

UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro

# SÃO: histórias da gente

Narrativa interativa sobre o transtorno dissociativo de identidade

VITOR PEDROSA MARTINEZ

COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

2018

Orientação: Marcus Dohmann

Coorientação: Daniel Moura

## Agradecimentos

Primeiro de tudo gostaria de agradecer aos meus pais **Geisa** e **Manolo**. Sem eles nada disso seria possível. Dedico esta graduação a todos os seus sacrifícios e entrego este trabalho no maior desejo de deixá-los orgulhosos do filho que criaram.

Ao meu irmão **Felipe**, que sempre foi um exemplo próximo de dedicação e determinação. Seu olhar crítico ajudou a elevar não só o presente projeto como muitos outros durante esse ciclo que se encerra.

Aos meus queridos amigos **Beatriz, Giovanna, Graziella, Matheus, Amanda** e **Ana Carolina** que estão vivendo este momento junto comigo. Estes foram meu suporte prático e emocional. Um dos maiores presentes que a faculdade me deu, irei levá-los pro resto da vida.

Ao meu orientador **Marcus Dohmann**. Acima de tudo pela confiança, por abraçar esta ideia desafiadora,

crer no meu potencial e me dar liberdade criativa durante a execução. Agradeço também por me botar no caminho quando foi preciso e por compartilhar seus conhecimentos e experiência profissional.

Ao meu coorientador **Daniel Moura** por toda sua dedicação e disponibilidade. Sua forma de se relacionar com a profissão me motiva a ser um designer melhor e mais consciente.

Por último, mas não menos importante a **UFRJ**, que foi minha segunda casa durante os últimos anos. Exigiu nessa jornada um crescimento psicológico e profissional. Sinto que todas as adversidades me tornaram uma pessoa mais madura e mais bem preparada pra vida fora de suas paredes. Aproveito esse espaço para homenagear todos os outros profissionais de ensino que contribuíram para minha formação. Espero conseguir voltar a instituição num futuro próximo para perpetuar todos os valores e conhecimentos que foram divididos comigo como forma de retribuição a vocês e as novas gerações.

## Resumo

MARTINEZ, Vitor. **São: histórias da gente**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Visual - Design) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, 2018.

O projeto consiste em uma narrativa interativa ramificada sobre o transtorno dissociativo de identidade no formato de aplicativo para iPad. A interação do usuário modifica o desenvolvimento da história servindo de alegoria para a imprevisibilidade que envolve o convívio com esta condição. Conceitos de fuga dissociativa, coconsciência e amnésia dissociativa são explicados através de metáforas visuais como por exemplo o glitch, efeito de distorção eletrônica proveniente de uma instabilidade de energia. Entendendo a plataforma como mídia persuasiva, “São: histórias da gente” aproxima e desmitifica a figura do doente mental enraizada na sociedade pela mídia sensacionalista. O design é utilizado como meio de gerar empatia através da simulação narrativa que conta com eventos condizentes com a realidade. Contribuíram para o embasamento teórico e prático desse trabalho autores como: B.J. Fogg, J. Landeira-Fernandez, Marcello Faria entre outros.

Palavras-chave: *transtorno dissociativo de identidade; aplicativo; narrativa; interatividade; persuasão; empatia.*

## Abstract

MARTINEZ, Vitor. **São: histórias da gente**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Visual - Design) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, 2018.

This work presents a branched out interactive narrative about the dissociative identity disorder proposed as an iPad app. The narrative storytelling is constructed in such a way that user interactions affect its development in order to remark the unpredictability experienced by those who lives with this condition. Concepts of dissociative fugue state, coconsciousness and dissociative amnesia are presented through visual metaphors: for instance, the glitch effect, an electronic signal distortion usually caused by energy instability. As a persuasive media, “São: histórias da gente” humanizes the person with the disorder and debunks their figure as a mentally disturbed person, so commonly portrayed by the sensationalist media. The design behind the project aims to provoke empathy through simulating the narrative using appropriate, real-life events. The theoretical and technical background were supported by the works of B.J. Fogg, J. Landeira-Fernandez, Marcello Faria et al.

Keywords: *dissociative identity disorder, app, interactive narrative, persuasion, empathy, design.*

# Sumário

INTRODUÇÃO .....	5
------------------	---

## CAPÍTULO 1

<b>TRANSTORNO DISSOCIATIVO DE IDENTIDADE (TDI) .....</b>	<b>6</b>
1.1 Vivendo com TDI.....	7
1.2 Multiplicidade ou dissociação?.....	8
1.3 Disseminação do preconceito .....	11
1.4 Análise de representações do tdi na mídia.....	12
1.4.1 O Médico e o Monstro ( <i>"Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde"</i> ) (1886, Robert Louis Stevenson) .....	13
1.4.2 Sybil (1976, Daniel Petrie) .....	14
1.4.3 O Mundo de Tara ( <i>"United States of Tara"</i> ) (2009, Diablo Cody) .....	15
1.4.4 Fragmentado ( <i>"Split"</i> ) (2017, M. Night Shyamalan) .....	17
1.4.5 Panorama geral.....	19

## CAPÍTULO 2

<b>NARRATIVA E INTERAÇÃO .....</b>	<b>21</b>
2.1 Discurso persuasivo .....	22
2.2 Tecnologia persuasiva .....	24
2.2.1 Ferramenta .....	26
2.2.2 Ator Social.....	26
2.2.3 Mídia.....	26
2.3 Simulação como meio de gerar empatia .....	27
2.3.1 Traje simulador de velhice .....	27
2.3.2 The Migraine Experience (A Experiência Enxaqueca, tradução livre) .....	28
2.3.3 Dis-Moi Elliot (Diga-me Elliot, tradução livre) .....	29
<b>CAPÍTULO 3</b>	
<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>30</b>
3.1 Enredo .....	30
3.2 Naming .....	31
3.3 Logotipo.....	32
3.4 Plataforma .....	33
3.4.1 Ícones do aplicativo .....	34

3.5 Estrutura .....	34
3.5.1 Guia de navegação.....	35
3.5 Ilustração .....	36
3.5.1 Concept art da personagem.....	37
3.6 Elementos diferenciadores de personalidade .....	38
3.6.1 Visual da protagonista .....	38
3.6.2 Cor.....	38
3.6.3 Tipografia .....	38
3.7 Animação .....	39

## CAPÍTULO 4

<b>SOLUÇÃO FINAL .....</b>	<b>40</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>46</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>47</b>

## Introdução

A mente humana é um sistema complexo e mesmo com os avanços tecnológicos provenientes de décadas de pesquisa, seu estudo se mostra desafiador. Os esforços dos pesquisadores não são em vão e apesar dessa ciência ainda possuir seus mistérios, cada vez se sabe mais sobre seu funcionamento e seus distúrbios.

Nessa monografia será abordado mais especificamente o transtorno dissociativo de identidade (TDI), popularmente conhecido como “dupla personalidade”, é um distúrbio mental caracterizado pela segregação da mente em personalidades distintas na forma de agir e se relacionar com o mundo. Estudos sobre a causa e diagnóstico são feitos há décadas pela medicina e psicologia e ainda hoje não existe um consenso. Mesmo sendo uma condição rara, o tema é explorado com frequência pela mídia por despertar o interesse de curiosos. Porém a representação nas telas muitas das vezes coloca os múltiplos (portadores de TDI) como figuras monstruosas e violentas. Esse retrato é uma herança da figura do “louco” criada na idade média quando pouco se conhecia sobre as doenças da mente. Isso torna a vida dessas pessoas ainda mais difícil, o preconceito decorrente da desinformação segrega gradualmente o grupo da sociedade.

Este trabalho busca através dos conceitos de tecnologia persuasiva do autor B.J. Fogg simular o transtorno em forma de narrativa interativa ramificada, com a preocupação de não propagar os estereótipos do passado. O produto final é um aplicativo para plataforma iPad, as possibilidades do meio digital são exploradas com o objetivo de criar empatia entre o usuário e quem sofre com a doença.

O design é a principal ferramenta para traduzir esse tema tão complexo de forma acessível e clara. Elementos visuais como ilustração, animação, paleta de cor e tipografias são usadas como diferenciadores de personalidade fazendo alusão as peculiaridades de cada uma delas. Outro recurso explorado foi o glitch, a instabilidade eletrônica que pode acontecer imprevisivelmente nos aparelhos digitais como metáfora à instabilidade e multiplicidade vivida pelos múltiplos na vida real. A jogabilidade visa uma experiência difícil caracterizada por um enredo inicialmente misterioso e visualmente confuso nas telas com o glitch. Essa foi outra escolha de design para tirar o controle do usuário e sensibilizá-lo à causa.



## Transtorno dissociativo de identidade (TDI)

O indivíduo humano não é unitário nem internamente consistente, mas complexo, contraditório e dividido. Em alguns casos, essas atitudes contraditórias e os comportamentos podem se tornar incompatíveis, ameaçando a estabilidade e a integridade da personalidade. Em raras ocasiões, a estabilidade somente pode ser preservada por uma dissociação ou por uma separação da personalidade em subunidades mais estáveis. (SANTOS et al., 2015, P32)

Pessoas que apresentam essa segregação são diagnosticadas com o transtorno dissociativo de identidade (TDI). Caracterizado pela presença de duas ou mais identidades distintas ou estados de personalidade, comumente chamados de alters (expressão derivada do latim que significa “outros”), que podem rotineiramente tomar o controle do comportamento do indivíduo. Esse distúrbio é apresentado como um mecanismo de autodefesa na qual personalidades alternativas são criadas para lidar com situações de estresse que não seriam suportadas normalmente. (ONO, YAMASHIRO, 2006). Freud, a pouco mais de um século atrás já contribuía com informações que estão em consonância com os critérios diagnósticos atuais da Personalidade Múltipla.

(...) Num mesmo indivíduo são possíveis vários agrupamentos mentais que podem ficar mais ou menos independentes entre si, sem que um ‘nada saiba’ do outro, e que podem se alternar entre si em sua emersão à consciência. Casos destes, também ocasionalmente, aparecem de forma espontânea, sendo então descritos como exemplos de ‘double consciente’ (FREUD, 1910 apud FARIA, 2008, P360)

Estudos etiológicos<sup>1</sup> apontam questões traumáticas na primeira infância como principal fator causador do dissociação anormal da consciência, podendo ser de origem física, psíquica ou mais comumente sexual, como afirmava Philip Coons no seu clássico artigo sobre diagnóstico diferencial de múltipla personalidade (1984). A relação entre o abuso e a multiplicidade começou a ganhar força desde 1970, período em que o significado de “abuso infantil” passou a ser entendido como um abuso físico de caráter sexual e saiu do protótipo de bebês maltratados. Durante uma década essa ligação foi se consolidando através de revistas de medicina da época e de uma grande coleta de dados sobre a correspondência entre incesto e múltipla personalidade em 1982 num artigo por Vicki Saltman e Robert S. Solomon. (HACKING, 1995).

A criança reage aumentando a separação entre os estados de comportamento “a fim de compartimentalizar os afetos opressores e as memórias geradas pelo trauma”. As crianças podem em certo sentido, entrar deliberadamente em estados dissociativos. Além disso, os pais e responsáveis têm um papel ativo ao ajudar seu filho a “entrar e manter estados de comportamento apropriados”. O abuso infantil tipicamente associado com múltiplos é infligido por pessoas que deveriam estar cuidando da criança, e deveriam ser dignas de confiança. (HACKING, 1995 P101)

Para Frank Putnam, um estudioso de neurociência e psiquiatria e importante nome no estudo da doença, o bebê e logo após a criança, tenta “consolidar o self e a identidade” (entende-se self como a personalidade principal) e a falha nesse processo de desenvolvimento desencadeia no TDI. Seguindo essa linha de raciocínio, todas as pessoas nascem com potencial biológico

**1. Etiologia**  
é um ramo de estudo destinado a pesquisar a origem e a causa de um determinado fenômeno.

para criar outras personalidades, e isso é visto como um padrão normativo da infância associado a capacidade delas de fantasiarem. O uso de uma dissociação ordinária para enfrentar o estresse na infância, é visto de forma comum e saudável, mas pode se tornar patológico. Diante de um trauma, essa capacidade imaginativa pode virar a principal defesa dessa criança, se tornando uma espécie de “salva-vidas” sendo a única forma da criança escapar dessa agressão e continuar a viver, segundo Putnam. O problema se agrava quando esse artifício de defesa é transportado para fase adulta, quando existe a necessidade maior da continuidade da memória do comportamento adequado e da identidade definida.

Mesmo após as experiências traumáticas estarem num passado distante, o padrão de dissociação defensiva continua. A dissociação defensiva crônica pode levar a sérias disfunções no trabalho, social e mesmo nas atividades diárias. A repetida dissociação pode resultar numa série de diferentes personalidades as quais podem eventualmente assumir a forma de identidades próprias. Estas entidades podem se tornar os “estados de personalidade” do TDI. (MIRANDA, 2015, n.p.).

### 1.1 VIVENDO COM TDI

Ao contrário do que era visto nos primeiros casos apresentados no início da década de oitenta, hoje os múltiplos que não ultrapassam duas personalidades são muito raros. O mais comum é presenciar pelo menos uma dúzia de alters bem definidos com suas personalidades complexas e distinguíveis. Ainda assim, é difícil traçar uma média uma vez que existam registros de pacientes com mais de cem personalidades

(mesmo que nem todas assumam o controle com regularidade). Cada identidade pode possuir diferentes raças, sexos e idades além de outras características como serem destros ou canhotos.

As alterações de personalidade (conhecidas como “troca” ou “switching”) acontecem de forma recorrente e alternada podendo durar alguns poucos segundos até tempos maiores como alguns anos. Essa troca pode ser sutil sendo sinalizada no paciente como o modo de falar, algum hábito ou trejeito específico de um alter, até casos extremos em que a diferenciação chega a reações fisiológicas particulares como alergias alimentares e de pele apresentadas por uma personalidade, mas não por outras. (MARALDI, 2014)

Quando se trata do transtorno dissociativo de identidade, não dá para assumir um protótipo como regra excludente entre casos tendo em vista a gama de peculiaridades estudadas desde o início da doença. Como diz Hacking, os distúrbios são constituídos de um grupo de sintomas e não, em geral, de condições necessárias e suficientes. (HACKING, 2000)

Os casos de TDI são muito diversos e possuem suas singularidades, porém a amnésia e a fuga dissociativa são características marcantes e relevantes para o diagnóstico. Esses atributos são também os principais sintomas que prejudicam áreas importantes como o funcionamento social e profissional da vida do indivíduo além da dor de cabeça forte, sonambulismo e pesadelos que são bem comuns.

