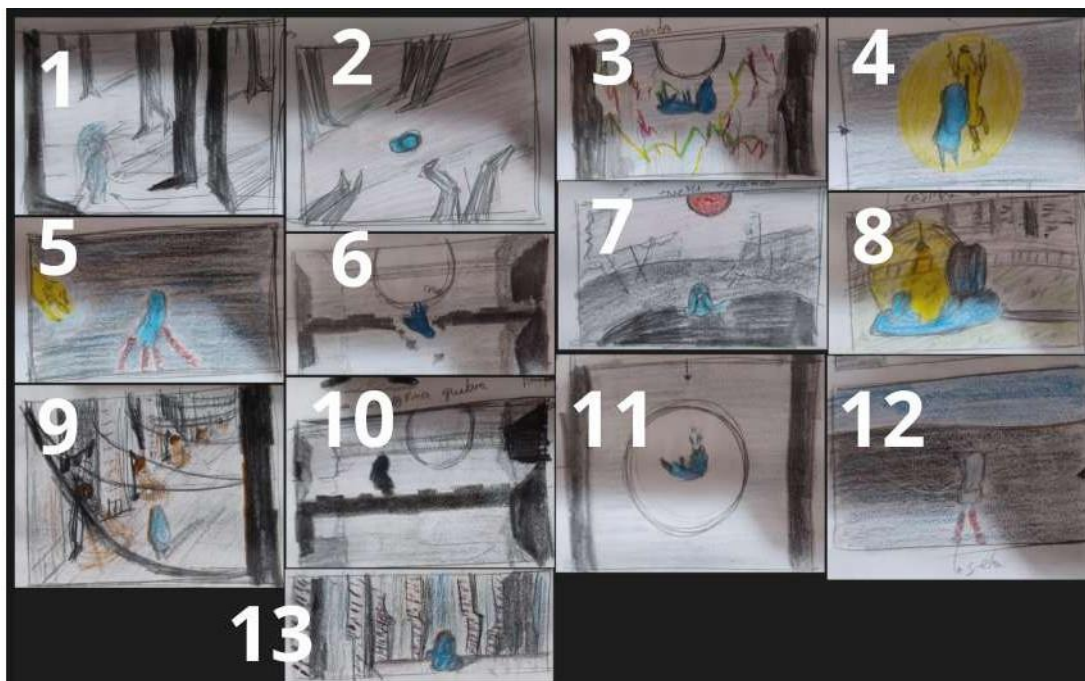
Fonte: Elaboração própria (2025)

As cenas criadas representavam sensações como estar no meio de uma guerra (hipersensibilidade), sentir-se pequeno em meio a uma multidão, ser agarrado por correntes, cair em um buraco (como uma armadilha), e a sensação de estar preso do outro lado, como se observasse o mundo por meio de um quadro, representando a dissociação. Também foi representada uma bolha que impede um personagem de afundar totalmente no abismo, como uma forma de proteção, também descrita nas entrevistas.

Essas explorações mostraram que há bastante espaço para criar diferentes tipos de ambientes, mas também deixaram claro que seria necessário focar em uma direção mais próxima da realidade, incluindo elementos como prédios, pessoas e elementos de cidades, mas que também permitisse momentos em que a personagem pudesse se sentir deslocada da realidade, como no exemplo na cena da guerra, onde a combinação de muitos estímulos se assemelha a sobreviver a uma guerra. Essa análise levou ao desenvolvimento de novas

alternativas de ambientação que mantivessem as mesmas referências de metáforas das alternativas anteriores, só que adaptando para criar imagens mais voltadas para situações cotidianas (figura 18).

**Figura 18 – Mais alternativas da ambientação**



Fonte: Elaboração própria (2025)

Nessas novas alternativas, foram utilizados cenários urbanos, como cidades, pessoas, estradas, entre outros. A cena da guerra, citada nas alternativas anteriores, foi reinterpretada como uma cidade destruída (desenho 7), com prédios caídos. A armadilha que foi representada pelo buraco que vai se tornando cada vez mais claro e barulhento (desenho 3), aparece agora com o chão se quebrando sob os pés da personagem, que cai enquanto prédios aparecem atrás delas, até ser engolida pela água, onde correntes vermelhas a puxam para o fundo (desenho 11).

Nesse momento surgiu a ideia de que a personagem não conseguiria sair sozinha dessa situação, tendo em mente que pessoas autistas de nível um de suporte, em algumas situações, não conseguem se autorregular sem auxílio. Por isso, surgiu a figura de um *golden retriever* (desenho 5) como possível representação desse apoio que, além de ser conhecido por sua habilidade de nadar e mergulhar, essa raça também é uma das raças mais utilizadas como cães de terapia e assistência para pessoas autistas em momentos de crise. Ele apareceria mergulhando para resgatar a personagem, trazendo-a de volta à superfície e

criando em volta dela uma bolha abafadora, protegendo-a tanto da queda quanto da hipersensibilidade.

A partir dessa bolha, foi desenvolvida também uma nova alternativa, imaginando como seria a casa da personagem inserida em um ambiente urbano. A ideia foi representá-la dentro de um globo de neve, um objeto que costuma guardar um pequeno mundo em seu interior. Assim, a personagem viveria dentro desse globo no meio da cidade, com o brilho da bolha protegendo-a dos ruídos externos, abafando o som e criando um espaço seguro e acolhedor, como se ela estivesse protegida vivendo no seu próprio mundo.

Uma outra situação explorada nas ambientações foi a combinação entre cenários em 2D e 3D. O uso de 3D apareceu mais nos momentos de crise, principalmente quando se buscava retratar a personagem de forma menor do que o normal, utilizando planos inclinados para reforçar a sensação de desconforto e pequenez em relação ao ambiente. Já os momentos mais calmos, ou os que vinham após alguma crise, como na cena da guerra, que representa o pós-batalha, foram representados com visão mais em estilo 2D, ou pelo menos simulando o 2D, com a personagem de frente, um bom exemplo é a cena em que a personagem parece estar em outra dimensão, com um girassol no peito, onde o visual se torna mais, bidimensional. A ideia de alternar entre esses dois estilos foi considerada, pois permite que o visual se adapte aos estados emocionais da personagem, concordando com um dos direcionamentos.

Além disso, foi considerada a utilização de camadas na ambientação, onde os elementos mais próximos da câmera aparecem mais escuros e os mais distantes mais claros.

As cores também foram utilizadas de maneira simbólica, explorando contrastes para expressar sentimentos da personagem. O vermelho aparece associado ao perigo, o azul foi usado tanto para representar conforto quanto tristeza, o laranja surgiu como sinal de alerta, e o amarelo foi aplicado em momentos de calma, como na cena em que a bolha envolve a personagem, a bolha é amarela, representando alegria. No geral, o contraste entre claro e escuro apareceu mais, direcionando o olhar para pontos importantes da cena e trazendo mais dramaticidade, como nos exemplos da personagem caindo no buraco ou presa no barco com correntes vermelhas vindo debaixo.

Uma outra situação observada a partir das alternativas da ambientação, foi que utilizar um personagem com aparência totalmente animal, como um gato ou um elefante, limitaria a representação de algumas cenas. Embora esses animais tragam simbologias coerentes com a temática, sua presença em determinadas cenas poderia causar desconforto visual, contrariando dois dos requisitos desejáveis: evitar violência e cenas desconfortáveis.

Por esse motivo, optou-se por uma abordagem visual que se aproximasse mais da figura humana. A personagem, embora com aparência humanoide, poderia ter sua forma alterada, de forma involuntária, como resposta emocional a determinadas situações. Por exemplo, ao cair a sua forma se altera de acordo com a direção da queda e a mesma coisa poderia acontecer quando ela corresse.

Outra característica perpetuada para a construção do protagonista foi sua relação com a água. A escolha por esse elemento está associada à sua natureza maleável, sensível ao ambiente e capaz de assumir diferentes formas conforme o contexto, além de ser uma substância que se comporta muito diferente do que todas as outras do nosso planeta. Assim, a personagem poderia ter um corpo com propriedades semelhantes à água, permitindo que se torne gelo em momentos de rigidez emocional e retornando ao estado líquido ao se acalmar ou até mesmo derreter ou ferver simbolizando o *meltdown*.

Por fim, visando representar o autismo de forma simbólica e sutil, optou-se por inserir o girassol (símbolo reconhecido internacionalmente para deficiências invisíveis) nas vestimentas da personagem. Essa escolha permite uma representação sutil do transtorno, contribuindo para a representação sem a necessidade de características explícitas ou diretas.

A partir dessas conclusões, foi possível desenvolver um mapa mental de palavras com o objetivo de desenvolver e organizar de forma visual todos os direcionamentos visuais reunidos até então. Esse material pode ser consultado no Apêndice K.

Em relação à ambientação, estabeleceu-se que os momentos de crise deveriam ser representados por meio de cores densas, formas pontiagudas e de modo a transmitir desconforto, tensão, ansiedade e desorientação. Por outro lado, os momentos de autorregulação poderiam ser retratados através do uso de cores

vivas similares ao amarelo, estas últimas associadas à felicidade, combinadas com formas orgânicas que evocam calma e conforto.

Em cenas de maior tranquilidade, a aplicação de cores terrosas ou pasteis, aliadas a variações de formas suaves e orgânicas, também se mostra adequada para reforçar a sensação de acolhimento e equilíbrio. De modo geral, a ambientação deve conter elementos simbólicos visuais que reflitam o estado mental do protagonista, sendo capaz de se transformar dinamicamente entre contextos de crise e de calma. Assim, formas, cores e estruturas do cenário se moldam em resposta às emoções do personagem, contribuindo para uma experiência sensorial coerente com sua vivência interna.

Da mesma forma, para o desenvolvimento do protagonista, foi definido que sua forma deveria ser adaptável ao seu estado emocional, permitindo alterações visuais que transmitam a sensação de estar do "tamanho errado", conforme relatado nas entrevistas. A escolha por formas orgânicas e cores suaves visa comunicar fluidez, sensibilidade e um corpo moldável. Em momentos de rigidez cognitiva, essas formas poderiam momentaneamente assumir contornos mais retilíneos ou angulares, como formas retangulares, representando a rigidez cognitiva da pessoa autista.

O personagem principal deve apresentar características singulares que refletem a ideia de ser "fora da caixa", evitando propositalmente estereótipos ou clichês. A aparência deve ser não humana, mas que sugere uma tentativa de parecer humana, em alusão ao *masking*, mostrando um ser que constantemente ajusta sua forma para se adequar a um mundo que não foi feito para ele.

Uma outra ambientação pensada, seguindo o *Story Overview* como base para imaginar as melhores alternativas a serem exploradas, foi a representação do cotidiano de uma pessoa autista. A ideia seria acompanhar desde o momento em que a personagem sai de casa, indo para o trabalho, o trajeto pela cidade, ela utilizando o *masking*, tendo as crises do *shutdown* e do *meltdown*, as etapas do diagnóstico e o pós diagnóstico

Diante dessa proposta, percebeu-se a necessidade de desenvolver novas alternativas iniciais voltadas para essas análises.

Outro ponto que se destacou nas entrevistas foi o fato de que, para todas as pessoas autistas entrevistadas, suas crises se iniciavam por estímulos como barulhos altos ou constantes, sons metálicos, excesso de tarefas e luzes fortes. Por

isso, considerou-se interessante adotar uma estética que remetesse a ambientes industriais e ao ritmo de trabalho mecânico, como forma simbólica de representar esses gatilhos. As novas alternativas podem ser vistas na figura 19.

**Figura 19 – Mais alternativas da ambientação sobre cidade e diagnóstico**



Fonte: Elaboração própria (2025).

Para o desenvolvimento dessas alternativas, o processo começou pela criação da cidade, com prédios mais altos e pontiagudos, buscando transmitir uma sensação de distanciamento e contraste com o tamanho pequeno da protagonista. A partir disso, começaram a surgir ideias sobre como seria a casa da personagem, passando inicialmente por conceitos como o de um globo de neve e evoluindo até chegar a versões inspiradas em conchas, conectando a temática da personagem feita de água e com a ideia popular de que algumas conchas permitem ouvir o som do mar, como se ele estivesse dentro delas.

Em seguida, foram exploradas alternativas relacionadas ao processo de diagnóstico, utilizando elementos simbólicos como espelhos, máscaras e “scanners” para representar o *masking* e a dificuldade de se encaixar em um mundo que exige constante adaptação. Os personagens neurotípicos foram representados por formas geométricas (um triângulo e dois retângulos) que não estão conectadas, o que simboliza a facilidade com que podem se ajustar a diferentes contextos, como no exemplo das esteiras com “scanners”.

Também foi pensada a forma como a pessoa autista reconhece seu próprio autismo, representada por ações como montar um mosaico que forma um girassol ou encaixar uma peça faltando em sua versão gigante, que antes estava chorando e acabou submergindo a cidade com suas lágrimas, mas após a protagonista encaixar a peça que faltava, o que antes, por meio da vista de um quadro, era uma cidade coberta por água, agora poderia ser uma cidade coberta por musgos e algas, mas sem estar submersa.

Por fim, foram desenvolvidas mais duas alternativas visuais da personagem, com foco maior nas roupas e numa altura que representasse uma pessoa adulta autista. Além disso, a versão da protagonista grande também foi explorada por meio de alternativas que parecem que ela está se desfazendo em mar.

#### **4.7 Alternativas refinadas**

Como descrito na seção anterior, a partir dos direcionamentos, percebeu-se que as alternativas mais próximas da vida real se mostraram as mais coerentes para o desenvolvimento do projeto. Esse caminho tem maior potencial de fazer com que o jogador compreenda a história e se conecte com a protagonista, além de facilitar a representação de momentos mais emocionais por meio de expressões faciais e corporais. Essa abordagem também auxilia a construção da personagem, desenvolvendo um ser mais humano.

Além disso, foi elaborado um formulário direcionado ao público-alvo autista, apresentando algumas das alternativas desenvolvidas, para que pudessem indicar com quais se identificavam mais. As respostas ajudaram a orientar as próximas etapas, levando à definição das alternativas intermediárias e futuramente as finais (Apêndice L). Esse formulário foi distribuído somente para os entrevistados que participaram da pesquisa qualitativa, tendo 9 respostas de 12.

A maior parte das alternativas ficaram divididas quanto ao que os entrevistados se identificavam, essa divisão trouxe reflexões muito ricas fornecidas pelas próprias pessoas autistas, que destacaram pontos importantes em cada proposta.

Quanto à personagem, por nenhuma das alternativas ter se destacado, por conta de um empate entre três delas, surgiu a proposta de unir alguns

elementos de cada uma, considerando as reflexões oferecidas pelas pessoas entrevistadas. Um comentário particularmente relevante foi o destaque que uma das participantes trouxe sobre a importância de representar tanto a infância quanto a fase adulta. A infância foi apontada como uma etapa marcante, muitas vezes revisitada de forma reflexiva após o diagnóstico tardio, e que carrega um peso emocional significativo para muitas pessoas autistas.

Diante disso, uma solução interessante seria incorporar duas versões da personagem no jogo: uma versão adulta, presente durante a maior parte do percurso narrativo, representando o cotidiano e os desafios atuais; e uma versão infantil, utilizada especialmente nas fases de conhecimento e aceitação como uma forma de reflexão quanto à infância, ressaltado por uma das pessoas, como uma parte importante da vida de uma pessoa autista se identificar e aceitar o diagnóstico.

Quanto às características, considerando que a maioria dos participantes demonstrou preferência por personagens com cabelo comprido, optou-se por seguir esse caminho.

Juntamente com a personagem principal, um cachorro de assistência para aparecer em uma parte do jogo para acompanhá-la seria interessante, especialmente por ser a alternativa mais votada na seção de regulação no formulário. Além disso, a combinação da alternativa dos neurotípicos serem tão altos que só aparecem as pernas com eles sendo feitos de peças seria muito interessante, para representar essa sensação das pessoas autistas não se sentirem vistas e reconhecidas, além de enfatizar mais ainda a dificuldade que as pessoas autistas têm em se adaptar em um mundo que não foi feito para eles.

Quanto à cidade, a alternativa mais votada foi a que tem prédios altos e pontiagudos, com canos e fios ligando-os, além de tudo estar em cima da água, tendo correntes que afundam qualquer pessoa que cair e a casa da personagem seria uma concha. Entretanto, mesmo sendo a alternativa mais votada, uma das pessoas trouxe uma reflexão muito importante, ressaltando que com uma casa tão diferente provavelmente se perderia a ideia do *masking*. Então talvez fazer uma concha no meio da cidade fosse mais interessante com a proposta para mostrar como ela está tentando se encaixar, mas ainda precisa de um lugar para se sentir segura, além de uma concha poder ser um ponto de atenção visual no cenário, auxiliando na identificação da personagem.

Já nas cenas de crise, a alternativa que apresenta a divisão físico-química da personagem recebeu 100% dos votos, sendo, portanto, a escolhida para o desenvolvimento.

Para as cenas de regulação, a alternativa mais votada foi a que combina o quadro e a versão gigante da protagonista em uma sala branca. Essa opção se conecta posteriormente com a fase de conhecimento, na qual a personagem tem que encaixar as peças do mosaico até formar o girassol, representando o diagnóstico como um processo de aceitação. Além disso, ela se une com a ambientação da cidade com musgos e algas, após o momento em que a versão gigante da personagem deixa de chorar.

Já na alternativa do *masking*, a opção mais votada foi a da sala de espelhos, em que cada espelho reflete momentos passados de crise vividos pela personagem. À frente de cada um, há uma máscara que, teoricamente, serviria para “consertar” ou apagar aquele momento, mas ao ser colocada, a máscara se desfaz.

Visto isso, foi realizada as alternativas intermediárias com mais detalhes e focando em já direcionar algumas para as alternativas finais.

Para a alternativa da cidade, foram criadas duas versões mais voltadas para um conceito industrial, simbolizando o barulho metálico mencionado por uma das entrevistadas. A ideia era construir uma cidade com prédios altos, rígidos e amontoados, com canos espalhados por todos os lados, para transmitir uma sensação de desconforto. As cores escolhidas, marrom, bege, amarelo queimado e vermelho, reforçam esse clima, representando monotonia, estresse e perigo, elementos associados à forma como a cidade é percebida pela pessoa autista. A primeira alternativa possui mais fios, enquanto a segunda não possui fios e há vários canos que conectam os prédios, além de sair fumaça deles, trazendo mais desconforto à cidade. As alternativas podem ser visualizadas na figura 20.

**Figura 20 – Alternativas intermediárias cidade**



Fonte: Elaboração própria (2025).

Já em relação à casa da personagem, foi necessário fazer uma adaptação para que ela se conectasse melhor com a estética da cidade, como se representasse uma tentativa de se encaixar em um mundo que não foi feito para ela, mas sem perder a essência de ser uma concha, seu lugar de segurança. Para isso foram feitas duas alternativas, uma que fosse menor e outra maior e as duas com algas em sua volta (figura 21).

**Figura 21 – Alternativas casa da personagem**



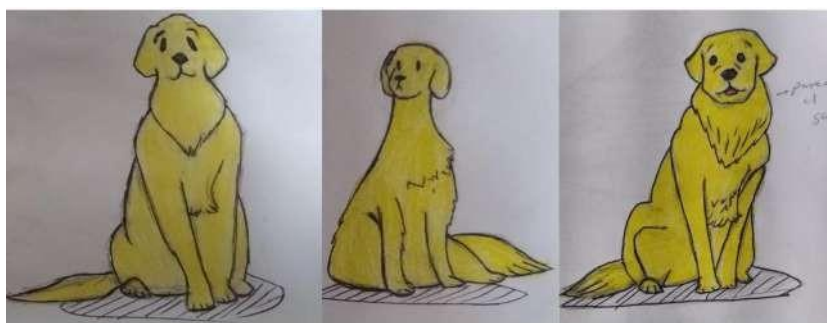
Fonte: Elaboração própria (2025).

Para a personagem, foram feitas duas versões, uma adulta e outra criança e para cada foram feitas duas alternativas, mudando as roupas, a paleta e deixando os olhos mais simples como foi indicado no formulário, para trazer mais expressividade para a personagem. As alternativas podem ser vistas na figura 22)

**Figura 22 – Alternativas da personagem**

Fonte: Elaboração própria (2025).

Quanto ao cachorro, foram exploradas três variações de estilo, variando o tamanho do personagem e os níveis de detalhe (figura 23).

**Figura 23 – Alternativas do cachorro**

Fonte: Elaboração própria (2025).

Uma nova sala, para representar o diagnóstico foi pensada, representada com um mosaico de girassol no meio da sala, para essa foram pensadas duas alternativas também, uma com várias pequenas peças que formam um grande girassol, enquanto a outra é mais simples, com menos peças (figura 24).

**Figura 24 – Mosaico do girassol**

Fonte: Elaboração própria (2025).

Já na sala onde há a versão maior da personagem com o quadro da cidade, foram feitas duas alternativas para essa versão gigante da protagonista, em vista de buscar um estilo que chegasse mais próximo de ela parecer estar derretendo enquanto chora (figura 25).

**Figura 25 – Sala da mente interna**

Fonte: Elaboração própria (2025).

