

GERMANA DE ARAUJO
YASMIN DE FREITAS NOGUEIRA

DESIGN DO LIVRO INFANTIL ILUSTRADO

ensaios de
representatividade



Editora UFS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

REITOR

Valter Joviniano de Santana Filho

VICE-REITORA

Rosalvo Ferreira Santos

EDITORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

COORDENADORA DO PROGRAMA EDITORIAL

Maíra Carneiro Bittencourt Maia

COORDENADOR GRÁFICO

Luís Américo Silva Bonfim



Obra selecionada e publicada com recursos públicos advindos do Edital 001/2020 do Programa Editorial da UFS.



Cidade Universitária "Prof. José Aloísio de Campos" Jardim Rosa Elze.

CEP: 49100-000 São Cristóvão - Sergipe

Contatos: +55 (79) 3194-6920 Ramais 6922 ou 6923 - e-mail: editora.ufs@gmail.com

www.ufs.br/editora

CONSELHO EDITORIAL

Alisson Marcel Souza de Oliveira

Ana Beatriz Garcia Costa Rodrigues

Carla Patrícia Hernandez Alves Ribeiro César

Cristina de Almeida Valença Cunha Barroso

Fernando Bittencourt dos Santos

Flávia Lopes Pacheco

Jacqueline Rego da Silva Rodrigues

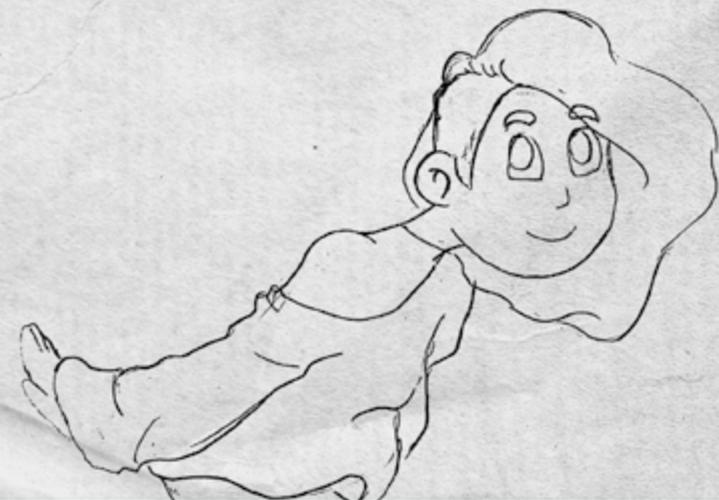
Joaquim Tavares da Conceição

Luís Américo Silva Bonfim

Maíra Carneiro Bittencourt Maia (Presidente)

Ricardo Nascimento Abreu

Yzila Liziane Farias Maia de Araújo



DESIGN
DO ensaios de
representatividade
LIVRO
INFANTIL
ILUSTRADO



Editora UFS

São Cristóvão

2021

PROJETO GRÁFICO DO LIVRO
Germana Gonçalves de Araujo

CAPA
Ilustração dos colaboradores
Laiate de **Germana G de Araujo**

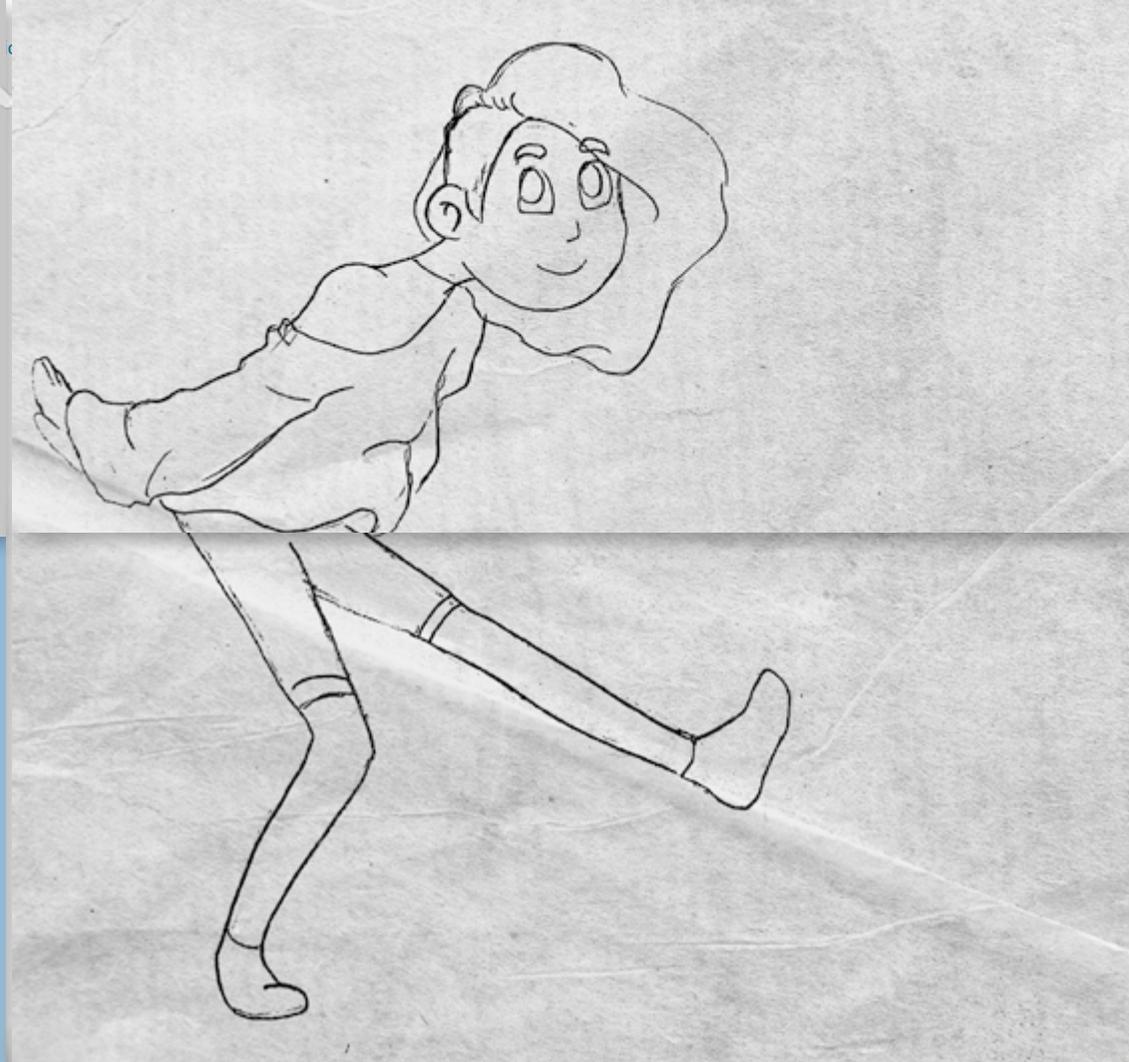
ILUSTRAÇÕES
Colaboradores

REVISÃO
Isabela Ribeiro

© 2021 Autores. Direitos para esta edição cedidos à Editora UFS. Proibida a reprodução total ou parcial por qualquer meio de impressão, em forma idêntica, resumida ou modificada, em Língua Portuguesa ou qualquer outro idioma. Este livro segue as normas do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990, adotado no Brasil em 2009.

COLABORADORES

Aparecida Souza dos Santos
Bruna Mainara Vieira de Carvalho
Guilherme Al-chedyack Kauark
Iago Novais de Oliveira Ferreira
Laryssa Mota Santos Silva
Ybson Luiz Santos Silva



FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Araujo, Germana de
A663d Design do livro infantil ilustrado [recurso eletrônico] : ensaios de representatividade / Germana de Araujo, Yasmin de Freitas Nogueira. – São Cristóvão, SE : Editora UFS, 2021.
93 p. : il.

e-ISBN 978-65-86195-29-3

1. Desenho. 2. Ilustração de livros. 3. Livros ilustrados para crianças. I. Nogueira, Yasmin de Freitas. II. Título.

CDU 7.05:087.5

“Além da presença e de ocupar um lugar,
a representatividade tem a ver com as
mudanças de estruturas de poder.”

Yasmin Nogueira



DESIGN
DO ensaios de
representatividade
LIVRO
INFANTIL
ILUSTRADO



06 Prefácio
por Fabricio Vanden Broeck

08 Apresentação

17 No começo

30 O processo



53 Prototipagem

78 E por fim

85 Posfácio
por Luís Americo Bonfim

88 Referências

PREFÁCIO

“Hoje em dia, o grande valor do livro infantil está em oferecer à criança diferentes configurações da realidade, assim como permitir que ela entre no mundo das ideias, cujo suporte reside, cada vez mais, no visual”.

A outra leitura

por **Fabrizio Vanden Broeck**¹



¹ Nascido em 1955, na Cidade do México. Ilustrador, designer, pintor e editor, ele também é professor de design na Universidade Autónoma Metropolitana, na Cidade do México. Suas ilustrações foram publicadas na New York Times Book Review, Libération em Paris, La Vanguardia em Barcelona e El Mundo. do século XXI em Madrid, bem como na revista cultural El Malpensante (Bogotá, Colômbia) e na Letras Libres, a principal revista literária do México, na qual também é editor de ilustração. Ele ganhou vários prêmios, tanto no México quanto no exterior. Entre outros, o segundo prêmio no Noma Concours of Illustration de 1993, organizado pela Unesco em Tóquio, Japão. Por sete anos seguidos, seu trabalho para o jornal mexicano Reforma recebeu o “Excellence Award for Illustration” e, em 1999, o “Silver Award” da Sociedade Internacional de Design de Jornais. Em 2010, ele foi indicado pelo México para o Prêmio HansChrisan Andersen na categoria ilustração. Ele também é fundador e editor da editora El Red Dragon, a instituição envolve temas contemporâneos e de relevância social.

(Disponível em: fabriziovandenbroeck.com/?lang=en#display. Acesso em 28 de mai. 2020)

Vivemos em uma época em que a imagem, como nunca antes, está sendo chamada para desempenhar um papel fundamental em nossas sociedades, não só como suporte da informação e da comunicação, inerentes à nossa modernidade, mas, de maneira mais sutil, na construção de nosso imaginário, de nossa memória coletiva e, finalmente, do mito que nos permite nos localizar em uma perspectiva histórica e nos reinventar como coletividade.

Dentro desse contexto, a ilustração do livro infantil teve tanto desenvolvimento nos últimos 30 anos, que obrigou a repensar o próprio papel da imagem no livro.

Tradicionalmente, a imagem desempenhava um papel menor em relação ao texto, um papel basicamente decorativo, quase desnecessário, na maioria dos livros infantis, salvo raras exceções e sem considerar aqueles que eram dirigidos à primeira infância, que constituem, desde sempre, um nicho muito particular, com características próprias.

A ilustração era concebida, até relativamente pouco tempo, como um recurso para aproximar a criança do livro e, finalmente, da leitura. Desse ponto de vista, era um pretexto desprovido de interesse próprio, uma muleta destinada a ser abandonada depois que a criança adquirisse o gosto pela leitura.

De uns anos para cá, temos sido testemunhas da proliferação da imagem no livro, inclusive ultrapassando o âmbito infantil e juvenil, ao qual tradicionalmente estava confinado.

O uso da imagem, além de ser um recurso eficaz de sedução, corresponde à época em que vivemos, na qual impera no mundo da comunicação e da informação.

A ilustração, como um dos recursos de uso da imagem, não desempenha mais o papel de mera acompanhante decorativa do texto – como há 50 anos atrás –, mas se sofisticou ao ponto de gerar propostas que complementam o texto e, em certas ocasiões, o dispensam, gerando narrativas



surpreendentes e não convencionais que seguem, às vezes, seu próprio curso, à margem do texto.

Hoje em dia, a ilustração utiliza ferramentas sedutoras próprias de áreas como a arte, o desenho gráfico, a publicidade e o cinema, a saber a iconologia, a retórica visual, a semiótica e a simbólica, na busca de gerar conteúdos com significados complexos.

Não há dúvida: o novo papel da ilustração redefine o livro infantil.

A ilustração se converteu em um componente indispensável do livro infantil que, em mais de uma ocasião, tem a sorte de resgatar um texto medíocre. O contrário não acontece. E o ilustrador se tornou um autor de conteúdos a par do autor tradicional do texto.

Hoje em dia, o grande valor do livro infantil está em oferecer à criança diferentes configurações da realidade, assim como permitir que ela entre no mundo das ideias, cujo suporte reside, cada vez mais, no visual.

E, através do contato com propostas visuais diversas, o maior ensinamento da oferta ilustrativa de hoje, para a criança e para todos nós, é o valor da diversidade e do conceito que daí se deduz: a tolerância.



APRESENTAÇÃO

A cada semestre um livro infantil é desenvolvido como projeto de Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe – UFS. O primeiro TCC do curso foi a obra “A Gota” (2013), um livro infantil ilustrado que trata da poluição das águas para crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade - TDAH. Releva-se que essa realidade, a predileção por projetar de livros infantis, tem a ver com algumas questões: a evolução das tecnologias gráficas, tais como softwares gráficos e processos de reprodutibilidade técnica; a significativa geração de jovens ilustradores existentes em um curso de Design; e no caso específico desse curso, a existência de jovens que acreditam numa humanidade melhor e, por isso, munem a vontade de mudar o mundo.

Com intuito de contribuir com o desenvolvimento de projetos futuros de livros infantis ilustrados, aqui, neste livro, serão apresentados cinco trabalhos desenvolvidos no Curso de Graduação da UFS nos últimos dois anos. Esperamos que o conteúdo proposto possa interessar a artistas visuais e designers, quiçá educadores e outros profissionais que cumprem com o papel de mediadores culturais.