De acordo com o (DSM-5) a amnésia dissociativa se configura em três formas, ou critérios; 1º Lacunas na memória da vida pessoal, como a Infância, o brinquedo predileto etc, 2º Lapsos na memória confiável, como o dia presente, habilidades pessoais, e por último a 3º que leva o sujeito a descobrir eventos cotidianos que ele fez, e não se recorda de ter os feito. (NASCIMENTO et al., 2016, P3)

A despersonalização ou desrealização, é também comum em pessoas que sofrem com TDI. Esse sintoma afeta diretamente no modo como elas se relacionam com as demais pessoas dos seus cotidianos. Seria como se sentir desconectado de si mesmo e incapaz de reconhecer a autoimagem. Como acompanhar os acontecimentos da própria vida de forma automática independente das próprias vontades (vontades da personalidade principal). Até hoje existem casos relatados de múltiplos que dizem se ver fora do próprio corpo ou a si mesmo duplicado (fenômenos autoscópicos). (MARALDI, 2014)

O conhecimento entre os alters varia de indivíduo para indivíduo. Em alguns casos a personalidade principal não sabe da existência das demais, mas ao mesmo tempo existe alguma personalidade ciente de todas as outras. Essa consciência e respeito entre os alter-egos é incentivada por alguns profissionais da área sendo reconhecida como um tratamento. A aceitação da condição e convivência pacífica entre os alters se dá através da psicoterapia (ou “terapia de conversa”). O objetivo final é unir as personalidades tornando a memória do múltiplo algo linear e aos poucos integrando a consciência em algo único. Mesmo se mostrando um tratamento doloroso por confrontar a causa da dissociação (um trauma grave total ou parcialmen-

te esquecido) quando aplicado corretamente o tratamento possui prognósticos muito positivos. (ONO; YAMASHIRO, 2006)

No tratamento psicológico do TDI, a abordagem mais comum considera os sintomas, visando assegurar não só a integridade do indivíduo, como reconectá-lo às múltiplas identidades, com o que ele tende a melhorar. Esse processo é conhecido como integração. A integração dos estados de identidade é a abordagem mais desejável do tratamento de TDI (Kluft, 2000; Spiegel, 2015). Mas existem outros tipos de tratamento respeitados que não dependem da integração das identidades separadas. Essa integração pode não ser adequada a todos os casos, embora possa auxiliar o indivíduo a processar e a expressar, com segurança, suas memórias dolorosas, restaurando sua funcionalidade (KLUF, 2000 apud FARIA, 2016, P63).

Até os dias de hoje, não existe tratamento farmacológico que cure o TDI, ou iniba as trocas. Porém alguns medicamentos podem ser utilizados junto com a psicoterapia para auxiliar no tratamento e garantir a segurança do paciente diante esse processo, como antipsicóticos para estabilizar o humor, moderar a ansiedade e sintomas intrusivos. (FARIA, 2016)

## 1.2 MULTIPLICIDADE OU DISSOCIAÇÃO?

Cerca de quarenta anos atrás a doença popularmente conhecida como “múltiplas personalidades” representava uma fatia muito pequena nos diagnósticos de doenças mentais registradas, tendo apenas alguns poucos casos mencionados na história da medicina ocidental. No entanto, hoje, centenas de pessoas recebem tratamento em grandes cidades da América do Norte.



O próprio nome da doença aqui estudada já traz discussões acaloradas entre os especialistas, uma vez considerados os valores agregados nas palavras. Inicialmente a doença foi reconhecida como “distúrbio de múltipla personalidade” pelo Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – DSM) que estabelece o padrão na América do Norte e também é amplamente usado em outros países. Porém o termo “múltipla personalidade” se mostrou pouco adequado para descrever realidade. Segundo Philip Coons em um dos seus ensaios sobre o assunto em 1984, “é um erro considerar cada personalidade totalmente em separado, completa ou autônoma. As alters seriam melhor descritas como estados de personalidade, outros eus ou fragmentos da personalidade”. (HACKING, 1995)

A personalidade é definida como a soma das características que diferenciam um indivíduo de outro. Ela depende tanto de sua herança genética quanto das experiências pessoais e o meio em que a pessoa está inserido. Assim, a forma como a pessoa se relaciona consigo mesmo e com o mundo será dada pela organização dos aspectos cognitivos, fisiológicos e afetivos que resultarão num comportamento padrão esperado para ela e afetará diretamente nas suas tomadas de decisões e na forma como ela percebe as situações ao seu redor.

David Spiegel, presidente do comitê de distúrbios dissociativos, escreveu para o DSM-IV de 1994, que “há um grande mal-entendido quanto a psicopatologia essencial do distúrbio dissociativo, que é uma falta de integração de vários aspectos da identidade, memória

e consciência. O problema não é ter mais de uma personalidade, mas ter menos de uma”.

A partir de maio 1994, a nova expressão “distúrbio de identidade dissociativa” começou a afastar ideias simplistas que acompanham a “múltipla personalidade”. Hoje, é formalmente conhecida como “transtorno dissociativo de identidade” ainda respeitando a teoria sobre a dissociação apontada por Spiegel. A mudança de nome fez a condição ser enxergada de forma diferente pela Associação Americana de Psiquiatria, que redefiniu os critérios de diagnóstico. Sendo agora definidos por:

- a. A presença de duas ou mais identidades ou personalidade distintas ou estados de personalidade (cada qual com seu próprio modelo duradouro de percepção, relação e reflexão ao ambiente e ao self).
- b. Pelo menos duas dessas identidades ou estados de personalidades controlando recorrentemente o comportamento da pessoa.
- c. Incapacidade de dar importantes informações pessoais que sejam longas demais para serem expelidas como esquecimento normal.
- d. O distúrbio não é devido aos efeitos fisiológicos diretos de uma substância (por exemplo, esquecimentos ou comportamento caótico durante intoxicação por álcool) ou a um problema médico geral (por exemplo, convulsões parciais complexas).  
Nota: Nas crianças os sintomas não são atribuíveis a companheiro imaginários ou a alguma outra brincadeira fantástica. (Associação Americana de Psiquiatria, 1994 apud HACKING, 1995, P30)

Algumas mudanças sutis permitiram um novo entendimento sobre o distúrbio. O DSM-III anterior ao de 1994 exigia a existência de mais de uma personalidade, e agora se utilizava a palavra presença. Essa diferença de termos é explicada por Siegel: “Sentimos que a existência acarreta uma crença de que há realmente doze pessoas, quando na realidade o que queremos registrar é que elas próprias se sentem assim.” (SPIEGEL, 1993 apud HACKING, 1995, P29)

Essa simples mudança redireciona o holofote do problema, mostrando os alters, ou alter-egos, mais próximos ao conceito de ilusões também presente nas características da esquizofrenia. Deixando de ser sobre as diversas personalidades e sim a dissociação ou desintegração da identidade a doença ganha mais força no debate sobre sua existência e se torna algo mais factível. Ono e Yamashiro concluem, “O objetivo da terapia, portanto, não deveria ser a integração das várias personalidades em uma única entidade, mas sim fazer com que os pacientes depreciassem sua crença.” (ONO, YAMASHIRO, 2006 P5)

Ainda hoje, não é possível afirmar se o transtorno dissociativo de identidade (TDI) é real, uma vez que conceito de realidade é algo relativo. O fator que define a realidade da doença pode seguir por diferentes caminhos que irão gerar respostas diferentes para essa pergunta. No ponto de vista biomédico ou do ponto de vista social, se ela respeita parâmetros traçados pela Associação Americana de Psiquiatria ou se na verdade são apenas sintomas de uma junção de outros distúrbios psicológicos. Ela aparecer apenas em algum contexto histórico ou geográfico a torna menos real?

Existem hoje duas vertentes que dividem os estudiosos da área. Uma delas defende a ideia de que a frag-

mentação de identidade ocorre em defesa a lembrança do abuso, como citado anteriormente, conhecido na literatura mais recente como “o modelo do trauma” (trauma model). “Os proponentes do modelo do trauma entendem que os transtornos dissociativos são doenças reais e identificáveis, e que não se limitariam apenas a à cultura norte-americana”. (ROSS et. al., 2008 apud MARALDI, 2014, P217). Os profissionais defensores desse modelo estão interessados em saber quais fatores estão impedindo a manutenção dos sintomas (automatização do comportamento, analgesia, despersonalização, isolamento funcional, amnésia) e a forma e os aspectos subjacentes ao trauma, como ambiente familiar por exemplo.

Em oposição a esse conjunto de hipóteses é apresentado o “modelo da fantasia” (fantasy model). Os autores desse sistema não acreditam no trauma como fator suficiente para a separação da identidade.

A premissa básica do modelo da fantasia é de que os relatos de experiências traumáticas compartilhados por pacientes diagnosticados com transtornos dissociativos resultariam, em sua maior parte, da ação combinada de variáveis como tendência à fantasia, confabulação, sugestionabilidade e distorções cognitivas diversas, incluindo o fenômeno das falsas memórias (Merckelback, Muris, Rassin & Horselenberg, 200; Merckelbach et. al., 2005; Giesbrecht et al., 2008). Os teóricos do modelo da fantasia costumam enfatizar o quanto a nossa memória está sujeita a distorções diversas, salientando o fato de as lembranças não serem meros conteúdos registrados e armazenados tal como foram inicialmente percebidos, mas construções cognitivas complexas nas quais a fantasia e as

expectativas sociais desempenham um papel proeminente. (MARALDI, 2014, P217)

Mesmo com os avanços nas pesquisas sobre dissociação, esse debate entre as escolas de pensamento não parece próximo de ser resolvido. Essa disputa é vista de forma benéfica, e afasta o tema de se manter dentro de algum estereótipo antiquado. A relação trauma e multiplicidade está inevitavelmente interligada como suspeitada pelos estudiosos do primeiro modelo citado, mas não se pode negar a complexidade e das graves implicações do poder da mente humana como alarmada pelos defensores do modelo da fantasia. Na história da doença, muitos casos confessados de abuso infantil durante sessões de hipnose se mostraram ilusórios.

O presente trabalho não tem a pretensão de recolher evidências para se posicionar nesse impasse, mas sim direcionar a um problema real, decorrente de um trauma real, qualquer que tenha sido a sua origem.

### 1.3 DISSEMINAÇÃO DO PRECONCEITO

Segundo a OMS (Organização Mundial da Saúde), os transtornos mentais de forma geral atingem em média 700 milhões de pessoas pelo mundo, representando 13% de todas as doenças. Em 2010 a ABP (Associação Brasileira de Psiquiatria) apontou que algumas doenças mentais como esquizofrenia, autismo, transtorno bipolar, depressão e transtornos de ansiedade afetam 23 milhões de brasileiros (GARCIA, 2010). A conversa sobre essas condições vem crescendo cada vez mais, o que é visto em campanhas que estimulam este diálogo. Como exemplo pode-se citar o “Setembro Ama-

relo” um movimento iniciado no Brasil em 2015 que busca conscientização e prevenção do suicídio. É de extrema importância a inclusão dessas pessoas nos canais de mídia como em telenovelas e filmes para fomentar ainda mais a discussão, porém essa imagem precisa ser passada de forma cautelosa para que não leve a perpetuação de estereótipos e à banalização.

A sociedade tende a excluir e renegar o que foge ao seu controle. Helene Joffe, professora de psicologia afirma: “Objetos sociais estranhos evocam medo, porque eles ameaçam o sentido de ordem das pessoas e sua sensação de controle sobre o mundo” (JOFFE, 2009 apud GARCIA, 2010, P1). O medo da imprevisibilidade é alimentado por representações midiáticas sensacionalistas que muitas vezes prezam pelo entretenimento em detrimento de uma representação mais fiel e informativa da realidade. Quando se trata especificamente do transtorno dissociativo de identidade, o problema se mostra ainda mais grave considerando o panorama contraditório sobre o diagnóstico da doença. A descrença por parte dos profissionais de saúde somado aos casos de fraudes para atenuações de penas no âmbito jurídico e a má representação nos veículos de mídia (que salientam aspectos como a fúria, violência e características anímicas) criam um estigma sobre os múltiplos e os condenam a exclusão social.

Há muita controvérsia a respeito deste distúrbio, principalmente nos últimos anos. A própria lei é cética em relação aos terapeutas, enfraquecendo a credibilidade deste distúrbio: indivíduos clamam possuir múltiplas personalidades para se livrar de sentenças judiciais. Alguns profissionais da área da saúde acreditam que alguns pacientes usam o diagnóstico para justificar e

negar responsabilidade sobre atos cometidos pelos extremos de seu comportamento [5]. Na verdade, a maior parte dos indivíduos que realmente possuem este distúrbio escondem-na, por motivos de vergonha. (ONO, YAMASHIRO, 2006, P6)

A informação é o principal caminho para combater estes estereótipos que associam distúrbios mentais à loucura. Essa relação é uma construção social que vem sendo formada desde o final da Idade Média. A insanidade, irresponsabilidade e incapacidade de se adaptar às normas e padrões sociais são características relacionadas a essas pessoas que sofrem com doenças da mente. O conjunto de meios de comunicação têm o poder de reafirmar ou desconstruir estes imaginários já existentes. (GARCIA, 2010)

Dependendo da abordagem tomada, filmes, séries de televisão e jogos podem trazer vantagens através da disseminação de informação. Esses veículos costumam ser bem produzidos, interessantes e vivos criando o engajamento sem comprometer a confidencialidade do paciente. Diferente de um encontro clínico, num filme os sintomas são apresentados dentro de um contexto de vida dos personagens envolvendo suas dinâmicas pessoais, familiares e sociais. A mídia se mostra uma importante ferramenta pedagógica do ponto de vista dos estudantes de psiquiatria contribuindo com lições sobre relação médico-paciente, limites terapêuticos e profissionalismo. (SILVA, 2014)

Ao assistir uma obra de ficção, o expectador tem plena consciência de se tratar de algo irreal, porém o mesmo cria uma ligação emocional com a narrativa vivenciando aquilo como algo real em algum âmbito de sua mente. A relação do ser humano com a narra-

tiva não pode ser subestimada como um instrumento social levando em consideração que a formação e experimentação do mundo se dá por grande parte em forma de histórias ouvidas e vivenciadas apenas emocionalmente. O autor Graeme Turner fala a respeito desta relação:

[...] o que é evidente é que o mundo “vem até nós” na forma de histórias. Desde os primeiros dias da nossa infância, nosso mundo nos é apresentado por meio de histórias contadas por nossos pais, lidas nos livros, relatadas pelos amigos, ouvidas nas conversas, compartilhadas entre grupos na escola, disseminadas no pátio do recreio. Isso não significa dizer que todas as nossas histórias explicam o mundo. Em vez disso, a história na qualidade narrativa nos oferece um meio agradável, inconsciente e envolvente de construir nosso mundo. A narrativa pode ser descrita como uma forma de “dar sentido” ao nosso mundo social e compartilhar esse “sentido” com os outros. Sua universalidade realça o lugar intrínseco que ocupa na comunicação humana. (TURNER, 1993, P73)

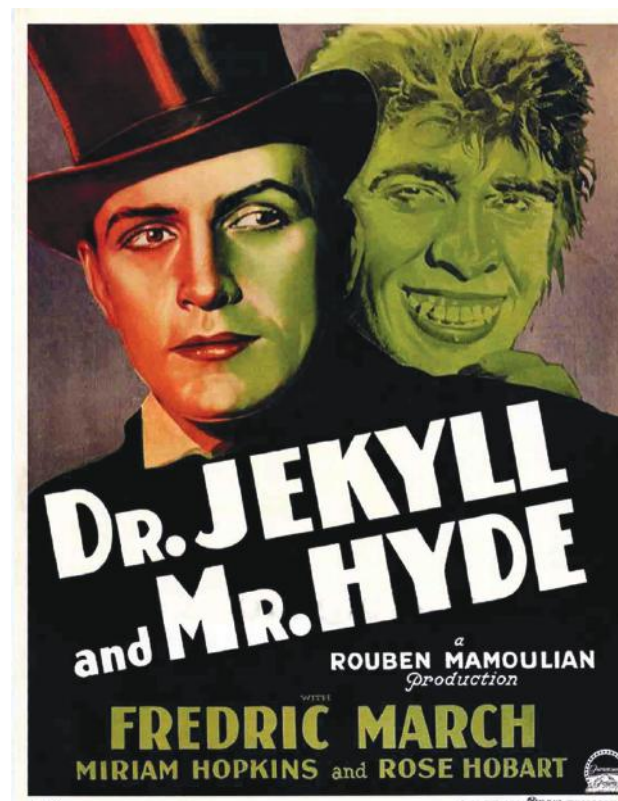
## 1.4 ANÁLISE DE REPRESENTAÇÕES DO TDI NA MÍDIA

O transtorno dissociativo de identidade como já apontado, é considerada uma doença rara devido a sua baixa incidência e diagnóstico difícil, muitas vezes se confundindo a outras doenças. Em alguns países como é o caso do Brasil, algumas possessões são encaradas através de uma vertente religiosa, o que diminui mais ainda o número de casos de TDI identificados.