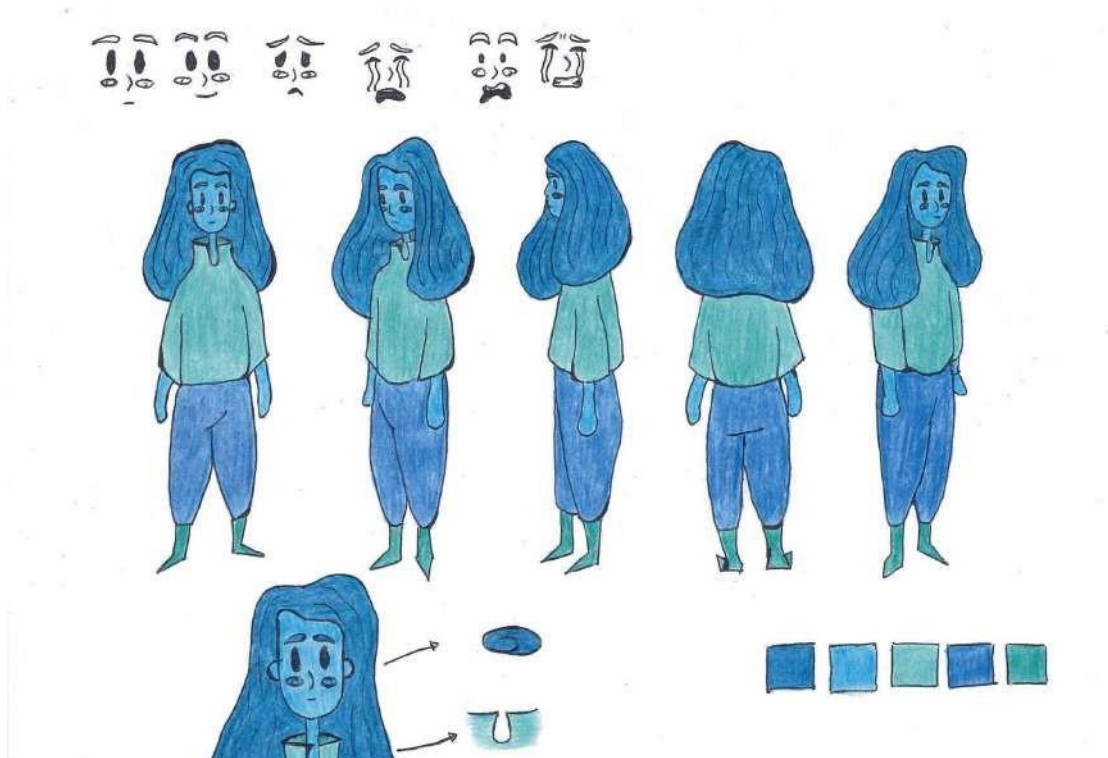
#### 4.8 Alternativas finais

Para as alternativas finais, algumas das opções que já haviam sido definidas por meio dos votos no formulário foram aprimoradas, enquanto outras foram escolhidas entre as opções feitas na etapa anterior.

Para a personagem, foram desenhadas quatro versões: normal, gelo, água fervendo e criança. Todas utilizam a mesma paleta composta por cinco variações de azul, simbolizando a água, elemento do qual a personagem é composta, com exceção da versão em gelo que possui uma paleta mais clara para se diferenciar das outras visualmente.

A versão normal da personagem possui cabelo de tamanho mediano, com linhas que simbolizam a movimentação da água nela mesma. Sua roupa é composta por uma camiseta e calças simples, conforme foi votado pelos entrevistados no formulário, sendo que a gola tem o formato de uma gota, representando o estado líquido da água. No rosto, a bochecha traz um símbolo de onda, reforçando visualmente que essa é a forma líquida da personagem (figura 26).

**Figura 26 – Character Sheet personagem versão água**

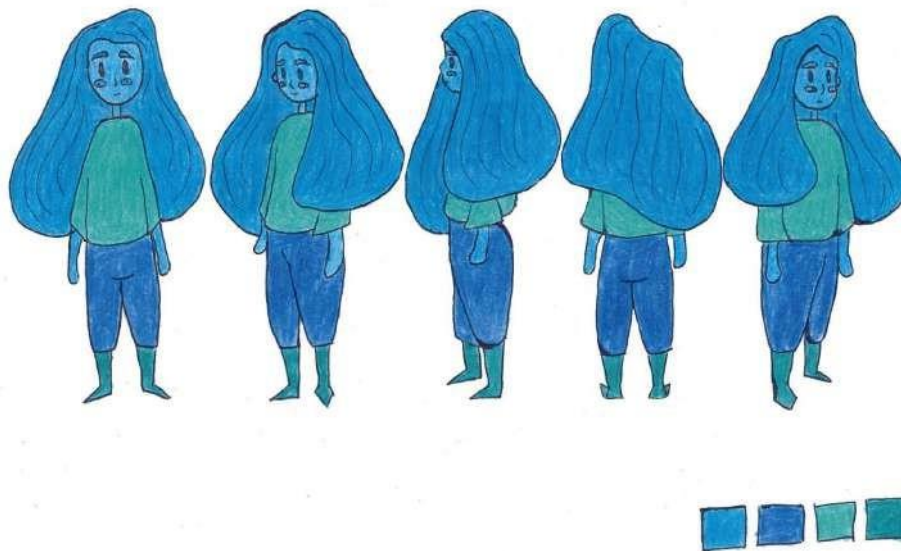


Fonte: Elaboração própria (2025).

Já o estado criança foi pensado de forma mais simples, pois essa versão apareceria apenas em cenas que fazem referência a um cenário interno, como se estivessem se passando dentro da mente da personagem, representando o "eu" infantil finalmente sendo compreendido. Essa versão possui cabelos longos, como forma de enfatizar a estatura menor, mantendo as demais características visuais, com exceção da gola em formato de gota, que foi removida para diferenciar sutilmente da versão criança da adulta. As cores foram mantidas iguais às da versão normal, para que, quando essa

transição ocorrer no jogo, o jogador não intérprete como uma personagem nova, mas entendendo que se trata apenas da versão infantil da protagonista (figura 27).

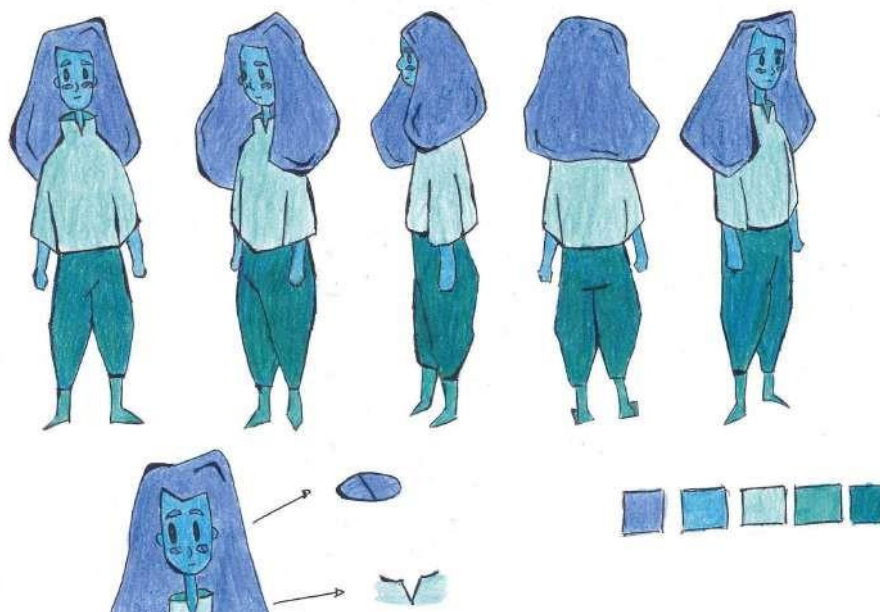
**Figura 27 – Character Sheet personagem versão criança**



Fonte: Elaboração própria (2025).

A terceira opção é a versão de gelo que apresenta uma paleta de cores mais clara, simbolizando o esfriamento emocional da personagem e sua rigidez ao assumir essa forma, esse enrijecimento também aparece em seu cabelo, com formas mais quadradas ao invés de fluida, como na versão líquida. Já a gola em formato de triângulo, simbolizaria perigo e instabilidade, e um risco na bochecha que lembra as placas de “proibido” ou “não”, reforçando a ideia de rigidez emocional de não conseguir se mover (figura 28).

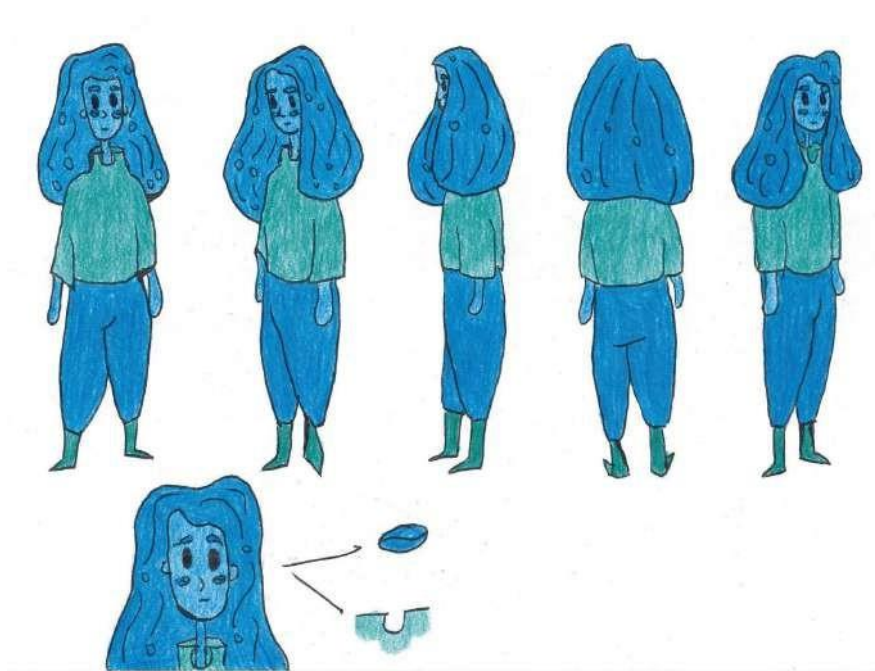
Figura 28 – *Character Sheet* personagem versão gelo



Fonte: Elaboração própria (2025).

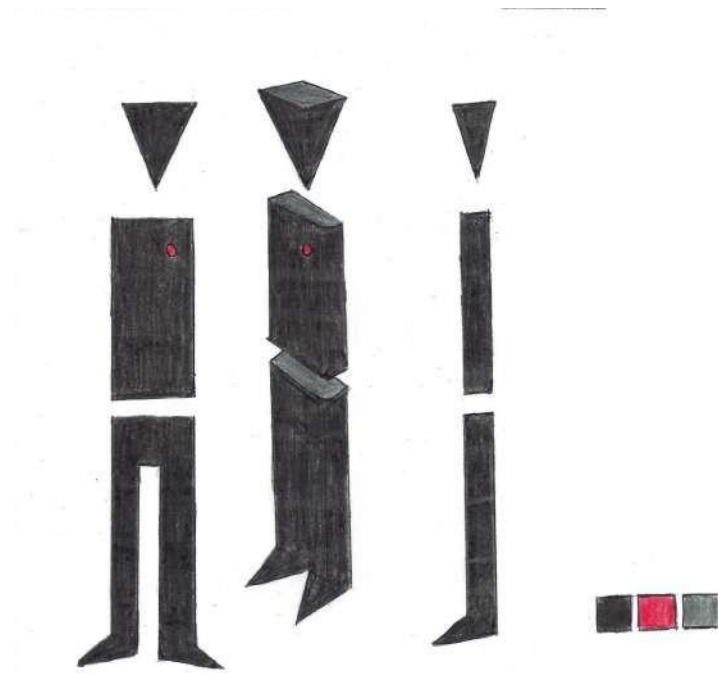
A versão em que a personagem está “fervendo” se assemelha bastante à versão normal, porém com algumas alterações visuais: o cabelo apresenta as mesmas linhas, mas com círculos intercalados que representam as bolhas da água fervendo, e tanto a gola quanto a bochecha possuem círculos em vez de ondas, representando o estado de ebulição (figura 29).

Figura 29 – *Character Sheet* personagem versão fervendo



Fonte: Elaboração própria (2025).

Já os neurotípicos seriam representados como seres muito altos, compostos por peças quadradas e triangulares, simbolizando rigidez social e perigo. Na versão final, foi adicionada uma luz vermelha no peito, representando a pressão social que pode ser gerada para a pessoa autista quando é notada pela pessoa neurotípica (figura 30). A cor preta foi escolhida como uma referência à sensação de desconexão mencionada por um dos entrevistados, que relatou enxergar essa cor como símbolo de estar desconectado do mundo ao seu redor.

**Figura 30 – Character Sheet neurotípicos**

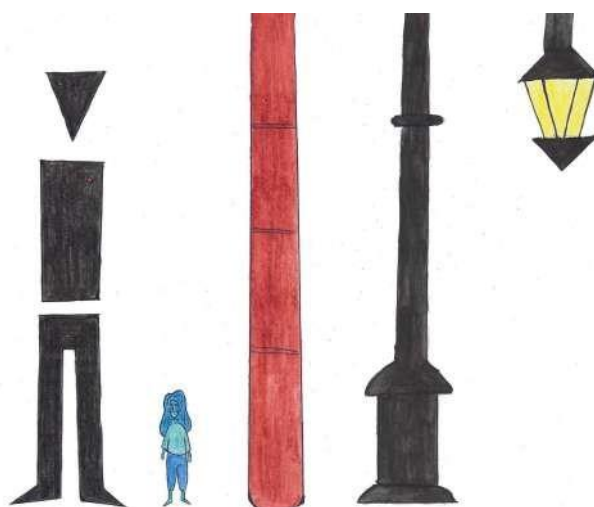
Fonte: Elaboração própria (2025).

A cidade escolhida foi aquela com cores mais amarronzadas e avermelhadas, com prédios e canos amontoados e conectados uns com os outros, transmitindo uma sensação de desorganização e opressão. Há prédios sendo construídos e toda a cidade está sob pedras gigantescas, reforçando a ideia de que a água abaixo é profunda. Por esse motivo, em relação às alternativas intermediárias, as pequenas pedras que apareciam anteriormente foram descartadas, pois passavam a sensação de que a água era rasa, algo que não faria sentido dentro da narrativa de outras cenas do jogo (figura 31) Há uma desorganização e desalinhamentos propositais que concordam com o que foi dito nas entrevistas com as pessoas autistas, que relataram que uma forma de causar desconforto visual é justamente o desalinhamento sutil de elementos como janelas, paralelepípedos, portas, entre outros de forma a causar esse incômodo visual.

**Figura 31 – Cidade *Environment Sheet***

Fonte: Elaboração própria (2025).

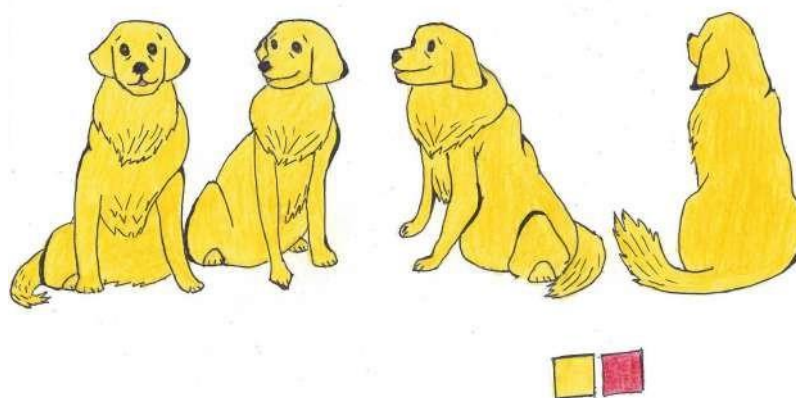
Em relação à personagem e o cenário, todos os objetos e a cidade, seriam muito maiores do que ela, incluindo os neurotípicos. Isso foi pensado para reforçar a sensação de que ela não pertence àquele mundo, mesmo vivendo no meio dele e tentando se encaixar nele (figura 32)

**Figura 32 – Comparações entre o mundo**

Fonte: Elaboração própria (2025).

O cachorro escolhido foi a terceira opção das alternativas intermediárias, por apresentar um estilo mais gentil, com formas mais arredondadas e com linhas que transmitem a ideia de pelos, o que reforça a ideia de conforto (figura 33). A cor amarela viria como um sinal de alegria e esperança, além de ser uma cor que apareceria em vários momentos como uma forma de guiar a personagem durante o jogo, em postes, em luzes nos prédios, a bolha que salva ela, a sala do girassol, entre outros.

**Figura 33 – Character Sheet cachorro**



Fonte: Elaboração própria (2025)

A versão gigante da personagem escolhida é aquela que parece estar se desfazendo no mar, combinando a paleta de cores da versão normal com tons variados do mar, que vão dos mais claros aos mais escuros, isso de forma a entender que é ela mesma que está submergindo a cidade que aparece no quadro ao lado dela. Essa sala seria totalmente branca para que o foco fosse as personagens na cena (figura 34). A sala branca conecta-se diretamente com o que foi dito por um dos entrevistados que durante uma crise ele enxergaria um vazio branco.

**Figura 34 – Sala mental**

Fonte: Elaboração própria (2025).

A casa da personagem foi pensada para ser de madeira, com um teto em formato de concha, simbolizando segurança e o som calmante do mar, associado às conchas de gastrópodes, além de pequenos detalhes que reforçam essa ideia, como conchas esculpidas na madeira da cerca da entrada (figura 35). O estilo remete às casas de pescadores, combinando com o fato de a personagem ser feita de água e estar tentando se encaixar em um mundo que não foi feito para ela. Nas alternativas intermediárias, a casa estava cercada por algas, entretanto, da mesma forma como as pequenas pedras na alternativa da cidade foram removidas na versão final, as algas também foram retiradas para evitar a sensação de que o mar abaixo era raso.

**Figura 35 – Casa da personagem**



Fonte: Elaboração própria (2025).

A sala do diagnóstico ou sala do girassol (figura 36), teve como escolha final a versão com menos peças de mosaico, onde cada peça simboliza uma fase do diagnóstico. A personagem precisaria completar a flor para compreender quem é, fazendo com que sua versão gigante pare de chorar e a cidade, representada no quadro, deixe de estar submersa.

**Figura 36 – Sala do diagnóstico**

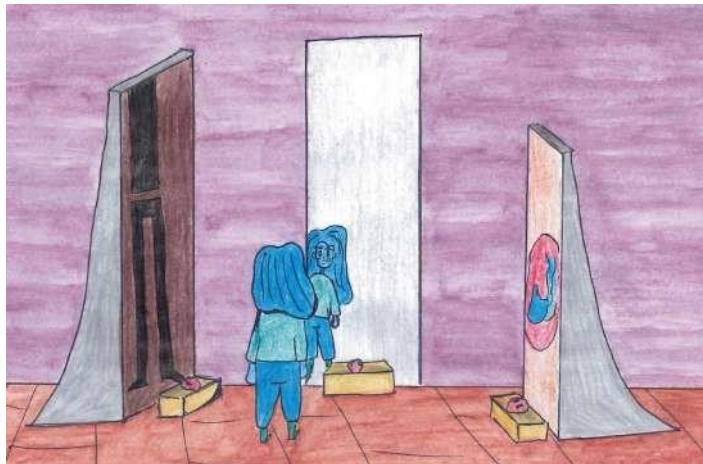


Fonte: Elaboração própria (2025).

A sala do *masking* (figura 37) manteve a mesma ideia original, com a adição do uso do roxo nas paredes para trazer uma sensação de mistério, inspirada no livro de Patti Bellantoni, “se é roxo, alguém vai morrer”, a cor

reforça a ideia de que algo está errado, mesmo que as máscaras pareçam resolver o problema que estão retratados nos espelhos pois, ao serem colocadas, elas se desfazem.

**Figura 37 – Sala do *masking***



Fonte: Elaboração própria (2025).

Por fim, a cidade no final do jogo apresentaria algas coloridas e musgos verdes na parede dos prédios, entretanto, todo o restante permaneceria igual, a atmosfera, a paleta de cores, a poluição e as correntes na água continuariam inalteradas (figura 38). As algas e musgos estariam presentes para lembrar a personagem de sua jornada, mesmo que tudo tenha voltado ao que sempre foi e ela continue não pertencendo àquele mundo.

**Figura 38 – Cidade no final do jogo**

Fonte: Elaboração própria (2025).

#### 4.9. Art Bible

Sendo o Art Bible o documento que reúne os conceitos e algumas imagens conceituais de um jogo, esta parte será dedicada a explicar ideias que não foram abordadas nas seções anteriores. Serão apresentadas imagens conceituais da personagem interagindo com o cenário e vice-versa, além de alguns desenhos dinâmicos tanto da personagem quanto do cachorro, com o objetivo de ilustrar a movimentação de ambos. O documento completo estará no apêndice M, de forma mais organizada com todas as fotos apresentadas nesta seção acompanhadas da descrição de seus conceitos.

Primeiramente, o nome do jogo foi escolhido com base na experiência retratada ao longo da narrativa: a protagonista cai na água e permanece submersa no mar, entrando, em seguida, em sua própria mente para embarcar em uma jornada de autoconhecimento. Não só isso, mas também a cidade apareceria submersa, como se estivesse inundada pelo mar em várias partes do jogo. A partir dessas simbologias, o nome do jogo foi definido como Vythis, diminutivo da palavra grega *vythisménos* (βυθισμένοϛ), que significa “submersa”.

Em seguida, o desenho da personagem foi pensado para seguir um estilo *cartoon* e estilizado, conforme indicado pelos entrevistados *gamers*, mas com pinceladas e contornos que trazem um efeito de feito à mão. Suas formas são arredondadas, com o objetivo de transmitir conforto e facilitar a conexão com a

personagem, complementadas por expressões faciais que um ser humanóide é capaz de oferecer. Além disso, a protagonista recebeu o nome de *Nerá* (νερά), que, segundo o Google Tradutor, significa “águas” em grego, de forma a simbolizar a sua composição de água que é uma substância com muito significado em todo o projeto. O grego foi escolhido como uma forma de utilizar as palavras como nome próprio, sem apropriação cultural de alguma outra língua.

Não só isso, mas a personagem seria capaz de realizar diversas ações, como andar, pular, se encolher, se agachar, correr, entre outras, sendo que seu cabelo reagiria de acordo com esses movimentos, ajudando a expressar visualmente a fluidez da água (figura 39). A paleta de cores foi escolhida com base nas diferentes tonalidades que a água pode assumir na vida real: os tons mais escuros remetem às profundezas do mar, enquanto os tons mais claros fazem referência à superfície. Como já mencionado anteriormente, o simbolismo da água está ligado às propriedades químico-físicas dessa substância e à forma como ela reage ao ambiente: em momentos de estresse intenso, com muito barulho, muitas tarefas ou estímulos, a personagem se tornaria rígida, incapaz de se mover, falar ou expressar sentimentos, representando um estado de *shutdown*. Já a versão fervendo simbolizaria situações de tensão, nas quais ela se torna o centro das atenções ou está sob pressão, fazendo com que “esquente” e comece a se derreter, representando um estado de *meltdown*. Esses dois cenários apareceriam como representações tanto do *shutdown* como do *meltdown*.