Pensamos que a primeira pergunta é: o que caracteriza um livro como infantil ilustrado? Certamente é a linguagem, sendo ela verbal ou não verbal. O pesquisador francês Lyon Martyn, em sua obra “Livro: uma história viva” (2011), desenvolve que somente a partir do final do século XIX é que o livro infantil se torna um componente essencial para o mercado de livros europeu e, antes disso, a criança era destinada a lidar apenas com livros educacionais e de conduta. Para interagir com ambos era preciso a intervenção de um adulto, geralmente a mãe (LYON, 2011, 186-188). Segundo ele “[...] até os fins do século XIX, o lar, não a escola, era o ambiente normal para que as crianças aprendessem as primeiras letras.” (Ibid., 2011, 186). Isso quer dizer que neste período, apesar de já existir o uso de ilustrações de “[...] animais, plantas e letras antropomórficas² [...]” (Ibid., p. 186), as linguagens em um livro infantil tinham utilidade decorativa e não de informação.

Salienta-se que, desde cedo, o processo de alfabetização para as letras parece ter mais importância do que compreender uma imagem. Há uma predileção à aprendizagem do verbal, inclusive há um distanciamento da compreensão da imagem na formação intelectual de uma criança. Entretanto, corrobora-se com Daniele Cajueiro, que na nota do editor da obra do ilustrador Rui Oliveira, intitulada “Pelos Jardins Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens” (2008), desenvolve que “[...] num livro infantil ou juvenil uma boa ilustração exerce papel fundamental, estimulando a palavra; criando uma relação intertextual, não métrica, com a palavra.” (OLIVEIRA, 2008, p. 10). Rui Oliveira, nessa mesma obra, explicita que “[...] seria mais conveniente se, nas escolas de ensino fundamental, a iniciativa à leitura das imagens preceda a alfabetização convencional.” (Ibid., p. 29). Segundo esse autor, um contato com imagens, desde cedo, pode formar adultos mais sensíveis às artes em geral. Quer dizer que a leitura de uma imagem precisa ser cultivada e aprendida desde a primeira infância; “A arte não é uma esfinge, um mito indecifrável de acesso restrito a uma elite de exegetas” (Ibid., p. 31).

2 Uma tipografia comum em livros infantis, desde antes do século XIX, era caracterizada pelo uso de aspectos humanos a objetos, animais ou plantas.



Na atualidade, felizmente, a linguagem não verbal cambia de um elemento decorativo para uma retórica visual. O desenho, ou ilustração, não mais está ali apenas ocupando espaço, mas comprometendo-se com a inteligibilidade de um conteúdo. Sem contar que a imagem também se conecta com o repertório de uma criança para gerar afetividades. Quer dizer que, uma página de um livro infantil pode conter textos e imagens encadeados com o intuito de relevar ao mesmo tempo significação e experimentação estética, ou seja, fazendo sentido. Para tanto, o designer precisa compreender que o livro infantil

[...] está sujeito a imposições técnicas e pedagógicas, é resultado de um trabalho artístico e cooperativo e, como tal, tem que responder aos anseios estéticos de todas as partes envolvidas, além de atender às expectativas emocionais e psicológicas do público leitor que escapam a teoria e de toda metodologia. (LINS, 2003, p. 44).

É certo que hoje em dia é bem mais fácil se dedicar ao desenvolvimento de um livro infantil, já que a oferta dessa literatura é sortida e responde por uma parcela importante da economia do mercado de livros³. Uma atividade frutífera para o Design Gráfico, já que, como é explicitado no site da Editora UNESP, em 29 de maio de 2018, “com as constantes mudanças no mercado editorial de livros infantis, uma das tarefas mais importantes das editoras é posicionar-se competitivamente. Neste caminho, o trabalho do ilustrador, considerado em muitos casos coautor do livro, torna-se fundamental”.

Portanto, o aluno do curso de Design da UFS, além de ter a compreensão dos pontos de congruência entre o Design Gráfico e literatura infantil, consegue fazer a escolha de desenvolver projetos no âmbito do Design Editorial com preocupações socioculturais. Dessa maneira, além de não negligenciar aspectos de sua personalidade profissional, como a habilidade em técnicas de ilustração e o gosto por determinadas linguagens vi-

3 Segundo os dados do Sindicato Nacional dos Editores de Livros – SNEL – o crescimento de vendas do livro infantil em 2016, em relação ao ano anterior, foi de 28%. Nesse mesmo período, o mercado geral de livros sofreu a queda de 9,7%. Os dados tratam dos livros que foram vendidos no varejo, em livrarias (AGÊNCIA BRASIL, 2020).



suais, também consegue se posicionar politicamente acerca de questões fundamentais para o indivíduo em processo de formação, a criança.

O papel de um ilustrador ou um designer no desenvolvimento de um livro, o que não necessariamente significa que as atividades de ilustrar e a de configurar graficamente a obra sejam feitas por mais de uma pessoa, trata-se, geralmente, em lidar com a visualidade da página. Entretanto, no caso dos projetos aqui apresentados, os alunos de Design envolveram-se como autores e não somente como coautores⁴ do livro infantil, e foram responsáveis pela idealização, planejamento editorial, escrita, ilustração e diagramação das obras.

Um ponto importante é como ventila Guto Lins, em sua obra “Livro Infantil?” (2003), para o desenvolvimento de um livro infantil é preciso realizar pesquisa, levantar dados e ter conhecimento técnico (LINS, 2003, p. 11). E isso quer dizer que, mesmo que se tenha uma bandeira social levantada, saber interpretar códigos a ponto de torná-los em linguagem inteligível para a criança, trata-se de uma tarefa que exige critérios e conceitos fundamentados, possíveis somente por intermédio de metodologia apropriada. Nesse sentido, os projetos de livro infantil descortinados aqui foram desenvolvidos por caminhos diferentes, por meio da pesquisa qualitativa e alguns com a realização dos estudos de casos. A depender da resposta pretendida se definiu uma técnica investigativa específica.

Cada um dos projetos que serão utilizados para ilustrar os conteúdos dos capítulos apresentam temas essenciais para uma formação mais humanista, no entanto, escassos na literatura infantil da atualidade. Os projetos, que não estão apresentados em capítulos independentes, serão utilizados para compor os conteúdos das partes desse livro. Abaixo, será válido apresentá-los em síntese para que o leitor tenha noção preliminar sobre os temas e os resultados obtidos.

4 Essa noção de “autor” é iluminada por Roger Chartier, em sua obra intitulada “A aventura do livro: do leitor ao navegador” (1999). Esse autor desenvolve que somente a partir do século XVIII é que “[...] a estética da originalidade fundamenta a propriedade literária.” (CHARTIER, 1999, p. 49), e surge a figura do autor de uma obra reconhecido por estatuto legal. Já o “coautor” é aquele que participa da construção da obra, sendo que seu envolvimento tem menor proporcionalidade do que o do autor.



Figura 1: Capa da obra “Sinto muito” (2018), de Guilherme Kauark.



Começamos com o projeto “Sinto muito: projeto gráfico de livro infantil sobre Teoria Queer⁵” (2018) do Guilherme Al-chedyack Kauark. Ele desenvolveu um livro ilustrado para crianças apostando na mudança de paradigmas que podem causar problemas com o assunto de gênero. Elucidado por uma bibliografia específica acerca da Teoria Queer e sobre Design Editorial ele usou, principalmente, de pesquisa bibliográfica para desenvolver o livro infantil “Sinto e Muito” (2019), que será apresentado no decorrer dos capítulos dessa obra. Guilherme escreveu o texto e fez as ilustrações, também, com base na leitura de depoimentos de pessoas LGBTQIA+ e memórias, inclusive, da infância dele.

A Bruna Mainara Vieira de Carvalho também se utiliza de uma problemática vivida na própria infância: a gordofobia. Para o desenvolvimento do projeto, ela utiliza fundamentalmente da pesquisa bibliográfica. Para melhor compreender o fenômeno da gordofobia na infância, ela estudou a História da Beleza e o universo simbólico que circunda a pessoa gorda na contemporaneidade. Bruna também realizou pesquisa qualitativa por intermédio de questionário disponibilizado virtualmente. As respostas

5 A Teoria Queer compreende os estudos centrados nos indivíduos considerados desviantes das normas, sobretudo nas esferas da sexualidade e identidade de gênero. Queer cuja tradução da língua inglesa corresponde a “estranho”, é um termo utilizado para caracterizar esses sujeitos que possuem corpos/modos de vida considerados abjetos.





Figura 2: Desenho de personagem de Bruna Mainara.

foram de suma importância para a construção da história de “Pequena gente grande” (2019), um livro ilustrado que pretende elucidar crianças de 8 a 12 anos em como lidar com o preconceito.

O projeto do livro intitulado “Desatando o nó na garganta” (2018) de Iago Novais foi resultado de um TCC que, além da pesquisa bibliográfica, utilizou-se de Estudo de Caso. Inspirado por problemáticas familiares vividas em sua infância, ele resolve tratar sobre a Comunicação Não-Violenta⁶ em uma proposição de livro ilustrado. Para tanto, Iago realizou uma dinâmica numa classe do ensino Fundamental I – meninos e meninas de 7 a 9 anos – com intuito de compreender quais os conflitos vividos por aquelas crianças poderiam ser tratados por intermédio de uma comunicação apaziguadora. Contando também com a pesquisa bibliográfica acerca da Análise do Discurso, Design Editorial e textos da Psicologia que tratam sobre a infância, Iago foi iluminado para compor o texto e a imagem de seu livro.

6 “Comunicação Não-Violenta [...] é um estudo conduzido e liderado por Marshall B. Rosenberg, psicólogo americano que dedicou a sua vida a buscar formas de desenvolver e disseminar habilidades de pacificação. [...] Dentro de sua carreira na psicologia, buscou compreender a violência psicológica enquanto objeto de estudo, encontrando na comunicação um viés de resolução. A CNV surge em meio a um trabalho desenvolvido por Marshall de integração racial em escolas e organizações no sul dos Estados Unidos, e após 20 anos de pesquisa chegou ao seu modelo atual, que se embasa na ideia de estabelecer uma relação de compaixão, parceria e cooperação por intermédio da linguagem” (NOVAIS, 2018, p. 5).



Aparecida Souza dos Santos e Ybson Luiz Santos Silva foram responsáveis pelo trabalho “O negro na literatura infanto-juvenil: fundamentos do livro ilustrado ‘Erê: as descobertas de kinah’” (2019). A dupla de alunos de Design se debruçou na História da Literatura Infantil no Brasil para compreender os modos de representação do negro em livros para a criança. A partir da pesquisa bibliográfica os alunos tiveram a nítida noção do quão problemático tem sido os discursos e caracterização de personagens negras configuradas para as histórias infantis; um preconceito por vezes evidente, como expresso nas obras de Monteiro Lobato (1882-1948), a exemplo da subjugada Tia Nastácia, camuflada em cenários típicos de uma sociedade racista. Desse modo, a propositura desse trabalho apresenta uma forma antirracista de olhar para o negro inserido em livros infantis, em que a criança leitora possa se sentir mais bem representada.

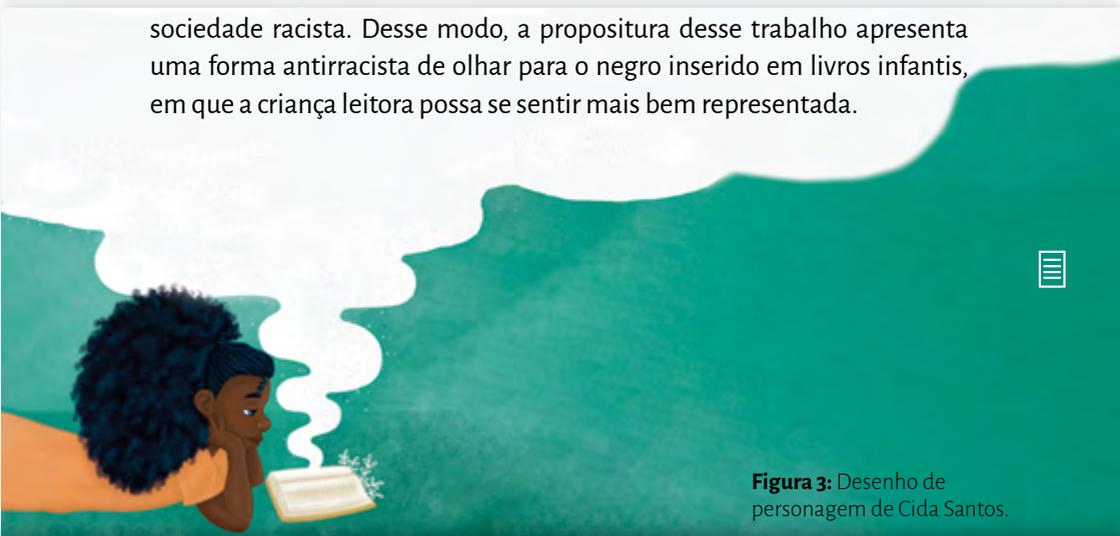


Figura 3: Desenho de personagem de Cida Santos.

Figura 4: Capa da obra “Desatando o nó na garganta” (2018), de Iago Novais.



Por fim, chegamos ao projeto da Laryssa Mota Santos Silva intitulado “Um livro de criança para adultos: projeto gráfico de livro infantil sobre as codificações sociais de gênero.” (2019). Laryssa sentiu-se estimulada em desenvolver um livro que pudesse elucidar pessoas, inclusive da própria família, acerca da codificação de gênero. Fundamentada com a pesquisa bibliográfica acerca de gênero, a autora também colheu informações por intermédio de questionário distribuído de modo on-line. Os dados recolhidos foram importantes para a construção da história do livro ilustrado “Um livro de criança para adultos”.



Figura 5: Desenho de personagem de Laryssa Silva.

Os alunos, nos cinco projetos apresentados, se utilizaram da análise dos discursos de pessoas que, de algum modo, tinham contato com o tema que estava sendo abordado. Outra característica comum nos projetos é o fato de que os alunos de Design optaram por desenvolver temas relacionados a problemas vivenciados por eles, principalmente no momento da infância. E isso quer dizer que se trata do lugar de fala de cada um deles e, mesmo assim, os trabalhos foram desenvolvidos atendendo aos requisitos da academia, com o rigor de um projeto científico.