Apesar da prática de possessão em contexto religioso ser relativamente comum e transcultural, como por exemplo nas religiões afro-brasileiras, nas religiões espíritas, nas igrejas cristãs neopentecostais e carismáticas, há relativamente pouca pesquisa sobre a saúde mental e os correlatos psicológicos dos indivíduos que vivenciam estes estados de possessão. Essas experiências podem ser facilmente confundidas com sintomas dissociativos ou psicóticos, constituindo-se muitas vezes em um desafio para o diagnóstico clínico. (DELMONTE; FARIAS, 2017 P1)

De acordo com o psiquiatra do Hospital das Clínicas de São Paulo Erlei Sassi Junior, esse distúrbio tem uma tendência cultural nos Estados Unidos onde a presença de religiões que realizam possessões é mais atípica. (HARTMANN, 2017) A cultura protestante é majoritária na população estado-unidense, e a ideia de possessão não é aceita de outra forma que não patológica. Em países da América do Sul e Europa por exemplo existem outros caminhos de se explicar fenômenos dissociativos. O sofrimento psíquico é interpretado de forma diferente em cada cultura o que é possível notar comparando o número de casos em cada país comparado aos Estados Unidos que os supera em muito. (BELLONI, 2017) As circunstâncias culturais e as características intrigantes do distúrbio justificaram a utilização desse tema delicado em diversos roteiros cinematográficos. Mesmo depois de décadas o conteúdo vem sendo explorado no cinema pela capacidade de guinadas no roteiro, mas muitas vezes mantendo o estigma violento traçado nas primeiras obras. A seguir será feita uma análise de como o transtorno dissociativo foi apresentado na mídia e suas peculiaridades e diferenças dessa representação com o passar dos anos.

#### 1.4.1 O Médico e o Monstro (*"Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde"*) (1886, Robert Louis Stevenson)



**FIGURA 1**  
Cartaz do filme "Dr. Jekyll and Mr. Hyde" (1931)

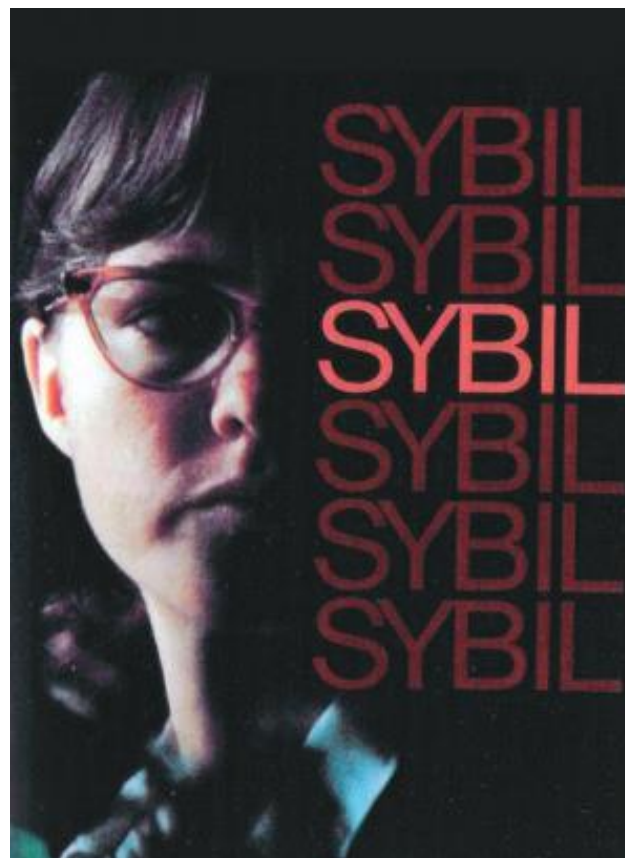
A história começa quando o advogado Sr. Utterson recebe um testamento escrito pelo seu grande amigo Dr. Jekyll deixando toda sua herança para o desconhecido Mr. Hyde. Utterson começa a suspeitar que seu amigo esteja sendo ameaçado e começa a investigar a respeito dessa misteriosa pessoa. A desconfiança se dá por existir um relacionamento entre um médico e acadê-

mico renomado da sociedade londrina e Mr.Hyde, que é definido pelos demais personagens como uma pessoa grotesca e fisicamente deformada se assemelhando com um monstro como o próprio nome traduzido na versão brasileira mostra. Além dos aspectos físicos, Hyde tem falhas de caráter, responsável por cometer vários crimes inclusive um assassinato.

Com o passar da trama, é revelado que o nobre doutor desenvolveu uma poção capaz de separar o lado bom e mau do homem, tendo o objetivo controlar a parte ruim restando apenas a parte boa para viver livremente em busca de uma sociedade melhor. Com medo de prejudicar alguém, reforçando ainda mais seu caráter indiscutível, o médico utiliza nele mesmo a droga desencadeando o alter ego Mr.Hyde como a personificação do mau.

A adaptação para os cinemas em 1931 do diretor Rouben Mamoulian reforça ainda mais as características grotescas do monstro e salienta o caráter animalesco agressivo (de forma psicológica e sexual). O filme mesmo não se tratando de um caso clínico propriamente dito, tornou a personalidade múltipla mais conhecida. Foi tão bem recebido pelo público que foi o primeiro filme de terror a conquistar um Oscar, mais tarde inspirou outras adaptações pro cinema, novelas e quadrinhos. Porém, por trás de uma história fascinante, deve-se enfatizar a relação clara entre a personalidade secundária como o vilão e corrompedor do bondoso médico da cidade. Segundo o diretor, aparência do Sr. Hyde foi baseada em um homem Neandertal e os efeitos de maquiagem eram tão pesados que causaram ferimentos no rosto do ator Fredric March. A dissociação se apresentou dessa forma como algo esteticamente monstruosa e psicologicamente primitiva e incontrolável.

#### 1.4.2 Sybil (1976, Daniel Petrie)



**FIGURA 2**  
Cartaz do filme  
Sybil (1976)

O filme gira em torno de Sybil, uma jovem que teve uma criação conturbada com um pai omissor e uma mãe esquizofrênica e em decorrência disso desenvolveu inconscientemente personalidades distintas como mecanismo de defesa a série de abusos que sofreu durante sua infância. A obra mostra as dificuldades de se conviver com o transtorno dissociativo de identidade mostrando alguns sintomas como a amnésia,



dores de cabeça, ansiedade social e as drásticas mudanças de humor. A diferença entre as personalidades é bem demarcada como a agressiva Peggy Lou e a criança frágil e indefesa Sybil Ann. Esses extremos podem ser encarados como caricaturas da realidade ou apenas como uma forma mais didática de informar sobre essa condição complexa. Durante a trama a psicanalista Cornelia Wilbur (Joanne Woodward), faz o diagnóstico e tenta entender mais sobre esse caso raro e aos poucos vai vivenciando as situações peculiares do distúrbio junto com o expectador.

O longa-metragem foi uma adaptação do livro de mesmo nome escrito pela jornalista estadunidense Flora Rheta Schreiber, publicado em 1973. O enredo é baseado numa paciente real chamada Shirley Ardell Mason, sendo conhecido como um dos casos mais famosos da doença. Diferente do “Médico e o Monstro”, “Sybil” retrata a dissociação já como uma doença, distante do violento roteiro de terror de Stevenson. Ono e Yamashiro evidenciam poder da mídia devido a repercussão que o filme teve na época, tanto nos curiosos quanto nos pacientes.

A ficção também exerce grande influência na crença do DDI, como os livros Sybil, The Three Faces of Eve e The Five of Me. Esta apresentação do distúrbio feito ao público geral influenciou não somente a crença sobre o distúrbio de identidade, como também seus pacientes. Por exemplo, Sybil retrata a história verídica de uma mulher que criara dezesseis personalidades diferentes para defender-se dos abusos sofridos na infância. Antes de sua publicação (1973) e sua estréia na televisão (1976), havia somente 75 casos reportados de DDI nos Estados Unidos. Após seu lançamento, 40 mil casos foram diagnosticados. (ONO; YAMASHIRO, 2006 P3)

Profissionais da área atribuem a culpa desse grande aumento de diagnósticos ao livro e ao filme criado posteriormente. Acreditam também que a obra ajudou no acréscimo de especialistas mal-intencionados em influenciarem pacientes a esse diagnóstico e ao tratamento de abusos mesmo que a vítima nem mesmo se recorde da violência. Até hoje pesquisadores tentam separar o que é realidade do que é ficção. (SANTOS, 2011)

#### 1.4.3 O Mundo de Tara (“United States of Tara”) (2009, Diablo Cody)



**FIGURA 3**  
Imagem de divulgação da série “United States of Tara” (2009)

“United States of Tara” é uma série que narra a vida de Tara (Toni Collette), uma mãe de família com transtorno dissociativo de identidade. Os episódios se desenvolvem mostrando a rotina dessa família, onde o distúrbio é uma condição real, porém, não impeditiva de uma vida compartilhada. O gênero dessa série é classificado como de comédia e drama e se diferencia muito das outras duas obras analisadas por trazer a doença como algo mais factível ao expectador.

Por se tratar de um programa de televisão que busca o entretenimento, alguns estereótipos de personalidades continuam sendo feitos como Alice, uma dona de casa conservadora e delicada; e Buck um veterano do Vietnã bruto e machista. Entretanto o gênero do seriado consegue balancear bem o drama conseguindo informar e ainda manter quem assiste interessado. Os dois filhos e marido de Tara possuem suas próprias histórias, conquistas e problemas. A protagonista da série é retratada como mais uma pessoa naquela casa como qualquer outra, reafirmando a figura de “ser-humano” muitas vezes desgastada como visto em uma série de outras mídias. A relação entre os alters com a família mesmo que complicada, se mostra possível. Em “United States of Tara” os alters muitas das vezes aparecem como protetores não só da Tara como de seus parentes e amigos. Colocar o personagem que sofre com TDI numa posição de erros e acertos ajuda a construir no imaginário do telespectador o múltiplo como um indivíduo mais próximo do seu mundo.

A série foi dividida em três temporadas e cada uma delas tem um objetivo bem definido. A primeira foca em mostrar a rotina de uma pessoa com TDI e como ela se relaciona com os demais. A segunda foca na

busca pelo tratamento e na causa do transtorno. A terceira temporada encerra trazendo respostas sobre a vida da personagem e mostrando os possíveis caminhos que o múltiplo pode optar por seguir. Mesmo sendo um material fictício, o seriado se preocupa com o seu papel de divulgação científico, traduzindo conceitos complexos para que o telespectador tenha mais conhecimento sobre o desconhecido. Como por exemplo pode-se citar o conceito de co-consciência demonstrado na série utilizando efeitos gráficos reproduzindo a atriz Toni Collette duplicada conversando consigo mesma em uma cena. Esses recursos visuais podem ser desprezados por especialistas, porém são ferramentas incentivadas para a informação de leigos. (GIOPPO, GOMES e JOHN, 2014)

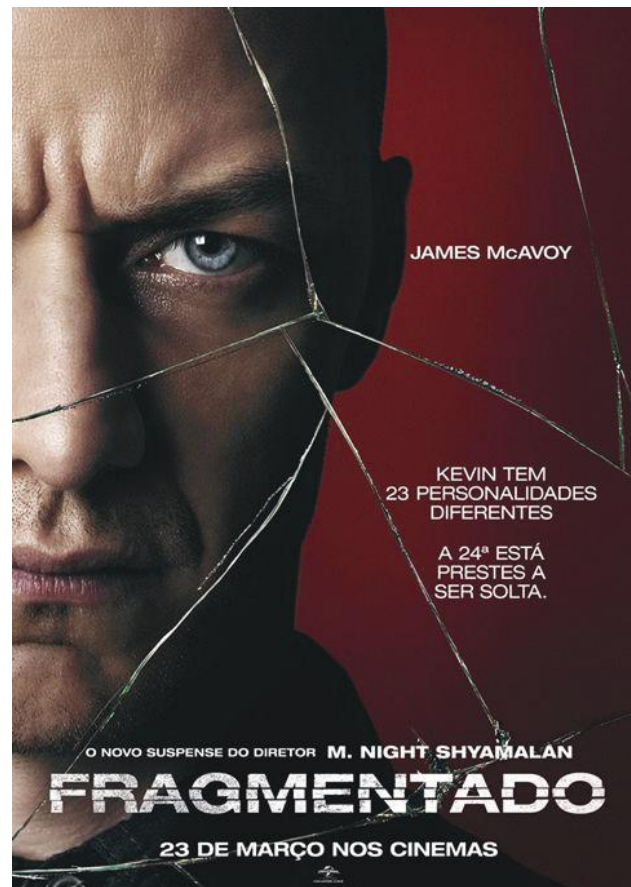
Essa relação entre as personalidades pode ser bem explicada como nesse exemplo de caso trazido no artigo da revista brasileira Super Interessante:

[...] as várias identidades chegam a formar o que em inglês se denomina household (termo que significa algo como “família” ou “grupo de pessoas que vivem na mesma casa”). O americano John, por exemplo, usa esse nome para designar coletivamente a household formada por John, Jay, Decca, Mac e Sanji. Apesar de terem uma briguinha ou outra, no geral eles se dão bem e respeitam as tendências e gostos de cada um. “Quando um de nós está no comando do corpo, o resto fica lá, na parte de trás da cena. Não conseguimos fazer nada, mas vemos o que está acontecendo, sabemos o que a identidade que está ‘lá fora’ está pensando, e acompanhamos tudo por meio dos olhos dela”, declarou John à revista New Scientist. Alguns neurocientistas apelidaram esse fenômeno de “co-consciência” – uma forma de consciência compartilhada entre as várias identidades. (SUPER, 2016 on-line)



Como qualquer programa sujeito a críticas, O Mundo de Tara divide opiniões. Algumas pessoas defendem que o tema é muito delicado para se servir de entretenimento principalmente levando em conta a teoria do trauma. Em controvérsia, parte do público que sofre com o distúrbio ou convive com alguém portador, elogia a série por trazer uma relação mais saudável e informativa. Mesmo com a divergência de pensamentos, a série recebeu um posicionamento muito mais positivo por parte dos fãs ao analisar os comentários de serviços de streaming que disponibilizaram o seriado, como o Netflix.