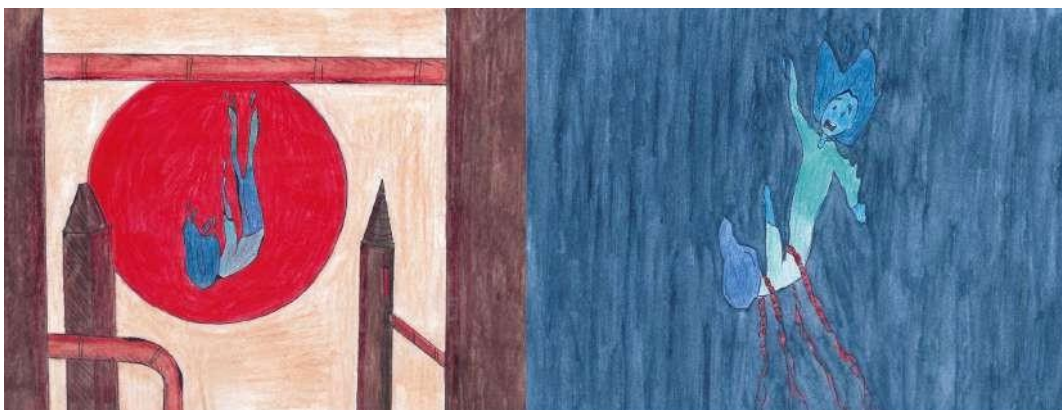
**Figura 39 – Movimentações da personagem**



Fonte: Elaboração própria (2025).

Ao mesmo tempo, a cena na qual a personagem cai na água (figura 40), com o sol vermelho e os prédios atrás, ela vai se enrijecendo, se transformando em gelo e cai na água e começa a afundar por causa das correntes, também viria como uma forma de representar esses dois momentos, mas de forma mais exterior, enquanto outro é interior. Nessa a personagem afunda nos perigos da cidade, as correntes, representadas com a cor vermelha, parece que se desfazem as suas pontas de uma forma que lembre um ser vivo como uma água viva e não simplesmente correntes. A coloração mais escura da água vem como uma referência direta ao que foi dito por um dos entrevistados com TEA, que associa tons escuros da água a momentos de conflito emocional.

**Figura 40 – Cena da crise**



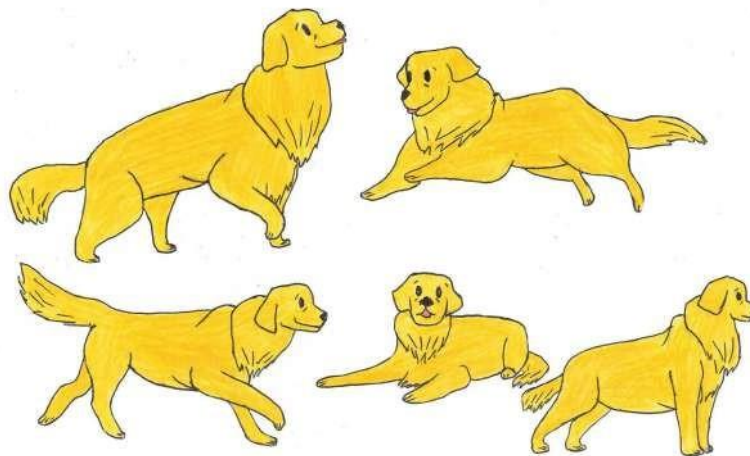
Fonte: Elaboração própria (2025).

Do mesmo modo, nessa cena dela afundando, a personagem não conseguiria se livrar sozinha das correntes, precisando de auxílio de um cachorro de assistência que quebra as correntes e a envolve em uma bolha amarela, a levando para a superfície (figura 41).

**Figura 41 – Cena do resgate**

Fonte: Elaboração própria (2025).

Para o cachorro foram pensadas várias poses, pois desde o momento que ele aparece salvando a personagem ele irá acompanhá-la até o final do jogo, ajudando a superar vários desafios (figura 42).

**Figura 42 – Movimentações do cachorro**

Fonte: Elaboração própria (2025).

Ao voltar para a superfície, o ambiente mudaria completamente, não seria mais a cidade, mas sim uma sala branca, onde uma versão gigante da personagem estaria ali se desfazendo no mar que eles acabaram de sair. Ao lado, haveria um quadro meio borrado retratando a cidade submersa, inundada pelas próprias lágrimas da versão gigante. Nesse momento, surgiria a versão criança da personagem, que seguiria até o final das fases do diagnóstico, até o momento da última fase.

No final de cada uma das fases do diagnóstico, a personagem vai até a sala do girassol para entregar uma peça que conseguiu recuperar. Na primeira fase, não há nenhuma peça, tornando difícil visualizar o girassol em meio ao campo, e o céu estaria completamente nublado, mas conforme a personagem vai encaixando as peças, o cenário começa a anoitecer e na última peça, um sol começa a nascer, preenchendo o ambiente com tons vibrantes de amarelo, laranja e vermelho, simbolizando a esperança e o entendimento após muitos dias nublados e confusos. A paisagem do campo foi escolhida por representar um lugar calmo e acolhedor, reforçando o sentimento de acolhimento e tranquilidade para a última peça (figura 43).

**Figura 43 – Sala do diagnóstico**



Fonte: Elaboração própria (2025).

Outra cena (figura 44) envolvendo as pessoas neurotípicas ocorre em um momento em que uma delas finalmente nota a protagonista e acende uma luz vermelha sobre ela. Essa ação provoca estresse na personagem, pois a luz começa a esquentá-la, fazendo com que ela ferva e comece a se desfazer em poças de água. Entretanto, logo após essa cena, a pessoa neurotípica desligaria a luz, demonstrando a intenção de ajudar a protagonista.

**Figura 44 – Pressão social do neurotípico**

Fonte: Elaboração própria (2025).

Na cidade, os prédios foram concebidos para transmitir uma sensação de monotonia e poluição, intensificando o desconforto e o caos, quase como em uma distopia. As cores marrom, vermelho, amarelo queimado e cobre contribuem para esse visual, sendo reforçadas pelas formas dos prédios quadradas e triangulares. Também foi incluído um sol vermelho ao fundo, simbolizando como o sol aparece quando há muitos poluentes no ar, o que amplia ainda mais a sensação de inquietação, ressaltando o caos da cidade sob a perspectiva de uma pessoa autista (figura 45). Tudo isso foi pensado com base nas referências estéticas da cidade no filme *O Menino e o Mundo* e no jogo *Gris*, que, em momentos de caos, apresentam prédios e estruturas altas e pontiagudas, reforçando a sensação de desconforto com o ambiente e ampliando a percepção de desconforto da personagem em relação ao ambiente ao seu redor.

**Figura 45 – Cidade Sheet**

Fonte: Elaboração própria (2025).

Por fim, foi feito um desenho que representa a casa da personagem inserida nesse ambiente. Diferente das alternativas iniciais, em que ela aparecia afastada, aqui a casa está situada no meio da cidade, concordando com o que foi apontado nas respostas do formulário: é uma concha tentando se encaixar, mas sem conseguir de fato pertencer a ele, sendo, inclusive, a menor construção de todo o cenário (figura 46).

**Figura 46 – Comparação da casa com o ambiente**

Fonte: Elaboração própria (2025).

## 5. CONCLUSÃO

Nesta seção, será feita uma análise dos resultados obtidos ao longo do desenvolvimento do projeto, considerando se os objetivos e os requisitos foram alcançados, por meio das lentes e filtros do Jesse Schell descritas em seu livro *The Art Of Game Design* (2008). Além disso, serão relatadas algumas experiências e dificuldades enfrentadas durante o andamento do projeto.

Primeiramente, a Lente de Declaração da Problemática evidencia que um jogo digital pode ser uma forma interativa de apresentar a perspectiva de uma pessoa autista de nível um de suporte, retratando suas dificuldades no cotidiano para um público que muitas vezes não compreende totalmente o que significa ser autista nesse nível. A intenção é, futuramente, promover maior conhecimento sobre o transtorno e gerar empatia por meio da experiência dos jogadores. Essa lente se alinha diretamente à Lente da Ressonância, que busca explorar temas significativos e impactantes dentro do jogo. De mesmo modo, a escolha de utilizar elementos da água para representar o autismo permitiria que a personagem reagisse visualmente ao ambiente de forma versátil, representando as sensações que as pessoas autistas sentem, conforme dito nas entrevistas e nas respostas do formulário. Já a cidade, possui uma estética mais industrial, retratando o caos e a desordem que o mundo pode representar para uma pessoa autista: sons altos de construção, conversas, multidões formadas por pessoas gigantes, além do próprio tamanho da cidade, aumentando a sensação de desconforto e inadequação. Em contrapartida, o uso de uma concha como a casa da personagem aparece com a ideia de representar proteção, segurança e calma.

A lente da Inspiração infinita aparece ao utilizar os filmes, os jogos, as animações descritas na fundamentação teórica para análise e referências de forma a explorar vários significados, se conectando com a lente anterior e estendendo o seu significado para a lente da Experiência Essencial que busca priorizar a narrativa e a experiência, algo que foi bastante destacado nas respostas das entrevistas com os *gamers* trazendo um design conceitual de um jogo artístico focado mais na narrativa ao invés da *gameplay*.

E por meio da Lente dos Oito Filtros é possível perceber que, primeiramente, pelo filtro do Impulso Artístico, foram desenvolvidas diversas alternativas bem diferentes entre si e, a partir das respostas das entrevistas e dos

formulários, o estilo do jogo foi tomando forma e “parecendo certo”, como mencionado na fundamentação teórica na parte sobre processos de desenvolvimento de jogos. Em seguida, seria o filtro de Demografia e Comunidade, que, por meio das entrevistas com os *gamers*, foi visto que o projeto se alinha com os gostos e preferências do público. Em seguida, o filtro da Experiência aparece como uma forma de saber se o jogador se envolveria com o jogo, o fato de a personagem ser humanóide, com expressões faciais e corporais que demonstram seu estado emocional é uma forma de envolver o jogador visualmente. O quarto filtro é respondido juntamente com o filtro da Demografia e Comunidade, com o adicional de que não há muitos jogos que retratam sobre as experiências de pessoas autistas de forma imersiva, de ver os acontecimentos em outra perspectiva, sendo algo inovador no mundo dos jogos.

E por fim, a Lente da Documentação, sendo a mais importante, foi utilizada ao escrever com detalhes o processo de desenvolvimento do projeto neste documento.

Juntamente das análises das lentes de Schell, é importante ressaltar que os requisitos de representar momentos de crise, autorregulação e pós-diagnóstico foram considerados nas alternativas finais, com foco em evitar o uso de clichês e cenas violentas. Isso se deu por meio da construção de personagens alinhados com a pesquisa e aos requisitos, além da criação de um ambiente *cozy*, com ênfase na narrativa e na conexão com o jogador através de elementos próximos da realidade.

Além dos processos, é importante registrar que houve diversas dificuldades ao longo do desenvolvimento do projeto, como, por exemplo, a realização mais pessoal das entrevistas com as pessoas autistas, pois a maioria optou por conduzir as conversas por meio de mensagens no WhatsApp. Ainda assim, mesmo com essa limitação, foi possível obter respostas muito ricas e valiosas, que serviram como base fundamental para a construção do projeto.

Outra dificuldade encontrada foi no momento dos desenhos, especialmente nas alternativas finais. Inicialmente, foi tentado o uso de uma mesa digitalizadora para realizar os desenhos diretamente na versão digital, entretanto, essa ideia acabou sendo abandonada. Optou-se por retornar aos desenhos feitos completamente à mão, utilizando lápis de cor comum e aquarelável da Faber Castell, o que permitiu uma representação com perspectivas mais bem definidas e maior precisão. Todavia, desenhar à mão trouxe alguns desafios, devido a erros nos

quais houve a necessidade de refazer o desenho desde o início. Em alguns momentos, as linhas nos desenhos mais orgânicos não ficaram tão firmes, apresentando certa tremedeira por serem feitas manualmente. Entretanto, esse detalhe acabou contribuindo para um tom artístico que se relaciona com a referência do filme *O Menino e O Mundo* citado na fundamentação teórica, além de dar um estilo mais original e pessoal às artes.

Outra adversidade enfrentada foi a falta de habilidade para desenhar no estilo *cartoon* e em perspectiva, sendo necessário recorrer constantemente a régua e linhas de apoio para auxiliar na construção da profundidade dos cenários.

Entretanto, mesmo com algumas dificuldades, foi possível compreender os sintomas e vivências do Transtorno do Espectro Autista, com foco no autismo nível um de suporte e nos prejuízos da saúde mental e social, correlacionar os sintomas e vivências com o design de jogos, desenvolvendo personagens e ambientes que sejam coesos com a temática e analisar psicologia das cores e formas e elementos cinematográficos aplicados em variadas multimídias que se utilizam de comunicação não verbal e estímulos sensoriais utilizando esses elementos na composição do *Art Bible* e no desenvolvimento de todo o projeto. Como plano futuro, pretende-se transformar esse documento em um jogo digital, acessível tanto para pessoas neurotípicas, quanto para pessoas autistas, possibilitando que compreendam e se conectem com a narrativa. Dessa forma, o projeto busca diminuir a desinformação, reduzir preconceitos e chamar atenção para uma população que muitas vezes não é notada e tem seu diagnóstico desvalorizado.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Alê (Diretor). **O Menino e o Mundo [Filme]**. Brasil: Filme de Papel, 2014. 1 filme (80 min).

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5. 5. ed.** Porto Alegre: Artmed, 2014.

ALLISON, C.; BARON-COHEN, S.; GREGORY, N. J.; MOSELEY, R. L.; SMITH, P. **Links between self-injury and suicidality in autism**. *Molecular Autism*, v. 11, art. 14, 2020.

ASHOK, Ahbishekh Hulegar; BAUGH, John; YERAGANI, Vikram K. **Paul Eugen Bleuler and the origin of the term schizophrenia**. National Library of Medicine, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.4103/0019-5545.94660>. Acesso em: 11 ago. 2025.

BARRETO, Gabriela de Souza. **As cores contam histórias: a significação do vermelho no cinema**, 2017. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social – Produção Editorial) – Departamento de Ciências da Comunicação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2017.

BARROS, Isabela Barbosa do Rêgo; FONTE, Renata Fonseca Lima da. **Estereotípias motoras e linguagem: aspectos multimodais da negação no autismo**. 2016. Dissertação (Mestrado em Ciências de Linguagem) – Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2016.

BORBA, Marcia Guaraciara de Souza; FARIA, Maria Elisa Vaz de. **Autismo: sinais, níveis de suporte e diagnóstico-uma revisão sistemática de estudos recentes**. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*. São Paulo, v.10, n.06, 2024. Disponível em: [doi.org/10.51891/rease.v10i6.14706](https://doi.org/10.51891/rease.v10i6.14706). Acesso em: 11 ago. 2025.

BOSMAN, Frank G.; PAN, Gideon de. **If all is cozy, what isn't?: Some conceptual problems regarding cozy games**. *Into the Magic Circle*, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.26116/t7f5-0322>. Acesso em: 11 ago. 2025.

BRUNETTO, Dayana; VARGAS, Gisiele. **Meninas e mulheres autistas: completar o espectro é uma questão de gênero**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2023.

CARDOSO, Heloísa dos Santos Peres; FREIRE, Milson Gomes. **Diagnóstico do autismo em meninas: Revisão sistemática**. Faculdade de Ciências e Tecnologia da Bahia (FACITE), 2022. Disponível em: [0.51207/2179-4057.20220033](https://doi.org/10.51207/2179-4057.20220033). Acesso em: 11 ago. 2025.

CARVALHO, Márcio Lins de. **Journey: o jogo e a experiência como fonte de criação**. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2016.

CASTRO, Ana Clara Barreto Silva; FIGUEIRÓ, Lucas Martins; GALHARDO, Alessandro Temóteo; SILVA, Matheus Juan Neres da; SILVA, Rosangela Thomé da. **Sintomas e sinais semelhantes entre o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade e transtorno do espectro autista**. Estudos Interdisciplinares em Ciências da Saúde, v. 18, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.51249/easn18.2024.1950>. Acesso em: 11 ago. 2025.

COOK, Daniel. **Cozy Games**, 2018. Disponível em: <https://lostgarden.com/2018/01/24/cozy-games/>. Acesso em: 28 dez. 2024.

CHAZELLE, Damien (Diretor). **La La Land [filme]**. Estados Unidos: Summit Entertainment, 2017. 1 filme (128 min).

CUROTTO JUNIOR, José Antonio; GHOMES, Rogério. **Luz em movimento**. Projética, Londrina, v. 4, n. 2, p. 207-225, jul./dez. 2013.

DI MARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. **Avatar: A Lenda de Aang [série de televisão]**. Estados Unidos: Nickelodeon, 2005-2008.

DI MARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. **Avatar: A Lenda de Korra [série de televisão]**. Estados Unidos: Nickelodeon, 2012-2014.

DONVAN, John; ZUCKER, Caren. **Outra sintonia: a história do autismo**. Tradução de Luiz A. de Araújo. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

EVÊNCIO, Kátia Maria de Moura; FERNANDES, George Pimentel. **História do Autismo: Compreensões Iniciais**. Revista de Psicologia, v. 13, n. 47, p. 133-138, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.14295/idonline.v13i47.1968>. Acesso em: 11 ago. 2025.

EVÊNCIO, Kátia Maria de Moura; FERNANDES, George Pimentel; MENEZES, Helena Cristina Soares. **Transtorno do Espectro do Autismo: Considerações sobre o diagnóstico**. Revista de Psicologia, v. 13, n. 47, p. 234-251, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.14295/idonline.v13i47.1983>. Acesso em: 11 ago. 2025.

FERNS, Gordon; SCOTT, Wesley Smith; WITHERIDGE, Annamaria. **Revisiting Miller's pyramid in medical education: the gap between traditional assessment and diagnostic reasoning**. International Journal of Medical Education, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.5116/ijme.5d9b.0c37>. Acesso em: 11 ago. 2025.

GERBASE, Carlos. **Enquadramentos: planos e ângulos**. Projeto Primeiro filme, 2012. Disponível em: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>. Acesso em: 6 mar 2025.

GUIMARÃES, Felipe; EQUIPE AELA. **Chiaroscuro: a arte da luz e da sombra**, 2023. Disponível em: <https://www.aela.io/pt-br/blog/conteudos/chiaroscuro-a-arte-da-luz-e-da-sombra>. Acesso em: 18 mar. 2025.

HEIDERICH, Timothy. **Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film**. 2018.

MOON, Ji-Won (Criação). Uma advogada extraordinária [série de televisão]. Direção: Yoo In-shik. Coreia do Sul: ENA, 2022. 1 temporada.

KANNER, Leo. Autistic disturbances of affective contact. *Nervous Child*, v. 2, n. 3, p. 217-250, 1943.

KIKUTI, Lorena Motter. Autismo em mulheres: os motivos que levam ao diagnóstico tardio. Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE), 2024. Disponível em: [https://apaecuritiba.org.br/autismo-em-mulheres-os-motivos-que-levam-ao-diagnostico-tardio/?utm\\_source=chatgpt.com](https://apaecuritiba.org.br/autismo-em-mulheres-os-motivos-que-levam-ao-diagnostico-tardio/?utm_source=chatgpt.com). Acesso em: 3 fev 2025.

LEVINSON, Barry (Direção). **Rain Man [filme]**. Roteiro: Barry Morrow; Ronald Bass. Estados Unidos: United Artists, 1988. 1 filme (134 min).

LIANG, Yuxin. Analysis of immersion and flow in cozy games: take Journey and Gris as examples. **Lecture Notes in Education Psychology and Public Media**, v. 39, p. 126-130, 2023.

LUDEÑAS, Naomi Nadja Alcocer. **Nurturing well-being through play: an exploration of cozy games as coping mechanism to manage mental well-being**. 2024. Dissertação (Mestrado em Media & Creative Industries) – Erasmus School of History, Culture and Communication, Erasmus University Rotterdam, Rotterdam, 2024. Disponível em: <http://hdl.handle.net/2105/74942>. Acesso em: 11 ago. 2025.

MARCO, Pedro Artur de; MEDEIROS, Janine Fleith de. A representação dos 5 estágios do luto do modelo de Kübler-Ross através dos elementos de game design do jogo Gris. **Cadernos do PPGD**, 2024. Disponível em: <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/cadernoppgd/article/view/16483>. Acesso em: 11 ago. 2025.

MELLO, Marina de Oliveira; PACHECO, Karla Mazarelo Maciel; RIBEIRO, Victória Menezes; SILVA, Maria Vitória. **Design e Simbologia do Universo Avatar – A Lenda de Aang (2005): uma análise visual dos elementos de comunicação e representação gráfica**. 15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Manaus (AM), 2024.

MERLI, Renato Francisco; SANTOS, Nathan Victor Barbosa dos; SILVA, Amós Cardoso da; SILVA, Heloísa Cristina da. **A imersão visual e sonora nos jogos eletrônicos: o caso Mathvania**. In: SEMANA DA MATEMÁTICA DA UTFPR – TOLEDO, 11., 2024, Toledo. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/382497641\\_a\\_imersao\\_visual\\_e\\_sonora\\_nos\\_jogos\\_eletronicos\\_o\\_caso\\_mathvania](https://www.researchgate.net/publication/382497641_a_imersao_visual_e_sonora_nos_jogos_eletronicos_o_caso_mathvania). Acesso em: 11 ago. 2025.

MÜLLER, Marcelo Rodrigo Mingoti. **Da mise en scène cinematográfica**. *Revista Significação*, v. 1, n. 2, p. 90-104, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-4077.v1i2p90-104>. Acesso em: 11 ago. 2025.

NIEMINEN, Marika. **Psychology in character design: creation of a character design tool**. 2017. 59 f., 17 f. apêndice. Trabalho de Conclusão de Curso (Bachelor of Culture and Arts) – South-Eastern Finland University of Applied Sciences, April 2017.

NOGUEIRA, Letícia. **Entrevista concedida a Natália Paulina Silva**. Florianópolis, 1 nov. 2024.

NOMADA STUDIO. **Gris**. Espanha: Nomada Studio, 2018. 1 jogo digital.

NUNES, Ana Camila Nobre Xavier. **Informação através da cor**. *Moda Palavra E*-periódico, 2012.

ONNBERG, Maria. **Cozy games and their impact: an exploration study of coziness in games**. University of Skövde, 2024.

PANÚNCIO-PINTO, Maria Paula; TRONCON, Luiz Ernesto de Almeida. **Avaliação do estudante – aspectos gerais**. *Medicina (Ribeirão Preto)*, v. 47, n. 3, p. 314-323, 3 nov. 2014. Disponível em: <https://revistas.usp.br/rmrp/article/view/86684>. Acesso em: 11 ago. 2025.