Uma reflexão importante é que os temas abordados pelos alunos de Design são considerados problemáticos para uma sociedade que se utiliza de escudos conservadores para definir o que deve ou não ser discutido em família ou nas escolas. Dessa forma, ao compreender que cada projeto pode transcender o aprendizado de um aluno de Design e oferecer ao mercado de livros infantis um conteúdo relevante para uma formação mais humana da criança, faz-se necessário também pensar em estratégias de difusão das obras propostas.

Elizabeth D'Angelo Serra, secretária-geral da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil, explicita que os dados de pesquisa mostram que, de maneira geral, a criança no Brasil, atualmente, acessa mais livros na escola do que em casa. Ela desenvolve que “se pensarmos na maioria das crianças do país, sem dúvida, o acesso a livros infantis se dá na escola. Muitas nunca tiveram isso nas próprias famílias, têm pais e mães analfabetos e semianalfabetos.” (AGÊNCIA BRASIL, 2020). A explanação de Elizabeth D'Angelo Serra nos leva a pensar nas possibilidades de impacto social que esses livros infantis projetados podem proporcionar, principalmente, se houver adoção dessas obras literárias pela escola.

O conteúdo deste livro está apresentado em cinco capítulos que abordam de maneira processual o desenvolvimento do Design de um livro infantil ilustrado. No primeiro, “NO COMEÇO”, abordamos como os temas surgem e qual a importância do Design como campo de saberes necessários para a interpretação de temas de caráter sociocultural destinados a um público, no caso aqui, infantil. O segundo capítulo é sobre “O PROCESSO”, no qual as metodologias utilizadas serão reveladas. Chegando em “PROTOTIPAGEM” para expor os modos de como gerar ideias e se utilizar de linguagens gráficas. Nesse, também apresentaremos as escolhas gráficas, conectando-as aos estudos feitos. “E POR FIM”, como é o que parece, é nosso capítulo de conclusão, no qual fazemos uma análise crítica acerca do que foi desenvolvido. Esperamos que tenham bom proveito!





“Nos processos de pesquisa aqui abordados, o Design funciona como um interlocutor para tratar de temas que são caros à sociedade [...]”

NO COMEÇO

A criação em design está, inegavelmente, atrelada à sociedade, a afeta e é por ela afetada, uma vez que em sua produção atuam condições socio-culturais, econômicas e também tecnológicas.

O livro “O Papel Social do Design Gráfico” organizado por Marcos da Costa Braga, ainda na introdução, exhibe que o design “[...] nasce para criar e transmitir mensagens para as pessoas.” (BRAGA, 2011, p. 7). A questão discutida na obra está voltada para a indagação “se o designer deveria se restringir aos interesses de seus contratantes ou expandir sua capacidade comunicativa à sociedade.” (Ibid., 2011, p. 7).

Nessa perspectiva, não seria exagero afirmar que, de modo geral, as produções do curso de Design da Universidade Federal de Sergipe-UFS, especialmente os trabalhos de conclusão de curso, tendem a explorar as práticas do Design Gráfico voltadas ao social, ou nas palavras de Braga, expandem sua capacidade comunicativa à sociedade.

Evidencia-se que discutir o papel social do Design pode abarcar pessoas em vulnerabilidade social, que estão à margem do sistema econômico, objetivando a inclusão quanto à cidadania, pois existem necessidades sociais que podem ser atendidas pelo exercício do Design, bem como abranger o público do mercado de consumo.

Figura 6: Desenho de personagem de Bruna Mainara.



Os questionamentos acerca da função social do design, segundo Braga, se intensificaram após os anos 1990. O autor pontua que estão cada vez mais presentes nos debates as funções da profissão, atuação profissional, papel social, ética e tais discussões incitam o interesse dos profissionais da área (Ibid., 2011, p. 9).

Além de Braga, diversos autores também discutem na atualidade o papel social do design, como é o caso da pesquisadora Flávia de Barros Neves em seu artigo “Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico” (2011), a autora declara que “[...] o designer deve ter a responsabilidade moral, social e profissional de se fazer ouvir como cidadão e trabalhar para que seus projetos sirvam à sociedade.” (NEVES, 2011, p. 49). Essa concepção também é abordada por Víctor Margolin, pesquisador em História do Design, quando desenvolve acerca da atuação ética do designer e propõe o conceito de Designer Cidadão:

Eu vejo o designer como tendo três possibilidades de introduzir seu próprio talento para a cultura. A primeira é por meio do design, que é, fazendo coisas. A segunda é por meio de uma articulação crítica acerca das condições culturais que elucidam o efeito do design na sociedade. E a terceira possibilidade é por meio da condução de um engajamento político. (MARGOLIN, 2006, p. 150).

Nessa perspectiva, o autor Jorge Frascara, em seu estudo “O Papel Social do Design Gráfico” (1989), afirma que para atuar de maneira significativa os designers devem atentar não somente no modo de comunicar, mas com o conteúdo das comunicações, sendo a responsabilidade social na profissão algo imprescindível (FRASCARA, 1989 apud YAMAMOTO, 2014, p. 82).

Nos processos de pesquisa aqui abordados, o Design funciona como um interlocutor para tratar de temas que são caros à sociedade, os elementos da produção editorial são adequados a lidar com assuntos como: Questões de gênero e *Queer*; a Comunicação não Violenta; a Gordofobia; e Empoderamento Negro na linguagem infantil.



O trabalho de conclusão de curso de Guilherme Al-chedyack Kauark intitulado “Sinto, e muito: Projeto gráfico de livro infantil sobre Teoria *Queer*” (2019) apresenta o desenvolvimento de um projeto de design editorial voltado para crianças abordando questões da Teoria *Queer*. Para Kauark “O papel do designer, enquanto profissional inserido no meio coletivo, abrange principalmente a desconstrução de padrões nocivos à estabilidade e vivência plena do ser humano na sociedade.” (KAUARK, 2019, p. 7-8). O autor frisa que são necessárias mudanças de paradigmas causadores de problemas de gênero, o cenário poderá ser modificado por meio de projetos e ações que promovam uma reeducação; que possam desmitificar os preconceitos quanto à expressão individual, sobretudo nos ambientes habitados pelas crianças.

O debate trazido com o TCC de Guilherme Kauark tem primícias em sua própria história de vida, enquanto indivíduo que difere da norma heterossexual. O autor, além dos elementos da pesquisa acadêmica, como a própria redação da pesquisa, metodologia, normas técnicas, entre outros, na elaboração gráfica acumula as funções de diagramador, ilustrador e autor do livro “Sinto, e muito”. Na narrativa elaborada, Fê é uma criança de gênero fluido, carrega características sociais atribuídas tanto as meninas quanto aos meninos, tais traços podem ser identificados na descrição de suas vestimentas: “Eu tenho várias roupas da cor azul, como saias, vestidos e até diademas bem lindos, também uso chuteiras e shorts coloridos, que ficam ótimos no calor do verão” (Ibid., 2019, p. 46), também na sua predileção nas brincadeiras: “Gosto muito de jogar futebol, na minha rua, meu chute é o melhor! Mas quando estou em casa, prefiro brincar de bonecas Malibu Fashion. Me divirto também brincando de carrinho, quanto mais rápido melhor!” (Ibid., 2019, p. 46), entre outros aspectos. Na história Fê enfrenta o preconceito por ser diferente, mas encontra na família o afago e a compreensão.

É significativa a abordagem do tema no livro infantil, pois desde a infância são impostas as normas de comportamento, as expectativas de gênero quanto ao entendimento do gênero enquanto binário. A criança que não



se enquadra nessas normas também vive muito brevemente o amargor da imposta abjeção que provocam traumas, violências e em casos mais extremos, mas não raros, a morte.

O livro possibilita que a criança *Queer* se reconheça na narrativa do personagem dentro de um ambiente de proteção e acolhimento, para a família poderá proporcionar a compreensão e para a escola servirá no debate sobre o *bullying*, uma vez que crianças também reproduzem os preconceitos baseados em padrões aprendidos.

No trabalho de conclusão de curso “Um livro de criança para adultos: Projeto gráfico de livro infantil sobre as codificações sociais e a diversidade de gênero” realizado por Laryssa Mota Santos Silva apresenta-se uma discussão que dialoga com a produção de Guilherme, ao desenvolver um projeto gráfico de livro infantil que parte das impressões dos adultos sobre as crianças acerca da diversidade de gênero. Para Laryssa, quando o *designer* gráfico utiliza o conhecimento disseminado entre o público infantil, deve buscar no cotidiano das crianças referenciais que brinquem com a sua imaginação e contemple as informações de maneira simples. (SILVA, 2020, p.10).

A produção parte do princípio de que na educação das crianças, se os estímulos para meninas e meninos não fossem baseados em diferenças impostas sobre o gênero, seu desenvolvimento e escolhas seriam próximas, mas as influências das estruturas sociais constroem e reforçam constantemente as diferenças, fortalecendo preconceitos e desigualdades. Assim, na narrativa elaborada, a personagem chamada Criança é um indivíduo livre das codificações sociais de gênero, com o intuito de que a obra seja inclusiva. Aborda problemáticas da vivência das crianças, o julgamento dos adultos e mesmo das outras crianças quanto às expectativas que caem sobre os gêneros. Na história, a personagem Criança, desde seu nascimento, tem contato com todos os tipos de brinquedos e atividades, ela cresce e seus pais permanecem deixando-a livre para realizar escolhas, “gostava de brincar de bola e de cozinhar, usava coisas de



todas as cores. Suas roupas eram dos mais variados estilos.” (Ibid., 2020, p. 38). A personagem sofria influência dos demais familiares que poliam e segregavam as atitudes consideradas femininas e masculinas; “Os pais de Criança entendiam que ser criança é muito importante para vida, e que elas devem ser tratadas com muita educação, amor e oportunidades.” (Ibid., 2020, p. 39).

A motivação para a escrita do livro “Um livro de crianças para adultos.” vem da sua experiência com a maternidade e as relações familiares. É relevante a apresentação das codificações de gênero no livro infantil, pois mesmo antes do nascimento o corpo é envolvido pelo discurso, é marcado com significados culturais, cria-se uma expectativa sobre como aquele sujeito deve se portar. O processo de construção social do gênero já está instalado, quando se sabe que “é uma menina!” ou “é um menino!”, o sujeito é inserido no discurso cultural sobre o que é ser menino ou menina.

A importância de se apresentar a diversidade de gênero - além das étnicas, culturais, sociais e raciais - desde a infância leva a criança a mundos além do seu e é capaz de fazê-las desenvolver importantes valores em nossa sociedade, tornando-as mais empáticas, conscientes e tolerantes. (Ibid., 2020, p. 20).

A gordofobia sofrida na infância foi o impulso para a escrita do trabalho de Bruna Mainara Vieira de Carvalho, “Pequena gente grande: Projeto gráfico de livro infantil sobre gordofobia”, entre os conteúdos exibidos na pesquisa estão seus importantes relatos sobre o tema:

Eu cresci com a gordofobia, mesmo sem a consciência de que esse seria o nome para todas aquelas situações. Comecei a engordar aos 10 anos de idade, alguns meses após a minha primeira menstruação, foi difícil crescer e lidar com a pressão que me levava a querer ter um corpo perfeito. (CARVALHO, 2020, p. 5).

Foi com o movimento feminista, após diversas buscas pelo emagrecimento, que Bruna enxergou a possibilidade de viver sem as imposições sociais sobre os ideais de beleza do corpo magro.



A ideia do empoderamento feminino me cativou, na internet vi mulheres ganhando voz, contando suas histórias e mostrando seus corpos como uma forma de vencer toda essa pressão que as faz odiarem seus próprios corpos. É revolucionário reconhecer o corpo que possui e enxergar beleza nele. (Ibid., 2020, p. 5).

O projeto gráfico de livro infantil exhibe as problemáticas da gordofobia na infância com o intuito de auxiliar a criança na sua relação com o próprio corpo e com a autoestima, buscando a representatividade com as experiências da personagem gorda. Eliza é uma menina de 9 anos aparentemente tímida, “característica muito comum em pessoas que sofrem bullying ou que possuem baixa autoestima” (Ibid., 2020, p. 26), ao longo da narrativa sua timidez é dissolvida por meio do encontro com novas amigas e a percepção de que todos os corpos são diferentes, nota que seus colegas são altos, baixos, gordos e magros, em variados formatos e todos eles são incríveis. A personagem é também uma pequena leitora, que encontra nos livros a capacidade de imaginar.

São explorados os ambientes da casa e da escola como os principais locais em que sofre gordofobia, sua tristeza a faz se isolar e tem sintomas de depressão, após um processo de autoconhecimento e aceitação do próprio corpo, Eliza convoca o respeito às diferenças e traz a prática do autoamor.

A gordofobia no livro infantil é necessária, pois como levantado pela autora, questões como o *bullying* são uma das principais causas de suicídio infantojuvenil, incluindo a relação com o próprio corpo. As crianças são muito prematuramente expostas aos padrões de beleza exibidos pelo consumo comercial. É ainda na educação infantil que são estabelecidas as fundações para a imagem corporal, “[...] no momento em que as crianças se tornam adolescentes, as atitudes em relação aos seus próprios corpos já vêm se desenvolvendo há mais de uma década.” (ONGARATTO, 2019 *apud* CARVALHO, 2020, p. 10).

As pessoas gordas são, geralmente, culpabilizadas por sua aparência considerada fora dos ideais de beleza, são comumente vistas como desleixa-



das e preguiçosas, sofrendo patologização ainda que sejam saudáveis. A violência psicológica desencadeada pela gordofobia gera fatores negativos que acometem também as crianças.

[...] a criança gorda passa por uma série de experiências ao longo de seu crescimento, que vêm acompanhada de críticas muitas vezes excessivas, humilhações e depreciações, distorcendo a opinião e valores que a criança tem de si mesmo e a transformando em algo negativo. Costuma ser nessa fase que elas deixam de ser bebês “gordinhos e fofinhos” e passam a ser pressionados por possuírem o corpo que possuem. (Ibid., 2020, p. 14).