#### 1.4.4 Fragmentado (“Split”) (2017, M. Night Shyamalan)



**FIGURA 4**  
Cartaz do filme  
“Split”(2017)

O terror psicológico de M. Night Shyamalan começa quando “Dennis” (James McAvoy) captura três adolescentes e as prende em uma instalação subterrânea isolada. Mais tarde o sequestrador se revela como apenas uma das vinte e três personalidades de Kevin Wendell Crumb, vítima de abuso infantil diagnosticado com transtorno dissociativo de identidade. A narrativa do filme se divide entre: o quarto isolado e as relações entre Kevin, seus alters e as adolescentes; e as consultas do múltiplo com sua psiquiatra Dra. Karen Fletcher (Betty Buckley), cenas que desempenham o papel de explicar a doença ao público.

A história contada por Shyamalan se assemelha com um caso real e polêmico de TDI. Billy Milligan, nascido em 1955, foi absolvido do crime de sequestro e abuso sexual de três adolescentes após sua defesa alegar que esses crimes haviam sido cometidos por outras das suas vinte e quatro personalidades. As próprias vítimas alegaram ter percebido a mudança entre os alters em momentos diferentes, como um sotaque alemão presente em um e uma personalidade infantil em outro. Durante o julgamento uma de suas personalidades, Adalana, uma lésbica de 19 anos, confessa ter cometido os estupros inocentando Billy que foi encaminhado para uma instituição psiquiátrica. A história do americano foi contada no livro “The Minds of Billy Milligan” (As mentes de Billy Milligan, sem edição no Brasil). O processo até hoje é questionado no âmbito jurídico e abre precedentes para o uso do diagnóstico de TDI como um atenuante de pena fomentando a discussão sobre a realidade da doença.

De forma geral, *Fragmentado* traz alguns elementos relevantes para a discussão da doença, mostrando a origem decorrente de um abuso e as diferenças entre as personalidades como: orientação sexual, gênero, idade e motivações. Outro ponto positivo do filme é mostrar a relação entre as personalidades. Durante a história existem alianças que se formam entre algumas, alters que possuem autoridade sobre outros, e personalidades que desconhecem da existência das demais.

No entanto, o que se observa no filme é a velha fórmula violenta e caricaturada trazida no começo do século passado aos portadores de doenças mentais. Se comparado com o romance de Stevenson, este longa-metragem se mostra com um potencial ainda mais perigoso de desinformação uma vez que está mais diretamente ligado ao distúrbio já que o antagonista é abertamente diagnosticado com TDI. A repórter Letícia Fuentes frisa essa agressividade:

É exatamente a agressividade de algumas das personalidades do protagonista que conduz o filme – e as principais derrapadas do longa. Criticado por especialistas em saúde mental em todo o mundo, *Fragmentado* mais peca do que acerta na maneira de retratar o distúrbio, tornando Kevin muito distante do que seria, no mundo real, alguém com o transtorno. O protagonista surge, na maior parte do filme, como um louco ou assassino. “Isso estigmatiza os portadores de transtornos mentais, vinculando-os a um comportamento violento, irracional, perigoso para a sociedade”, afirma Rodrigo Leite, médico do Instituto de Psiquiatria (IPq) do Hospital das Clínicas da Universidade de São Paulo. “Em geral, esses indivíduos não fazem mal às pessoas a seu redor. O maior mal costumam fazer a si próprios.”.[FUENTES, 2017, on-line]

De acordo com o Departamento de Saúde e Serviços Humanitários dos Estados Unidos, apenas 3 a 5% dos crimes do país são cometidos por pessoas com transtornos psicológicos enquanto a chance de se tornarem vítimas de um crime é dez vezes maior do que o resto da população. Os últimos minutos de *Fragmentado* revelam de forma ainda mais clara o uso do distúrbio apenas como uma ferramenta de roteiro. A narrativa encerra mostrando uma personalidade chamada de “A Besta”, como uma possessão maligna incontrolável e assassina. Com poderes sobre-humanos e aparência física drasticamente modificada, o final sobrenatural do diretor e roteirista se mostra pouco compromissado em retratar a realidade dessas pessoas. Novamente o entretenimento se sobrepõe ao serviço social e a divulgação científica.

### 1.4.5 Panorama geral



**FIGURA 5**  
Cena do filme  
“Dr. Jekyll  
and Mr. Hyde”  
(1931), e a  
caracterização  
das duas per-  
sonalidades do  
protagonista



**FIGURA 6**  
Cena do filme  
“Split” (2017), e  
a caracteriza-  
ção da persona-  
lidade animalesca  
do protagonista

O cinema e a psicanálise possuem uma forte relação, inclusive surgiram praticamente juntos entre o final do século XIX e o começo do seguinte. O molde, normalmente, de qualquer narrativa com objetivo de prender a atenção conta com uma divergência seguida de sua resolução. O que se percebe analisando a história cinematográfica é que muitas dessas tramas giram em torno de problemas psíquicos (entenda não apenas como doenças mentais propriamente ditas, mas sim conflitos psicológicos em geral). Flávio Ramos Tambellini, coordenador docente da Escola de Cinema Darcy Ribeiro comenta a respeito:

A dramaturgia se baseia no conflito. Um filme, segundo o modelo clássico, tem três atos: a introdução dos personagens, o desenvolvimento de conflitos entre eles e a resolução dos conflitos. Muitos desses conflitos são de natureza mental. Um filme com personagens ‘normais’, resolvidos e sem conflito, não despertaria o interesse do público. Mas um filme com figuras perturbadas, fora da normalidade, traz conflitos, que fazem a narrativa avançar. O personagem ‘maluco’ é mais cinematográfico. O desvio seduz; a norma, não. (FERNANDEZ, 2011, on-line)

Nos primeiros anos do século XIX, a figura do “louco” se encaixava nos romances como um personagem do gênero fantástico simbolizando o vilão, quase como uma criatura inexistente no mundo real. A partir de 1940, a psicanálise começa a ser utilizada como utensílio nos thrillers psicanalíticos, uma forma de explicar os comportamentos desse personagem criado no começo do século. (FERNANDEZ, 2011) Isso traz veracidade a esse estereótipo hostil. Mesmo com o avanço progressivo do estudo das doenças da mente, a indústria cinematográfica tende a cair no velho clichê perpetuando um conceito com graves impactos sociais. Esse rótulo vem sendo repetido indiscriminadamente tornando cada vez mais difícil de rompê-lo e marginalizando ainda mais pessoas que sofrem com doenças mentais. Essa bagagem cultural faz com que a associação entre doença mental e agressividade seja cada vez mais lógica mesmo que isso não retrate a realidade.

[...] os filmes não são eventos culturais autônomos. Entendemos os filmes em termos de outros filmes, seu universo em termos de outros universos. “Inter-textualidade” é um termo empregado para descrever o modo como qualquer texto de um filme será entendido mediante nossa experiência ou percepção de textos de outros filmes. (TURNER, 1988 P69)

O cinema diferente de outros meios de comunicação, não possui um sistema de significação. Embora existam muitas variáveis, a linguagem falada e escrita apresenta a gramática como um código de significação formalmente reconhecido, objetivamente ensinado desde o começo da formação do indivíduo. Uma sequência de palavras utilizadas dentro de um contexto regula a geração de significado daquela frase. No caso da cinematografia, se utiliza da tecnologia,

cenário, iluminação, som, edição, enquadramentos como ferramentas de significação, porém a interpretação é muito mais subjetiva e por isso cabe ao criador da obra se cercar das possibilidades de mensagens que podem estar sendo geradas. Se existe uma “gramática do cinema” ela é mínima, e muito da leitura do filme se dá além da competência do expectador. Grande parte do significado depende da construção de relações feitas pelo cineasta. (TURNER, 1988) Assim, ele possui uma responsabilidade social, mesmo que nem sempre tenha o objetivo de retratar a realidade.

A desinformação aliada com o interesse em um distúrbio raro como o transtorno dissociativo de identidade cria uma margem maior para o imaginário de leigos. Filmes que utilizam o tema dessa forma sensacionalista além de estarem desperdiçando um espaço privilegiado para passar uma mensagem positiva e mais consciente, estão indo contra o bem-estar dessas pessoas que sofrem com TDI. Isso é o que afirma o canal MultiplicityAndMe na plataforma de vídeos on-line YouTube. Um dos vídeos mais acessados compila uma série de relatos de múltiplos a respeito de filmes Hollywoodianos e de como a ficção influencia negativamente na vida deles. Foi criada uma campanha em janeiro de 2017 especificamente contra o filme Fragmentado de Shyamalan, até fevereiro de 2018 alcançou 80 mil visualizações.

# 02

## Narrativa e interação

Segundo Jerome Bruner, renomado professor de psicologia da New York University, a narrativa pode ser definida como: um conjunto de estruturas linguísticas e psicológicas transmitidas através da habilidade sócio comunicativa de quem anuncia e recebida dependendo de um contexto e repertório cultural individual do receptor. (BRUNER, 1991) Ela pode se apresentar em formatos muito diferentes, porém algumas características em comum ajudam a definir essa categoria de discurso como: a presença de personagens e um enredo que evolua com o passar do tempo. A organização de memórias e compartilhamento de experiências e acontecimentos humanos se dá, em forma geral, através de narrativas desde o início da história da humanidade.

De acordo com essa visão, a narrativa tem por característica essencial ser um guia destacadamente sensível à fluída e variável realidade humana, uma vez que essa é, em parte, a natureza da própria narrativa. Isso torna a narrativa uma importante questão a ser investigada pelas ciências humanas em geral e pelas pesquisas na Psicologia e na Antropologia em particular. O estudo da narrativa nos convida a repensar toda a questão da natureza Heraclitiana da experiência humana, porque funciona como uma estrutura aberta e maleável, que nos permite conceber uma realidade em constante transformação e constante reconstrução. Isso inclui a opção de dar ordem e coerência às experiências da condição humana fundamentalmente instável e alterar tal ordem e coerência à medida que nossa experiência ou os seus significados se transformam. (BROCKMEIER; HARRÉ, 2003 P533)

Essas histórias mesmo sendo consideradas “versões da realidade” altamente dependentes da cultura e do âmbito em que estão inseridas, se utilizam de artifícios linguísticos convencionais bem definidos utilizados em outros tipos de discurso como: estrutura de enredo, modalidades retóricas e gêneros. Os formatos em que a narrativa se apresenta são muito diversos podendo se ater ou não a realidade. Contos literários, poemas, balé, música, filmes, jogos, conversas e mitos são alguns exemplos de meios que contam histórias e dentro de cada um deles existem subcategorias relacionados a temática (romance, aventura, terror, suspense entre outros).

A diversidade da narrativa, tanto oral quanto escrita, é um dos fatores que a torna tão eficaz como meio de comunicação imersivo por sua capacidade de representar uma grande variedade de assuntos. De acordo com Brockmeier e Harré, em 1980 ela começou a ser vista como um bom método de explicar assuntos complexos como a natureza humana e as condições da nossa existência. A narrativa cria uma relação entre os interlocutores de forma linguística, filosófica e psicológica que estimula no interesse e na captação de novas informações. O ato de contar histórias é uma herança cultural que vem sendo passada no mundo inteiro desde os primeiros registros do homem e é uma atividade comum entre todas as culturas conhecidas até hoje. A presença deste discurso durante todo o processo de educação faz com que a criança o tenha como algo natural fazendo com que conceitos apresentados nesse formato tenham sua compreensão facilitada. Essa naturalidade é outro dos principais motivos da narrativa

ser uma importante ferramenta de engajamento.

Uma vez que crescemos em meio ao repertório de contar histórias típicos de nossa linguagem e de nossa cultura desde a infância, e o utilizamos de forma familiar espontânea assim como usamos a linguagem em geral, esse repertório tornou-se transparente. Como todos os tipos de discurso comum, ele é universalmente presente em tudo que dizemos, fazemos, pensamos e imaginamos. Mesmo os nossos sonhos são, em uma larga extensão, organizados como narrativa. Em consequência, sua existência assumidamente garantida pode facilmente ser considerada como uma existência natural, como um modo dado, natural, de pensamento e ação. (BROCKMEIER; HARRÉ, 2003 P529)

Diferentemente de um manual, um texto jurídico ou científico por exemplo, a narrativa é caracterizada como um modelo mais flexível. É apresentada como uma analogia da realidade, relacionando novas informações a conhecimentos pré-concebidos pelo receptor. Esse recorte do mundo real é feito através do autor e essas informações inseridas na história vão depender do seu propósito final. O grande potencial persuasivo do gênero narrativo está na sutil hibridização entre o que já é socialmente aceito e as ideias que o autor quer impor. Essa técnica vem sendo utilizada ostensivamente pela publicidade para persuadir potenciais clientes a adquirir hábitos e consumir produtos em sua rotina. Nesse caso a transformação do produto num bem simbólico através da retórica narrativa do anúncio é tão importante quanto a descrição dele ou a forma de usá-lo. (VIEIRA, 2009) Porém não se deve enxergar essa capacidade apenas como uma ferramenta financeira, muitas campanhas se utilizam dessa estratégia para conscientização e reposicionamento psicológico diante de

questões sociais. Inserir discussões e rerepresentar personagens nesse discurso ajudam a desmistificar e quebrar preconceitos que veem sendo perpetuados por mera desinformação.

## 2.1 DISCURSO PERSUASIVO

A partir da psicologia social, a persuasão é definida como o ato de influenciar alguém a fazer algo. Esse fazer pode consistir em uma tomada de ação, uma mudança de pensamento ou crença. O termo persuasão aparece em muitas áreas distintas o que explica a disparidade de seu significado. Para esclarecer é preciso voltar e observar sua origem e entender o sentido mais puro da palavra. (BARBOZA JR.; SILVEIRA, 2016)

Muito do discurso persuasivo explorado nos dias de hoje se deve às suas raízes da antiga Grécia. O homem grego diante de seu conceito de democracia da época, tinha que expor suas ideias publicamente. A preocupação com o domínio verbal era essencial para o convencimento da população. Mudar os conceitos pré-definidos dependia da habilidade de argumentação do emissor, muitas vezes representado pelos sofistas que iam às praças públicas e foros para exclamar seus pensamentos. A preocupação da estruturação do discurso era de tal importância na comunidade que repercutia diretamente na formação acadêmica. Nas escolas criavam-se algumas disciplinas com o foco em treinar o domínio da palavra, como: eloquência, gramática e retórica. Essa última trazia uma nova forma de enxergar a “língua”, sendo percebida além do ponto de vista da despretensiosa comunicação e reconhecendo o potencial de convencimento do discurso.