PLAYDEAD. *Limbo*. Dinamarca: Playdead, 2010. 1 jogo digital.

RASHID, Robia (Criação). *Atypical* [série de televisão]. Direção: Seth Gordon et al. Estados Unidos: Sony Pictures Television, 2017–2021. 1 série televisiva.

REIS DE SÁ, Adrianna; SÁ PASCHOAL, Amanda. **Discriminação de mulheres autistas, uma construção do patriarcado**. In: DEMOCRACIA, SAÚDE E DIREITOS HUMANOS. Anais do 13º Congresso Brasileiro de Bioética, Goiânia, GO, 2019.

RHYTHMLIGHT. **Hue To Pitch**. 2004. Disponível em: [https://rhythmiclight.com/visual-music-correspondences/hue-to-pitch/?utm\\_source=hatgpt.com](https://rhythmiclight.com/visual-music-correspondences/hue-to-pitch/?utm_source=hatgpt.com). Acesso em: 9 jan 2025.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: a Book of Lenses**. Carnegie Mellon University, 2008. ISBN 978-0-12-369496-6.

SCHMIDT, Carlo; VARGAS, Rosanita Moschini. **Autismo e Esquizofrenia: Compreendendo Diferentes Condições**. Universidade Federal de Santa Maria, 2019.

SHORE, David. *The Good Doctor* [série de televisão]. Direção: Seth Gordon et al. Estados Unidos: ABC Studios, 2017-2024.

SILVA, João Marcos Cerbaro. **A importância da *mise-en-scène* na construção da narrativa: uma análise de *La La Land*** (2016), de Damien Chazelle. 2021. Trabalho de Conclusão de Graduação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/234840>. Acesso em: 11 ago. 2025.

SILVA, Julia Tocci. As cores de “O menino e o mundo”: estudo sobre sua aplicação e significados. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

SPIELBERG, Steven (Direção). *A lista de Schindler* [filme]. Estados Unidos: Universal Pictures, 1993. 1 filme (195 min).

STAMATO, Ana Beatriz Taube; STAFFA, Gabriela; ZEIDLER, Júlia Piccolo Von. A influência das cores na construção audiovisual. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 18., 2013, Bauru.

TARSIER STUDIOS; SUPERMASSIVE GAMES. **Little Nightmares [jogo digital]**. Suécia: Tarsier Studios, 2017. 1 jogo digital.

THATGAMECOMPANY. **Journey [jogo digital]**. Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment, 2012. 1 jogo digital.

UNIVERSITY OF COLORADO BOULDER. **PhET Interactive Simulations**. Disponível em: [https://phet.colorado.edu/pt\\_BR/](https://phet.colorado.edu/pt_BR/). Acesso em: 3 jan. 2025.

VIANA, Jaya. Pirâmide de Maslow: o que é, para que serve e como aplicar. Disponível em: [https://keeps.com.br/piramide-de-maslow-o-que-e-para-que-serve-e-como-aplicar/?utm\\_source=chatgpt.com](https://keeps.com.br/piramide-de-maslow-o-que-e-para-que-serve-e-como-aplicar/?utm_source=chatgpt.com). Acesso em: 6 jan. 2025.

WÄPPLING, Alva; WALCHSHOFER, Lovisa; LEWIN, Rebecka. **What makes a cozy game? A study of three games considered cozy**. 2022. Bachelor Thesis in Game Design — Faculty of Arts, Department of Game Design.

WITHERIDGE, Annamaria; FERNS, Gordon; SCOTT-SMITH, Wesley. **Revisiting Miller’s pyramid in medical education: the gap between traditional assessment and diagnostic reasoning**. International Journal of Medical Education, v. 10, p. 191-192, 2019. Disponível em: 10.5116/ijme.5d9b.0c37. Acesso em: 11 ago. 2025.

ZENER, Dori. **Journey to diagnosis for women with autism**. Advances in Autism, v. 5, n. 1, p. 2-13, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1108/AIA-10-2018-0041>. Acesso em: 11 ago. 2025.

## APÊNDICE A – História e evolução das pesquisas sobre autismo

Eugen Bleuler, psiquiatra suíço, foi o primeiro a utilizar e popularizar o termo “autismo” em 1912, ao descrever sintomas de pacientes com esquizofrenia no *Journal of Insanity*. Ele propôs o termo “esquizofrenia” para substituir “demência precoce”, argumentando que a demência não era uma característica essencial do transtorno. Bleuler introduziu os “quatro As” como sintomas primários da esquizofrenia, e que viria a ser alguns dos sintomas de autismo posteriormente identificados, caracterizado por um voltar-se para dentro e uma fuga da realidade. Ele observou que essa divisão das funções psíquicas levava ao isolamento e à dificuldade de interação social. Embora o autismo, na época, estivesse associado à esquizofrenia, as observações clínicas de Bleuler sobre introspecção e afastamento social foram fundamentais para o desenvolvimento posterior do autismo como um transtorno distinto. Suas contribuições abriram caminho para estudos mais aprofundados sobre o espectro autista, destacando a importância de compreender as experiências internas dos pacientes (Ashok, 2012).

Foi somente em 1938 que Leo Kanner, considerado o "pai do autismo", aprofundou-se na compreensão do transtorno. Ele conduziu análises e observações detalhadas sobre a vida de cerca de 11 crianças, identificando características que se tornariam os primeiros critérios para o diagnóstico do autismo, como isolamento, dificuldade de interação social, obsessões e comportamentos repetitivos, dificuldades com comunicação, interesse por objetos ao invés de pessoas, entre outros sintomas (Kanner, 1943). Além disso, Kanner foi responsável pelo primeiro diagnóstico oficial de autismo em um menino chamado Donald (Dovan & Zucker, 2017).

Quase simultaneamente, em 1944, Hans Asperger iniciou estudos independentes sobre o autismo, sem conhecimento do trabalho de Kanner. Asperger identificou um subtipo do transtorno, posteriormente denominado "Síndrome de Asperger" que atualmente é conhecido como autismo nível um de suporte. Contudo, devido ao contexto histórico e aos métodos utilizados por Asperger, esse termo caiu em desuso. Apesar disso, as contribuições de ambos os pesquisadores foram fundamentais para a compreensão do espectro autista, fornecendo as bases para os avanços dos diagnósticos subsequentes.

Outro tema de grande relevância é o subdiagnóstico histórico de mulheres no espectro autista. Isso ocorre devido a diversos fatores, incluindo o foco predominante em comportamentos masculinos. Historicamente, as mulheres eram vistas como mais quietas e comportadas, o que fazia com que sinais do autismo passassem despercebidos, resultando em um número significativamente menor de diagnósticos entre meninas (Brunetto & Vargas, 2023, p. 2).

Outro fator associado ao subdiagnóstico de mulheres está relacionado aos estereótipos de gênero e preconceitos machistas, que se manifestavam, por exemplo, na recusa em incluir mulheres em estudos científicos sob o argumento de que elas poderiam engravidar (Reis de Sá; Sá Paschoal, 2019, Brunetto; Vargas, 2023, p. 9-10). Além disso, houve períodos em que as mães de crianças autistas foram injustamente responsabilizadas pela condição dos filhos, sendo rotuladas como frias e indiferentes, na chamada teoria da "mãe geladeira" de Leo Kanner.

Esses fatores, entre outros, contribuíram para a limitação no estudo dos sintomas em mulheres autistas, perpetuando a invisibilidade dessas experiências e levando a um menor número de diagnósticos femininos.

## APÊNDICE B – Definição e discussão sobre *cozy games*

Os jogos considerados aconchegantes ou *cozy* se baseiam em três pilares principais: abundância, segurança e suavidade. A abundância refere-se à satisfação de todas as necessidades básicas; a segurança significa a mínima ou nenhuma possibilidade de punição dentro do jogo; e a suavidade se traduz em um ambiente acolhedor e confortável.

Um dos aspectos centrais dos *cozy games* é a ausência de mecanismos de punição. No entanto, alguns autores, como Maria Önnberg, em seu artigo *Cozy games and their impact: an exploration study of coziness in games* (2024), argumenta que *cozy games* podem permitir um nível mínimo de violência, desde que o jogador tenha autonomia para seguir no seu próprio ritmo, explorando, sem pressões do jogo. Assim, a ausência total de punições não seria um critério rígido para classificar um jogo como *cozy*. Além disso, outros pesquisadores, como Bosman e Pan (2024), destacam que esses jogos frequentemente incentivam a expressão e a reflexão individual, proporcionando um ambiente propício para explorar temas sensíveis, como luto, ansiedade e morte. Outra característica fundamental é o trabalho audiovisual e narrativo, que busca criar uma experiência imersiva, com cenários visualmente agradáveis e trilhas sonoras que acompanham a atmosfera da história, promovendo uma conexão entre jogador e jogo (Cook, 2018).

Daniel Cook, em seu estudo sobre *cozy games* (2018), aprofunda essa definição ao descrever como esses jogos atendem a necessidades de ordem superior da pirâmide de Maslow<sup>15</sup> ao priorizar elementos ligados ao bem-estar emocional e à introspecção.

Jogos aconchegantes fornecem espaço aos jogadores para lidar com a manutenção e o crescimento emocional e social. Os jogadores não precisam se preocupar com o estresse alto, com os testes imediatos de mera sobrevivência e podem, em vez disso,

---

<sup>15</sup> A Pirâmide de Maslow, também conhecida como Teoria da Hierarquia das Necessidades Humanas, que estrutura as necessidades humanas de forma hierárquica. Os níveis da pirâmide são: (1) fisiológicas, relacionadas à necessidades sobrevivência, como alimentação e abrigo; (2) segurança, que inclui estabilidade financeira e proteção física; (3) sociais, referentes a vínculos afetivos e senso de pertencimento; (4) estima, ligada ao reconhecimento e valorização; e (5) autorrealização e reflexão, que envolve autonomia e busca pelo crescimento pessoal (VIANA, 2023).

colocar sua atenção no trabalho delicado de se tornar uma pessoa melhor." (COOK, Daniel et al., 2018)

Apesar dessas características, a definição de "*cozy games*" ainda gera debates, como por exemplo, Gideon de Pan e Frank Bosman, em seu artigo "*If all is cozy, what isn't? Some Conceptual problems regarding cozy games*", argumentam que a flexibilidade do termo pode ser gerar dúvidas, permitindo que jogos com temas mais sombrios e elementos desconfortáveis sejam classificados como *dark cozy* que são jogos que utilizam características de *cozy games*, como a ausência de punições severas e momentos de calma, mas que também incorporam elementos narrativos e visuais que evocam desconforto, abordando temas mais pesados de violência e terror. Essa crítica de Pan e Bosman é que, se a definição de *cozy games* for ampla o suficiente para abranger até mesmo jogos com teor de desconforto e de terror, então qualquer jogo poderia ser considerado *cozy*, isso tornaria a definição subjetiva e generalista, pois dependeria da experiência individual de cada jogador.

Por outro lado, Daniel Cook argumenta que *coziness* não deve ser visto como um gênero restrito, mas sim como um aspecto estético que pode ser incorporado a qualquer tipo de jogo.

Ao abordar um design aconchegante, lembre-se de que isso também significa que não existe um gênero definido único que seja '*coziness*'. *Coziness* depende de onde o jogador vem quando interage com o jogo. Você pode encorajar o *coziness*, mas não pode forçá-lo em um jogador (Cook, 2018).

Diante dessas discussões, um jogo que retrate a vivência de pessoas no espectro autista pode se beneficiar de elementos de *cozy games* ao criar um ambiente imersivo, com trilha sonora complementando a narrativa e o uso de cores, formas e composições para expressar sentimentos de forma não verbal podem ajudar a construir uma experiência imersiva e aconchegante, mesmo que não siga rigorosamente todas as suas características tradicionais de *cozy* que auxiliariam a proporcionar empatia e reflexão por meio da imersão.

Um exemplo marcante de *cozy game* que aplica essas características na prática, especialmente na construção de um ambiente envolvente e imersivo, é *Gris* que no dia 13 de dezembro de 2018, foi lançado pela desenvolvedora Nomada Studio. *Gris* é um jogo de aventura independente que retrata a jornada de uma

jovem chamada Gris em sua trajetória em meio às cinco fases do luto, se utilizando de uma narrativa simbólica, de elementos visuais e trilha sonora para mostrar o processo de superação pessoal da personagem. O ambiente do jogo, as roupas, a música muda conforme o que a personagem está sentindo, ficando preto e branco, representando fraqueza e depressão, até vermelho para significar a raiva, desenvolvendo músicas relacionando as notas com as cores do jogo, gerando sinestesia, e até mesmo eles transformaram a roupa da protagonista em pedra, de forma a mostrar seu fortalecimento emocional ao longo do jogo (Liang, 2023):

Cada cor do jogo se conecta intimamente com a narrativa. O estúdio de jogos de Gris desenvolveu a paleta de cores do jogo e a trilha sonora baseadas no Three Centuries of Colours Scales<sup>16</sup>, referindo-se às cores predominantemente associadas a notas específicas. Essa teoria afirma que quando as pessoas escutam notas diferentes, elas sentem diferentes cores sendo refletidas. O estúdio usou essa teoria no design do jogo para criar sinestesia entre o jogador e o jogo de forma rigorosa. Todas as vezes que uma cor é desbloqueada, mais instrumentos começam a tocar, e a música começa a ter mais camadas. Quanto mais rica a música aparenta ser, mais cores enchem o coração da protagonista (Liang, Yuxin, 2023, p. 127-128)<sup>17</sup>.

Gris é classificado como um *cozy game*, pois não inclui mecanismos de punição, permitindo que o jogador progrida no próprio ritmo e promovendo uma sensação de segurança, já que não é possível "perder" o jogo. Segundo Naomi Ludenas, em seu artigo "*Nurturing Well-Being Through Play: An Exploration of Cozy Games as Coping Mechanism to Manage Mental Well-being*", características como abundância e suavidade também definem esse gênero. Gris transmite essas características de *cozy* ao proporcionar uma sensação de satisfação e aconchego ao criar um ambiente de baixo estresse.

---

<sup>16</sup> Three Centuries of Colours Scales, que se traduz para Três Séculos de Escalas de Cores, refere-se ao estudo que relaciona cores a notas musicais. Iniciado por Isaac Newton no século XVIII, que associou cores do espectro a notas musicais, esse conceito influenciou diversos teóricos e artistas, como Louis-Bertrand Castel, que propôs o "cravo ocular" que ao acionar o teclado, uma nota levantava um pequeno espelho que refletia uma cor. Essas tentativas buscavam criar uma relação entre as cores e os sons, explorando a sinestesia (RHYTHMLIGHT, 2004).

<sup>17</sup> Tradução da autora

## APÊNDICE C – Quadro das cores

**Quadro 2.** Significado das cores

Cor	Significado	Exemplos
Branco	Paz, pureza, alma, mas também frieza e distanciamento	Roupa dos padres, produtos de limpeza ou no filme “Beleza Americana” (1999) nas roupas da protagonista
Preto	Morte, tristeza, sujeira, mistério, luto ou poder	Luto no ocidente, cenas obscuras em filmes
Cinza	Velhice, pó, melancolia	Cenas do passado, representação de coisas antigas
Amarelo	Cor contraditória com muitos significados: luz, verão, alegria, inocência, mas também obsessão e perigo	Propagandas de praias, fast food, outro exemplo seria no filme “Taxi Driver” (1976) com o táxi amarelo que transmite ameaça e perigo
Laranja	Sol, prazer, criatividade, nostalgia, calor, ingenuidade, mas também elementos exóticos e tóxicos	Muito usado em logos de empresas de publicidade e em filmes, como por exemplo em “Blade Runner” (2017) que o laranja sinaliza poluição, toxicidade e degradação
Vermelho	Guerra, violência, alerta, calor, perigo eminente, amor, vida <sup>18</sup> , paixão, intensidade, energia, ansiedade, agressividade	Sinais de emergência e nos filmes aparece em “A Lista de Schindler” representando vida e em “O Sexto Sentido” apresentando perigo
Verde	Natureza, calma, esperança, saúde, coragem, mas também	Bandeira do Brasil, hospitais e também em a “Branca de Neve

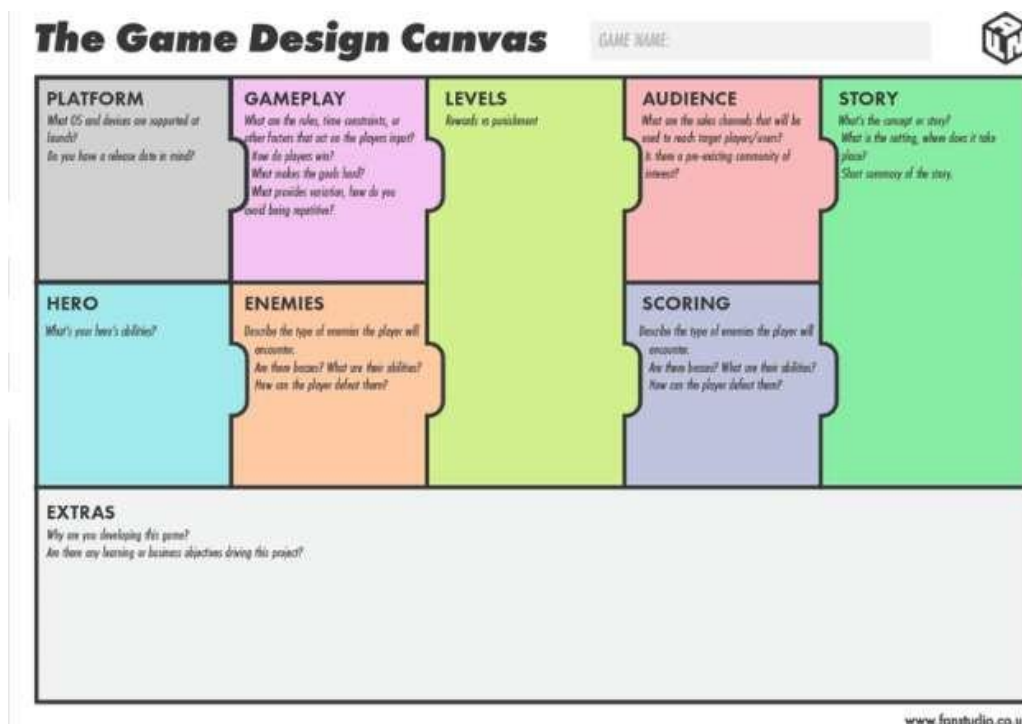
<sup>18</sup> Segundo Barreto, em seu artigo, “as cores contam histórias: a significação do vermelho no cinema” destaca, por meio do exemplo do filme A Lista de Schindler (1994), a cor vermelha para o autor significa vida.

	veneno e corrupção	e os Sete Anões” (1932) onde representa corrupção na vilã do filme
Azul	Sonho, céu, tranquilidade, harmonia, frio, fidelidade, infinito, limpeza, mas também introspecção e melancolia, passividade e distanciamento emocional	Logo de companhias aéreas e produtos de limpeza, também pode ser visto em algumas cenas de “Blade Runner” (2017) em momentos melancólicos
Rosa	Romance, sonho, infância, inocência	Cor predominante em doces e brinquedos de meninas como no filme “O Lobo de Wall Street” () nas roupas da Margot Robbie
Marrom	Terra, melancolia, sujeira, campo, brutalidade e repressão política, mas também natureza sombria	Imagens pastoris e no filme “O Labirinto do Fauno” (2006) o significado da natureza sombria aparece bastante
Roxo	Misticismo, ilusão, morte e prenúncio de eventos trágicos	No filme Gladiador (2000) a cor aparece como um prenúncio da morte do protagonista

Fonte: Elaboração própria (2025).

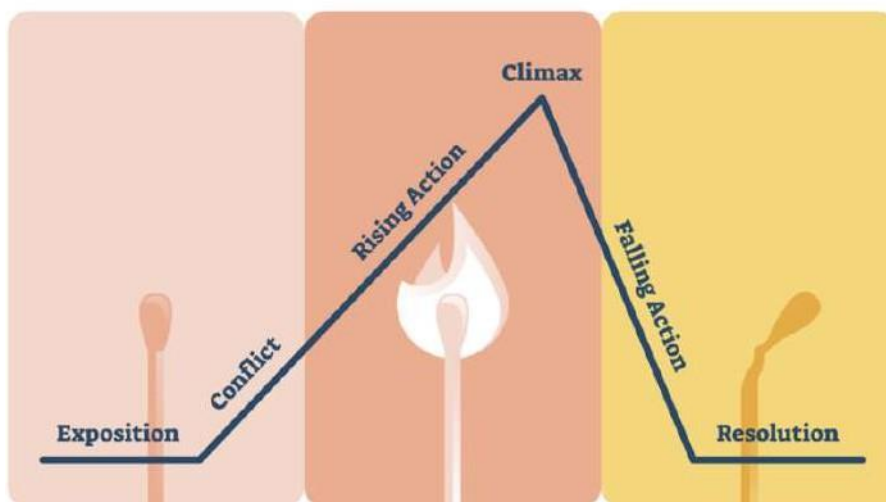
## APÊNDICE D – Documentos de processos de desenvolvimento de jogos

Figura 47 – Game Design Overview



Fonte: fanstudio<sup>19</sup> (2025).

Figura 48 – Story Overview



Fonte: backstage<sup>20</sup> (2025).

<sup>19</sup>Disponível em: <<https://www.fanstudio.co.uk/the-game-design-canvas-an-introduction/>> Acesso em: 6 jan. 2025.

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://www.backstage.com/magazine/article/what-is-rising-action-of-a-story-75562/>> Acesso em: 6 jan. 2025.