A escola e a família têm papel fundamental no combate a gordofobia, são principalmente nesses locais que se dá o desenvolvimento socioemocional das crianças. Sendo a infância uma base fundamental na construção dos sujeitos, é necessário também estabelecer boas relações com o corpo e o respeito às diferenças, uma vez que os efeitos desse preconceito, como a baixa autoestima, podem gerar problemas como doenças psicológicas ou transtornos alimentares.

O livro “pequena gente grande”, por meio da linguagem acessível e do destaque dado às ilustrações, traz o importante debate, bastante visto hoje nas redes sociais, para a linguagem infantil. A trajetória de Bruna no Curso de Design da UFS, como apontado por ela, em disciplinas como Percepção da Forma, Diagramação, Experimentação Gráfica e Antropologia Visual lhe deram as bases para construção gráfica abarcando sua experiência pessoal e de diversas outras pessoas que contribuíram para a produção com o compartilhamento de suas histórias, como os depoimentos colhidos em etapa específica dos seus procedimentos metodológicos, que serão explanados no capítulo “Os Processos”.

Em “O negro na literatura infantojuvenil: Fundamentos para o livro ilustrado ‘Erê: as descobertas de Kinah’” (2019), trabalho realizado por Aparecida Souza dos Santos e Ybson Luiz Santos Silva, a dupla propôs um livro ilustrado infantil a partir de pesquisas acerca da representação do



afrodescendente na literatura infantojuvenil. Realizaram uma análise da representação do negro dentro do campo textual e imagético na literatura destinada as crianças, na qual se observou construções estereotipadas, com personagens ocupando, em sua maioria, locais de subalternidade. Muitas das narrativas e ilustrações reforçavam ideias racistas, desvalorizavam a história, estética e cultura negra. Diante do cenário encontrado na pesquisa, bem como de experiências positivas por meio da análise de livros similares e de livros infantis com temáticas negras, foi construído “Erê: as descobertas de Kinah” (2019) com o objetivo de resgatar histórias de negras e negros que foram importantes para a construção do país, adaptadas para o público infantil levando em conta seu universo.

Kinah é uma menina questionadora e inteligente, sua narrativa revela a história de figuras importantes na história brasileira como Luís Gama, Luísa Mahin, Maria Carolina de Jesus, Tereza de Benguela e Beatriz do Nascimento. Na investigação realizada, constatou-se que diversos livros traziam personagens negros em lares paupérrimos e muitas vezes sem família, na contramão, Kinah vive em um lar equilibrado com seus pais e sua irmã Nala, com estabilidade financeira e emocional. A personagem descobre a biblioteca da escola e nela percebe a ausência de narrativas negras. “Nenhum desses livros mostram imagens de pessoas negras como eu, ninguém tem o cabelo cheio, ou usa amuletos que seus pais te deram. Quando tem, eles são servos, ou escravizados.” (SANTOS; SILVA, 2019, p. 109).

Na indagação sobre a escolha de uma profissão para a vida adulta, Kinah é guiada pelos pais a descobertas sobre significativas personalidades negras e, inspirada nelas, passa a escrever, imaginando ser um dia escritora para preencher as lacunas da história.

Não uma escritora de contos de fadas

Nem uma autora de histórias fúteis

Desejo ilustrar histórias negras

De gente que souu a vida inteira

Que nadou contra a corrente



E remou contra o vento sul

Quero com a força de Carolina, a persistência de Luís,

A inteligência de Tereza, a coragem de Beatriz

O amor, a paciência, a compreensão

E todos os ensinamentos da minha família

Ser a escritora dos nossos.

(Ibid., 2019, p. 116).

O livro foi pensado como o primeiro de uma coleção, *Erê* que do lorubá pode ser traduzido como criança, daria também nome as demais produções em que o subtítulo especificaria o tema abordado na narrativa. Com a quebra de estereótipos e valorização da história e cultura negra, a saga de Kinah é destinada a todas as crianças, independente da raça, pois intenta que elas possam ter contato com a cultura afro-brasileira, construindo bases para a formação antirracista.

Faz-se necessário frisar que a ideia de raça citada aqui não é biológica, mas um conceito utilizado para tratar da diversidade humana. Como destacado por Munanga (2003), o termo é utilizado nas investigações das Ciências Sociais como uma realidade social e política, considerado como uma construção sociológica e uma categoria social de dominação e exclusão.

A leitura pode contribuir com a formação identitária das crianças, por isso a necessidade de representações para além dos padrões europeus. Não se enxergar nas histórias pode gerar violências simbólicas, desencadear uma construção de inferioridade e negação. O ânimo para a produção do TCC veio da experiência dos autores com a falta de representação negra na infância:

[...] buscamos nos desenhos animados, nos filmes, livros e em suas variadas ilustrações nossa própria história, nossa identidade. Estamos sempre em busca de um lugar para nos encaixar e quando percebemos que não há um lugar nosso, de fato, com suas cores e comportamentos, percepções e sonhos, nos adaptamos, trancamos em uma gaveta aquilo que somos e nos vestimos com uma nova roupagem, reprimindo tudo que poderíamos ser. (SANTOS; SILVA, 2019, p. 27).



Já o trabalho de Iago Novais de Oliveira Ferreira “Desatando o nó na garganta. Produção de livro ilustrado sobre Comunicação Não Violenta para público infantil” pensa a construção de um livro ilustrado objetivando a promoção da saúde mental por meio da Comunicação Não Violenta – CNV. O livro expõe os 4 passos para a CNV, compreendendo que os conflitos ocorrem devido a necessidades humanas não sanadas, a falta de compreensão sobre essas necessidades e suas expressões verbais acarretam uma comunicação para atender as necessidades de forma violenta. Os fundamentos da CNV sugerem um exercício de comunicação baseado em observar a situação de conflito livre de julgamentos, identificar e assumir os sentimentos envolvidos nomeando-os e a partir dos sentimentos identificar as necessidades, por último, ao compreender os sentimentos e necessidades da situação, realizar o pedido sem imposições.

A CNV é introduzida ao público infantil através da história de Beto:

Beto ganha um videogame de aniversário, mas Otávio, o seu irmão mais velho, o manipula para usar do seu videogame sem a sua permissão. Se sentindo triste por ter sua autonomia ferida, Beto encontra um livro mágico, que o ensina uma maneira diferente de compreender os outros e a si mesmo por intermédio da comunicação. (FERREIRA, 2019, p. 90).



Entre as estratégias narrativas utilizadas, Iago cria o objeto inanimado do livro mágico, para o autor, tal ato explora uma fala neutra que se difere de um personagem humano, que poderia ser interpretado como alguém detentor de conhecimento, inserido na história para ensinar, estabelecendo relação de poder. Salienta-se que a CNV para o público infantil revelou-se de interesse para o autor ao refletir sobre situações de violência comunicacionais cotidianas e a possibilidade de desfechos positivos caso houvesse conhecimento acerca da CNV.

O livro “Comunicação Não-Violenta” - CNV (2003) do psicólogo americano Marshall B. Rosenberg sintetiza seus estudos realizados nos anos de 1960 acerca dos modos de pacificação por intermédio do diálogo. A investigação traz o conhecimento da CNV dedicado a adultos, pais e

educadores, assim logo enxergou a possibilidade de construção de uma interpretação de tais conteúdos para o público infantil por meio da elaboração de códigos visuais.

A CNV para o público infantil é necessária, pois como observado por logo por meio da investigação teórica, o trabalho de Rosenberg exhibe que os pais em sua posição de autoridade, a fim de que as crianças obedeçam, assumem posturas que as desumanizam e desprezam suas vivências (ROSENBERG, 2003). Essa atitude seria sistêmica, uma vez que os pais geralmente também vivenciaram tais situações na infância. Como uma engrenagem, essa violência gera outras, movimenta uma sucessão de sentimentos ruins, gera sofrimento e contribui para o desenvolvimento de transtornos mentais e doenças psicossomáticas.

O livro “Desatando o nó na garganta” (2019) ao trazer a CNV para a linguagem infantil foca na aprendizagem socioemocional, em aspectos como o autoconhecimento e a responsabilidade emocional, bem como o desenvolvimento de habilidades comunicativas de competência interpessoal. (FERREIRA, 2019, p. 21).

Os Trabalhos de Conclusão de Curso de Design da UFS apresentados têm como característica unânime a interdisciplinaridade, propõem a construção de livros infantis com todos os constructos gráficos necessários para sua concretização, utilizam-se das metodologias específicas da área do Design, dados que serão exemplificados nos próximos capítulos, com a exposição das etapas projetuais e debates em áreas diversas.

Observa-se também que a motivação para abordar os temas surge das vivências pessoais dos autores, as questões deixam de ser um acesso ao privado, adquirindo um sentido coletivo. O que é pessoal se converte em comunitário, uma vez que externado para gerar uma produção acadêmica e uma construção gráfica editorial. Os trabalhos encontram lugar para ecoar em outros sujeitos que compartilham de experiências similares, seja quanto ao corpo, gênero, sexualidade, raça, modos de comunicação ou por não se enquadrar na heteronormatividade.



Cada investigação parte de um local, é evocada pela vivência de seu autor, mais que a dimensão do individual, importa também as condições sociais que constituem os grupos dos quais os autores se identificam ou dialogam, como explicitado nas discussões trazidas pelos TCCs.

De maneiras distintas, algumas produções apontam questões acerca da identidade e diferença. Pierucci aponta que na atualidade a diferença assume uma importância especial, transforma-se num direito, não só o direito dos diferentes a serem iguais, mas o direito de afirmar a diferença (PIERUCCI, 1999 *apud* CANDAU, 2008, p. 47). Segundo Boaventura Souza Santos “temos o direito a ser iguais, sempre que a diferença nos inferioriza; temos o direito de ser diferentes sempre que a igualdade nos descaracteriza” (SANTOS, 2006 *apud* CANDAU 2008, p.49). As motivações para a escrita dos trabalhos de conclusão vêm de identidades diversas e sobretudo diferenças que desencadearam opressões estruturais, muitas delas desde a infância. Importante observar que, como defendido por Silva, a identidade não é uma essência; não é um dado ou um fato – seja da natureza, seja da cultura, tampouco é homogênea, definitiva, acabada, idêntica, transcendental (SILVA, 2000). Ela é uma construção, um efeito. Não é fixa e imóvel, é instável, fragmentada, inacabada, está também ligada a estruturas discursivas e narrativas, a sistemas de representação e tem estreitas conexões com relações de poder.

As pesquisas acadêmicas e os livros infantis elaborados desenvolvem comunicações de importância social, incentivam o desenvolvimento de habilidades, constroem narrativas que fortalecem a autoestima e provem informações de maneira compreensível e transparente.

Salienta-se que na discussão sobre o papel social do designer gráfico é comum surgir à dualidade “mercado” versus “social” na atuação profissional, muitas vezes compreendidos como pontos opostos.

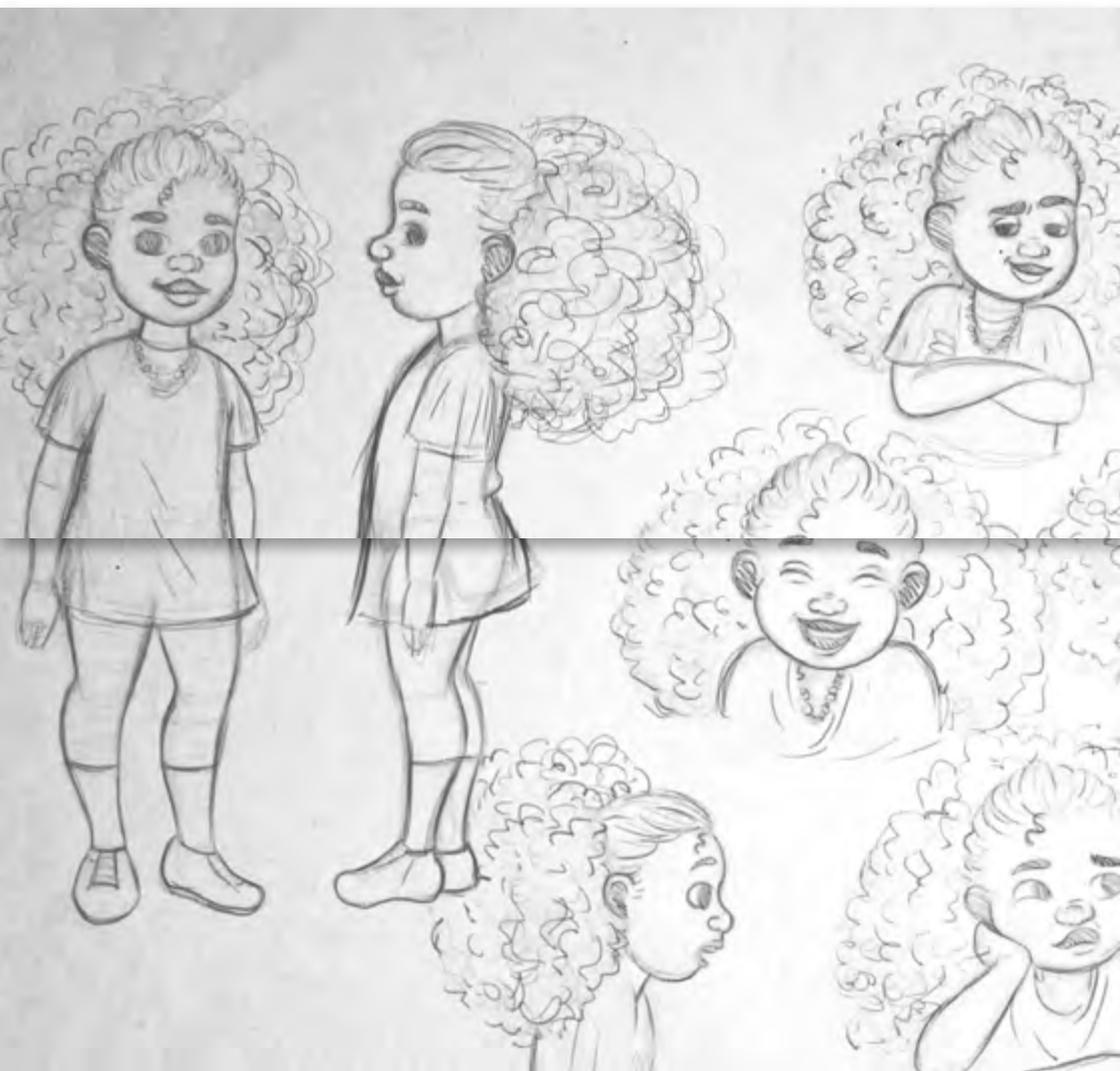
O livro infantil como um produto físico é também industrial, comercializável e segue a lógica de mercado para circular, o que não anula que a sua construção tenha um caráter social. Os produtos gráficos editoriais pro-



duzidos têm como impacto a contribuição para os debates sobre questões sociais adaptadas, textual e imageticamente, ao público infantil. Enquanto produção acadêmica os Trabalhos de Conclusão de Curso aqui analisados realizam uma introdução a importantes conceitos e refletem sobre a prática projetual que será aqui dissecada.