(CITELLI, 2002)

O domínio da argumentação era imprescindível para algumas camadas sociais e era visto tanto como uma arte como uma ciência. O estudo da persuasão despertou o interesse de grandes pensadores, dentre eles estava Aristóteles que escreveu três livros sobre o assunto chamados Arte retórica. Para ele, a retórica é um objeto de estudo com passos e métodos a serem seguidos com o objetivo de dar dimensão de verdade a uma ideia (seja ela verdadeira ou não).

Para entender a construção desse tipo de discurso, é importante entender as subunidades dele, as palavras e o que elas representam. O valor agregado a cada palavra depende do repertório dos interlocutores e do contexto em que ela está inserida formando um código de significação, os signos linguísticos. O professor da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo Adilson Citelli comenta a respeito desse conceito:

(...) segundo a orientação dada por Ferdinand de Saussure, que todo signo possui dupla face: o significante e o significado. O significante é o aspecto concreto do signo, é a sua realidade material, ou imagem acústica. O que constitui o significante é o conjunto sonoro, fônico, que torna o signo audível ou legível. O significado é o aspecto imaterial, conceitual do signo e que nos remete a determinada representação mental evocada pelo significante. (CITELLI, 2002 P40)

Essa representação mental de um signo se solidifica com o passar do tempo e cada vez mais os significados são associados aos seus significantes. Como exemplo temos o termo “louco” como visto anteriormente sendo associado em diversas mídias como

algo incontrolável, perigoso e fisicamente desforme. Depois de construído um estereótipo no psicológico humano se torna difícil a separação entre a palavra e sua “definição”. Assim, é necessário um reposicionamento de pensamento utilizando outros signos com o objetivo de trazer um significado mais condizente à realidade e mais justo com as pessoas que sofrem com algum distúrbio mental. Porém, é importante ter em mente que essa troca de significantes nem sempre tem o objetivo virtuoso de ser mais fiel com a verdade. Na publicidade muitas vezes se utiliza dessa técnica para encobrir significados pejorativos relacionados a uma empresa ou produto. Nos comerciais contemporâneos por exemplo, notam-se grandes empresas alardeando a preocupação social como uma das suas principais motivações, mas raramente tocam em pontos como lucro e aumento de renda própria. No regime capitalista em que estão inseridas essa afirmação se torna pouco provável, mas a utilização de termos como “capitalismo” em suas campanhas traria significados negativos que foram atribuídos a este signo ao longo de décadas.

A palavra capitalismo ficou muito feia, todos costumam associá-la à exploração do homem, à ganância, a um tipo de relação onde, para lembrar Machado de Assis, impera a filosofia do homem como lobo do próprio homem. Livre-empresa, ao contrário, soa mais angelical, revelando uma forma de organização não contaminada pelas desagradáveis e incômodas lembranças sugeridas pelo capitalismo. (CITELLI, 2002 P41)

Nesse exemplo, a troca vem para amenizar os aspectos negativos estabelecidos e recontextualizar o signo para que agora o mesmo possa se aderir a novas ideias (figura de linguagem chamada eufemismo, um



dos elementos do discurso persuasivo). Os dois casos (signo “louco” e “capitalista”) apresentam facetas diferentes devido suas motivações e compromisso com a realidade, mas se assemelham na forma em que a habilidade persuasiva age. A retórica é apenas uma ferramenta e não se deve atribuir questões éticas uma vez que ela pode ser entendida como código. Em ambos os casos a deslocamento de nome tem o papel de ressignificar, convencer ou alterar atitudes e comportamentos já estabelecidos apresentando uma verdade diferente da existente (seja ela corrompida ou não).

A linguagem persuasiva acima de tudo só é possível dentro de uma sociedade liberal. Uma vez diante do autoritarismo não há necessidade de convencimento, o que ajuda a desmistificar o seu surgimento na sociedade democrática da Grécia. Convencer alguém ao seu ponto de vista é um diálogo comum e natural e não deve ser encarado apenas como uma coerção maligna e enganosa. A persuasão pode contribuir para uma mudança benéfica a sociedade, seja em esferas menores como o incentivo a hábitos alimentares melhores e campanhas ante tabagistas, a esferas maiores como uma mudança de ideologia geral. A luta contra a discriminação ainda é grande, mas a retórica vem se provando um instrumento eficaz em objeção a mazelas enraizadas na sociedade como: racismo, homofobia e preconceito a doentes mentais como foco abordado nessa monografia.

## 2.2 TECNOLOGIA PERSUASIVA

O processo de aprendizagem se dá de maneira natural e espontâneo. As experiências ao longo da vida contribuem com um conhecimento não formal (fora dos ambientes institucionais) que não deve ser inferiorizado. Essa autonomia no ato de conhecer novos assuntos não só é intrínseco ao ser humano como é incentivado e cobrado pela sociedade.

O conceito de aprendizagem ao longo da vida foi introduzido por Edgar Faure e seus colegas no Relatório elaborado a pedido da Unesco e conhecido por Relatório Faure (Faure, 1972). O conceito, adotado desde então pela Unesco, baseia-se na evidência de que os indivíduos aprendem continuamente ao longo das suas vidas numa variedade imensa de situações que não se confinam aos espaços e tempos das instituições de educação. Esta competência para aprender com e através da vida, tendo sido sempre importante, ganha especial relevância numa sociedade em rápida e profunda mudança (Knapper, 1988: 92). (OLIVEIRA, 2004 P51)

A tecnologia está tão presente no cotidiano do homem moderno que se torna difícil imaginar uma realidade sem ela. Diante dessa relação homem/máquina tão evidente o meio digital se anuncia como um ambiente com uma alta propagação de informação e consequentemente de aprendizado. Essa concepção pode parecer óbvia perante o mundo globalizado, porém o que passa despercebido é que esse avanço tecnológico carrega um grande potencial influenciador a ser explorado. A retórica visual nunca esteve tão presente na rotina e cada vez mais é possível sugerir mudanças de pensamentos e até ações, e isso não deve ser encarado somente de forma negativa como abordado anteriormente.

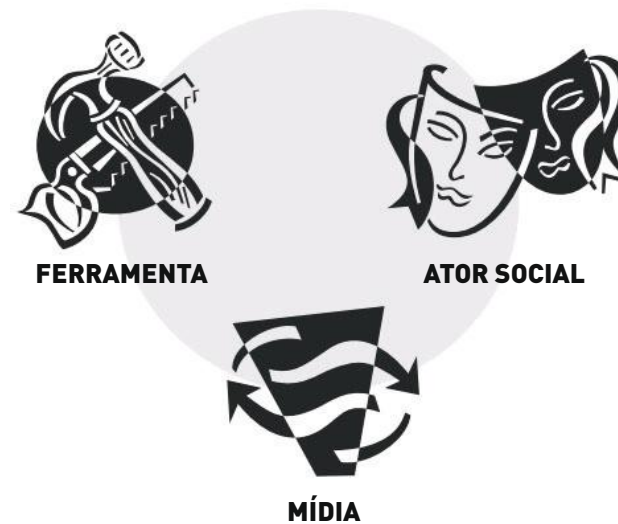


Com as recentes evoluções tecnológicas, em diversas frentes, a retórica visual passou a exercer um destaque do protagonismo no seu uso para persuadir. A retórica visual fazia-se presente mesmo antes dos mais rudimentares aparatos tecnológicos de comunicação midiática, como o cinema ou a televisão. Naturalmente, a expansão dessas tecnologias gera mudanças significativas na forma de se comunicar, comprovando o conhecido epíteto “o meio é a mensagem” de McLuhan. Nesses novos meios, os mecanismos de retórica visual puderam ser muito mais explorados. Esta expansão potencializa-se com a evolução dos dispositivos computacionais, elevando as possibilidades da retórica visual a patamares antes impensados. As novas possibilidades que as tecnologias computacionais trazem à retórica visual leva ao termo “tecnologia persuasiva”. Fogg [6] propõe o neologismo “captologia” (CAPT advém das iniciais de Computers As Persuasive Technologies, ou Computadores como Tecnologias Persuasivas). (BARBOZA JR.; SILVEIRA, 2016 P922)

B.J. Fogg é um psicólogo e diretor do Laboratório de Tecnologia Persuasiva na Universidade de Stanford. Especialista em “behavior design”, ou design comportamental, diz que qualquer sistema computacional interativo com a capacidade de mudar comportamentos e hábitos das pessoas pode ser classificado como uma tecnologia persuasiva. É significativo destacar que essa mudança precisa ser desejada pelo sistema e planejada para que ocorra e não apenas um efeito colateral. Essas novas tecnologias expandem os níveis de influência através das diversas possibilidades que oferecem. Com uma vasta gama de ferramentas e possibilidade de interações multimodais se torna inquestionável o poder retórico dos computadores. Além da sua eficiência em captar dados quantitativos que ajudam no objetivo da mudança de hábito, essas tec-

nologias possuem uma grande vantagem comparada ao persuasor humano, que é a fácil escalabilidade. A alta capacidade de propagação de um site, aplicativo ou jogo; e a ubiquidade são características essenciais em projetos que buscam uma mudança de perspectiva em grande esfera.

Na captologia os computadores podem desempenhar três papéis diferentes na perspectiva do usuário, como: ferramenta, ator social ou mídia. Essa divisão é feita para separar métodos distintos de persuasão, que são utilizados para induzir o receptor com a finalidade de atingir o objetivo de forma mais eficaz. Essas três vertentes são conhecidas como a “tríade funcional” e ajudam a entender como a tecnologia funciona do ponto de vista da persuasão. (FOGG, 2003)



**FIGURA 7**  
Modelo de tríade funcional adaptado retirado do livro “Persuasive Technology: Using Computers to Change” do autor B.J. Fogg

### 2.2.1 Ferramenta

Agir como “ferramenta” é a função primária básica de todo computador e com o passar dos anos foi observado o potencial motivador nos seus usuários, uma “ferramenta de persuasão”. Nessa ponta da tríade, sua função é facilitar ou tornar mais eficiente a interação. Permitir que as pessoas façam coisas que só seriam possíveis dentro do ambiente virtual, como falar com um parente do outro lado do mundo ou rastrear um produto encomendado. Essa vertente ajuda nessa transição de hábitos simplificando obstáculos no caminho para uma mudança de vida.

### 2.2.2 Ator Social

Até hoje é complicado mensurar a relação afetiva entre o ser humano e um aparelho eletrônico. Ainda assim, não seria estranho imaginar conversas ou demonstrações sentimentais a um computador ou smartphone por exemplo. Essas respostas emotivas são explicadas mais de uma forma instintiva que racional. O que se observa é que a percepção de uma presença social gera naturalmente uma resposta social. Esse relacionamento é explorado através de artifícios como a criação de personagens virtuais com características físicas (como olhos, boca, membros...) e comportamentais (elogios, humor e personalidade). Recursos assim fomentam a ligação pela tecnologia, sendo o principal fator persuasivo da tecnologia como “ator social”, motivando a pessoa a tomar atitudes que possam ser incomuns a sua rotina.

### 2.2.3 Mídia

Experimentar uma situação fiel a uma realidade desconhecida é capaz de provocar mudanças significativas nas pessoas. Vivenciar situações diferentes das familiares induzem o ser humano a tomadas de decisões também incomuns. Esse fato extrapola o ambiente digital e é notado em situações do dia a dia, uma tentativa de assalto faz uma pessoa que passa por aquela rua todos os dias a fazer um caminho alternativo ou mudar o horário de sua saída. Uma volta num carro de uma concessionária pode convencer o cliente de adquirir o veículo. Provar uma culinária nova pode mudar o hábito alimentar de uma pessoa para o resto da vida. Essa teoria, até representada no dito popular “ver para crer”, possui uma grande capacidade de comoção e mudança de perspectiva.

Tecnologias utilizadas como mídia persuasiva podem ser tão eficazes como experiências vividas, e é isso que procuram fazer os simuladores. Esse tipo de tecnologia pode ser usada para expor uma situação futura mostrando os grandes impactos de um problema cotidiano menosprezado, como exemplo o aquecimento global e a mudança de clima nas cidades em cinquenta anos. Aumentar a temperatura em uma sala e fazer o usuário sentir o calor equivalente a época pode causar um impacto muito maior do que fazê-lo ver dados em um gráfico estatístico. A compressão do tempo torna as consequências das ações mais factíveis e se mostra um grande argumento para se adquirir novos hábitos (simulação de causa e efeito).

Outra categoria de mídia persuasiva é o que Fogg chama de “simulador de ambiente” (“simulated environ-

ment”), nesse caso o sistema providencia o meio para o usuário interagir, as aplicações dessa simulação são variadas mas dentre elas vale destacar a que exige o enfrentamento virtual de alguma adversidade real para uma classe de pessoas. O intuito é criar empatia por meio de uma situação desconhecida a quem está experimentando. Diferente do exemplo anterior de causa e efeito, neste caso a situação representada não apresenta um risco eminente, mas revela as dificuldades que uma parcela da população lida diariamente. Existem muitos projetos que auxiliam deficientes físicos e mentais em suas circunstâncias, mas essa ajuda indireta também se faz necessária e importante.

### 2.3 SIMULAÇÃO COMO MEIO DE GERAR EMPATIA

Empatia é a habilidade de tentar compreender sentimentos e emoções de uma outra pessoa. Esta capacidade psicológica se revela desafiadora quando não existe familiaridade com as condições do outro indivíduo. A identificação com as dificuldades e sofrimentos ajudam a aproximar e a entender emocionalmente uma vida diferente. A empatia, ou em sua origem em grego *empathia* (que significa “paixão”), é um processo que se relaciona diretamente ao ato de reconhecimento e compreensão. Enquanto o conceito de “simpatia” se refere a uma resposta natural e intelectual de querer estar junto e agradar outra pessoa, a “empatia” muitas vezes se evidencia como um trabalho mais árduo e emocional, expressar esse sentimento requer um entendimento para que o vínculo afetivo seja genuíno.

Dentro da captologia, os computadores como mídia persuasiva mais especificamente os simuladores de ambiente, tentam criar intimidade do usuário a situações inconventionais a ele. A experiência funciona objetivando o conhecimento vivenciado que posteriormente tende a gerar uma mudança de atitude no mundo real. A tecnologia no papel de mídia sensorial promove um ensaio de comportamento que na prática se mostra muito efetivo e proporciona reações mais humanas. Em seguida serão apresentados alguns estudos de casos que se utilizam desse artifício.