Figura 49 – Art Bible

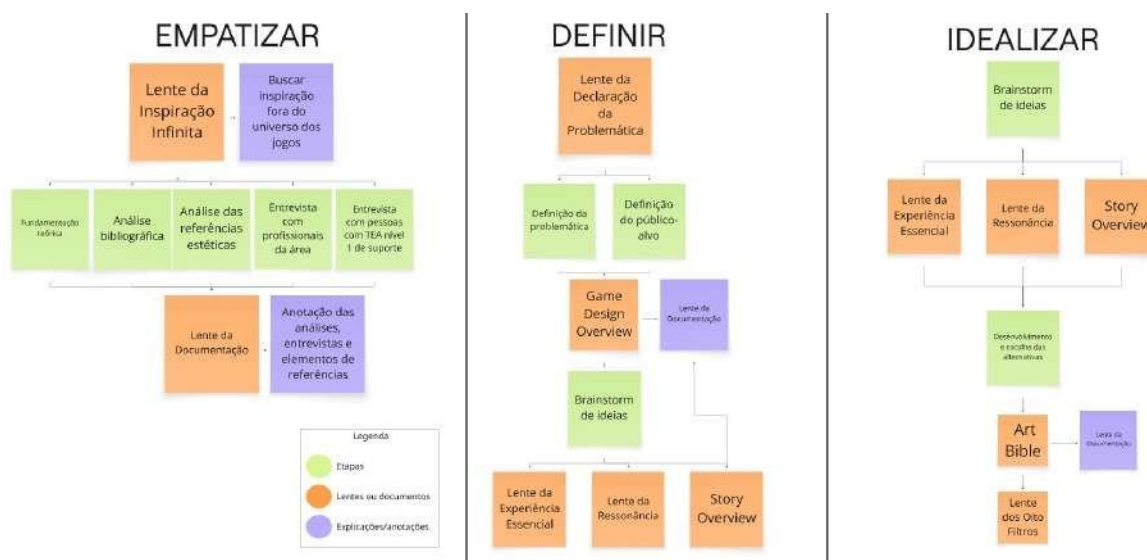


Fonte: The Rookies<sup>21</sup> (2025).

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://discover.therookies.co/2020/07/20/creating-an-art-bible/>> Acesso em: 6 jan. 2025.

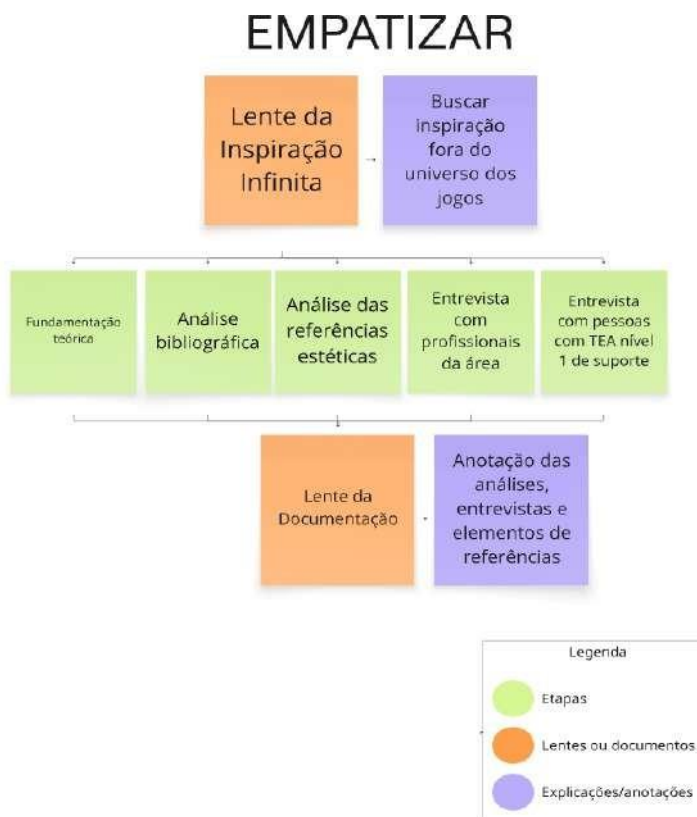
## APÊNDICE E – Tabela de Metodologia

Figura 50 – Tabela de Metodologia geral



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 51 – Tabela de Metodologia empatizar



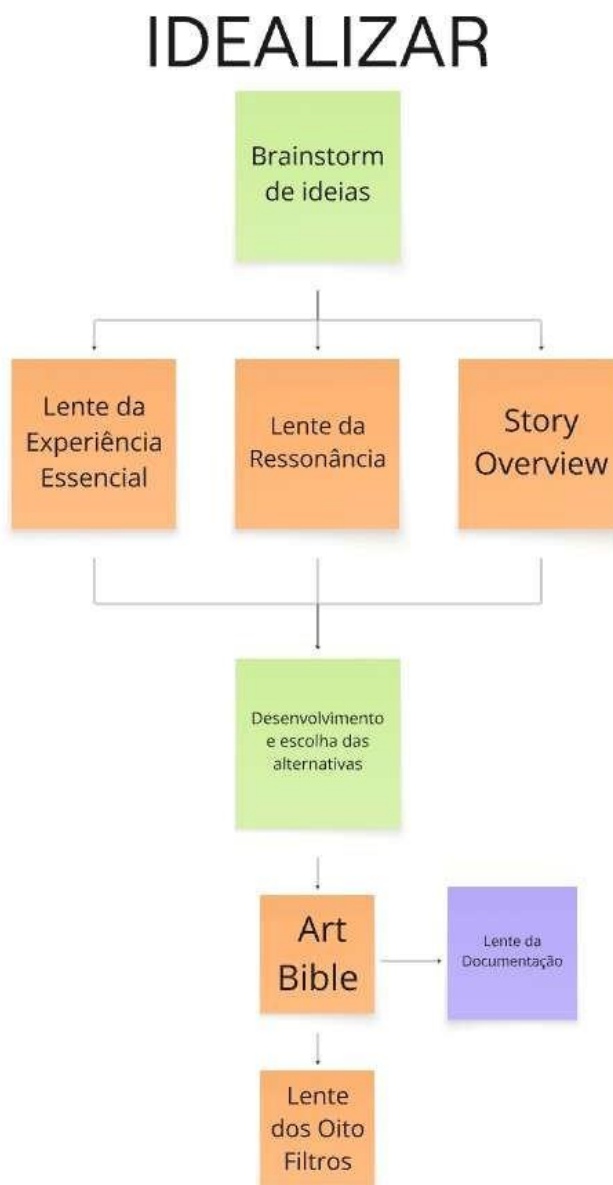
Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 52 – Tabela de Metodologia definir



Fonte: Elaboração própria (2025).

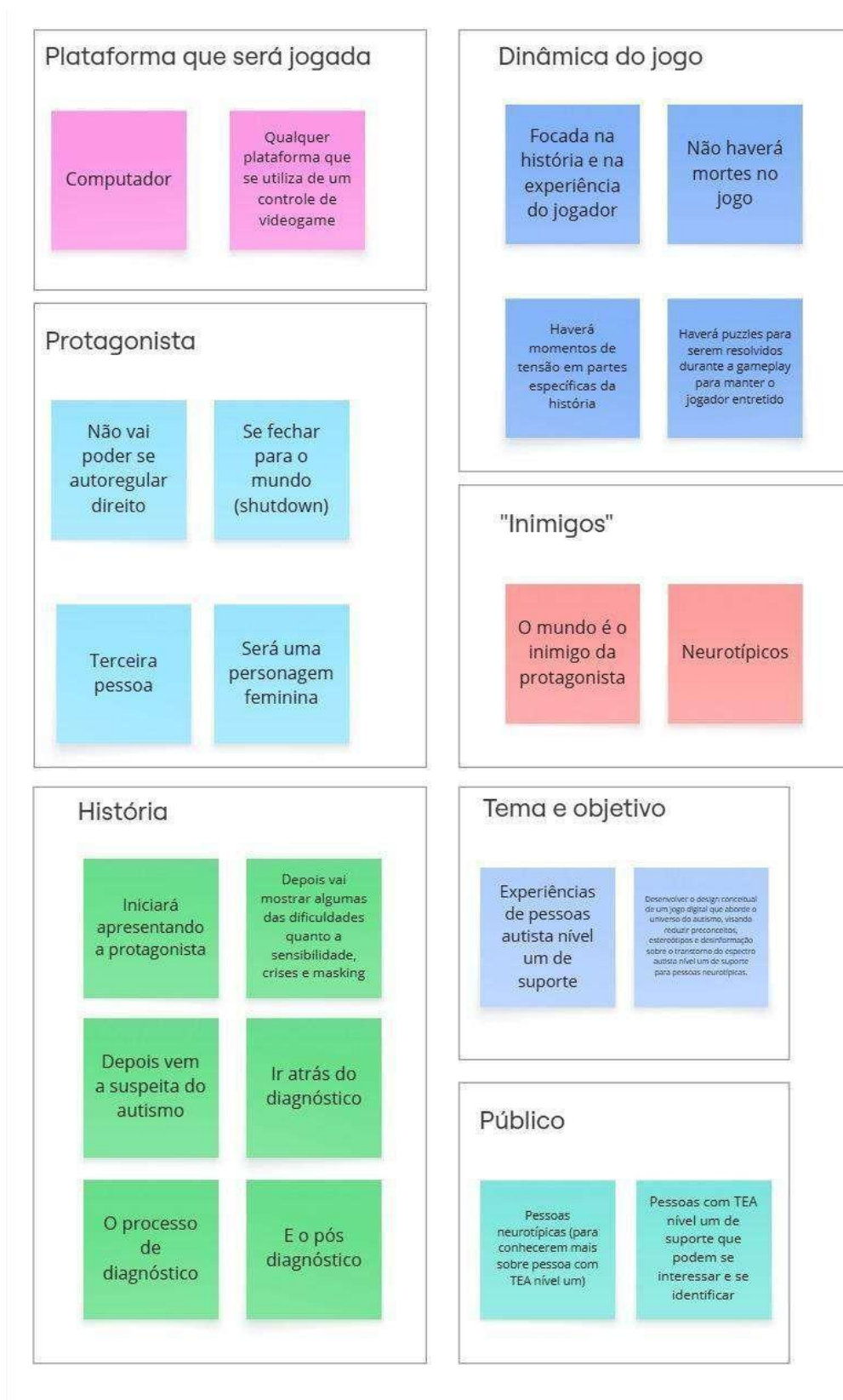
Figura 53 – Tabela de Metodologia idealizar



Fonte: Elaboração própria (2025).

## APÊNDICE F – Game Design Overview

Figura 54 – Game design overview



Fonte: Elaboração própria (2025).

## APÊNDICE G – Análise de referências estéticas

### 4.2.1 Avatar a Lenda de Aang

O artigo "Design e Simbologia do universo Avatar: A Lenda de Aang (2005): uma análise visual dos elementos de comunicação e representação gráfica" (Mello et al., 2024) analisa como os elementos visuais contribuem para a construção da narrativa e para a experiência do espectador e destaca que a série possui um vasto repertório de elementos visuais, cores e símbolos para representar as culturas. Cada nação — Tribos da Água, Reino da Terra, Nação do Fogo e Nômades do Ar — possui características visuais únicas refletidas em suas vestimentas, arquitetura e personalidade, fortalecendo a construção do mundo e seus personagens, auxiliando na identificação de cada grupo.

Os Nômades do Ar, por exemplo, são representados por formas arredondadas e cores vibrantes e mais voltadas à natureza como laranja, amarelo, azul, verde e branco. Os templos do ar são predominantemente verdes e brancos, transmitindo harmonia, espiritualidade e conexão com a natureza. Esses elementos reforçam a posição pacifista dos nômades, que prezam pela espiritualidade e rejeitam a violência. A maior representação desse povo é o próprio protagonista da série, o Aang sendo retratado como um personagem leve, amigável e brincalhão. Já a Nação do Fogo tem um design tanto dos personagens quanto da arquitetura repleto por formas triangulares e pontiagudas, com uma paleta dominada por vermelho, laranja e preto, lembrando o elemento base de sua nação. Essas escolhas transmitem a agressividade e o poder da Nação do Fogo, reforçando sua posição como o principal antagonista da história. O Reino da Terra, por sua vez, possui um design baseado em formas retangulares nas posições de luta, construções e signos trabalhando junto com as cores como verde, marrom e amarelo, esses elementos em conjunto transmitem solidez, estabilidade e resiliência e conexão com a terra. A cidade de Ba Sing Se, por exemplo, conhecida na série por sua resistência a invasões durante guerras, exemplifica essa identidade visual, assim como a personagem Toph, uma dominadora de terra cega cuja personalidade firme e persistente reflete a personalidade e valores de sua nação. Por fim, a Tribo da Água, tanto do Norte quanto do Sul, se destaca por formas fluidas e arredondadas, inspiradas nas ondas do mar. O azul e o branco são predominantes,

transmitindo versatilidade, adaptação e fluidez, características essenciais para a sobrevivência desse povo em ambientes hostis e gelados. Todos esses aspectos citados podem ser observados na figura 55.

O fogo é o elemento do poder, o povo da nação do fogo tem desejo e vontade e energia e ímpeto para conseguir o que quer. A terra é o elemento de substância, o povo do reino da terra é variado e forte, é persistente e resistente. O ar é o elemento de liberdade, os nômades do ar se desprendem das preocupações mundanas e encontram paz e liberdade e parece que eles têm um ótimo senso de humor. A água é o elemento da mudança, o povo da tribo da água é capaz de se adaptar a muitas coisas, eles têm um profundo sentido de comunidade e amor que os mantêm unidos para enfrentar tudo. (...) É a combinação dos quatro elementos em uma pessoa que torna o avatar tão poderoso. (Avatar, a Lenda de Aang, 2005).

**Figura 5 – Nações de Avatar, a Lenda de Aang**



Fonte: Composição da autora<sup>22</sup> (2025).

<sup>22</sup> Imagens disponíveis em:

<[https://viloes.fandom.com/pt-br/wiki/Ozai\\_\(Avatar\)](https://viloes.fandom.com/pt-br/wiki/Ozai_(Avatar))> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://www.fatosdesconhecidos.com.br/8-provas-de-que-zuko-e-o-melhor-personagem-de-avatar/>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://www.pngwing.com/pt/search?q=fogo+Na%C3%A7%C3%A3o>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://br.ign.com/avatar-the-last-airbender-live-action/120100/feature/quais-sao-os-paises-e-culturas-representadas-em-avatar-o-ultimo-mestre-do-ar>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Toph\\_Beifong](https://en.wikipedia.org/wiki/Toph_Beifong)> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://www.omelete.com.br/series-tv/avatar-o-ultimo-mestre-do-ar-guia-4-nacoes>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<[https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Reino\\_da\\_Terra](https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Reino_da_Terra)> Acesso em: 14 mar. 2025.

<[https://aminoapps.com/c/avatar-amino-oficial-br/page/blog/reino-da-terra/EMa8\\_QDUPuwg2e2G2DbQgjR07XD57aRxP6](https://aminoapps.com/c/avatar-amino-oficial-br/page/blog/reino-da-terra/EMa8_QDUPuwg2e2G2DbQgjR07XD57aRxP6)> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://avatar-stories.directorioforuns.com/t2-informacoes-ba-sing-se>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://arp-aang.weebly.com/tribo-da-aacutegua.html>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<[https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Tribo\\_da\\_%C3%81gua](https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Tribo_da_%C3%81gua)> Acesso em: 14 mar. 2025.

<[https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Tribo\\_da\\_%C3%81gua](https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Tribo_da_%C3%81gua)> Acesso em: 14 mar. 2025.

A animação também explora de várias maneiras o uso da psicologia das cores e da composição dos planos para transmitir mensagens de forma visual. O artigo de Mello (2024) analisa essa abordagem e apresenta uma tabela destacando a função dos diferentes enquadramentos dentro da série. Planos mais próximos, como o médio e o primeiro plano, são frequentemente utilizados para enfatizar as emoções dos personagens diante de algumas situações, por serem mais próximos do rosto. Já os planos mais abertos e gerais servem para contextualizar o ambiente ou para destacar momentos de solidão e desorientação dos personagens.

Um exemplo marcante dessa composição visual é a representação do Mundo Espiritual que apenas o Avatar tem acesso a esse mundo, e sua aparência varia de acordo com o estado psicológico do mesmo. Quando Aang entra no Mundo Espiritual, o ambiente é sombrio e amedrontador, refletindo seus traumas e inseguranças, por ter perdido todos os seus conhecidos Nômades do Ar e a pressão de ser o único capaz de pôr fim à uma guerra que já dura cem anos causam um peso emocional no personagem e esses traumas se traduzem visualmente em tons escuros, iluminação do entardecer e um cenário denso, amedrontador e opressor. Em contraste, na sequência de “Avatar: A Lenda de Aang”, “Avatar: A Lenda de Korra” (2012-2014), o mesmo mundo é retratado de forma vibrante e acolhedora, com cores vivas e iluminação de sol de meio dia, pois Korra desde o início tinha uma família bem estruturada e pessoas que sempre a estavam ajudando a aprender. Outro exemplo é que enquanto para Aang o Mundo Espiritual parecia sempre estar à noite ou ao entardecer, com vegetação escura e atmosfera melancólica, para Korra, ele se apresenta luminoso e repleto de vida. Essa mudança ilustra, de maneira puramente visual, a influência do estado emocional do Avatar sobre o Mundo Espiritual, sem a necessidade de um diálogo verbal (figura 56).

---

<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Katara>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<[https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Tribo\\_da\\_%C3%81gua](https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Tribo_da_%C3%81gua)> Acesso em: 14 mar. 2025.

<[https://avatar.fandom.com/es/wiki/Templo\\_Aire\\_del\\_Norte](https://avatar.fandom.com/es/wiki/Templo_Aire_del_Norte)> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Aang>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://arp-aang.weebly.com/nocircmades-do-ar.html>> Acesso em: 14 mar. 2025.

<[https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Templo\\_do\\_Ar\\_do\\_Leste](https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Templo_do_Ar_do_Leste)> Acesso em: 14 mar. 2025.

<<https://www.gratispng.com/png-y2nl12/>> Acesso em: 14 mar. 2025.

**Figura 56 – O Mundo Espiritual**



Fonte: Avatar a Lenda de Korra (2012) & Avatar a Lenda de Aang (2005)<sup>23</sup>

Outro exemplo é a dualidade presente no arco do personagem Zuko. Ao longo de toda a série, ele trava um conflito interno entre seguir as expectativas de seu pai e trilhar seu próprio caminho, uma luta constante entre o que esperam dele e quem ele realmente quer ser. Esse dilema é representado visualmente por sua cicatriz, consequência de uma luta com o seu próprio pai, que cobre metade de seu rosto, simbolizando essa divisão interna. Em diversas cenas, essa dualidade se torna evidente, especialmente quando Zuko reflete sobre suas ações, em exemplo disso ocorre no episódio 7 da segunda temporada, “Zuko Sozinho”, no qual ele parte em uma jornada solitária em busca de autoconhecimento, e sua luta interna se manifesta não apenas através de seu comportamento, mas também na forma como os enquadramentos realçam o seu rosto, reforçando essa ideia de dualidade (figura 57).

**Figura 57 – Dualidade do Zuko**



<sup>23</sup> Imagens disponíveis em:

<[https://www.reddit.com/r/Avatarthelastairbende/comments/1dkjrug/spirit\\_world/?tl=pt-br&rdt=49467](https://www.reddit.com/r/Avatarthelastairbende/comments/1dkjrug/spirit_world/?tl=pt-br&rdt=49467)>  
<[https://www.reddit.com/r/Avatarthelastairbende/comments/1dkjrug/spirit\\_world/?tl=pt-br&rdt=49467](https://www.reddit.com/r/Avatarthelastairbende/comments/1dkjrug/spirit_world/?tl=pt-br&rdt=49467)>

Fonte: Avatar a Lenda de Aang (2005)<sup>24</sup>

Outro exemplo interessante, é a representação da Azula, irmã mais nova de Zuko, é apresentada no início da série como uma personagem extremamente precisa, simétrica e perfeccionista, por meio de seus movimentos, sua forma de dobrar o fogo<sup>25</sup>, seu modo de se vestir e até a maneira como arruma o cabelo refletem esse autocontrole da personagem. No entanto, conforme a história avança e ela conquista mais poder, sua agressividade e brutalidade aumentam e em consequência desse contexto, ao longo do tempo, seu mundo começa a ruir: ela perde suas amigas mais próximas, Mai e Ty Lee, vê seu império desmoronar e, por fim, perde o respeito de seu próprio pai e enfim a sua sanidade.

Essa desconstrução da sanidade da personagem se reflete visualmente em sua aparência e comportamento. O que antes era “perfeito” e simétrico vai se tornando caótico e assimétrico e isso pode ser visto no episódio final da série, Azula já não exibe a postura que a caracterizava no início, seu cabelo está desarrumado e cortado de forma irregular, sua expressão é distorcida, com a boca torta, evidenciando seu colapso emocional (figura 58). Outro detalhe que reforça essa transformação é a maneira como ela dobra o fogo. No início da série, Azula utiliza gestos refinados e calculados, dobrando fogo com as pontas dos dedos indicador e médio, um reflexo de seu treinamento rigoroso e autocontrole. No entanto, em sua última cena, ela passa a utilizar as palmas das mãos e socos, um movimento mais bruto e menos preciso, indicando que sua força já não vem mais da disciplina e treino, mas sim do ódio e do desespero.

---

<sup>24</sup> Disponível em:

<<https://tv.apple.com/br/episode/zuko-sozinho/umc.cmc.3f6g2hzj422aus7o6m3youqar?showId=umc.cmc.4d38ljozi439j6g8e5m5o2bv5>>

<sup>25</sup> O fogo que a Azula dobra é o fogo azul que quimicamente é mais forte que o fogo vermelho, significando esse treinamento pesado da personagem

Figura 58 – Estado Mental da Azula



Fonte: Composição da autora<sup>26</sup> (2025).

Nesse mesmo episódio, ocorre uma das batalhas mais intensas da série, um confronto visual entre Zuko e Azula que não apenas simboliza a luta entre o bem e o mal, mas também entre estabilidade e instabilidade.

O contraste entre os personagens é evidente: Azula, consumida pelo colapso emocional, exibe uma saúde mental frágil, com sua fúria transparecendo em cada palavra e movimento. Seu fogo azul, antes símbolo de precisão, agora se torna caótico e descontrolado. Por outro lado, Zuko, que no início da série era movido pela raiva, agora se mostra calmo e concentrado.

A coreografia da luta reflete essa história, com enquadramentos cuidadosamente trabalhados para evidenciar a diferença entre os dois, trabalhando a paleta de cores e enquadramentos para transmitir essa dualidade: o fogo azul de Azula contrasta com as chamas alaranjadas de Zuko, com uma construção de cena que divide a tela ao meio. A batalha não é apenas física, mas simbólica, marcando o ápice da transformação de ambos os personagens (figura 59).