Figura 7: Desenho de personagem de Cida Santos.



O PROCESSO

Para o desenvolvimento dos projetos dos livros infantis ilustrados os alunos de Design da UFS mesclaram as proposituras metodológicas de autores do campo de Design com ações investigativas das Ciências Humanas. Os TCCs foram iniciados com a pesquisa bibliográfica visando explorar os temas escolhidos que, inicialmente, foram pensados por ter relação íntima com a vida de cada um dos alunos. As leituras apresentaram perspectivas de autores e pesquisadores das áreas específicas. Isso quer dizer que, ainda valorando o discurso próprio, muitas vezes em tom de manifesto, os alunos tiveram que compreender os temas com o uso de referências teóricas nunca acessadas por eles anteriormente. Os estudos tiveram importância para que o trabalho pudesse ganhar novas proporções de diálogo com consistência e fundamentação. Compreendemos que essa primeira fase, uma etapa de *input*², é a de Compreensão do Problema ou, como alguns autores de Design preferem chamar, de Problematização.

Neste capítulo o propósito não é detalhar todas as metodologias utilizadas para o desenvolvimento dos TCCs de livro infantil apresentados aqui, mas sim de explorar o quão frutífero foram algumas etapas realizadas pelos alunos de Design da UFS. Salienta-se que ao se envolver com uma etapa de estudo e pesquisa deve-se ter em mente qual o resultado que a ação vai proporcionar de modo fundamental para o desenvolvimento do objeto em projeto. Dessa maneira, seja numa leitura, num questionário aplicado, ou numa dinâmica com um determinado grupo, a ação deve ser realizada visando o sucesso do resultado e as possibilidades do risco de insucesso.

Deve-se ter em vista que as metodologias clássicas em Design são triádicas (figura 1). Seja lá qual for o autor, que modela o fazer de um pro-

² Em Design, talvez por ter sido uma área criada para adestrar profissionais ao trabalho com máquinas a partir da Revolução Industrial, principalmente a inglesa no final do século XVIII, os termos *input* e *output* são corriqueiros. O primeiro significa a absorção humana de conteúdo e o segundo a devolução, ou entrega, de conteúdo.



A metodologia em Design é um processo composto por etapas que qualificam os resultados.



jeto em Design em etapas sequenciadas de trabalho, apresenta uma metodologia, geralmente, em três principais etapas, cada qual com subdivisões de tarefas técnicas.

Releva-se que até os anos de 1980 os projetos em Design eram primordialmente direcionados para o mercado de consumo. As metodologias pensadas eram fundamentalmente lineares e, em alguns casos, com possibilidade de aplicar técnicas para avaliar a eficiência da etapa e realizar, ou não, um *feedback*³. Dar-se relevo que a sucessão de tarefas lineares, em Design, tem como pretensão racionalizar as operações necessárias para obtenção do resultado e, sendo assim, entre outros aspectos críticos, é um processo que pode simplificar a realidade com a utilização de modelos abrangentes⁴. Ao desenvolver um projeto para o público infantil, diante da complexidade social, o uso de dados generalistas pode não ser a melhor escolha. A simplificação da realidade implica até em não se debruçar em temas sociais que são compreendidos como impróprios⁵. Por isso, a metodologia tradicionalmente linear em Design não foi adotada para o desenvolvimento dos TCCs apresentados nesta obra.

Deve-se ter em vista que a proposta aqui é compreender a metodologia em Design não como um substantivo, mas como um adjetivo, ou seja: um processo composto por etapas que qualificam os resultados. Por

.....
3 O termo *feedback*, também utilizado como um dos jargões de Design, significa uma retroalimentação. A partir dele o designer tem a possibilidade de saber se está no caminho certo e seguir, ou se precisa realizar novas ações para obter o sucesso desejado numa etapa projetual. Numa metodologia linear em Design a retroalimentação deve ocorrer no interior de cada etapa, isoladamente.

4 O método linear apresentado pelo engenheiro norte americano Morris Asimow (1906-1982) apresenta cada uma das etapas como função de quatro atividades: 1. Recebimento de informações gerais e específicas que possam ser utilizadas para o problema em questão; 2. Processamento de informação através de transformação e análise destas visando alcançar um resultado esperado; 3. Preparação do resultado (determinação de ações necessárias para realizar a etapa); e 4. Avaliação dos resultados (através de critérios pré-estabelecidos).

5 A palavra “impróprio” está sendo utilizada no sentido de inconveniente perante o entendimento de uma família tradicional e a escola local.



isso, a tríade, que segue a sequência lógica da fase analítica, fase criativa e fase de execução – como se pode encontrar na metodologia formulada por Bruce Archer⁶ (1922-2005) – é inserida em uma estrutura que apresenta movimento peristáltico⁷. A partir dessa concepção fica lúcido que em alguns momentos é necessário absorver conteúdo e em outros, depois de passar por processos de análise e tratamento de dados, descartar informações. Esse movimento é contínuo e na etapa de proposição, a fase criativa, muitas informações que não vão ser utilizadas para estimular a ideação e desenho dos objetos serão dispersadas; sem serventia para o projeto em questão, mas podendo ser promissoras para outras proposituras futuras.

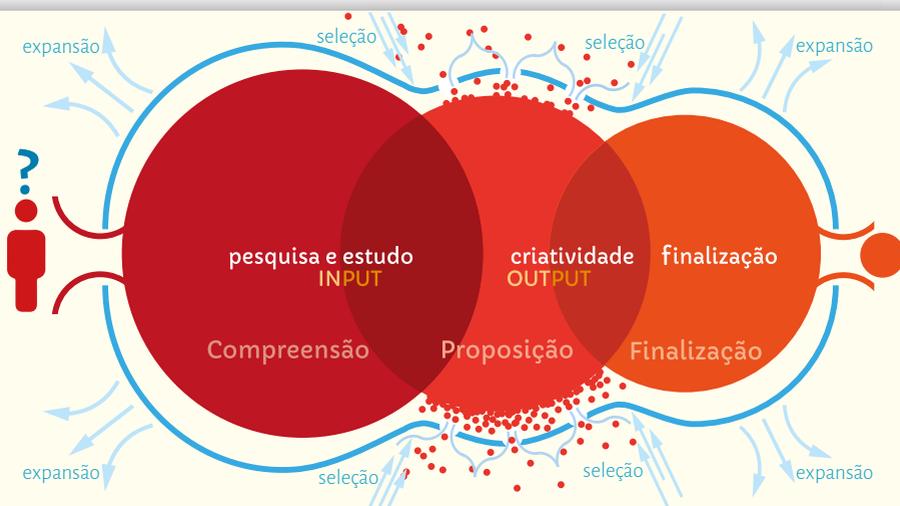


Figura 8: Metodologia triádica do Design.

Material didático produzido por Germana Gonçalves de Araujo.

6 Bruce Archer era um engenheiro mecânico que passou a maior parte de sua vida profissional em escolas de Arte e Design. Ele promoveu o uso de análise em nível de sistemas, design baseado em evidências e avaliação por meio de testes de campo dentro do design industrial e liderou uma equipe multidisciplinar que empregou esses métodos na prática. Segundo ele a pesquisa acadêmica em Design era tão vital quanto nas ciências, e defendeu que o campo do Design garantia seu próprio conhecimento.

7 O termo está em uso tal qual se compreende no campo da Medicina: como sendo um conjunto de movimento repleto de contrações de um órgão (estômago, esôfago e intestinos), que tem por finalidade impelir o que foi ingerido.

Não podemos deixar de lembrar que foram os anos de 1960 e 1970, diante da complexidade sociopolítica que o mundo capitalista estava vivendo, designers como Victor Papanek (1923-1998)

[...] demonstravam convicção tanto sobre a capacidade do designer em projetar mudanças na vida social, quanto ao perigo da atividade projetual afastada dos questionamentos pertinentes à sociedade em produzir efeitos negativos, não contribuindo para a solução, intensificando problemas sociais preexistentes ou, no pior dos casos, gerando novos problemas sociais. (RODRIGUES, 2019, p. 10).

Entretanto, esses designers não propuseram metodologias para que se pudesse projetar visando o impacto social de antemão ao crescimento do capital de um cliente, mesmo entendendo que “[...] o designer faz parte da sociedade e seu trabalho a interfere e é interferido por ela. A sua condição de cidadão depende dos pressupostos éticos das suas ações como indivíduo e, também, como profissional.” (Ibid., 2019, p. 10-11).

Uma reflexão necessária é que a pesquisa bibliográfica também pode ser um caminho importante para se identificar outras fontes de estudo. A leitura elucidada acerca de conceitos, mas também nos indica outras possibilidades de investigação. Nessa perspectiva, ao realizar a pesquisa bibliográfica acerca da história da literatura infantil e com intuito de investigar “[...] como a representação do negro dentro do campo textual e imagético [...]” (SANTOS; SILVA, 2019, p. 12), Aparecida e Ybson, autores do TCC “O negro na literatura infanto-juvenil: fundamentos do livro ilustrado ‘Erê: as descobertas de Kinah.’” (2019) puderam coletar e analisar ilustrações de livros feitos para crianças na primeira metade do século XX – a maioria produzidos pela Editora Monteiro Lobato. Neste estudo constataram-se os traços de racismo tratados com naturalidade na realidade cotidiana de personagens infantis.





Figura 9: Personagens negros da literatura infantil da primeira metade do século XX. Da esquerda para direita, de cima para baixo: Versão do ilustrador Voltolino, da primeira edição de "A Menina do Narizinho Arrebitado", São Paulo, Monteiro Lobato & Cia, 1920 - Fac simile produzido pela Metal Leve, 1982; Ilustração Villin, 1934 em LIMA, 2005; Tirinha retirada da revista Tico-Tico (Disponível em: blogdogutemberg.blogspot.com); Personagens de Luiz Sá: Azeitona, de 1930, e Maria Fumaça, de 1950 (Disponível em: www.geledes.org.br).
Fonte: (SANTOS; SILVA, 2019)

Como exemplificado pela imagem acima, a dupla não só identifica que essa história é, desde o início, marcada pela cultura europeia, vista como ideal, mas também que “[...] as demais culturas tidas como subalternizadas que se encontravam aqui, especialmente a cultura africana eram desvalorizadas e representadas de forma pejorativa.” (SANTOS; SILVA, 2019, p. 18). Analisando as imagens (figura 2), Aparecida e Ybson desenvolvem que

A personagem de Lamparina apresentava uma configuração visual semelhante à de um macaco. Suas pernas eram curtas e possuía longos braços e pés, seus lábios eram exageradamente grossos, tomando toda a parte inferior do rosto, abaixo do nariz, e, assim como a maioria das representações, eram coloridos com um tom demasiado avermelhado, além de não ter cabelo. As características apontadas aqui foram reproduzidas de forma incessante [...], não se tratava do estilo de um único artista, e sim de um lugar-comum, resultado de uma visão de superioridade próprios de um povo que não foi capaz de olhar o Outro e compreender que o mesmo era detentor de beleza, inteligência e cultura assim como ele. (SANTOS; SILVA, 2019, p. 25).

É factual, no estudo supracitado, que na primeira metade do século XX, no Brasil, a maior produção de livros para crianças era a de Monteiro Lobato – período chamado de “Lobatiano”. E essa informação foi importante para que os alunos de Design pudessem compreender de maneira embasada as imagens de personagens tão conhecidas no universo infantil brasileiro, como a Tia Nastácia do “Sítio do Pica-Pau Amarelo”, mas também problemáticas sob a perspectiva da representatividade.

Salientamos que ao se debruçar na história constatou-se que há, desde o período imperial, como desenvolvem Aparecida e Ybson, tentativas de dizimar a cor negra e sua cultura através da ideologia de branqueamento. Reconstruir essa questão foi um dos focos dos autores quando elaboraram a história do livro infantil intitulado “Erê: as descobertas de Kinah” (2019).

Visando aproximar-se da realidade, já no início do desenvolvimento dos projetos, Guilherme (autor do TCC “Sinto muito: projeto gráfico de livro infantil sobre Teoria Queer”) e Iago (autor do TCC “Desatando o nó da



Garganta: Produção de livro ilustrado sobre Comunicação Não-Violenta para público infantil”), imbuídos em enfrentar o nível de acolhimento que seus projetos teriam, realizaram visita técnica em uma escola da rede particular de classe média alta na capital Aracaju. Essa escolha se deu porque essa escola tem um ensino aproximado ao da teoria pedagógica construtivista⁸, possivelmente um ambiente mais aberto ao diálogo sobre assuntos delicados à nossa sociedade. Juntos realizaram entrevista não estruturada com uma coordenadora pedagógica com o intuito de compreender qual era o entendimento e posicionamento da instituição com relação aos temas tratados por eles – “Teoria Queer” e “Comunicação não violenta”. Na escola os alunos de Design também estavam tentando definir a faixa etária das crianças que viriam a ser o público-alvo de seus projetos.