#### 2.3.1 Traje simulador de velhice



**FIGURAS 8 E 9**  
Modelo do traje simulador de velhice. Fotos de Carlos Trinca/EPTV (esq.) e Diário do Sudoeste

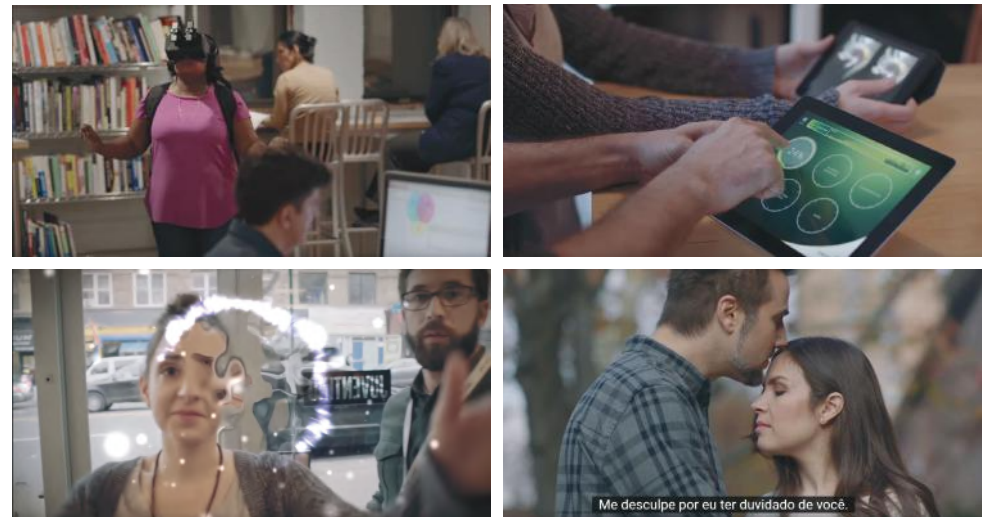
Na Universidade de São Paulo (USP), a tecnologia persuasiva vem ganhando espaço no auxílio do aprendizado nas áreas médicas. A turma de enfermagem da instituição conta com esses trajes que possuem pesos

e restringem o movimento das articulações. Acompanhado a ele, o aluno utiliza um par de tampões de ouvido e óculos que diminuem a visão periférica. Esse treinamento faz com que os futuros enfermeiros se coloquem no lugar dos pacientes idosos e assim pratiquem um atendimento mais humanizado. No caso dessa simulação em especial não existe um ambiente virtual sintetizado pelo computador, mas a tecnologia foi fundamental para transcrever as limitações senis em forma de equipamento. Privar jovens universitários de ações totalmente funcionais nessa idade como locomoção, audição e visão tende a torná-los profissionais que buscam ainda mais salvaguardar o direito dos pacientes, é o que afirma Silvana Mishima, diretora da Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto (EERP).

### 2.3.2 The Migraine Experience (A Experiência Enxaqueca, tradução livre)

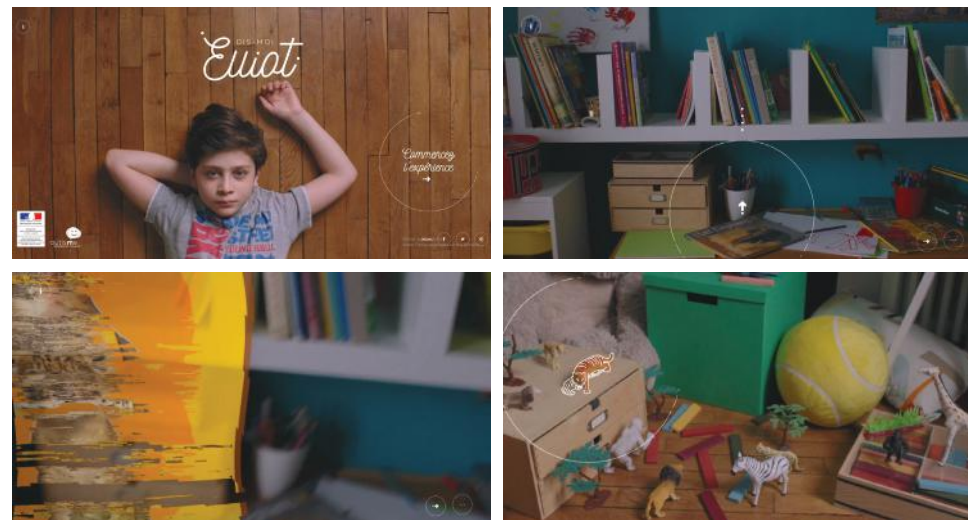
Em 2016, o grupo farmacêutico Novartis lançou uma campanha para demonstrar os sintomas da enxaqueca em pessoas próximas as que sofrem com essa condição. Mesmo sem a forte dor de cabeça, os voluntários experimentaram outros indícios característicos da doença, como: sensibilidade a luz, vista turva, desorientação e manifestações visuais como pontos de luz. Essa iniciativa foi possível com o auxílio de óculos de realidade virtual, fones de ouvido e um ambiente controlado. Mesmo o objetivo principal sendo aumentar as vendas do medicamento Excedrin, o vídeo está ajudando a sensibilizar a respeito da enfermidade.

**FIGURAS 10 A 13**  
Telas da campanha  
medicamento para enxaqueca Excedrin



### 2.3.3 Dis-Moi Elliot (Diga-me Elliot, tradução livre)

Dis-Moi Elliot se trata de uma campanha pedagógica francesa voltada para a imersão do usuário. Uma narrativa conduz a pessoa em um site interativo sensorial (através de áudio e vídeo) na pele de Elliot, um menino com autismo. A simulação provoca incomodo através dos sons e imagens disruptivas e episódios repetitivos que parecem não fazer muito sentido à primeira vista. Essa dificuldade aos poucos vai se relacionando com o espectro autista através de telas de diálogo que aparecem para explicar e traduzir o mundo do protagonista a fim de comover e promover a mudança de quem acompanha a interação. O recurso narrativo ajuda nessa ligação entre usuário e Elliot além de organizar melhor a emissão da mensagem por ser uma linguagem natural ao ser humano.



**FIGURAS 14 A 17**  
Telas do site simulador de autismo  
Dis-Moi Elliot



# 03

## Metodologia

Depois da análise de todo esse panorama, foi decidido fazer uma narrativa interativa digital para iPad. A principal intenção com essa escolha é se utilizar de recursos que a plataforma dispõe para traduzir ao máximo as condições do transtorno dissociativo de identidade (TDI) no ambiente virtual. O projeto visa disponibilizar uma experiência para as pessoas, principalmente sem nenhuma enfermidade mental, se colocarem no lugar dos múltiplos, mesmo que através de uma pequena fração da problemática presente numa rotina simulada com múltipla personalidade. Como construído ao longo dessa monografia, a ressignificação da representação dessa doença se faz necessária, e esse tema foi escolhido com a certeza de que o design seria uma ferramenta poderosa para transformar a visão limitada sobre TDI em uma visão mais realista e positiva.

Para criação do aplicativo foram exploradas diversas áreas do design que serviram de analogia para os principais sintomas da doença: amnésia dissociativa, mudança de personalidade e processo de coconsciência. Durante o projeto foram utilizados conhecimentos de: pesquisa, elaboração textual, ilustração, animação, lettering, design de interface além de toda perícia que se requer na criação de uma marca (tipografia, naming, análise de público alvo e seleção cromática).

### 3.1 ENREDO

A história gira em torno da protagonista Olívia, mãe de uma filha adolescente que ao sentir dores de cabeça e perceber algumas situações estranhas no seu dia-a-dia sente a necessidade de se consultar com uma psicóloga. Durante a conversa, que acontece numa sala de consultório, Olívia narra alguns dias de sua vida que parecem faltar pedaços. Esses lapsos de memória começam a se justificar quando outras personalidades assumem durante o diálogo. Os alter egos se mostram diversos através do comportamento da personagem, variando idade, gênero, humor e hábitos como tomar bebidas alcoólicas, fumar cigarros e usar óculos.

Os acontecimentos contados mudam de ponto de vista dependendo da personalidade que está assumindo a consciência. Dependendo do caminho que o usuário escolher, versões diferentes da mesma história serão contadas ou até mesmo suprimidas. Algumas personalidades se mostram cientes que Olívia possui TDI, enquanto outras não fazem ideia, como a própria. Após alguns pontos de clímax, a psicóloga é pressionada a explicar o que está acontecendo, e nesse momento explica sobre a doença. Durante todo o processo, o jogador passa por momentos desconexos, se sente perdido e apesar de suspeitar de alguma coisa, não possui provas concretas do que está se passando. Não coincidentemente, ele está no mesmo lugar do personagem principal e é motivado a refletir sobre a experiência. Depois de esclarecida a situação, a psicóloga se revela uma de suas personalidades, e essa conversa se revela um processo de integração entre todas elas, um dos caminhos que um portador de TDI pode seguir após o diagnóstico.

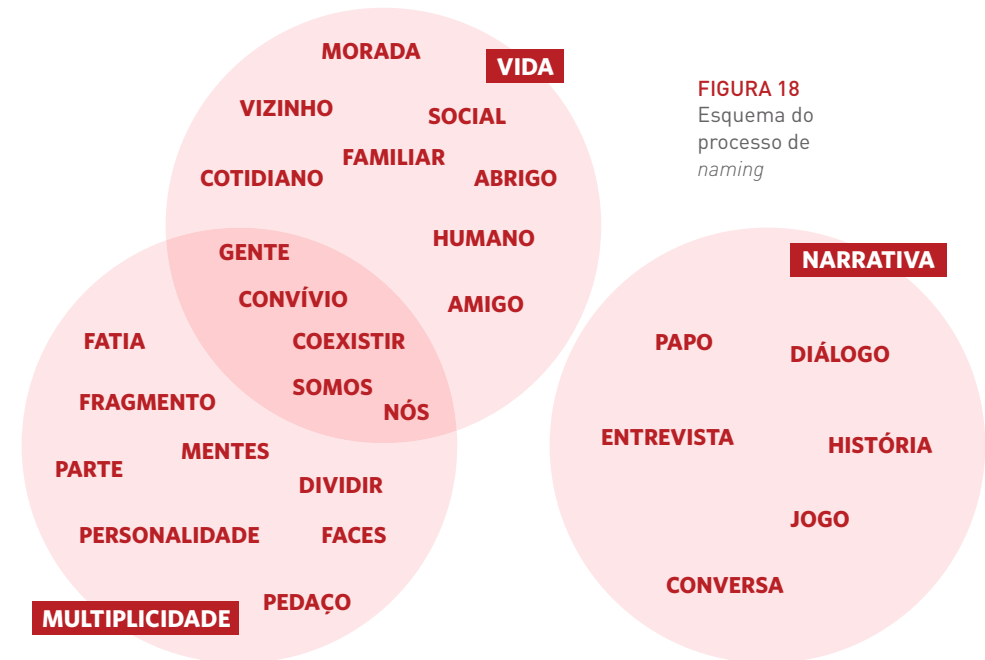
Uma das grandes preocupações no enredo foi transmiti-lo num ambiente familiar, que mesmo com algumas peculiaridades, fosse capaz de ser verossímil. A intenção é manter uma narrativa interessante, que cumpra sua razão social de informar se afastando do estereótipo feito por grande parte da mídia sobre o transtorno.

Para a elaboração do conteúdo textual foram utilizados alguns materiais midiáticos de base que conseguiram expor, de alguma forma, a doença com sucesso. Dentre eles estão os já citados: Sybil (1976, Daniel Petrie), United States of Tara (2009, Diablo Cody) e o livro “Hoje Eu Sou Alice - Nove Personalidades, uma Mente Torturada” (2010, Alice Jamieson) que conta histórias baseadas em fatos reais. Foi feita uma seleção de eventos citados nas obras acima e reinterpretadas para se adequar ao suporte e ao público-alvo esperado (de jovens adultos a adultos em geral). Não abordar a causa do transtorno na doença de forma gráfica foi também uma escolha de projeto a fim de focar na vida de um múltiplo e não desviar a atenção para a parte do trauma. Sua causa ainda é incerta, mas muitos casos relatados apontam histórias de abuso físico e sexual na infância, salientar isso iria contra o objetivo principal e afastaria os leitores mais jovens. Considerando isso, as informações foram incluídas em forma de texto nas explicações da psicóloga com a única finalidade de informar.

### 3.2 NAMING

Com o enredo já estabelecido, o próximo passo foi a criação do nome. Este deveria transmitir os principais conceitos do trabalho. As identidades precisam ser representadas, porém de forma sutil não interferindo na experiência. O deslocamento da representação do múltiplo para um ambiente familiar, que é muito mais factível, é fundamental para o objetivo do aplicativo. Além dos dois pontos, deveria fazer alguma referência ao fato de ser uma narrativa. Com as prioridades definidas, três grupos de palavras foram selecionadas.

Foi observado que alguns termos conseguiram representar “quantidade” sem se relacionar diretamente com a doença, e a partir desses foi escolhido o nome para o aplicativo.



**FIGURA 18**  
Esquema do  
processo de  
naming

“São”, é um exemplo de homônimo perfeito. Isso significa que é uma palavra que possui múltiplos significados mesmo tendo apenas uma grafia e um som. O próprio conceito de homônimo se aproxima da existência de um múltiplo, aparentemente uma entidade única que abriga diversidade no seu interior. Dois dos significados dessa palavra geram interpretações relevantes para definir o projeto.

1. “São” referente a sanidade, termo que pode ser utilizado para alegar saúde mental.
2. “São” como plural do verbo “ser”, ou, um ser plural.

Mesmo sendo uma palavra conceitualmente forte, ela não define bem no que consiste o aplicativo. Para isso foi pensada uma tagline, que completa a palavra “são”, fortificando o segundo significado dela.

O resultado final ficou: **São: histórias da gente**. O termo completo atinge os três grupos de palavras, sem ser revelador demais, e assim como a história, fica cada vez mais claro com o passar do tempo.

### 3.3 LOGOTIPO

Ao pensar no transtorno dissociativo de identidade, tendo visto e lido sobre diversas manifestações de personalidades, seja em documentários ou filmes de ficção, duas expressões ficam fortemente associadas a condição: multiplicidade e instabilidade. Essas foram as palavras de ordem para guiar a solução gráfica para o título. Transportando esses termos para o mundo virtual, a memória leva aos erros imprevisíveis

de telas de computadores e televisores, comuns nos anos 90.

Glitch, é o termo alemão que significa algo como “es-corregar” ou “deslizar” utilizado para esses deslizamentos do sistema eletrônico. Quando ele ocorre, por um instante é possível observar o desencontro dos canais de cor RGB (abreviatura para o sistema de cores aditivas: vermelho, verde e azul) que formam a imagem nas telas digitais. Essas faces que compõem uma mesma forma que aparecem de maneira repentina se encaixam numa analogia muito condizente a mente de um portador de TDI.

Como resultado, foi criado um logotipo em que a palavra “são” aparece duplicada simulando dois dos canais de cor que juntos formam a imagem completa. Para o iPad e nas mídias digitais em geral, o logotipo aparece animado simulando a falha no pulso de energia, o glitch.



**FIGURA 19**  
Logotipo final  
São: histórias  
da gente





Para tipografia foi escolhida a **Abril Fatface Regular**, uma fonte com serifas bem pronunciadas e um grande contraste. Essas características atribuem um valor tradicional e familiar a marca. Foi escolhida uma fonte de fácil leitura para que a animação não a tornasse ilegível em todos os momentos. Na tagline, foi usada a fonte **Advent Pro Medium**, suas curvas equilibram a rigidez do título e dão uma identidade mais moderna pro logo. Algumas alterações foram feitas para ajudar na leitura e tornar o conjunto mais harmônico (como nas letras “a” e “g”, mostrado abaixo).

As cores utilizadas buscam reproduzir os canais de cor separados devido ao glitch, sendo a interseção entre as camadas a soma das duas outras, uma cor próxima ao preto.