<sup>26</sup> Imagens disponíveis em:

<<https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Azula>>

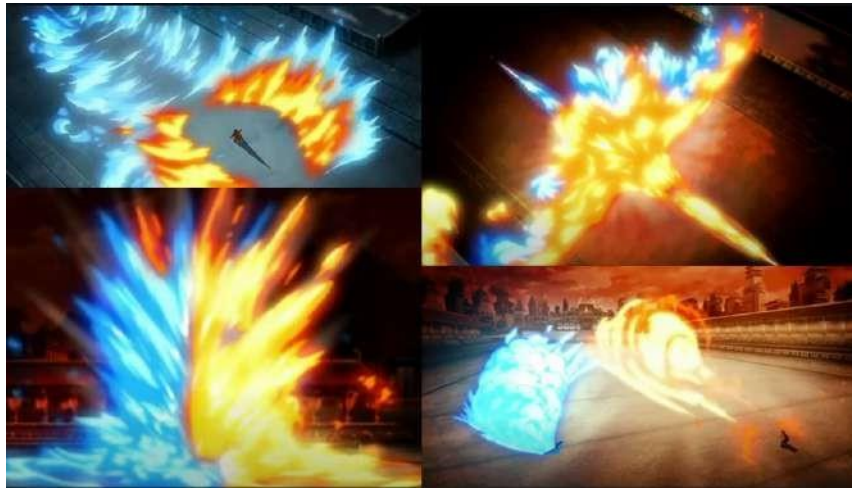
<<https://www.legiaodosherois.com.br/2023/o-que-aconteceu-azula-apos-final-avatar-lenda-de-aang.html>>

<<https://www.youtube.com/watch?v=PRkl15fIJ1w>>

<<https://www.cbr.com/azula-worse-than-fire-lord-ozai-avatar-last-airbender/>>

<<https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Azula>>

Figura 59 – Agni Kai Zuko e Azula



Fonte: Composição da autora<sup>27</sup> (2025).

Em resumo, “Avatar: A Lenda de Aang” é uma obra visual rica em significados, onde cada detalhe estético vai além da comunicação verbal, transmitindo emoções, simbolismos e narrativas por meio das cores, formas e enquadramentos.

#### 4.2.2 O Menino e o Mundo

Segundo o artigo de Silva (2017), o magenta transmite sensibilidade e aconchego, reforçando o olhar infantil e os sentimentos do menino. O ciano e o azul significam momentos de segurança, paz e leveza, sendo predominantes nas cenas no início do filme, em que o amarelo aparece associado à alegria e vivacidade. Já o laranja, combina luz e calor, criando uma sensação de conforto mas, ao longo do filme, o menino em um momento chega na cidade e o laranja ganha outro significado mais neutro, mais rotineiro que junto do marrom reforça mais ainda a monotonia da vida na cidade grande e para refletir o cansaço e a repetição da vida adulta. O branco aparece simbolizando o vazio e a falta de sentimentos, mas também provoca curiosidade e transmite calma. Os sentimentos de negatividade, medo são transmitidas pela cor preto para reforçar os conflitos sociais, a opressão e a exploração que aconteciam na cidade.

Outra situação interessante analisada por Silva (2017) divide a história em três fases diferentes, mostrando como o significado das cores muda ao longo da

<sup>27</sup> Imagens disponíveis em:

<<https://www.cbr.com/azula-worse-than-fire-lord-ozai-avatar-last-airbender/>>  
<<https://www.youtube.com/watch?v=PRk115fIJ1w>>

trama. Na primeira fase, que retrata a vida rural e a idade do menino atrás do pai, é marcada pelas cores base magenta, ciano e amarelo, reforçando a alegria e a ingenuidade da infância criando um ambiente acolhedor que transmite a felicidade do menino em seu mundo antes da partida do pai (figura 60).

**Figura 60 – Primeira fase**



Fonte: Silva (2017).

Na segunda fase, que é o primeiro contato do menino com a cidade, há a introdução de cores mais neutras, com predominância de marrom e laranja. À medida que o protagonista se depara com a nova realidade, a presença crescente de tons neutros sugere a perda de vivacidade e entusiasmo, entrando na monotonia. Essa fase simboliza a transição da inocência para a dura realidade do mundo urbano, marcada por um tom melancólico (figura 61).

**Figura 61 – Segunda fase**



Fonte: Silva (2017).

Já na terceira fase, que representa o mundo urbano, a crítica social e o retorno do menino e dos trabalhadores para o campo, há um maior uso de cores neutras, com um uso mais intenso de preto e cinza. No retorno do menino ao campo, as cores ciano, magenta e amarelo ressurgem, trazendo uma sensação de alívio e resgatando aquela ideia de olhar infantil do início do filme (figura 62).

**Figura 62 – Terceira fase**



Fonte: Silva (2017).

Em resumo, ao longo da narrativa, as cores retornam estrategicamente para mostrar a visão do menino sobre o mundo ao seu redor. A relação entre cor e forma, como nas notas musicais coloridas, também contribui para a expressão dos sentimentos e para a construção da experiência psicológica do filme.

O uso dessas cores é especialmente evidente no início, quando o menino brinca na natureza. O ambiente é marcado por tons de verde, azul, amarelo e laranja, cores que transmitem alegria e paz, refletindo a felicidade daquele momento. No entanto, quando o pai parte, a atmosfera muda drasticamente se tornando mais sombria e repleta de espaço negativo, com uma linha imaginária separando o menino e sua mãe do pai, que está do outro lado, até que em um momento, o menino ultrapassa essa linha para abraçar o pai, antes de vê-lo partir.

Na cidade, a paleta de cores reforça a sensação de medo e estranhamento do menino diante da grandiosidade dos prédios, que parecem gigantescos e ocupam boa parte da tela, pesando a visão do espectador. As cores se tornam escuras e acinzentadas, transmitindo a frieza e opressão do ambiente

urbano. Contudo, à medida que o filme se aproxima do final, as cores voltam a ganhar vida. Quando eles retornam para casa, a trilha sonora acompanha a mudança, os trabalhadores começam a se revoltar e um pássaro vermelho aparece repetidamente, enquanto uma multidão caminha de volta ao campo, cantando e dançando, em uma cena que remete ao carnaval. Nesse contexto, o pássaro vermelho simboliza a esperança dentro da narrativa (figura 63).

Durante toda a obra, as cores e os enquadramentos são utilizados de forma estratégica para contar a história e reforçar a crítica social, tornando “O Menino e o Mundo” uma experiência visual.

**Figura 63 – Cenas de O Menino e o Mundo**



Fonte: O Menino e o Mundo (2014).

#### 4.2.3 Lala Land

No artigo “A Importância da *mise-en-scène* na construção da narrativa: uma análise de La La Land (2016), de Damien Chazelle” (2021), João Silva analisa como os elementos cinematográficos do filme contribuem para a construção de significados narrativos. O autor explora a relação entre a *mise-en-scène*<sup>28</sup> e a história dos protagonistas, destacando como as escolhas estéticas reforçam as mensagens transmitidas pelo filme. Silva (2021) investiga aspectos como cores, planos, duração de cenas, figurino, cortes, cenários e iluminação, demonstrando

<sup>28</sup> Segundo Marcelo Rodrigo Mingoti Müller em seu artigo “Da *Mise-en-Scène* cinematográfica” (2012), ele define *mise-en-scène* como todos os conteúdos e elementos do quadro e a maneira como eles são organizados

como cada um desses elementos colabora para a ambientação, a caracterização dos personagens e o desenvolvimento da trama.

Um dos pontos centrais da análise de Silva (2021) é o simbolismo das cores. O autor descreve como cada cor é utilizada para transmitir significados, como o azul, por exemplo, que representa o passado, a nostalgia, o amor melancólico (já que os protagonistas não ficam juntos) e os sonhos, já o vermelho simboliza o futuro, a ambição e o sucesso, enquanto o branco reflete o mundo ideal e imaginário, muitas vezes unindo o azul e o vermelho. O magenta ou roxo expressa o amor, o carinho e o desejo, sendo uma mistura entre o azul e o vermelho. O verde aparece representando o desconforto, e o preto é associado ao luto, aparecendo quando os protagonistas percebem que seus sonhos os impediram de ficar juntos, algumas dessas representações podem ser vistas na figura 64.

**Figura 64 – Cores de La La Land**



Fonte: Silva (2021).

O artigo também comenta sobre como os planos e enquadramentos em “La La Land” são explorados de forma a reforçar a narrativa e a experiência visual, da mesma forma que as cores utilizando planos gerais e abertos nas cenas musicais, permitindo que os movimentos dos personagens sejam capturados de forma completa e fluida. Essa escolha evita cortes excessivos, além de utilizar planos sequenciais, como na cena inicial da música *Another Day of Sun*, onde a câmera se move de forma dinâmica, trazendo uma sensação de imersão e continuidade, características marcantes do filme.

#### 4.2.4 A Lista de Schindler

Além das cores, o filme utiliza enquadramentos de forma simbólica. Planos abertos são frequentemente empregados para mostrar as multidões, enquanto uma mistura de plano geral e plano americano é utilizada durante algumas outras cenas do filme. No final, há uma transição do passado para o presente: os judeus são mostrados caminhando em direção à câmera em preto e branco, e a cena muda para imagens coloridas do presente, criando uma conexão sutil entre o passado histórico e o momento atual.

Esses recursos visuais, combinados com a narrativa emocionante, fazem do filme uma obra cinematográfica marcante, que utiliza a fotografia, a cor, e os enquadramentos de forma estratégica para amplificar o impacto emocional e histórico da história (figura 65).

**Figura 65 – As Cores e A Lista de Schindler**



Fonte: Composição da autora<sup>29</sup> (2025).

O artigo “Luz em Movimento” (Curotto & Ghomes, 2013) analisa o uso de contrastes e planos em A Lista de Schindler (1993), destacando como a fotografia do filme emprega a luz para criar o significado da cena. Um exemplo citado no artigo é uma cena em que o contraste é utilizado para destacar os atores no primeiro plano, diferenciando-os do segundo plano, composto por uma parede e uma janela ao fundo. A luz incidente nos rostos dos atores e na mesa acentua essa separação, enquanto pontos de luz externa reforçam a iluminação e a profundidade da cena (figura 66). Essa técnica não apenas guia o olhar do espectador, mas também intensifica a atmosfera, demonstrando como a iluminação pode ser usada de forma

<sup>29</sup> Imagens disponíveis em:

<<https://www.folhape.com.br/cultura/a-lista-de-schindler-critica/146613/>>

<<https://cdn.jornaldaparaiba.com.br/wp-content/uploads/2020/07/A-lista-de-schindler-final.jpg>>

estratégica para amplificar o impacto narrativo da cena, ao criar enquadramentos com luz e sombra que funcionam como molduras visuais, direcionando a atenção para pontos específicos da cena.

**Figura 66 – Exemplos de contraste a Lista de Schindler**



Fonte: Corotto & Ghomes (2013).

O estudo também aborda o uso do *chiaroscuro*<sup>30</sup>, que significa claro-escuro, é uma técnica que usa o contraste entre luz e sombra para criar volume e profundidade, destacando uma cena em que a luz delinea apenas as silhuetas contra um fundo escuro, criando um efeito de mistério e intensidade dramática (figura 67).

**Figura 67 – Contraste luz e sombra A Lista de Schindler**



Fonte: Corotto & Ghomes (2013).

---

<sup>30</sup> Segundo Felipe Guimarães e a Equipe Aela num texto sobre o assunto, eles trazem um contexto histórico de como o *chiaroscuro* (claro-escuro) começou a ser usado na pintura no período da Renascença e consiste em utilizar alto contraste entre luz e sombra.

Ao longo da análise, o artigo de Corotto e Ghomes (2013) ressalta que a escolha do preto e branco em “A Lista de Schindler” não apenas contribui para a atmosfera histórica do filme, mas também serve como um excelente estudo de caso para entender o impacto do contraste na composição cinematográfica.

O filme utiliza de uma variedade de planos e enquadramentos para reforçar a narrativa e transmitir significados visuais. Um exemplo pode ser visto na figura 68, onde Oskar Schindler é enquadrado diante de outro personagem onde os dois estão posicionados de frente um para o outro, com uma sombra dividindo o quadro como uma linha invisível, simbolizando o diálogo tenso e a divisão entre eles. Esse uso de luz e composição visual cria uma atmosfera dramática, destacando a relação entre os personagens.

Outra cena significativa ocorre durante o discurso de Oskar Schindler para os judeus no final do filme, na cena, o protagonista é posicionado um pouco acima da multidão, o que o destaca como figura central (figura 68). Em seguida, a câmera muda para mostrar os soldados, que estão posicionados ainda mais acima, reforçando a hierarquia de poder (figura 68), mas quando Schindler convence os soldados a desistirem, eles descem as escadas, ficando na mesma altura que a multidão de judeus. Essa mudança de perspectiva, com a câmera agora posicionada abaixo dos olhos de Schindler, cria um "efeito herói", enfatizando o papel crucial que ele desempenhou na salvação daquelas pessoas. Essa escolha visual não apenas homenageia o verdadeiro Oskar Schindler, mas também reforça sua importância como figura central na narrativa.

Além desses exemplos, o filme também faz uso de planos abertos para mostrar as pessoas e os locais por onde o protagonista passa, criando um senso de distanciamento e contexto histórico. Por outro lado, primeiros planos e planos americanos são utilizados para trazer proximidade e conexão com os personagens, destacando suas emoções e expressões faciais de forma mais íntima.

**Figura 68 – Cenas de A Lista de Schindler**



Fonte: Composição da autora<sup>31</sup> (2025).

#### 4.2.5 Gris

No artigo “A Representação dos 5 Estágios do Luto do Modelo de Kübler-Ross Através dos Elementos de Game Design do Jogo Gris” (2024), Marco e Medeiros destacam como as cores desempenham um papel essencial na representação visual e emocional dos estágios do luto. No início do jogo, que corresponde à fase da negação, o ambiente é predominantemente desprovido de cores, com tons de branco, preto e cinza que reforçam a sensação de vazio e melancolia. Apenas a protagonista, Gris, apresenta alguma tonalidade, destacando-a como o foco central da narrativa (figura 69). Ao final dessa fase, a cor vermelha é restaurada, marcando a transição para o estágio da raiva e simbolizando a intensidade emocional desse momento.

<sup>31</sup> Imagens disponíveis em:

<<https://cinegrandiose.com/2015/03/13/schindlers-list-analise-e-impressoes/>>

<<https://noticias.luzerna.ifc.edu.br/2016/11/10/cinestoria-exibe-e-debate-a-lista-de-schindler-no-dia-17/>>

<<https://www.telerama.fr/cinema/films/la-liste-de-schindler.30359.php>>

<<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/efe/2018/04/27/steven-spielberg-revela-segredos-de-a-lista-de-schindler-25-anos-depois.htm>>

**Figura 69 – A fase da negação**

Fonte: Captura de tela da autora (2024).

No estágio seguinte, é repleto de tons de vermelho que transmitem calor e intensidade emocional, representando a fúria e o conflito interno da personagem. As formas também são bastante exploradas durante todo o jogo, mas nessa fase, as formas de antenas atrás são pontiagudas acompanhando o design triangular das montanhas (figura 70). Acompanhando todos esses elementos visuais, um vento aparece para jogar a personagem para trás, mas como uma forma de se manter firme e persistente, a personagem se torna um bloco maciço de pedra para se firmar no chão e não sair voando com o vento.

**Figura 70 – A fase da raiva**

Fonte: Captura de tela da autora (2024).

Após superar a etapa da raiva, a cor verde é restaurada, sendo associada ao estágio da barganha, com uma sensação reconfortante por meio de raios de luz que penetram entre as folhagens, além de toda uma ambientação

voltada para natureza, com plantas, flores, animais e até um personagem que vem para acompanhar a Gris na sua jornada, tendo uma mudança brusca visual, trazendo contraste diante das outras fases que eram desérticas e compostas de vários prédios destruídos (figura 71).

**Figura 71 – A fase da barganha**



Fonte: Captura de tela da autora (2024).

A fase seguinte, simbolizando a depressão, introduz a tonalidade azul, carregada de sentimentos de tristeza e solidão, reforçados pela ambientação subaquática e a presença de pontos luminosos que guiam Gris. Na fase da depressão, um monstro marinho persegue a personagem dentro da água, como se ela estivesse se afogando, mas ela consegue fugir da situação, conseguindo sair da água (figura 72).

**Figura 72 – A fase da depressão**



Fonte: Captura de tela da autora (2024).

Por fim, na fase da aceitação, a restauração do amarelo traz otimismo e leveza, sendo acompanhado pelo surgimento de estruturas translúcidas reveladas pela luz, criando uma atmosfera etérea e espiritual, não só isso, mas a *gameplay* começa a ter momentos em que a personagem consegue ficar de ponta cabeça, como forma para se resolver os *puzzles* do jogo (figura 73).

**Figura 73 – A fase da aceitação**



Fonte: Captura de tela da autora (2024).

Além das cores, a iluminação desempenha um papel fundamental na construção da atmosfera emocional de Gris. Durante a fase da barganha, feixes de luz que atravessam a copa das vinhas sugerem um breve momento de esperança, como um vislumbre de alívio em meio à dor. Na depressão, a iluminação ganha outro significado, onde há pontos luminosos e a presença de uma tartaruga brilhante, que além de iluminar o caminho, simbolizam a busca por orientação e conforto em meio à escuridão emocional. Essa tartaruga, por exemplo, aparece quando Gris é perseguida por um monstro marinho, mas a intervenção dessa tartaruga luminosa rompe a escuridão e a conduz à superfície, reforçando essa ideia de orientação e compreensão. Já na fase da aceitação, a luz adquire um poder transformador, com estruturas translúcidas que surgem ao serem expostas a fontes de luz, representando a clareza emocional.

A composição visual do jogo também reforça os sentimentos expressos em cada etapa do luto. Na fase da negação, predominam planos abertos e vazios, que intensificam a sensação de solidão e desamparo da protagonista. Em outros momentos, a câmera se afasta da personagem, mostrando a vastidão do ambiente e sua pequenez diante do mundo, enquanto em outros, a câmera se aproxima,

capturando suas expressões faciais de forma mais pessoal, como quando ela tenta cantar, mas não sai voz, revelando sua angústia e frustração.

A ausência de diálogos faz com que a narrativa se apoie fortemente na estética visual e sonora. Cada cor, cada feixe de luz e cada composição de cena são cuidadosamente elaborados para transmitir emoções e guiar a imersão do jogador na jornada introspectiva de Gris.

#### 4.2.5 Journey

A história passada é revelada de forma mais sutil e fragmentada sendo mostrada através de painéis e lápides espalhados pelos cenários e nas interações com os mentores, que aparecem nas transições entre as fases. Esses mentores, representados por cinco ancestrais, contam uma história de guerra e destruição que transformou o mundo em um deserto árido. No final do jogo, a jornada do jogador é resumida em imagens exibidas no último altar, proporcionando um momento de reflexão sobre as aventuras vividas e as emoções experimentadas ao longo do caminho (figura 74).

**Figura 74 – Ancestrais e a história**



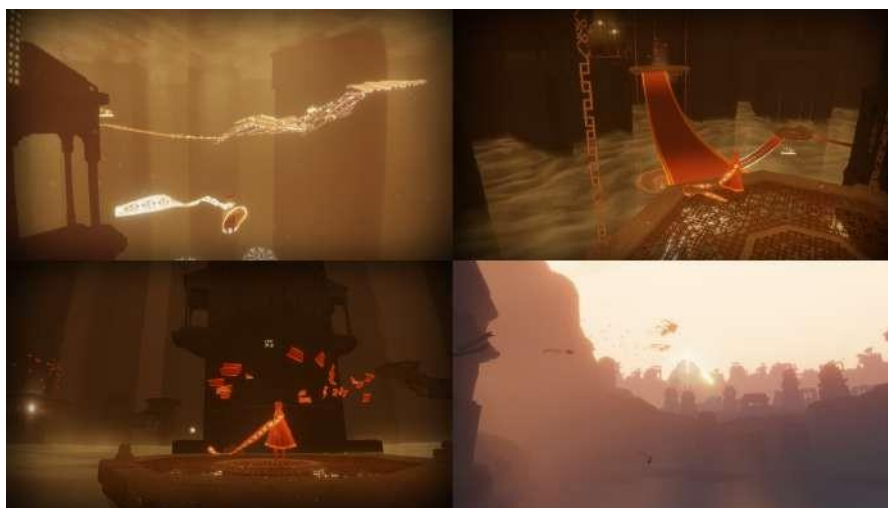
Fonte: Captura de tela da autora (2025).

A cor desempenha um papel significativo na narrativa e na experiência do jogo, embora de forma mais sutil e aberta à interpretação, em comparação ao jogo anterior, Gris. Carvalho (2016) menciona a paleta de cores usada em cada etapa de Journey. Isso sugere que as mudanças de cor ao longo da jornada podem estar

ligadas ao desenvolvimento da história e às diferentes fases da experiência do andarilho.

As criaturas feitas de tecido vermelho aparecem em várias partes do jogo. Estas fitas de pano, "panos-aves" e outros elementos vermelhos aparecem durante todo o jogo oferecendo oportunidades de interação e nos guiando durante a *gameplay* e juntamente desses seres, várias vezes aparecem panos enormes que se comportam como pontes que guiam nosso caminho pelo jogo. A frequência e o comportamento dessas entidades vermelhas podem simbolizar aspectos da jornada ou do mundo do jogo, embora Carvalho (2016) não explicita seu significado narrativo. O branco também aparece por meio de algumas figuras de branco que observam o protagonista do jogo (figura 75).

**Figura 75 – Criaturas de tecido e fitas**



Fonte: Captura de tela da autora (2025).

Um outro detalhe interessante é que a maior parte do jogo parece nublado, escuro, dando bastante sensação de melancolia, por exceção dos momentos quando o protagonista tem alguma interação com os ancestrais e no final do jogo, que o personagem consegue chegar no objetivo final do jogo e tudo parece ensolarado (figura 76).

**Figura 76 – Ambientes de Journey**

Fonte: Captura de tela da autora (2025).

Fica claro que a mudança nas cores dos ambientes e a presença de elementos coloridos específicos (como o vermelho dos tecidos e o branco das figuras) são elementos visuais que contribuem para a atmosfera, a progressão e a possível interpretação da história do jogo. A ausência de uma explicação verbal da narrativa em Journey reforça a importância dos elementos visuais, incluindo a cor, para transmitir as mensagens da história.