Apesar da reação não ter sido de aversão também não foi de adesão ou interesse. Ficou bastante notório que por ser uma escola particular, portanto uma empresa, a criança lida apenas com os temas que são consentidos pelos pais, mantenedores econômicos da escola. Nessa perspectiva, o tema tratado pelo Guilherme é o que promove mais distanciamento e insegurança em lidar, já que o próprio adulto não tem, necessariamente, informação segura e suficiente para estabelecer um diálogo sobre a temática.

Uma informação que pode causar insegurança já no início do projeto é a definição do chamado público-alvo. Como o Design é um campo que nasce atrelado à fabricação de produtos industriais, ou seja, à troca econômica e ao consumo de objetos, ter como foco primeiro as características demográficas e psicográficas (gosto e personalidade de consumo) de um público é bastante comum. No entanto, em se tratando de crianças, as quais não determinam de modo direto sobre o que é consumido para ela, pois são pequenos indivíduos que ainda não geram receita, os critérios que definem a idade e demais características podem se consolidar somente depois de algumas pesquisas.

8 “Inspirado nas ideias do suíço Jean Piaget (1896- 1980), o método procura instigar a curiosidade, já que o aluno é levado a encontrar as respostas a partir de seus próprios conhecimentos e de sua interação com a realidade e com os colegas.” (Disponível em: pedagogia.com.br. Acesso em 25 de abr. de 2020).



A decisão acerca dos dados que configuram a criança como público-alvo, nos projetos de livro aqui apresentados, foi feita durante a etapa projetual de Compreensão do Problema. Salienta-se que em função dos cinco temas, já era sabido, desde o início, que a criança público-alvo deveria ter autonomia de leitura, ou seja, no Brasil, a partir de 8 anos⁹. Dessa maneira, mesmo que um adulto se negue a ler, independente do motivo, a criança teria condições de lidar com os conteúdos propostos sem precisar de mediação.

Durante a etapa de Compreensão do Problema, e ainda na pesquisa bibliográfica, ligo aplicou uma dinâmica numa turma do ensino fundamental da escola visitada e, para isso, utilizou a técnica investigativa chamada de grupo focal. Ele explicita, em seu relatório de projeto, que “[...] a fim de produzir reflexões diretamente com o sujeito de pesquisa que desejo alcançar com esse projeto, busquei a metodologia do Design Participativo¹⁰ como ferramenta.” (FERREIRA, 2019, p. 14). Segundo a pesquisa realizada por ele, por intermédio dessa metodologia na qual é possível colher depoimentos, aplicar dinâmicas e fazer oficinas, como também se utilizar de análise a partir de dados obtidos em redes sociais, pode-se compreender aspectos específicos por intermédio da fala de um público. A técnica de grupo focal é uma conversa “um tanto informal”, mas também organizada com uma parcela de indivíduos e tem a finalidade de definir objetivos ou avaliar resultados (LUPTON, 2013, p. 30). Para tanto, a designer Ellen Lupton sugere sete passos necessários para que a dinâmica com o grupo tenha bons resultados:

.....
9 Segundo a coordenadora da escola visitada em Aracaju e o documento contendo os “Objetivos de Aprendizagem” (2012) definidos pelo MEC, a criança tem plenamente consolidada a capacidade de interpretação autônoma de texto ao final do 3^a ano do ensino fundamental, nos 8 anos de idade.

10 “O Design Participativo (DP), é uma metodologia proveniente do desenvolvimento de sistemas de informação, que visa a construção de um projeto com a participação do público-alvo. Profissionais e demais indivíduos em contato com o usuário também são considerados nesta metodologia, que pressupõe maior aceitação dos usuários finais por consequência do envolvimento deles.” (FERREIRA, 2019, p.14).





COMO CONDUZIR UM GRUPO FOCAL POR **LUPTON** (2013, p. 31)

DINÂMICA REALIZADA POR **IAGO FERREIRA** (2019)

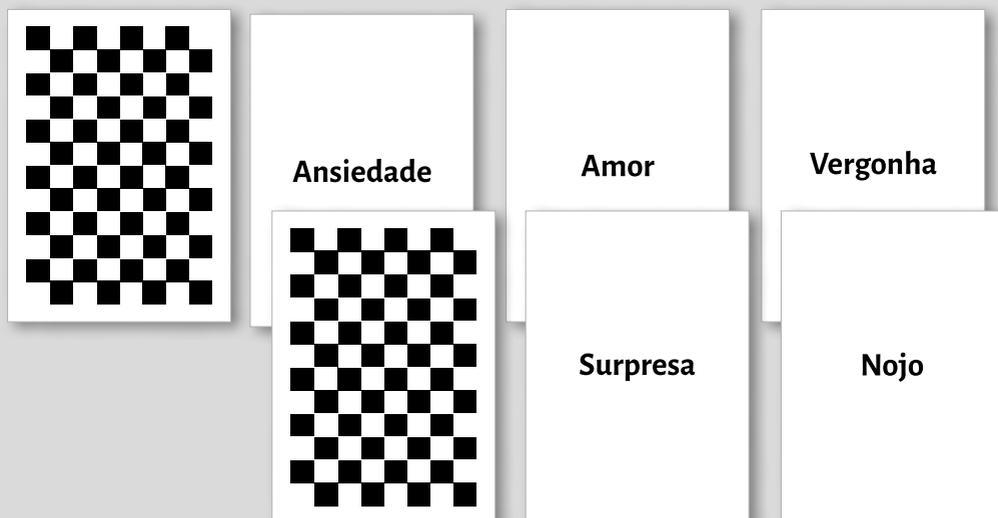
- | | | |
|----|---|---|
| 01 | Planeje suas perguntas | A ação foi toda modelada antes de acontecer |
| 02 | Nomeie um moderador e um assistente | Iago e a orientadora do projeto em Design |
| 03 | Crie um ambiente confortável | Em uma sala de aula com cadeiras em círculo |
| 04 | Tenha a mente aberta | A fala das crianças foi livre e espontânea |
| 05 | Dê poder aos participantes | Foi dito que estávamos ali para aprender com eles |
| 06 | Seja atencioso , porém neutro | As crianças foram apenas ouvidas |
| 07 | Faça uma pergunta de cada vez | Todos tiveram um mesmo tempo de resposta |

Dessa maneira, ao planejar a dinâmica, Iago refletiu sobre três aspectos:

- 1| Ao ser posta em contato com a CNV a criança de 8 a 10 anos compreende o seu funcionamento?
- 2| Quais exemplos de conflitos comunicativos enfrentam a criança nessa faixa de idade na atualidade?
- 3| Como o público-alvo interpreta seu repertório emocional na perspectiva da imagem? (FERREIRA, 2019, p. 74).



Em uma sala de aula as crianças, sendo cinco meninas e três meninos escolhidos pela coordenação da escola, foram distribuídas em carteiras escolares que estavam dispostas em uma roda¹¹. No início da dinâmica, uma fase chamada de “Introdução”, Iago fez uma apresentação sobre o que é a comunicação não violenta. Em seguida, na etapa “desenvolvimento”, cada criança recebeu uma carta (figura 3), nas quais um sentimento estava escrito. A ideia, no primeiro momento, era que ao ler o sentimento de “Tristeza”, por exemplo, a criança pudesse falar sobre alguma situação conflituosa vivida por ela que a tivesse deixado triste. Segundo Iago, as cartas, produzidas em preto-e-branco, apresentavam o mínimo possível de atrativo visual para não dispersar a atenção da criança.



Ansiedade | Amor | Vergonha | Tristeza | Surpresa | Nojo | Raiva | Medo | Alegria

Figura 10: Cartas com sentimentos. Fonte: FERREIRA, 2019, p. 76

.....
11 “Para a execução da oficina, foi requerido um ofício solicitando a utilização do espaço da escola, com breve descrição da proposta de atividade e funcionamento da dinâmica.” (FERREIRA, 2019, p. 75).

Posteriormente a conversa efetuada com o auxílio das cartas iniciou-se a etapa chamada de “prática”. Nessa foi distribuída para cada criança uma folha A4 (21 x 29,7 cm) dividida em quatro partes, cada uma correspondendo a uma das etapas da comunicação não violenta (CNV), e outra folha A4 para que elas pudessem se expressar por intermédio do desenho (figura 4).

**COMUNICAÇÃO
NÃO-VIOLENTA**

1. O QUE ACONTECEU? _____ _____ _____ _____	2. COMO VOCÊ SE SENTIU? _____ _____ _____ _____
3. O QUE VOCÊ PRECISAVA? _____ _____ _____ _____	4. COMO VOCÊ PEDIRIA? _____ _____ _____ _____

**COMO VOCÊ DESENHARIA
ESSE SENTIMENTO?**

Figura 11. Folhas A4 da atividade prática. Fonte: FERREIRA, 2019, p. 77.

O quadro a seguir apresenta, de maneira sucinta, a concepção, a execução e um olhar crítico sobre cada uma das etapas realizadas na dinâmica proposta por Iago:



MOMENTOS

Concepção

Execução

O que poderia ser diferente

1º

Etapa de **introdução** e aquecimento, na qual seria inserida a temática de sentimentos em um jogo de cartas. Cada pessoa presente na dinâmica (crianças e mediadores) tiraria uma carta contendo um sentimento, e relataria uma situação onde sentiu aquele sentimento.

As crianças se mostraram bastante empolgadas e curiosas sobre a dinâmica. Ao serem questionadas, souberam definir o que é um sentimento, e nomear diversos sentimentos. Foram entregues as cartas, e com exceção da criança que tirou o sentimento nojo, todas relataram situações em que vivenciaram o sentimento de sua carta.

Nesse primeiro momento, poderia ter sido explicado às crianças como funcionaria a dinâmica como um todo, explicando os três momentos e o tempo estabelecido para cada um deles. Assim, o grupo estaria ciente de que atenções diferentes deveriam ser dadas aos diferentes momentos.

2º

Etapa de **desenvolvimento** da temática da CNV, onde seria explicado às crianças os 4 passos da comunicação não-violenta. Seriam relacionadas situações de conflito relatadas, e exemplos criados previamente para a contextualização do tema.

Ao começar a explicar os 4 passos da comunicação não-violenta, as crianças ainda estavam no primeiro momento da dinâmica, focadas em contar situações onde viveram diversos sentimentos. Após um momento pude desenvolver a temática, mas a mudança de momentos da dinâmica causou dispersão entre as crianças.

Poderia ter sido chamada a atenção dos participantes do grupo para a mudança de momento com mais clareza. Também poderiam ser utilizados recursos visuais na exemplificação de situações de conflito, como quadrinhos e vídeos, de maneira a auxiliar na captação da atenção do público-alvo.

3º

Etapa **prática** envolvendo escrita e desenho. Pediria-se às crianças que escrevessem uma situação de conflito que passaram, relacionando todos os 4 passos da CNV. Depois, desenhariam em papel o sentimento que vivenciaram na situação como achassem melhor.

Devido à dispersão na etapa anterior, muitas das crianças não entenderam com clareza os 4 passos da CNV, requerindo que fosse explicado individualmente para cada criança enquanto as mesmas preenchiam a página com seus relatos. Todas as crianças escreveram alguma situação dentro do que compreenderam, e desenharam. Mesmo com a explicação individual, nem todas compreenderam com clareza os 4 passos.

Poderia ser pedido às crianças que pensassem em outra situação, que não fosse a que elas identificaram no primeiro momento da dinâmica. Assim, uma gama maior de conflitos e sentimentos poderia ter sido coletada perante o público-alvo. A etapa prática poderia ser dividida em dias diferentes para a escrita e o desenho.

Alguns resultados (nomes fictícios)

Roberto, 10 anos

Conflito: insatisfação dos amigos com a performance dele num jogo de futebol.

Sentimento: tristeza

Necessidade: que o amigo tivesse calma!

Compreendeu os 4 passos?
Sim

Clara, 8 anos

Conflito: a irmã pegou uma bola sua, e disse que era dona.

Sentimento: Raiva

Necessidade: Paz

Compreendeu os 4 passos?
Sim

Gabi, 8 anos

Conflito: disseram que ela tinha uma idade diferente.

Sentimento: raiva

Necessidade: sinceridade

Compreendeu os 4 passos?
Sim

Os desenhos feitos pelas crianças propuseram indícios de signos. Tais signos puderam ser interpretados e utilizados na composição visual da história infantil “Desatando o nó na garganta”, proposta por Iago, como será visto no capítulo de Prototipação. Como Iago explicita, nos desenhos

[...] diferentes representações dos sentimentos foram utilizadas, nas quais pude observar signos que se alinham com a compreensão universal que temos de sentimentos, como por exemplo, a tristeza (azul, com expressão facial correspondente). (FERREIRA, 2019, p. 80).



Figura 12: Resultados de desenho dos participantes. Fonte: FERREIRA, 2019, p. 80.

Ao finalizar o momento de lidar com bibliografias específicas, mesmo compreendendo que a prática de leitura seria constante, ainda na etapa de Compreensão do Problema, os alunos de Design realizaram pesquisas de opinião por intermédio de questionário estruturado, a maioria com questões fechadas. Essa pesquisa, de caráter qualitativo¹², foi uma maneira de mapear como as pessoas pensam sobre os temas. Segundo a pesquisadora em Design Participativo Ana Maria de Moraes, um “questionário é uma técnica de investigação que, por meio de um determinado número de questões (abertas ou fechadas) pode ser empregada com o objetivo de conhecer opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas, dados concretos, etc. (GIL, 1999 apud MORAES, 2012, p. 80).