**Abril Fatface Regular**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyx**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890 .,<>?/!”:;08||\!@#\$\$%^&\***

**Advent Pro Medium**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyx**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890 .,<>?/!”:;(){}[]\!@#\$\$%^&\***

■ ANTES  
 ■ DEPOIS

da gg

	C	0	R	237		C	87	R	0		C	69	R	0
	M	99	G	28		M	74	G	18		M	15	G	173
	Y	98	B	36		Y	57	B	33		Y	0	B	240
	K	0				K	74				K	0		

### 3.4 PLATAFORMA

Tablets são dispositivos móveis que veem conquistando usuários por mesclar o material da mídia impressa com as diversas possibilidades de interação. Reproduzir vídeos e músicas, ser sensível ao toque, possuir acelerômetro e bússola, todas essas ferramentas estimulam não só os usuários como a criação de uma continuação do projeto explorando artifícios mais ousados da plataforma. A escolha do iPad para este projeto foi pensando considerando o desenrolar da narrativa não linear e nas formas em que elas pudessem ser visualizadas. A narrativa interativa em questão conta com animações que são importantes para conceituação da história e no formato de uma revista por exemplo, teria muito do seu conteúdo filosófico prejudicado.

Por ser uma ferramenta utilizada muitas vezes para o entretenimento e possuir muitos aplicativos de jogos disponíveis, lançar “São: histórias da gente” para iPad busca atrair um público mais novo, aberto para esse tipo de aventura.

**FIGURA 20**  
 Esquema lateral à esquerda mostra quadro a quadro o efeito do *glitch* no logotipo

### 3.4.1 Ícones do aplicativo

Para o ícone do aplicativo foi escolhido fazer um recorte apenas da primeira letra do logo. Essa decisão visa priorizar o efeito duplicado, com apenas o “S” é possível deixar o espaço no interior do ícone melhor distribuído. Abaixo também é mostrado o ícone na status bar. Este precisa ser ainda mais simplificado e previsto na cor branca devido ao plano de fundo. Para se relacionar com o disposto na área de trabalho, foi mantido a letra na fonte Abril Fatface, que mesmo sem a segunda camada, possui fortes características gráficas que associam ao logotipo principal.

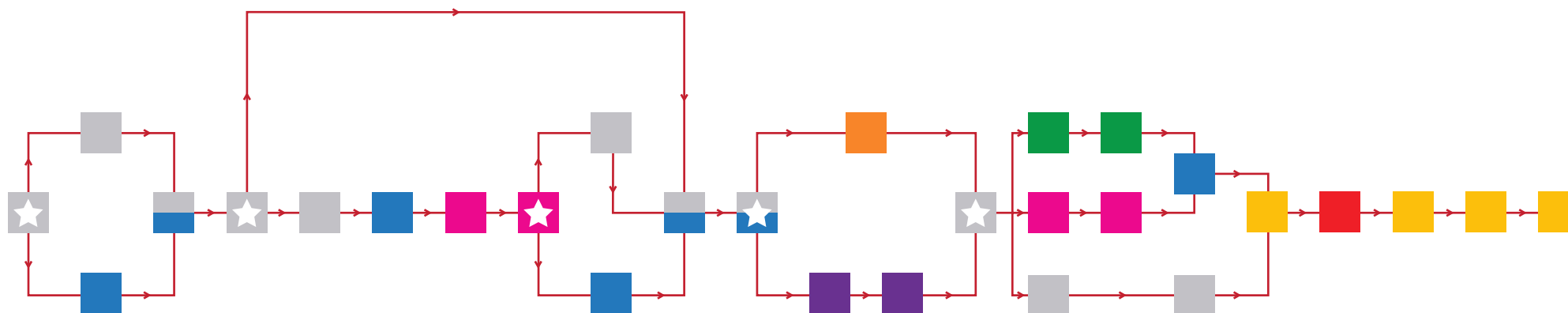
**FIGURA 21**  
Simulação de  
ícone na área  
de trabalho e  
barra de status



### 3.5 ESTRUTURA

Em uma narrativa ramificada o espectador se torna agente ativo no desenrolar da história. Nesse projeto irá não só desvendá-la, mas construirá desenvolvimentos distintos para personagem. Suas escolhas definem a rota que o roteiro vai seguir e consequentemente o que será omitido. Com esse pensamento em vista, o enredo foi dividido em 29 telas, permitindo que todos os caminhos alternativos possíveis tivessem um entendimento lógico coerente. Algumas das telas foram previstas em locais estratégicos da sequência por se tratarem de informações importantes. O posicionamento delas em pontos de convergência entre as ramificações evita que o jogador dependa do fator sorte para alcançá-las.

Em “São: histórias da gente”, a interferência do usuário desencadeia também personalidades diferentes com seus próprios pontos de vista e formas de narrar a história. As peculiaridades de cada alter ego são representadas tanto de maneira gráfica quanto no conteúdo do texto. A mesma cena pode ser contada através de um ponto de vista claro de todos os acontecimentos ou um de completa ignorância (lapsos de memória característicos do TDI). O fluxograma a seguir explica a organização entre as cenas e todas as possibilidades possíveis com as identidades sinalizadas em cada uma delas. Os quadrados com mais de uma cor indicam variação de texto na mesma tela (dependendo do caminho escolhido). O ícone de estrela sinaliza os pontos de seleção.



CORE
PROFESSOR
ADOLESCENTE
CAMINHONEIRO
MENINA
MENINO
COZINHEIRA
DOUTORA

**FIGURA 22**

Esquema (a cima) de fluxograma das telas do aplicativo

**FIGURA 23**

Representação dos botões disponíveis na navegação do aplicativo

### 3.5.1 Guia de navegação

O aplicativo foi pensado com uma navegação simples e intuitiva. A história se desenvolve com o passar de telas indicado por um botão redondo na lateral (1), quando houver mais de um caminho, aparecerá um botão na outra extremidade. Além dessa interação, existe um pequeno botão no formato de seta indicando continuação de texto numa mesma tela (2), para que o volume de texto não se sobreponha demais nas ilustrações. Finalizando, haverá no canto superior de todas as telas uma área destinada a “informações” (3), que explicará sobre o manuseio do aplicativo.

Visando uma jogabilidade melhor, foi retirada a opção de voltar a uma tela anterior. O recurso pensado inicialmente confundia a história e dava uma sensação de liberdade que não corresponde as situações imprevisíveis da vida de uma pessoa com transtorno dissociativo de identidade. As escolhas acontecem de maneira cega, sem nenhum vislumbre do que está por vir, fomentando a curiosidade, principal motivador para que a história seja relida outras vezes.



### 3.5 ILUSTRAÇÃO

Desde a idealização do projeto, a ilustração era vista como um dos seus pilares principais. O desenho é usado como metodologia projetual do design, das artes visuais e arquitetura. Neste trabalho o desenho é usado para representar uma questão delicada, sem tirar a seriedade do tema ele traduz visualmente dados e relatos pesquisados já citados para o embasamento do enredo de maneira sensível. A utilização da forma para diferenciar as identidades de forma lúdica e a universalidade do desenho foram características que guiaram esse meio como veículo de informação.

O estilo foi inspirado nas animações da Disney, estúdio pioneiro da animação americana que desde a sua criação em 1923 encanta de crianças a adultos. Até hoje possui forte expressão no segmento de mídia sendo um dos maiores conglomerados do mundo por receita. Partindo dessa formula de sucesso, foi feito um recorte ainda mais preciso do período que serviria de inspiração.

Em 1961 o estúdio lançou a animação “101 Dálmatas” (One Hundred and One Dalmatians), um dos seus grandes destaques que resgatou a empresa da crise financeira na época. Esse sucesso deve a dois fatores, um relacionado a temática e outro a técnica, ambos se estabelecem semelhanças com os objetivos do aplicativo criado. Foi o primeiro filme da Disney a tratar de uma história atual, os acontecimentos de 101 Dálmatas se passavam no mesmo ano em que o filme foi lançado. Longe da temática de princesas e bruxas, a animação ficou gravada na memória pela ambientação cotidiana. Outra peculiaridade foi o surgimento de uma nova técnica de produção com o advento da fotocópia. A xerografia permitia a transposição do traço original para o acetato que faria a animação. Além da diminuição significativa dos custos de produção, o processo conhecido como reprografia, deu um charme a animação marcada por contornos mais aparentes e presença de impurezas do grafite que davam um caráter mais orgânico. Esse conjunto estético foi a principal referência para o traço das ilustrações e o estilo de animação. O objetivo era buscar uma proximidade emocional com o usuário através de indícios de processos mais humanos, mesmo se tratando de ilustrações digitais.



**FIGURAS 24 A 28**

Cenários e modelos de personagem do filme “One Hundred and One Dalmatians” (1961)





Tecnicamente, os desenhos foram divididos em: planos de fundo mais elaborados nos detalhes e cores; e o plano frontal que contém células animadas com contornos e cores chapadas de alto destaque. Para não tirar a atenção dos personagens foi utilizado um recurso de desfoque no cenário. Esse estilo busca fazer alusão às animações tradicionais, e sensibilizar o jogador através de sua memória afetiva.

### 3.5.1 Concept art da personagem

**FIGURA 29**  
Estudo da  
personagem  
principal Olívia,  
e seu design  
final em cor



### 3.6 ELEMENTOS DIFERENCIADORES DE PERSONALIDADE

Um dos desafios de concepção do projeto foi o modo que a distinção de personalidades seria feita. No mundo real essas mudanças podem afetar o tom de voz ou em sutilezas do dia-a-dia difíceis de representar de forma compreensível. Foi explorada uma visão hiperbólica dessas mudanças acreditando ser uma solução didática para o leitor. As escolhas de design são valorizadas revelando o potencial de transmissão de conhecimento que elas têm. Mais que apresentar um visual harmonioso, o design neste projeto age como um gerador de conteúdo implícito.

#### 3.6.1 Visual da protagonista

A personagem deve manter características físicas como tom de pele, altura, peso e cor de cabelo. Porém, para a tomada de consciência foram feitas trocas de penteados, alteração de expressão facial e hábitos (fumar cigarro e usar óculos por exemplo). A última cena da história mostra as personalidades com suas imagens imaginárias materializadas fazendo uma conexão com o visual da protagonista ao longo da narrativa.

**FIGURA 30**  
Sequência da mudança entre as personalidades de Olívia



#### 3.6.2 Cor

A cor foi outra ferramenta de distinção de cada uma das identidades. Uma vinheta colorida foi aplicada nas telas em que a personalidade principal não assumia a consciência. A ideia era suprimir os nomes dos alters para deixar a história mais intrigante e também elevar a função da paleta de cor além do fator estético.



**FIGURA 31**  
Representação da aplicação de vinheta colorida como diferenciador de personalidade

#### 3.6.3 Tipografia

A tipografia aparece no discurso para fortificar as individualidades, dando mais uma pista ao usuário de que algo aconteceu. Uma fonte diferente foi associada a cada personalidade, a anatomia da tipografia é uma alusão a forma de agir de cada alter. A variação de tipos (modernas, humanistas, geométricas...) é uma transposição de aspectos marcantes em cada personalidade.

##### **Aachen Std Medium (Olívia)** **The quick brown fox jumps over the lazy dog**

Fairview Regular (Professor)  
The quick brown fox jumps over the lazy dog

PINTO NO\_01 (MENINA)  
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

*Cascade Script LT Std (Adolescente)*  
*The quick brown fox jumps over the lazy dog*

**Acropolis HTF-Black (Caminhoneiro)**  
**The quick brown fox jumps over the lazy dog**

LULA BORGES (MENINO)  
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG



### 3.7 ANIMAÇÃO

Tendo em mente o conceito de captologia de Fogg, algumas escolhas foram feitas no projeto para manter a motivação do usuário e explorar ao máximo a plataforma como tecnologia persuasiva. Uma delas foi a criação de animações cíclicas, deixando a experiência mais dinâmica. Estas foram produzidas quadro a quadro mantendo o plano de fundo fixo e podem ser divididas em dois segmentos:

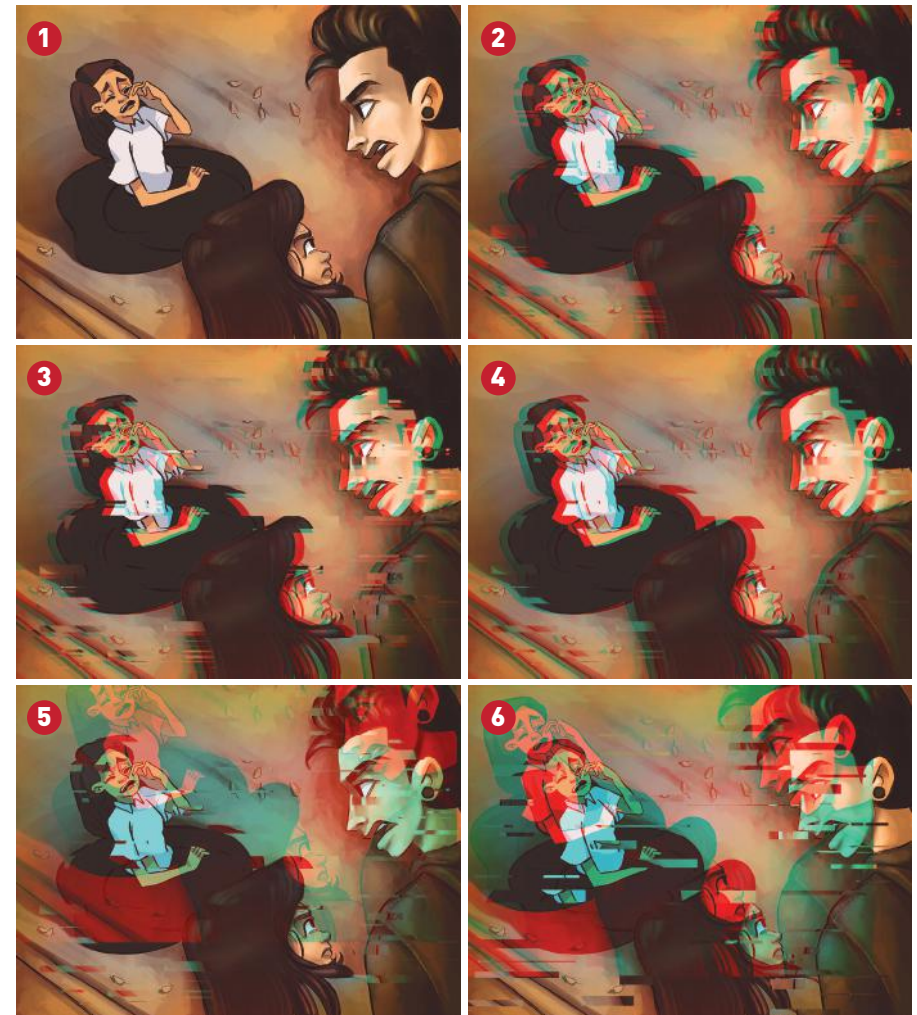
**FIGURA 32**  
Sequência  
de quadros do  
primeiro tipo  
de animação



1. Em quadros que Olívia está assumindo a consciência foram simulados pequenos movimentos como gestos de mãos e mudança de expressão facial. O objetivo delas é aproveitar o espaço virtual para quebrar a monotonia do diálogo.