#### 4.2.6 A Diferença Invisível

O quadrinho, no início, em sua maioria é em preto e branco tendo algumas cores sendo destacadas, como o vermelho e laranja, em momentos em que a personagem está sofrendo de muita sobrecarga sensorial ou com pessoas falando algum comentário ofensivo para a protagonista e quanto mais estressada com os barulhos, mas toda a cena começa a ficar avermelhada. Mas com o tempo, quando a personagem vai refletindo mais sobre seu modo de agir e pensar o mundo vai ganhando cor, começando com o amarelo e se tornando colorido após ela receber o diagnóstico formal e começar a frequentar um grupo de autistas que tiveram o diagnóstico tardio. Como se quando ela recebesse o diagnóstico as cores da vida dela voltassem e ela pudesse ver tudo do jeito dela, como se um peso tivesse saído de seus ombros e pudesse ver o mundo como ele realmente é. Entretanto, conforme alguns conflitos acontecem durante a história, as cores se perdem novamente, como por exemplo, quando ela percebe que precisa terminar

com o seu namorado, ela entra em um estado de depressão, mas que depois as cores voltam e ela começa a querer focar na construção de um quadrinho sobre a sua história para poder ajudar outras pessoas como ela. Essa relação das cores pode ser vista na figura 77.

**Figura 77 – Cores em a Diferença Invisível**



Fonte: Captura da tela da autora (2025).

## APÊNDICE H – Análise geral das referências

**Quadro 3 – Análise geral das referências**

Obra	Cores	Planos	Formas
Avatar: a Lenda de Aang	Cores vivas representam vivacidade, infantilidade ou a personalidade de cada um dos povos da série. Nessa série as cores também aparecem como uma forma de mostrar as divisões entre as nações, onde cada nação possui a própria.	Combinação de vários tipos de planos dependendo do contexto, mas em em vários casos é para demonstrar contraste, grandiosidade e poder conforme o que precisa ser enfatizado na cena	Cada nação possui uma forma que chama mais atenção para representar a personalidade de cada nação, como triângulo para o fogo, quadrado para a terra e formas orgânicas para água e ar
O Menino e o Mundo	Cores vivas representando infantilidade e infância (ciano, amarelo e magenta) e cores neutras para monotonia do trabalho e opressão	Geralmente abertos para mostrar o contexto do filme que é muito importante	Um filme que se utiliza bem das formas, principalmente círculos e quadrados
Lala Land	Cores vivas representam amor, paixão, emoções fortes num geral, enquanto cores frias e neutras representam depressão, separação e até conclusão	Muito uso de planos contínuos, que acompanham os personagens enquanto eles cantam	Não há muito foco no uso de formas no filme
A Lista de Schindler	A cor vermelha tem o sentido de vida no filme	Os planos tem muito significado no filme, sempre tentando demonstrar bastante contraste entre claro e escuro ou dualidade entre personagens	O filme também não foca muito no uso das formas

Gris	As cores têm muito significado, onde cada fase do jogo é uma etapa do luto e cada momento possui a sua própria cor para acompanhar	O jogo é em 2D em terceira pessoa, com o plano quase sempre entre geral e aberto, entretanto, em cutscenes é possível ver o rosto da personagem em um primeiríssimo plano	As formas aparecem bastante para significar algum sentimento, como formas pontiagudas, quadrados e formas mais orgânicas dependendo da fase do luto em que a personagem está
Journey	As cores em Journey aparecem de forma mais rara e com papel significativo, porém com sentido aberto, mas sempre ajudando na progressão do jogo	O jogo é 3D, em terceira pessoa, com plano mais geral pra aberto para mostrar o ambiente	O jogo num geral possui o uso maior de formas mais pontiagudas por se tratar de um mundo destruído
Diferença Invisível	Preto e branco a maior parte da história, com alguns detalhes em vermelho representando incômodo e amarelo expressando esperança. Chegando mais ao final da história, o mundo da Marguerite fica colorido representando paz por entender seu diagnóstico.	Vários planos abertos em momentos reflexivos e incômodos para a personagem, mostrando o que está causando desconforto para ela.	As formas no início da história e em alguns momentos pelo meio parecem mais tortas e rabiscadas quando a protagonista está mal, mas quando ela está bem parece tudo mais limpo e reto, organizado.

Fonte: Elaboração própria (2025).

Neste quadro, foi possível perceber que as cores vivas costumam estar associadas a sentimentos como felicidade, infantilidade, esperança e emoções intensas, ou características específicas da personalidade dos personagens. Um exemplo disso é a Nação do Fogo, que utiliza o vermelho vivo como representação de força e perigo. Em contrapartida, cores mais neutras ou apagadas, como tons amarronzados, preto e branco, apareceram carregando significados mais monótonos e sérios, como se observa nos filmes *O Menino e o Mundo* e *A Lista de*

Schindler. Nessas produções, tanto a ausência quanto o uso intencional da cor tornaram-se ferramentas importantes para a comunicação de mensagens.

Quanto aos planos, percebe-se no quadro que eles são mais explorados nos filmes, embora também estejam presentes em animações e jogos, principalmente nos momentos que destacam o ambiente (com planos abertos e gerais) ou as expressões dos personagens (com planos fechados). O jogo Journey, entretanto, apresenta uma limitação nesse sentido, utilizando um número reduzido de planos para contar a narrativa do jogo.

As formas também são elementos utilizados, sobretudo em jogos e animações, onde são usadas para expressar tanto a personalidade dos personagens quanto a atmosfera dos ambientes. Formas orgânicas costumam estar presentes em contextos mais acolhedores, formas retangulares sugerem rigidez, enquanto formas triangulares e pontiagudas costumam ser associadas a tensão e perigo.

O uso de contrastes também se destacou como um recurso para evidenciar a separação entre dois mundos, representar dualidades entre personagens ou intensificar o drama de determinadas cenas.

**APÊNDICE I – Roteiro de perguntas para o público autista nível um de suporte**

1. Você poderia contar um pouco sobre como percebe e sente o mundo ao seu redor no dia a dia?
2. Poderias descrever o que te causaria entrar numa crise? (Barulhos altos, luzes, muitos sons paralelos, situações emocionais...)
3. Durante uma crise, quais são as principais sensações que você experimenta? (exemplo: sobrecarga sensorial, ansiedade, dissociação)
4. Se pudesse descrever uma crise de forma metafórica, como descreveria?
5. Quais cores, formas, texturas, cheiros sons ou imagens vêm à sua mente quando pensa nesses momentos? E por quê?
6. Já sentiu alguma vivência de meltdown ou shutdown? Como é a sensação?
7. Existem sons ou estímulos visuais que tornam uma crise pior ou ajudam a aliviar?
8. Como você se autorregula nesses momentos? Alguma estratégia funciona melhor para você?
9. Qual é a sensação de quando você consegue se autorregular? Poderias descrever de forma metafórica?
10. Você já jogou algum jogo ou assistiu algum filme, desenho ou série que conseguiu representar de alguma forma como você se sente? Se sim, qual e como esse recurso conseguiu representar?
11. O que acha de um jogo que represente visualmente e sensorialmente as experiências autistas? O que você gostaria de ver ou evitar?
12. Existe algo mais que você gostaria de compartilhar sobre sua vivência que poderia ajudar na construção do jogo?

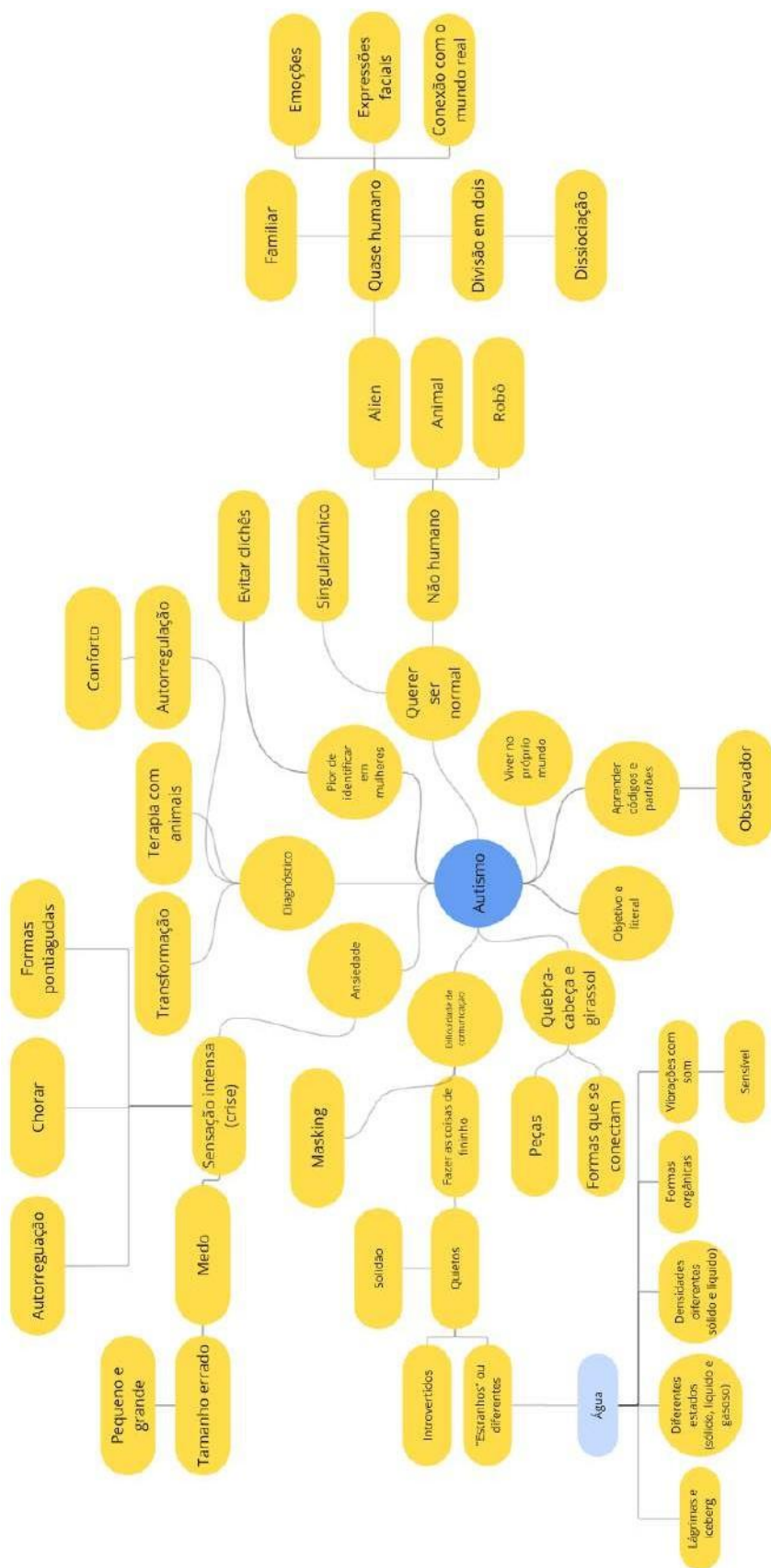
## **APÊNDICE J – Roteiro de perguntas para o público *gamer***

1. Quais são seus jogos favoritos e por quê?
2. Você costuma jogar cozy games? Se sim, quais são os seus favoritos?
3. O que mais te atrai em um cozy game? (exemplo: mecânica, narrativa, arte, trilha sonora)
4. Para você, o que faz um jogo ser imersivo e confortável? O que te faria sentir imerso dentro de um jogo?
5. Você prefere jogos com gráficos realistas ou com estilos mais artísticos, como 2D desenhado à mão?
6. Um jogo pode ter momentos de desconforto ou tensão e ainda ser cozy? Como você vê essa combinação?
7. Como você se sente ao jogar um jogo que usa elementos audiovisuais para expressar emoções e sensações?
8. Jogos como Gris usam arte e música para contar histórias e transmitir sentimentos. Você acha que esse tipo de abordagem aumenta a imersão?
9. O jogo que estou desenvolvendo terá um estilo visual desenhado à mão, combinando momentos aconchegantes com momentos mais intensos. O que você acha dessa abordagem?
10. Existe algo em relação à arte, ambientação ou mecânicas que você considera essencial para a imersão e conexão emocional em um jogo?

## **APÊNDICE K– Mapa mental de palavras**

Foi desenvolvido um mapa mental relacionando todas as palavras extraídas tanto dos artigos quanto das entrevistas (figura 79). As conexões entre os termos estão representadas em amarelo, enquanto os dois tons de azul e o ciano destacam as palavras-chave consideradas mais relevantes para o desenvolvimento do projeto. Esse mapa possibilitou uma visualização mais clara das associações simbólicas e sensoriais entre os elementos, servindo como base para orientar decisões estéticas e conceituais ao longo do processo.

Figura 78 – Mapa mental de palavras



Fonte: Elaboração própria (2025).

## APÊNDICE L – Respostas do formulário

No formulário, foram apresentadas perguntas com as melhores alternativas desenvolvidas para cada seção do jogo, incluindo: personagem, cidade, crise, dissociação, regulação, *masking*, reconhecimento do autismo, aceitação e representação de pessoas neurotípicas. Cada alternativa tinha acompanhada um texto explicativo que descrevia o conceito por trás da imagem, com o objetivo de facilitar o entendimento das ideias propostas. Das 12 pessoas autistas entrevistadas anteriormente, 9 responderam ao formulário.

1. Alternativas da personagem: essa foi a seção mais difícil para as pessoas escolherem, pois muitos se identificavam com diferentes características de cada personagem. Três das alternativas ficaram empatadas, cada uma com 33,3% dos votos.

A primeira alternativa apresentava uma personagem feita de água, com estatura mais próxima de um adulto e cabelos que lembram a forma de um girassol. A segunda também tinha estatura adulta, cabelo comprido e um girassol do tamanho de um botão. A terceira mostrava uma personagem com estatura infantil, cabelo em forma de girassol e um girassol estampado na roupa. Já a quarta apresentava uma personagem infantil, com cabelo comprido, girassol estampado na roupa e olhos com formatos diferentes.

As três pessoas que votaram na primeira alternativa destacaram que gostaram do conceito do cabelo parecendo com girassol, por representar a atipicidade de forma sutil. Também foi elogiada a aparência de gênero neutro da personagem, juntamente com o rosto mais simples, considerado mais fácil de expressar emoções, as vestimentas nessa alternativa também foram elogiadas, de mesmo modo as roupas da alternativa dois..

Na segunda alternativa, uma das pessoas destacou que se identificou com o desenho e ressaltou a importância da representatividade de adultos autistas, algo ainda escasso na mídia atual. O detalhe do botão com o girassol foi destacado, assim como a roupa, como dito no parágrafo anterior. Uma das pessoas também mencionou que o cabelo comprido poderia oferecer mais possibilidades de representar as mudanças de humor ser afetado pelo

ambiente, já que a personagem é feita de água e o cabelo poderia reagir ao entorno, reforçando a expressividade visual da personagem.

A terceira alternativa não recebeu votos, possivelmente por ser visualmente muito parecida com a primeira, mas a quarta alternativa recebeu três votos e uma das pessoas a escolheu por achar o design mais agradável e expressivo, apesar de mais simples que as outras alternativas. Outra comentou que gostou da estatura infantil, pois todo autista já foi criança e, como muitos só recebem o diagnóstico na fase adulta, a infância se torna um momento de reflexão importante posteriormente na vida. A terceira pessoa destacou que os olhos diferentes e a estatura infantil aumentavam o contraste com o mundo ao redor, intensificando a sensação de não pertencimento.

2. Alternativas da cidade: nesta seção, apesar de uma alternativa ter se destacado com 66,7% dos votos, os comentários de quem escolheu as outras opções trouxeram reflexões bastante relevantes.

A alternativa mais votada foi a terceira: uma cidade formada por prédios muito altos e pontiagudos, interligados por fios e canos, construída sobre um mar. Abaixo da superfície, há correntes que puxam quem cair. A personagem principal vive em uma casa em forma de concha, afastada da cidade. O céu é constantemente escuro, como se estivesse sempre nublado ou fosse noite.

A segunda mais votada foi a primeira: uma cidade comum, semelhante à vida real, onde a personagem vive em um apartamento. O céu também é constantemente escuro, como se estivesse sempre nublado ou de noite. A alternativa dois não recebeu votos.

As justificativas da escolha da terceira alternativa apontaram que as pessoas gostaram muito da personagem viver em uma concha longe da cidade, pois isso ressalta ainda mais sua diferença em relação às outras pessoas, mas não de uma forma negativa. Também mencionaram que a estética da cidade chamou bastante atenção, além do simbolismo da concha representar uma tentativa de se proteger. Outro ponto citado foi o fato de a cidade e a casa estarem acima da água, como uma forma de tentar evitar ser puxada pelas correntes. Algumas pessoas também comentaram que essa alternativa poderia permitir a criação de *puzzles* e desafios dentro do jogo.

Já quem votou na primeira alternativa destacou principalmente a identificação com algo mais próximo da vida real. Uma pessoa trouxe uma reflexão interessante de que o uso da casa em formato de concha, como na alternativa três, poderia enfraquecer a mensagem do mascaramento vivido por pessoas autistas, e que, por isso, seria mais interessante que a personagem morasse em um apartamento no meio da cidade.

3. Alternativas da crise: a alternativa dois dessa pergunta teve 100% dos votos, com todas as pessoas se identificando e sentindo que foi uma ótima representação do que seria um *meltdown* ou *shutdown*. Foi descrita como uma situação em que a mente e o corpo tentam se separar, o corpo não consegue se mover, enquanto a mente não consegue escapar. Além disso, as características físico-químicas presentes nessa alternativa foram apontadas como um diferencial que reforça ainda mais a representação simbólica da cena.
4. Alternativas da dissociação: essa pergunta teve os votos bem divididos, com a alternativa mais votada ficando com 55,6% dos votos. A alternativa escolhida foi: “após emergir da água, a personagem se encontra em um ambiente completamente branco, onde há um quadro que retrata a cidade submersa. Ao caminhar para o lado, ela se depara com uma versão gigante de si mesma chorando, simbolizando que foi ela quem inundou a cidade com suas lágrimas.” Entre as justificativas, uma das pessoas disse que essa alternativa foi uma ótima representação da culpa, a ideia de ter chorado tanto a ponto de inundar a cidade. Outra pessoa comentou que gostou das duas alternativas e viu potencial em ambas, mas acabou votando na primeira por transmitir uma sensação de angústia, impotência e desamparo, o que conversa bem com a narrativa. Já outra pessoa destacou que, caso a cidade em cima da água tivesse relação com as crises, isso poderia se tornar um *plot twist* muito bom.

As pessoas que votaram na segunda alternativa sentiram que ela representava bem a ideia de ver as coisas de longe, como se a pessoa não existisse. Uma das justificativas foi que esse sentimento de distanciamento é muito comum na dissociação. Outra pessoa votou nessa alternativa por achar que a primeira poderia ser mais difícil de explicar visualmente sem elementos adicionais.

5. As alternativas de regulação: as alternativas de regulação tiveram como mais votada a alternativa dois: "um labrador mergulha e ajuda a personagem a se soltar das correntes, formando uma bolha ao redor deles que os conduz até a superfície". O principal motivo dessa escolha foi o simbolismo do labrador, por transmitir segurança, conforto e por representar a dificuldade real que muitas pessoas autistas enfrentam ao tentar se autorregular sozinhas. Além disso, foi ressaltada a importância de pedir ajuda, algo que nem sempre é fácil, e o fato do cachorro ser frequentemente usado como cão de assistência fortaleceu ainda mais essa identificação, especialmente para uma das pessoas que relatou ter experiência pessoal com isso. Uma outra pessoa comentou que viu potencial em todas as alternativas, pois cada uma poderia representar diferentes momentos da vida de uma pessoa autista: a tentativa de autoregulação, a necessidade de suporte e o momento de ser "salvo" por algo externo, que não necessariamente uma pessoa ou um animal, mas um objeto sensorial como um stimtoy. Outra justificativa interessante foi o fato de que a cor do cachorro poderia dialogar simbolicamente com o girassol presente na personagem.
6. Alternativa do *masking*: as alternativas do *masking* também ficaram bem divididas, com a mais votada sendo a da sala cheia de espelhos, onde cada espelho reflete uma imagem do passado da personagem e, à frente de cada um, há uma máscara que poderia resolver o problema representado, mas nenhuma delas funciona. Apesar disso, a outra alternativa também foi bastante elogiada, trazendo reflexões muito interessantes. Uma das pessoas que votou nos "*scanners*" comentou que essa alternativa se assemelha mais ao cotidiano, à tentativa constante de se moldar e não conseguir, e que o uso das esteiras reforça o sentimento de obrigação de se encaixar, o que torna a pressão e o estresse inevitáveis, sendo, segundo ela, uma ótima representação do que se vive na prática. Já para os que escolheram a alternativa mais votada, a ideia das máscaras foi considerada especialmente interessante para representar o *masking*, o fato das máscaras estarem na frente do espelho e a personagem já saber qual é o objetivo das máscaras, mostraria como a pessoa que ela está tentando copiar funciona, mas mesmo assim não consegue reproduzir. Outra justificativa interessante foi que essa

imagem poderia se relacionar ao processo de reconhecer-se autista ao se olhar no espelho, ou seja, perceber-se verdadeiramente. Uma das pessoas trouxe ainda um pensamento muito rico, apontando o potencial de unir as duas ideias: a opção dos espelhos poderia representar as personagens externas, que ao passarem por eles revelariam suas intenções, enquanto a dos *scanners* retrataria de forma precisa o esforço de se adaptar sem sucesso.