No caso do projeto da Bruna Mainara, autora do TCC “Pequena Gente Grande: Projeto Gráfico de Livro Infantil Sobre Gordofobia” (2019), o formulário disponibilizado na plataforma Google Forms teve a finalidade de “[...] coletar dados que possibilitassem a criação de uma personagem representativa, além de auxiliar no desenvolvimento da narrativa”. (CARVALHO, 2019, p. 8). Já Laryssa Mota, autora do TCC “Um livro de criança para adultos: projeto gráfico de livro infantil sobre as codificações sociais e gênero” (2019), tentou descobrir como os familiares lidam com o tema de codificação de gênero para uma criança. Em ambos os projetos os questionários foram disponibilizados on-line para pessoas aleatórias (amostra aleatória) e, a partir das respostas, foi possível refletir sobre o impacto semântico da mensagem que estava sendo construída na história do livro infantil, assim como, das características visuais das ilustrações propostas.

O quadro abaixo ilustra a relevância da aplicação do questionário para os projetos. Nele apresentamos a pergunta, a resposta e o desdobramento dado obtido:

.....
12 Com o intuito de obter informação que qualifica e não quantifica o pensamento das pessoas acerca dos temas tratados.



Pergunta aberta disponibilizada via formulário on-line

Como se sentem em relação ao próprio corpo?

Resposta dada pela pessoa via formulário on-line

“Houve os que responderam que ainda não possuem uma boa relação com sua autoestima e com seu próprio corpo. Em contrapartida também houve aqueles que contaram estarem em constante aprendizado sobre como lidar consigo mesma, apesar de se amarem mais em comparação a infância e adolescência.”
(CARVALHO, 2019, p. 18).

Desdobramento da resposta para a construção do enredo e personagem do livro infantil.

Com relação ao resultado, Bruna considerou que: “[...] obteve-se respostas interessantes para a construção da personagem [...]” e, orientando-se pelo que foi dito pelos entrevistados, desenhou a Elisa, menina de 9 anos que é, no início da história, “[...]tímida, característica muito comum em pessoas que sofrem bullying ou que possuem baixa autoestima, como retratado em alguns dos depoimentos. A medida que a personagem vai evoluindo na narrativa, vão surgindo novas amigadas e a timidez vai gradativamente ficando de lado. [...] Como na maioria dos depoimentos os locais de maior incidência da gordofobia são em casa e na escola, esses serão os ambientes em que Eliza passará por algumas dificuldades, sendo trazida a questão do bullying por colegas.” (CARVALHO, 2019, p. 26).

Quadro 2: Exemplo do uso da técnica de entrevista por questionário no projeto de Design de livro infantil “Pequena gente grande”.



Com a finalidade de elencar quais informações seriam necessárias para entender o fenômeno da gordofobia, Bruna Mainara também expôs em um perfil no Instagram questões elaboradas por ela; no próprio perfil também era possível acessar o link do formulário Google Forms. A finalidade foi estimular pessoas a contarem histórias de gordofobia vividas por elas. Informações nos depoimentos serviram para iluminar o processo criativo de escritura do livro infantil “Pequena gente grande” (2019); como desenvolve Bruna em seu relatório: “[...] coletar dados que possibilitassem a criação de uma personagem representativa, além de auxiliar no desenvolvimento da narrativa.” (CARVALHO, 2019, p. 8). Bruna explica que “Não houve resposta de crianças, a maioria dos indivíduos tinha idade superior a 21 anos e eram do gênero feminino. Contudo muitos afirmaram terem sofrido algum tipo de preconceito na infância em decorrência do peso.” (Ibid., 2019, p. 17). Há uma constatação de que as pessoas que sofreram esse tipo de preconceito na infância, considerando os que responderam as questões de Bruna, desenvolveram algum tipo de transtorno psicológico na fase adulta. O que deixa claro a emergência do tema.



Figura 13: Perfil do Instagram “Pequena Gente Grande”.
Fonte: www.instagram.com/pgentegrande/?hl=pt-br

Guilherme também fez uso de informações via internet. Diferente do questionário elaborado pelas alunas, ele utilizou dos depoimentos de pessoas da comunidade LGBTQIA+ existentes no site do Projeto Conte¹³ (projetoconte.com), resultado de outro TCC desenvolvido no Curso de Design da UFS, e em posts específicos de grupos em redes sociais. A necessidade pela busca de depoimentos surge a partir da compreensão que ele obteve nos estudos:

Uma vez que o indivíduo se encontra em divergência com as normas representativas a sua volta, este tem de tomar duas escolhas: perder de forma sumária o direito à liberdade de expressão e performance do seu gênero; ou abraçar o seu caráter de diferença e assumir lugar na linha de frente aos costumes tradicionais, o que o torna alvo primário dos preconceitos e infâmias que o Estado impõe sobre sua classe. (KAUARK, 2019, p. 10).

Os depoimentos que denunciavam episódios ocorridos na infância; “[...] desafios frente a repreensões e os primeiros atos de tentativa de regularização das performatividades individuais.” (KAUARK, 2019, p. 10) geraram informações relevantes para a construção da história escrita por Guilherme para o livro infantil “Sinto e Muito” (2019).

Outra tarefa necessária e que fez parte do desenvolvimento dos projetos foi chamada de “análise de similares”. Essa técnica de análise comparativa coloca em paralelo objetos análogos para serem avaliados segundo algum critério. Não é uma tarefa simples porque exige que o pesquisador, aqui no caso o aluno de Design, antes de qualquer coisa, saiba sobre o que se está buscando compreender e, além de tudo, saiba avaliar, levando em consideração as circunstâncias históricas e socioculturais do objeto selecionado como um dado de pesquisa; o similar.

.....
13 O Projeto Conte, desenvolvido por Chrisley Luiz, com o lema “Compartilhe história, inspire superações, apoie semelhantes”, pode ser acessado pelo site onde estão depositados depoimentos de várias pessoas que passaram ou passam por situações de agressão por serem LGBTQIA+.



Deve-se ter em vista que identificar um livro infantil com tema similar aos trabalhados pelos alunos de Design também foi uma tarefa árdua. E diante dessa dificuldade, uma saída foi buscar livros para crianças de idade semelhante as das que são compreendidas como público-alvo dos projetos e que tratam de assuntos análogos e não necessariamente similar. Dessa maneira é possível, também, acessar conteúdos que fazem parte do imaginário da criança que está sendo compreendida.

A partir dessa análise foi possível identificar o modo como os temas já são representados para determinados públicos; quais elementos gráficos fazem parte do universo imagético para tratar de gênero na literatura, por exemplo. Dessa maneira, compreende-se que o mercado se apropria de determinadas linguagens e elementos visuais, como a cor, e em um processo de repetição torna-os identificáveis ao consumo do objeto. É o que acontece, por exemplo, com a aplicação da cor rosa para os produtos considerados de meninas.

Para realizar a análise de similares os alunos de Design visitaram livrarias locais e utilizaram de livros disponibilizados pela internet. Além das características visuais dos elementos – das imagens e da tipografia –, também foram observados aspectos técnicos da produção gráfica tais como: tipo de papel, tipo de impressão, detalhes do acabamento. No quadro 3 serão exemplificados como a análise é efetuada e qual o tipo de proveito que essa técnica proporciona para o projeto gráfico dos livros infantis:



Projeto

Livro infantil ilustrado “**Erê: as descobertas de Kinah**”, dos alunos em Design Cida e Ybson

Critério de avaliação

Compreensão dos usos de elementos (ilustrações, Tipografia, cor, layout, texturas).

Utilizou-se da técnica de análise Diferencial Semântico², na qual se utiliza uma escala contendo valores ou conceitos antagônicos em extremidades opostas: “[...] os pares conceituais escolhidos foram **frio x quente**, esse ponto refere-se as cores presentes no livro; **sério x divertido**, o qual levamos em conta principalmente os elementos das ilustrações, a interação com os demais componentes; **simples x complexo**, esse par conceitual compreende o nível de complexidade semântica e técnico das ilustrações; **clássico x moderno**, aqui é analisada toda a composição gráfica do livro.” (SANTOS; SILVA, 2019, p. 71).

Livros avaliados

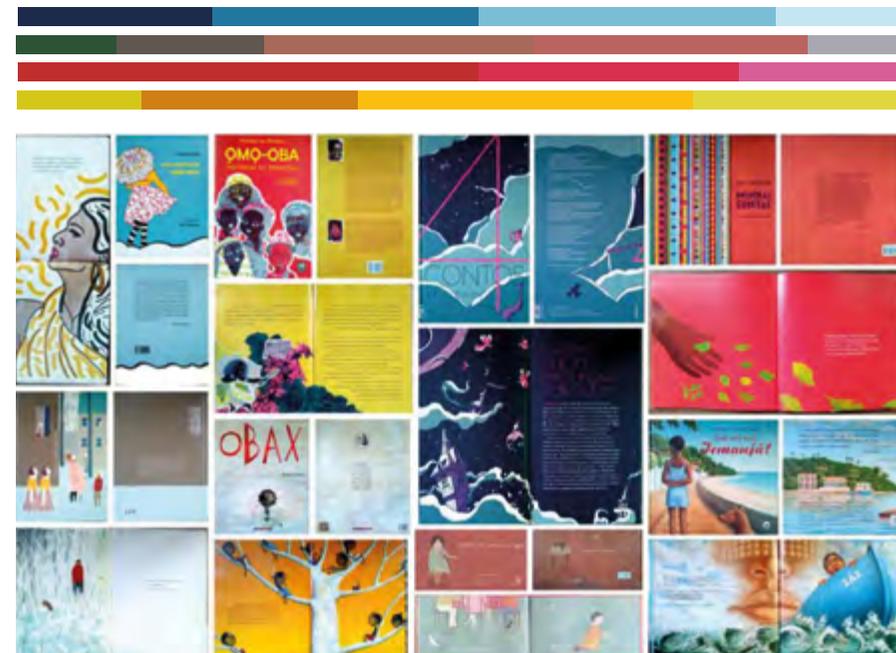
- (a) “4 contos” (E.E Cummings, ilustrações de Guazzelli, 2014);
- (b) “Obax” (Texto e ilustrações de André Neves 2010);
- (c) “Ode a uma estrela” (Pablo Neruda, ilustrações de Elena Odriozola, 2009);
- (d) “Minhas contas” (Texto de Luiz Antonio, ilustrações de Daniel Kondo, 2008);
- (e) “Omo-Oba: histórias de princesas” (Kiusam de Oliveira, ilustrações de Josias Marinho, 2009);
- (f) “Onde está você, lemanjá?” (Leny Werneck, ilustrações de Philippe Davaine, 2011);
- (g) “Uma princesa nada boba” (Luiz Antonio, ilustrações de Biel Carpenter, 2011);
- (h) “Vestido de menina” (Tatiana Jilinto, ilustrações de Anna Cunha, 2011).

Exemplo de informação gerada

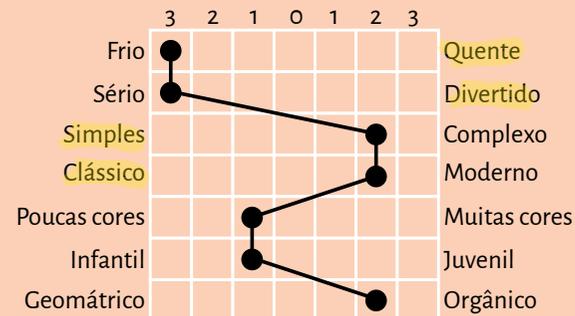
“Nesses livros o núcleo familiar é amplamente abordado, ou seja, a relação do infante com seus pais sejam eles os indivíduos desviantes da norma, ou mesmo as próprias crianças. A presença de um adulto experiente parece estar ligada ao sentimento de espelhamento que se pretende criar com o leitor, bem como para caracterizar aqueles que aconselham e guiam o protagonista durante a trama.” (KAUARK, 2019, p. 32).

“As ilustrações possuem composições simples e diretas, no que se refere ao caráter figurativo do desenho, muitas vezes recorrendo a técnicas manuais clássicas, como desenhos de aquarela, pinturas em pastel ou rabiscos, tudo com o objetivo de criar alusão com o universo infantil”. (Ibid., 2019, p. 32).

Painel semântico



Exemplo da escala de diferencial semântico aplicada aos livros similares:



Quadro 3: Análise de Similares. Fonte: SANTOS; SILVA, 2019.

² “A técnica de Diferencial semântico, a criada pelo psicólogo, professor e pesquisador americano, Charles Osgood, em 1957, permite a elucidação de aspectos perceptivos e atitudinais, por meio da medida da conotação de palavras, frases e conceitos. No âmbito do design [participativo] é utilizada para avaliar os sentimentos do usuário a respeito tanto de produtos quanto de interfaces, ambientes, marcas e identidades corporativas.” (MORAES, 2012, p. 77).

Projeto

Livro infantil ilustrado “**Sinto e Muito**”, de Guilherme Kauark.

Painel semântico

Critério de avaliação

Compreensão dos usos de elementos visuais em livros infantis com temática (ilustrações, Tipografia, cor, layout, texturas).

Livros avaliados

- (a) “And tango makes 3” (Justin Richardson, Peter Parnell);
- (b) “Heather has two mommies” (Lesléa Newma, 1998);
- (c) “Julian is a mermaid” (Jessica Love);
- (d) “Olivia tem dois papais” (Marcia Leite, 2010).

Exemplo de informação gerada



Exemplo de características gráficas encontradas nos livros analisados disposta em uma caixa morfológica²:

Característica	Livro (a)	Livro (d)
Pregnância/Cor	Azul	Vermelho
Tipografia	Serifada	Serifada/manuscrita
Técnica/Iluminação	Aquarela sobre papel	Giz de cera/lapis de cor
Traço	Rebuscado	Infantil

Quadro 4: Análise de Similares. Fonte: KAUARK, 2019.

² A caixa morfológica é uma técnica que consiste em dispor em um quadro ou tabela, características ou atributos identificados em determinados produtos, com o propósito de estimular o projetista ao “[...] raciocínio combinatório para a geração de alternativas.” (MORAES, 2012, p. 102).