2. Em quadros que a consciência está sobre o controle de alguma outra personalidade o efeito do glitch se manifesta em toda a tela. Nestes casos, mais que entreter, a animação reflete a instabilidade real dos portadores de TDI. Essa animação segue a mesma lógica da aplicada no logotipo do aplicativo.

**FIGURA 33**  
Sequência  
de quadros do  
segundo tipo  
de animação



# 04

## Solução final

O produto final é um aplicativo que conta com vinte e nove telas ilustradas e animadas, além da tela de abertura, de informações e de conclusão. A última explica mais formalmente sobre a doença e convida o usuário a jogar novamente para explorar outros caminhos.

As imagens a seguir são as ilustrações finalizadas e não correspondem a uma ordem linear devido as ramificações do enredo. No aplicativo elas apresentam o texto correspondente as escolhas do jogador na parte inferior (indicado no item 3.5.1) que não foram representadas aqui devido as diversas variações de conteúdo textual que dão coerência aos desdobramentos alternativos.



**FIGURA 34**  
Simulação da  
tela de abertu-  
ra do aplicativo  
em iPad





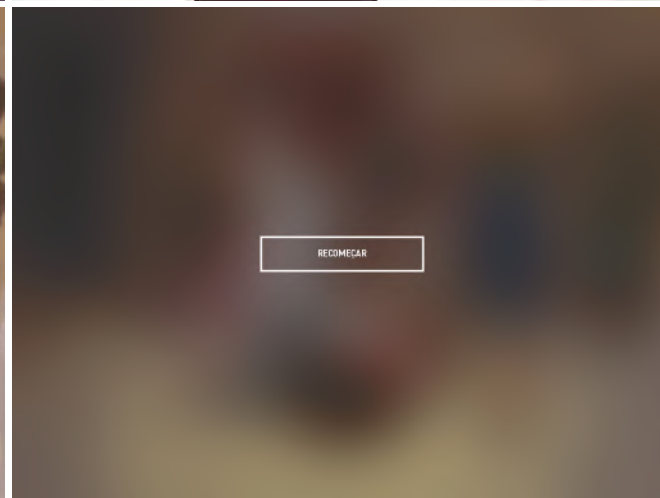












## Considerações finais

O presente trabalho começou como uma ideia ambiciosa que exigia a perícia em muitas vertentes do design. Desde sua conceituação foi posto como objetivo pessoal sair da famosa zona de conforto. O projeto deve ser encarado como uma amostra da faculdade, no sentido denotativo da palavra, uma fração significativa dela. Aqui não tenho a pretensão de demonstrar técnicas sem falhas, mas sim sintetizar os valores que me foram ensinados como primordiais para profissão.

Multidisciplinaridade, a capacidade de aprender e usar conhecimentos de diversas áreas. Seja num projeto gráfico ou na criação de um aplicativo, entender o meio em que o produto está inserido é fundamental para o seu sucesso. Essa característica foi posta à prova ao escolher um tema complexo que gera debates até hoje no ramo da medicina. Depois de mergulhar de cabeça nesse mundo espero ter conseguido

traduzir e instigar as pessoas que assim como eu no início do projeto tinham uma visão muito superficial sobre o transtorno dissociativo de identidade.

A responsabilidade social do designer enquanto comunicador. Esta visão foi constantemente reforçada durante os anos de estudo na UFRJ. O tema do trabalho foi escolhido em cima desse preceito, evidenciando o potencial e a relevância da profissão na sociedade. A estética passa a ser consequência da informação bem planejada e gerar mudanças positivas para um grupo de pessoas (no caso, os portadores de TDI) é a recompensa e a motivação genuína de todo esse esforço.

Crer que a realidade virtual pode gerar empatia ainda é uma ideia ingênua difícil de ser determinada quantitativamente. A forma como cada pessoa vai reagir vai depender de suas próprias histórias e sua disposição de enxergar um outro lado. Porém já me sinto grato por estar contribuindo trazendo essa discussão à tona, que é o primeiro passo para qualquer mudança.



## Bibliografia

B. J. Fogg. Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 2003.

BARBOZA JR., Alcides; SILVEIRA, Ismar F. PerMotivE: Um Modelo conceitual de Persuasão, Motivação e Engajamento para Jogos Educacionais, 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157345.pdf>>. Acesso em: fev. 2018.

BELLONI, Luiza. Sim, é possível ter 23 personalidades: Explicamos o Transtorno Dissociativo de Identidade. Huffpost Brasil, 2017. Disponível em: <[http://www.huffpostbrasil.com/2017/04/10/sim-e-possivel-ter-23-personalidades-explicamos-o-transtorno-d\\_a\\_22027407/](http://www.huffpostbrasil.com/2017/04/10/sim-e-possivel-ter-23-personalidades-explicamos-o-transtorno-d_a_22027407/)>. Acesso em: jan. 2018

BROCKMEIER, Jens; HARRÉ, Rom. Narrativa: Problemas e Promessas de um Paradigma Alternativo. Psicologia: Reflexão e Crítica, 2003, 16(3), pp. 525-535. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/%0D/prc/v16n3/v16n3a11.pdf>>. Acesso em: jan. 2018.

BRUNER, Jerome. A construção narrativa da realidade, 1991. Tradução Waldemar Ferreira Netto. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4598706/BRUNER\\_Jerome.\\_A\\_constru%C3%A7%C3%A3o\\_narrativa\\_da\\_realidade](https://www.academia.edu/4598706/BRUNER_Jerome._A_constru%C3%A7%C3%A3o_narrativa_da_realidade)>. Acesso em: jan. 2018.

BUENO, Chris. Transtornos mentais afetam 700 milhões no mundo: veja mitos e verdades, 2013. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/saude/ultimas-noticias/redacao/2013/11/11/transtornos-mentais-afetam-cerca-de-700-mi-no-mundo-veja-mitos-e-verdades.htm>>. Acesso em: jan. 2018.

CITELLI, Adilson. LINGUAGEM E PERSUASÃO. Editora Ática, 2002.

COSTA, Elizabeth. A mídia perpetua um mito perigoso sobre as doenças mentais. Huffpost Brasil, 2016. Disponível em: <[http://www.huffpostbrasil.com/2016/09/09/a-midia-perpetua-um-mito-perigoso-sobre-as-doencas-mentais\\_a\\_21697931/](http://www.huffpostbrasil.com/2016/09/09/a-midia-perpetua-um-mito-perigoso-sobre-as-doencas-mentais_a_21697931/)>. Acesso em: jan. 2018

COUCH, Christina. Realidade virtual que simula deficiências, promove empatia. Tradução por Elisa Matté. MIT Technology Review, 2016. Disponível em: <[http://www.technologyreview.com.br/read\\_article.aspx?id=50086](http://www.technologyreview.com.br/read_article.aspx?id=50086)>. Acesso em: fev. 2018.

DELMONTE, Romara; FARIAS, Miguel. A mente brasileira em estado de possessão: contribuição de um estudo de caso para a psicologia da religião e saúde mental no Brasil, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/pistispraxis/article/view/7169/7049>>. Acesso em: jan. 2018.

EXCEDRIN. What Does a Migraine Feel Like? - The Excedrin® Migraine Experience. Youtube, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SmJW8gYIN4E>>. Acesso em: fev. 2018.

FARIA, Marcello de A. O teste de pfister e o transtorno dissociativo de identidade, 2008. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1677-04712008000300009&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712008000300009&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt)>. Acesso em: jan. 2018.

FARIA, Marcello de A. Transtorno dissociativo de identidade e esquizofrenia: uma investigação diagnóstica, 2016. Disponível em: <[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/22760/3/2016\\_MarcelodeAbreuFaria.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/22760/3/2016_MarcelodeAbreuFaria.pdf)>. Acesso em: dez. 2017

FERNANDEZ, Alexandre A. Revista Pesquisa FAPESP, 2011. Disponível em: <<http://revistapesquisa.fapesp.br/2011/02/21/loucura-art%C3%ADstica/>>. Acesso em: jan. 2018

FUENTES, Leticia. Erros (e acertos) de 'Fragmentado' e suas muitas personalidades. Veja, 2017. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/2017/02/21/fragmentado-erros-e-acertos/>>. Acesso em: jan. 2018



com.br/ciencia/erros-e-acertos-de-fragmentado-e-suas-muitas-personalidades/>. Acesso em: jan.2018.

G1 Ribeirão Preto e Franca. Estudantes da USP usam simulador para estudar sinais da velhice, 2013. Disponível: <<http://g1.globo.com/sp/ribeirao-preto-franca/noticia/2013/04/estudantes-da-usp-usam-simulador-para-estudar-sinais-da-velhice.html>>. Acesso em: fev. 2018

GARCIA, Carla C. Da loucura à ciência: As imagens dos Transtornos Mentais e seus personagens na Folha de S.Paulo, 2010. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/04/Carla-Costa-Garcia.pdf>>. Acesso em: dez. 2017

GIOPPPO, Thayse. GOMES, Fernando. JOHN, Valquiria M. Divulgação científica em conteúdo ficcional seriado: análise de united states of tara, 2014. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/iniciacom/article/view/1939/1728>>

GIOPPPO, Thayse; GOMES, Fernando; JOHN, Valquiria M. Divulgação científica em conteúdo ficcional seriado: análise de united states of tara. Revista Iniciacom – Vol. 6, No 1, 2014. Disponível em <<http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/iniciacom/article/view/1939>>. Acesso em: jan. 2018

GOMES, Renata. Imersão e Participação: Mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos. PUC/SP, 2003. Disponível em:<<https://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/renatagomeslivro2.pdf>>. Acesso em: jan, 2018.

HACKING, Ian. Múltipla Personalidade: e as Ciências da Memória. Editora José Olympio, 2000. Tradução Vera Whately.

HARTMANN, Marcel. Conheça o Transtorno Dissociativo de Identidade: a doença do protagonista do filme 'Fragmentado', 2017. Disponível em: <<http://emails.estadao.com.br/noticias/bem-estar,conheca-o-transtorno-dissociativo-de-identidade-a-doenca->

do-protagonista-do-filme-fragmentado,70001720432>. Acesso em: jan. 2018.

JAMIESON, Alice. Hoje Eu Sou Alice: Nove Personalidades, uma Mente Torturada. Editora Larousse do Brasil, 2010.

LANDEIRA-FERNANDEZ, Jesus; CHENIAUX, Elie. Cinema e loucura: Conhecendo os transtornos mentais através dos filmes, 2010.

MARALDI, Everton de Oliveira. Dissociação, crença e identidade: Uma perspectiva psicossocial. Universidade de São Paulo, 2014. Disponível em: <[www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47134/tde-18032015.../maraldi\\_original.pdf](http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47134/tde-18032015.../maraldi_original.pdf)>. Acesso em: out. 2017

MIRANDA, Kaique. Revisão sobre o Transtorno Dissociativo de Identidade baseado no artigo “The Pfister Test and the dissociative identity disorder” para a análise do filme “O Clube da Luta”. Ciências e Cognição, 2015. Disponível em: < <http://cienciasecognicao.org/neuroemdebate/?p=2132>>. Acesso em: out. 2017.

NEUVILLE, Segolène. Dis-Moi-Elliot, 2016. Disponível em: <<http://dismoielliot.fr/>>. Acesso em: fev. 2018.

Nascimento, Alex Vandr do; Santos, Isabele de Andrade; Lourenço, Luciene do Bu; Freire, Anderson Duarte. Transtorno dissociativo de identidade (múltiplas personalidades): introdução e reflexões. Disponível em: < [https://editorarealize.com.br/revistas/conbracis/trabalhos/TRABALHO\\_EV055\\_MD1\\_SA5\\_ID2417\\_31052016224240.pdf](https://editorarealize.com.br/revistas/conbracis/trabalhos/TRABALHO_EV055_MD1_SA5_ID2417_31052016224240.pdf)>. Acesso em: out. 2017.

OLIVEIRA, Lia. A comunicação educativa em ambientes virtuais: um modelo de design de dispositivos para o ensino aprendizagem na universidade. Universidade do Minho, 2004. Disponível em: <[https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7672/1/Lia\\_Oliveira\\_phd.pdf](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7672/1/Lia_Oliveira_phd.pdf)>. Acesso em: fev. 2018

ONO, Marcel Kendi; YAMASHIRO, Fábio Maki. Múltiplas personalidades: o distúrbio dissociativo da identidade. UNICAMP, 2006. Disponível em: <[http://www.ic.unicamp.br/~wainer/cursos/906/trabalhos/mc906\\_artigo\\_multiplas\\_personalidades\\_011738\\_008623.pdf](http://www.ic.unicamp.br/~wainer/cursos/906/trabalhos/mc906_artigo_multiplas_personalidades_011738_008623.pdf)>. Acesso em: out. 2017

PEREIRA, Carla. We4fit: promovendo mudanças comportamentais através de gamificação e persuasão, 2014. Disponível em: <<http://www.cos.ufrj.br/uploadfile/1417021891.pdf>>. Acesso em: jan. 2018.

PEREIRA, Halex. Nielsen traça perfil do dono médio de iPad: homem, jovem, receptivo a publicidade. MacMagazine, 2010. Disponível em: <<https://macmagazine.com.br/2010/09/28/nielsen-traca-perfil-do-dono-medio-de-ipad-homem-jovem-receptivo-a-publicidade/>>. Acesso em: abr. 2018

SADOCK, Benjamin J.; SADOCK, Virginia A.; RUIZ, Pedro. Compêndio de Psiquiatria - 11ed: Ciência do Comportamento e Psiquiatria Clínica

SANTOS, Mirian Pezzini dos; GUARIENTI, Lidiane Dotta; SANTOS, Pedro Paim; DAURA, Eduardo Ferreira; DAL'PIZOL, Adriana Denise. Transtorno dissociativo de identidade (múltiplas personalidades): relato e estudo de caso. Revista Debates em Psiquiatria, 2015.

SANTOS, Patricia S. A. Sybil. Psicologia e Cinema, 2011. Disponível em: <<http://www.psicologiaecinema.com/2011/07/sybil.html>>. Acesso em: dez. 2017.

SILVA, Vitor Martins. Análise qualitativa de filmes retratando transtorno depressivo maior: o cinema como ferramenta na educação médica em psiquiatria, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/17167/1/Vitor%20Martins%20da%20Silva%281%29%20Copy.pdf>>. Acesso em: dez. 2017.

SUPER Interessante. A grande família, múltipla personalidade. Super Interessante, 2016. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/comportamento/a-grande-familia-multipla-personalidade/>>. Acesso em: jan. 2018.

TURNER, Graeme. Cinema como prática social, 1988. Tradução de Mauro Silva, Summus Editorial.

VIEIRA, Cláudia V. F. A Narrativa audiovisual publicitária: a forma comercial e a forma social. Tese de Mestrado em Ciências da Comunicação Área de Especialização em Audiovisual e Multimídia, 2009. Disponível em <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/9770/1/tese.pdf>>. Acesso em: jan. 2018