7. Alternativas de conhecimento: nas alternativas de conhecimento, a terceira opção, que combina todos os elementos das duas anteriores, foi a mais votada, com 77,8% dos votos. As pessoas que escolheram essa alternativa destacaram que o ato de encaixar as peças para formar o mosaico, e em seguida completar a versão gigante da personagem com a peça final, seria uma forma muito interessante de representar o processo de autoconhecimento. O mosaico poderia simbolizar o momento do diagnóstico, enquanto a finalização da peça da versão grande de si mesma representaria o processo de aceitação, como se, ao completar o girassol ao final, a personagem finalmente se reconhecesse. Além disso, os participantes comentaram que essa alternativa combinada traz uma sensação de percurso e objetivo dentro do jogo, tornando a narrativa mais rica e completa.
8. Alternativas da aceitação: nessa seção, a mais votada, com 66,7% dos votos, foi a da cidade que antes estava submersa e agora retorna à superfície, mas coberta por musgos e algas. Essa alternativa foi votada por vários motivos, principalmente por transmitir uma sensação de transformação de perspectiva. Algumas pessoas comentaram que as outras alternativas pareciam muito melancólicas, enquanto essa trazia uma mudança mais poética e simbólica. Uma das participantes trouxe uma reflexão muito interessante sobre essa escolha: a transformação não significaria que o mundo ao redor mudou ou que, de repente, os neurotípicos passaram a compreender e tratar melhor a personagem, mas sim que a percepção da própria personagem sobre o mundo se modificou, trazendo esse olhar diferente. Agora, ela vê os vestígios da crise que enfrentou e, conhecendo melhor sua origem, pode lembrar e encontrar formas de se cuidar para evitar que aconteça novamente. É como se fosse uma mudança de perspectiva interna, uma aceitação que não depende do entorno, mas parte de si. Ainda assim, as outras alternativas

também foram votadas por algumas pessoas, principalmente por refletirem um sentimento mais realista sobre a sociedade, já que, como foi comentado, o mundo não vai necessariamente mudar para as pessoas autistas. A primeira alternativa, por exemplo, em que a cidade volta a ser exatamente como era antes, representa exatamente essa não mudança externa, com a transformação acontecendo apenas internamente. Já a terceira, em que a personagem apenas volta para sua casa de concha depois de um dia difícil, foi interpretada como uma representação de mais um dia na vida de uma pessoa autista, com seus altos e baixos, e o alívio de simplesmente conseguir descansar em paz depois de enfrentar tanta coisa.

9. Alternativas das pessoas neurotípicas: mesmo com apenas duas opções disponíveis, a segunda foi a mais votada, com 66,7% dos votos. Essa alternativa representava os neurotípicos como figuras formadas por três peças (um triângulo e dois retângulos) que não estão conectadas, permitindo que se reorganizem com facilidade, o que simboliza a capacidade de adaptação que essas pessoas demonstram ter em diferentes contextos. Apesar de ser a mais votada, muitas das pessoas que votaram na outra alternativa trouxeram reflexões sobre como uma combinação entre as duas alternativas poderia ser ainda mais interessante. Algumas pessoas apontaram que a segunda representa bem essa flexibilidade, enquanto outras comentaram que gostaram muito da primeira (onde os neurotípicos são representados apenas por pernas gigantes) por transmitir uma sensação mais intensa de serem inalcançáveis. A altura dos neurotípicos também foi interpretada como uma metáfora para a invisibilidade que muitas pessoas autistas sentem: como se não fossem vistas e reconhecidas pelos neurotípicos, enquanto estes passam rapidamente pelas situações, com facilidade. A junção dessas ideias poderia representar tanto a distância quanto a adaptabilidade dos neurotípicos, reforçando a sensação de inadequação e contraste vivida pela protagonista.

## APÊNDICE M – Memorial Descritivo/ Art Bible

Figura 79 – Art Bible capa

# Art Bible

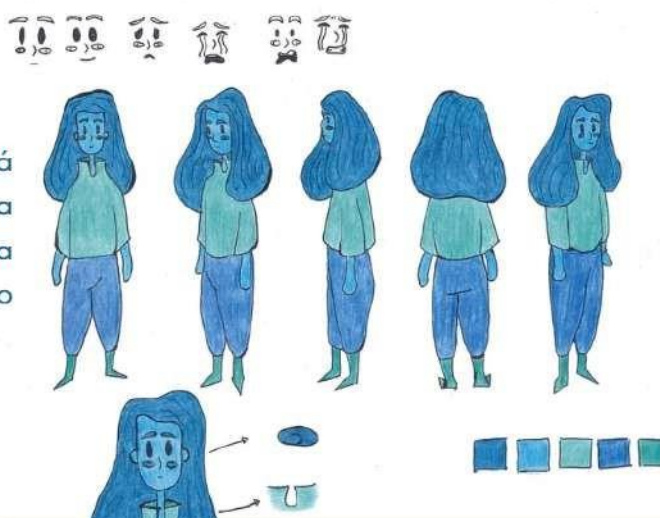
## do jogo Vythis

Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 80 – Página 2

### Personagem principal - versão normal

A personagem, chamada Nerá que é a pronúncia da palavra grega “νερά” que significa águas, vem com um simbolismo à sua composição de água.

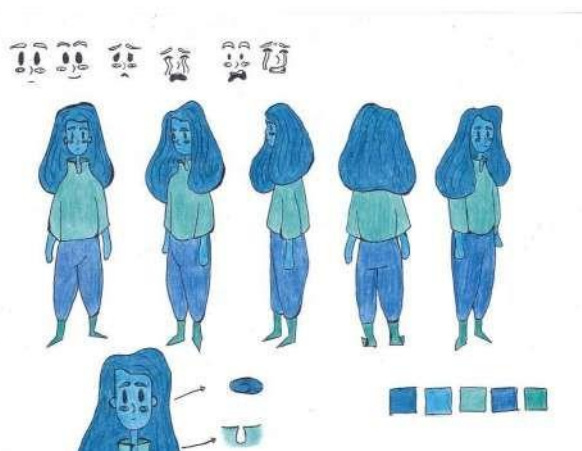


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 81 – Página 3

## Personagem principal - versão normal

Suas cores representam algumas colorações de água existentes, desde águas rasas até águas profundas como pode-se ver nas imagens abaixo.

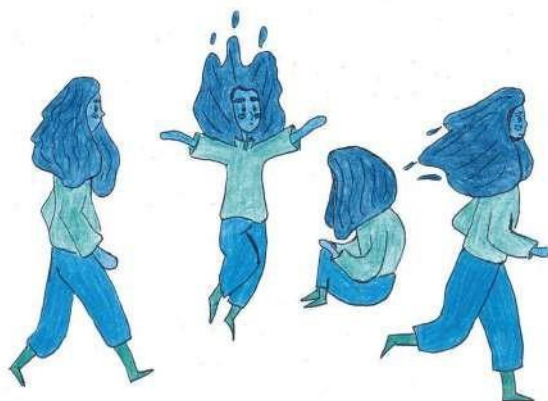


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 82 – Página 4

## Personagem principal - versão normal

O corpo da sua versão líquida foi pensada com formas orgânicas imitando uma gota da água e outras formas que a água pode formar conforme foi visto numa análise de formas e cores.

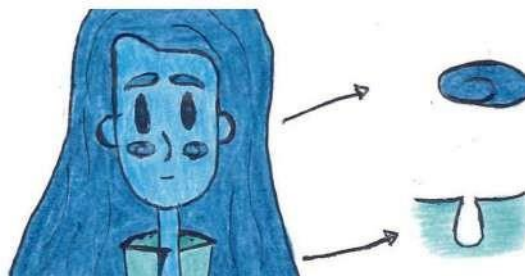


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 83 – Página 5

## Personagem principal - versão normal

A sua gola e a bochecha também foram pensadas com o mesmo fim de representar uma gota e uma onda do mar, para enfatizar mais ainda a sua versão líquida

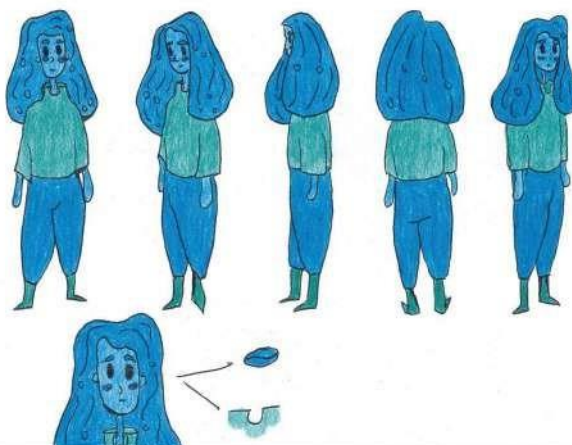


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 84 – Página 6

## Personagem principal - versão fervendo

A versão fervendo é muito parecida com a versão normal, entretanto possui bolhas nos cabelos, a sua gola também é mais arredondada para o mesmo fim e na sua bochecha possui uma linha ondulada para representar uma linha de vapor.

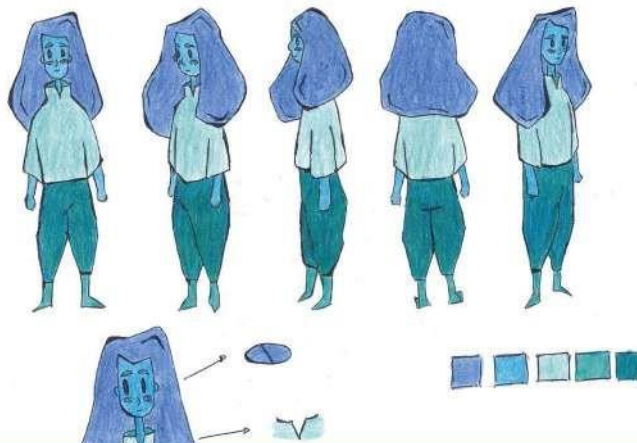


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 85 – Página 7

### Personagem principal - versão gelo

A versão gelo possui cores mais claras e frias, além de formas mais quadradas para representar o gelo. A sua gola é em "v" para destacar a instabilidade dessa versão e na bochecha o símbolo se assemelha a uma placa de "não" e o enrijecimento do shutdown.

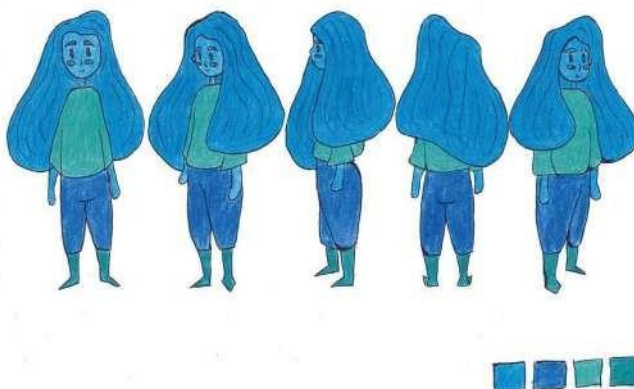


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 86 – Página 8

### Personagem principal - versão infantil

E por fim, teria a versão criança da Nerá para momentos em que ela estivesse em sua própria mente, por isso possui somente uma versão, se assemelhando muito com a versão final, porém com cabelos compridos para enfatizar o tamanho pequeno e sem uma gola para diferenciar mais da versão original, mas sem trazer uma estranheza de ser uma nova personagem

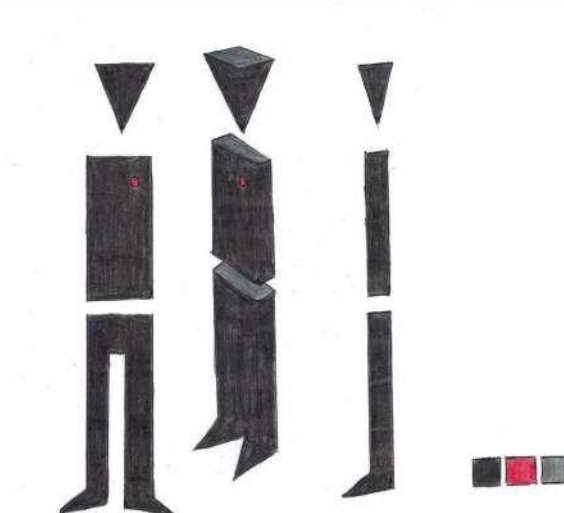


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 87 – Página 9

### Neurotípicos Character sheet

Tem-se também uma representação dos neurotípicos, sendo seres altos compostos de peças que não se conectam, dando liberdade para o personagem de adaptar seu tamanho ao ambiente. Eles também possuem uma luz vermelha no peito, para lembrar mais ainda um robô e simbolizar perigo.

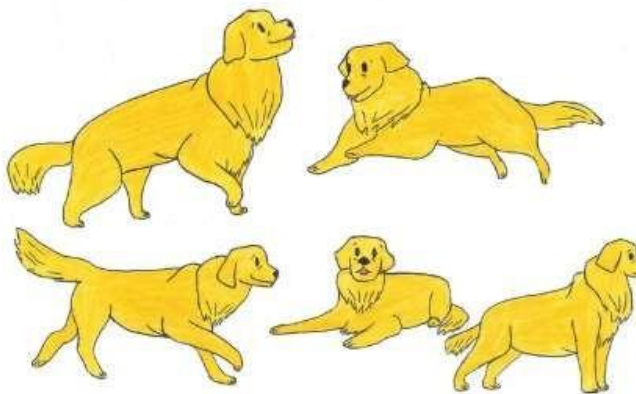


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 88 – Página 10

### Personagem secundário - cachorro Vói

Outro personagem que é importante para o jogo é o cachorro de assistência, o Vói, seu nome vem do diminuto da pronúncia da palavra voithós (βοηθός) que significa ajudante em grego. Ele viria como um personagem que auxiliaria Nerá a sair de uma crise e a acompanharia até o final do jogo.

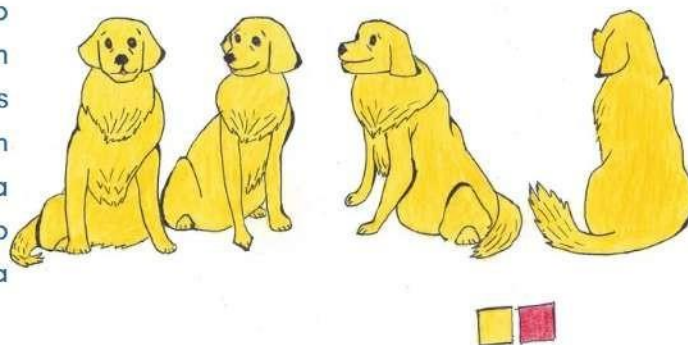


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 89 – Página 11

### Personagem secundário - cachorro Vói

Ele teria uma coloração de pelo amarela para ao mesmo tempo simbolizar o girassol, um símbolo das deficiências invisíveis, mas também com uma representação da alegria e esperança, iluminando o caminho da personagem e a auxiliando.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 90 – Página 12

### Cidade de Vythis

A cidade de Vythis seria composta de prédios altos e robustos, com cores amarronzadas, beges e avermelhadas para simbolizar monotonia e perigo que o mundo representa para a personagem. Para complementar com uma ideia de caos, a cidade possuiria canos, prédios sendo construídos e fumaça, além de um sol vermelho ao fundo.

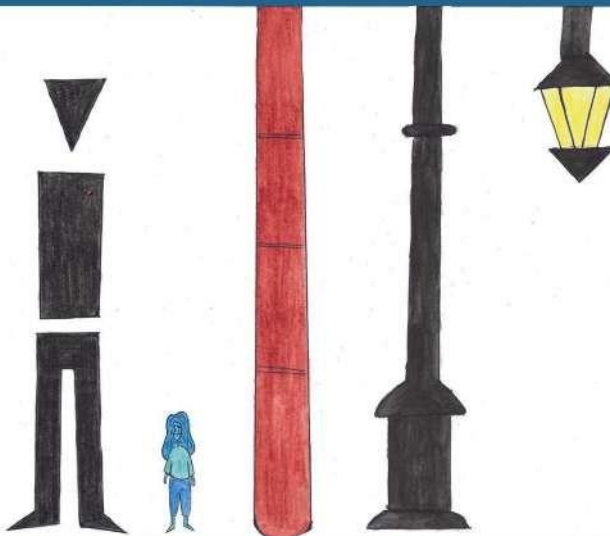


Fonte: Elaboração própria (2025)

Figura 91 – Página 13

## Comparações da personagem com o mundo

Comparação da personagem com o mundo e os neurotípicos. Ela seria minúscula num mundo gigante, aumentando a ideia de que o mundo não foi feito para ela viver



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 92 – Página 14

## Cidade de Vythis

A cidade seria totalmente sob a água de forma a proteger a sociedade das correntes que ali estão, esperando qualquer pessoa cair para afundá-la.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 93 – Página 16

## Casa da Nerá

A Nerá possuiria uma casa, a qual haveria uma tentativa de se misturar na cidade, mas não conseguiria completamente, possuindo tanto características como a composição de madeira imitando uma casa de pescador, mas com um teto e detalhes de concha, simbolizando as conchas que “teriam o mar dentro delas” dando a ideia de um mundo inteiro dentro da concha que a protege do exterior.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 94 – Página 19

## Cena da crise

Haveria um momento onde ela teria uma crise e cairia de cima da cidade e na queda o corpo da Nerá começa a se desfazer e a congelar ao mesmo tempo, como pode ser visto na imagem ao lado



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 95 – Página 21

## Cena da crise submersa - dissociação

Ela cairia na água com o seu corpo congelado, dando a possibilidade de correntes vermelhas envolverem o seu corpo e a afundarem. Ela tentaria escapar de si mesma se descongelando, mas não consegue.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 96 – Página 22

## Cena da crise submersa - dissociação

As correntes vermelhas simbolizam perigo e se assemelham aos tentáculos de uma água viva.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 97 – Página 24

**Cena do "resgate" - auxílio na regulação**

Nessa hora Vói apareceria e a salvaria, quebrando as correntes e envolvendo Nerá em uma bolha e a levando para a superfície.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 98 – Página 26

**Cena dentro da mente da personagem - sala branca**

Ao chegar na superfície, eles percebem que não saíram de volta para a cidade, mas dos cabelos da versão gigante da Nerá que está chorando numa sala totalmente branca.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 99 – Página 27

**Cena dentro da mente da personagem - sala branca**

Nesse momento a versão infantil da Nerá aparece, de forma a representar os momentos dentro da mente da protagonista.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 100 – Página 28

**Cena dentro da mente da personagem - sala branca**

A versão gigante da protagonista chora e seu corpo se desfaz em variados tons de mar.

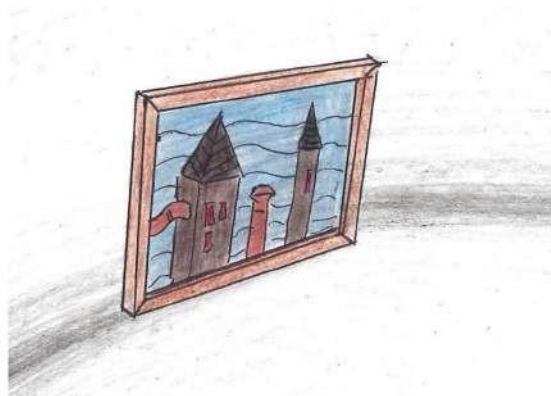


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 101 – Página 29

**Cena dentro da mente da personagem - sala branca**

Ao lado é possível ver a consequência do choro da versão gigante da Nerá que deixou a cidade completamente submersa, sendo possível ver essa cena em um quadro à esquerda.

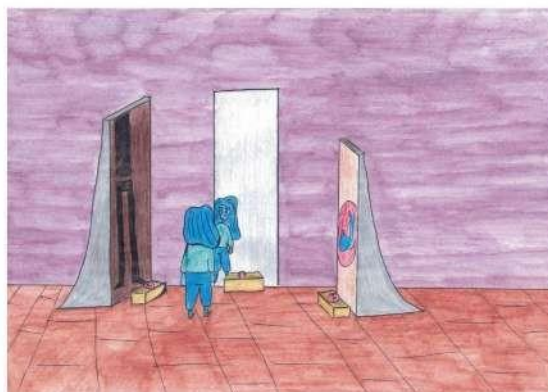


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 102 – Página 31

**Cena sala dos espelhos - masking**

Existiria uma sala dentro da mente da personagem que representaria um dos estágios do diagnóstico, que seria identificar os momentos que a personagem se utiliza do masking. A sala é composta com espelhos que refletem momentos do passado dela. Na frente dos espelhos há máscaras que consertariam os momentos nos espelhos, entretanto eles não funcionariam. A sala teria a parede roxa para representar que há algo de errado naquela sala, dando uma sensação de estranheza e mistério.

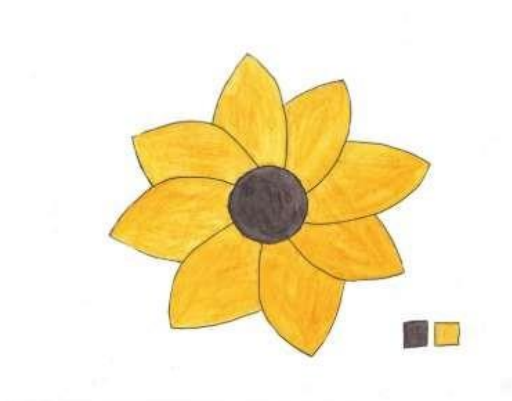


Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 103 – Página 33

**Sala do diagnóstico - girassol**

Existiria a sala do diagnóstico também, uma “sala” com um mosaico de girassol no meio onde cada pétala representaria uma etapa do diagnóstico, que no início não teria nenhuma pétala, mas quando a personagem vai resgatando os pedaços em alguns puzzles o girassol vai tomando forma.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 104 – Página 34

**Sala do diagnóstico - campo com o mosaico**

A “sala” do diagnóstico no início seria nublado e teria somente uma estrutura heptagonal no meio do campo. Ao decorrer que as peças começam a ser encaixadas vai anoitecendo e na última peça amanhece simbolizando conforto e um nascer de esperança.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 105 – Página 36

**Cena interação neurotípico e Nerá - meltdown**

Haveria um momento também no qual um neurotípicos perceberia a existência da protagonista, ligando a sua luz vermelha sobre ela e a fervendo fazendo com que ela se desintegre, sendo um outro momento para representar o meltdown.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 106 – Página 37

**Cena interação neurotípico e Nerá - meltdown**

Entretanto, em um momento, o robô percebe que está machucando Nerá e desliga a luz, demonstrando a intenção de ajudá-la.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 107 – Página 39

### Cena final do jogo - cidade com algas e musgos

Por fim, Nerá voltaria com o seu cachorro para a cidade, tudo estaria exatamente como sempre foi, sem água, pois o mar teria abaixado, mas teria musgos e algas para sempre lembrar a personagem sobre a sua trajetória.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 108 – Página 41

### Conceito do nome do jogo

## Conceito do nome "Vythis"

"Vythis" vem da pronuncia da palavra em grego βυθισμένος (vythisménos) que significa submersa que simboliza como a personagem se sente submersa em sua própria mente, além de boa parte do jogo a cidade ficar embaixo da água

Fonte: Elaboração própria (2025).