As pesquisas bibliográficas, as pesquisas de opinião, as dinâmicas e análises, foram ações necessárias para que se pudesse ter informação sobre como configurar um livro para uma criança, a com idade e características identificadas. Sabemos que, atualmente, uma metodologia em Design, o modo de pensar e fazer um projeto, é tão próprio do campo e, ao mesmo tempo, transversal que é possível que seja também útil para solucionar problemas para outras áreas de conhecimento. É por isso que metodologias como Design Thinking, Design Estratégico, Design Participativo ou Design Social estão sendo utilizadas por áreas diversas do Design que tentam aproximar-se de determinados públicos para atender demandas específicas. Pensamos que o Design é um processo no qual ações que estimulam determinadas percepções são previstas em algumas etapas, portanto devem ser obrigatórias. Nesse sentido, e nesse campo, a explanação de fundamentos, a observação sobre um público específico e a prototipagem são, independentemente do projetista, etapas necessárias.



	Compreensão					Proposição				Finalização	
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)	(k)
	●				●	●	●	●	●	●	
	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●
	●	●		●	●	●	●		●	●	●
	●		●		●	●	●	●	●	●	●
	●		●		●	●	●		●	●	

(a) Pesquisa bibliográfica

(b) Visita Técnica

(c) Dados via Internet

(d) Grupo Focal

(e) Análise de Similares

(f) Texto da história

(g) Planejamento editorial

(h) Esboço à mão

(i) Ilustração digital

(j) Diagramação

(k) Boneca

Quadro 5: metodologia de projeto em design dos cinco projetos.

Fonte: desenvolvido pelas autoras.

A compreensão sobre as informações do quadro 4 é que algumas etapas são imprescindíveis no desenvolvimento de projeto em Design. A primeira (pesquisa bibliográfica) e a última (análise de similares) etapas da fase de Compreensão, por exemplo, são, independentemente do tema, necessárias quando se trata de projeto de livro. Além do que já foi dito, a análise de similares muni o projetista de informações acerca do repertório do público que se quer alcançar, trata-se de averiguar como o mercado de consumo vem pulverizando a sociedade de imagens sobre determinado assunto. Há escapatória, mas ao optar por usar de elementos distintos dos que já foram incutidos no imaginário coletivo – pela mídia televisiva, cinema e literatura, por exemplo – o designer deve ter ciência de que para o consumo do objeto projetado será necessária mediação, ou seja, ensinar o público-alvo a enxergá-lo como algo possível de interação.

As ações de fazer uma visita técnica em um local, colher informações via internet e de realizar uma dinâmica com um grupo focal foram pensadas pelos alunos de Design considerando as particularidades de cada projeto, estando, portanto, atreladas às informações que os alunos entendiam como importantes e necessárias para gerar alicerce. A fala de pessoas, que de alguma maneira tinham relação com os temas estudados, serviu de norte, direcionamento para a escritura das histórias e elaboração dos desenhos de personagens e cenários.

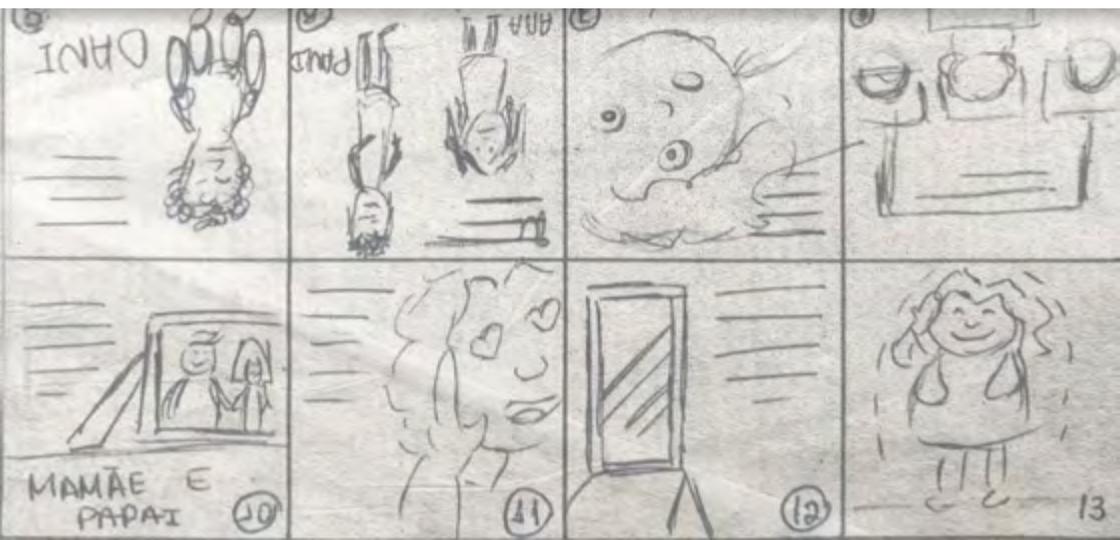
Na fase de Proposição, a única etapa que não foi desenvolvida por todos é a de fazer esboços à mão livre. Apesar de incomodar os mais antigos, pelo menos os designers formados até os anos de 1990, o uso de ferramentas de computador para fazer debuxos é cada vez mais natural entre a juventude de hoje. Em uma trajetória sem volta, os softwares gráficos entram no Brasil nos anos de 1980 e se tornam inevitáveis na produção gráfica de livros. Hoje em dia, mesmo que se opte por configurar algo experimental, para entrar na produção gráfica de livros, pelo menos na fase de impressão, a arte deve, em algum momento, passar para o digital. Salienta-se que hoje o uso de software gráfico por um jovem é, geralmente, uma rea-



idade anterior à entrada dele aos cursos de Design, fazendo com que ele tenha uma relação confortável com essa ferramenta. Deve-se ter em vista que o deixar de fazer à mão também é sobre a escrita nos dias de hoje. Esses jovens passam mais tempo digitando do que escrevendo com o uso de um lápis ou outra ferramenta analógica. A ilustração digital é cada vez mais presente nos trabalhos dos alunos do curso de Design.

Na fase de Finalização, mesmo compreendendo que a concepção do livro já estava pronta e que outras pessoas poderiam ter sido acionadas para cumprir com as ações conclusivas do projeto, todos os alunos, assim como aconteceu com a ilustração, diagramaram seus livros. Todos os projetos foram de livros impressos. Entretanto, para confeccionar uma boneca, ou boneco, como é chamado o modelo físico de uma peça gráfica, aqui no caso um livro infantil, é preciso demandar recursos financeiros e nem sempre isso é possível para um aluno da rede pública. O ideal seria que o curso tivesse equipamentos necessários para a finalização dos projetos; uma impressora A3.

Os alunos de Design, após finalização da etapa de Compreensão do problema, munidos de informação, passam para a fase de proposição; criatividade ou geração de alternativas. O caminho utilizado por eles foi de concepção e desenho de personagens e cenários, assim como o planejamento do layout da página. Esses processos de construção gráfica serão apresentados no capítulo seguinte; Prototipagem.



PROTOTIPAGEM: as escolhas dos constructos gráficos

O momento de iniciar a etapa de Prototipagem é um instante peculiar. Alguns acreditam que basta ter um insight² para dar início ao processo de geração de alternativas. Entretanto, fazer as escolhas dos constructos gráficos – propor a combinação de vários elementos visuais em um objeto – é uma tarefa possível quando se está motivado pelas informações obtidas anteriormente, na etapa de Compreensão. É normal, portanto, que o designer ainda sinta carência de dados e precise indagar acerca de determinado ponto de vista, mesmo se estiver entrando na fase criativa. Também pode recorrer a existência de instantes criativos durante as etapas de estudo e pesquisa, fazendo com que o designer desenhe mesmo antes de finalizar as análises. E, por isso, o processo criativo do designer é constante: antes, durante e depois. Cabe a ele ter ciência de que determinadas fases projetuais são necessárias para sustentar uma ideia, seja pela perspectiva social ou pela técnica.



“Quando novas informações se tornam acessíveis e as circunstâncias mudam, já não é possível resolver problemas com soluções de ontem”.

(OECH, 1995, p.17)

2 O termo em inglês *Insight* não é de agora, mas com a propagação da metodologia *Design Thinking* passou a ser mais familiar e se tornou um jargão das áreas criativas.

Corroborar-se, portanto, com o designer Luiz Vidal Negreiros Gomes quando ele desenvolve que “[...] é um engano afirmar que o pensamento produtivo (ou habilidade criativa ou, ainda, criatividade) é útil no desenho-projetual apenas para a etapa de geração de alternativas.” (GOMES, 2004, 64). A criatividade é fundamental para, inclusive, a escolha dos caminhos investigativos. Gomes ainda desenvolve que

O conhecimento do processo criativo leva o estudante a adquirir maior consciência e controle dos caminhos que sua mente percorre, quando ele percebe a necessidade de resolver um dado problema projetual. A compreensão do processo criativo – não como se este fosse uma receita culinária, como sugere Munari (1982), mas como uma sequência, por vezes um tanto obscura, de fases e etapas que permitem conhecer melhor as variáveis de um problema e desenvolver ideias para a sua solução – é a chave.³ (GOMES, 2004, p. 65).

Certamente sentir-se amparado pelo conhecimento adquirido pode proporcionar uma boa experiência criativa. As situações germinativas também sofrem interferências de caráter pessoal. A mente deve estar pacífica, sem conflitos. E no caso dos projetos gráficos dos livros infantis ilustrados, apresentados neste livro, essa condição foi muito importante, já que os temas têm relação íntima com os alunos projetistas. Os dados de pesquisa objetivam as informações e, de certa maneira, essa transmutação do pessoal e íntimo para a objetividade facilitou para que os problemas ganhassem proporções além da pessoalidade. Chegou, então, a hora das boas ideias!

.....
3 Não podemos deixar de mencionar a crítica que o Gomes faz ao italiano Bruno Munari (1907-1998). É sabido que a metodologia de projeto concebida por Munari ainda é hoje bastante acessada pelos cursos de graduação em Design, pelo menos no Brasil. Entretanto, de caráter linear, sua propositura é um plano com base no método cartesiano de Descartes; o que gera uma incongruência com os modos do Design na contemporaneidade, já que, inclusive desabilita a possibilidade de o designer utilizar de processos intuitivos ou orgânicos, chamados por ele de “artísticos-românticos”.



Releva-se que a palavra prototipagem foi utilizada, durante muito tempo, para designar um processo de execução de um protótipo, que é um primeiro exemplar de um objeto numa linha de produção, ou o “primeiro de linha” como é chamado pelos designers de produto⁴. Atualmente esse termo recebeu novos significados, principalmente por se tornar conhecido como título de uma das técnicas da metodologia de “*Design Thinking*” (2010) formulada por Tim Brown. Nessa nova concepção a prototipagem é o processo que transforma a ideia em algo palpável, tangível, por intermédio de uma linguagem; “[...] qualquer coisa tangível que nos permite explorar uma ideia, avaliá-la e levá-la adiante é um protótipo.” (BROWN, 2010, p. 88). É por meio de um protótipo que se consegue visualizar e compartilhar o que se está mentalmente criando. Quer dizer que, nessa perspectiva, considera-se os desenhos e modelos como técnicas necessárias para tornar físico uma ideação – um conjunto de pensamentos na imaginação sobre o objeto.

Anterior a exposição dos protótipos dos livros infantis é preciso falar sobre as escolhas gráficas, conectando-as aos estudos feitos pelos alunos de Design; constructos gráficos relacionados ao público-alvo e a partir da compreensão obtida nas análises realizadas. Nessa perspectiva, apresentaremos um painel semântico, ou *moodboard*, que foram construídos para cada um dos cinco projetos. A finalidade é obter, por intermédio desse tipo de apresentação, um panorama conceitual construído por imagens e textos referenciais.



.....
4 Segunda consta na clássica obra do designer Make Baxter, intitulada “Projeto de Produto: Guia Prático para design de novos produtos” (2003), “[...] o protótipo significa, literalmente, o primeiro de um tipo. No início da era industrial, o protótipo era feito pelo mestre, que depois deveria ser produzido em massa.” (BAXTER, 2003, p. 243).



Figura 14: Exemplo de Moodboard. Livro utilizados na análise de similar por Iago Novais Ferreira. Fonte: FERREIRA, 2019.

Para cada um dos livros, utilizados na análise de similares, Iago construiu um quadro contendo o descritivo atributos visuais contidos neles.



Figura 15: Exemplo de atributos visuais de livro infantil ilustrado. Fonte: FERREIRA, 2019, p. 67.

A compreensão dos atributos visuais dos livros analisados auxiliou no processo de escolha dos construtos gráficos que Iago aplicou na produção do livro “Desatando o Nó na Garganta” (2019). Como, por exemplo, o uso de fontes, cores e linguagens. Dessa maneira, como já foi mencionado, é mais provável que se alcance variáveis de conexão com o repertório da criança. É certo que algumas das referências geradas por essa análise também são preteridas por estarem de acordo com o gosto do ilustrador, aqui, no caso do exemplo, o aluno de Design Iago. Ele exercitou o desenho dos personagens por algumas linguagens mas, identificar, com objetividade, qual é o modo de fazer e parecer uma figura que mais concorda com o que faz bem à ele e, ao mesmo tempo, ao público-alvo pretendido é uma tarefa que precisa de atenção, pois não deve haver limite entre uma coisa e outra e sim acordo entre essas duas facetas.

Após reunir as informações e referências, os alunos de Design se voltaram para a criação da história e o desenho de personagem e cenários. Os processos criativos de escrever e desenhar aconteceram quase que concomitantemente nos cinco projetos. Para um designer gráfico traduzir palavras em imagens é uma tarefa corriqueira e, por isso, é possível que ao escrever pessoas e lugares, descritas de maneira verbal, essas se tornem também em figuras. Foi assim que aconteceu com a aluna Bruna, quando estava desenvolvendo o seu projeto de livro infantil:



Figura 16: Desenho digital de personagem elaborado por Bruna Mainara. Fonte: CARVALHO, 2019, 26.



Figura 17: Desenho feito à mão. Estudo de personagem elaborado por Guilherme. Fonte: KAUARK, 2019, p. 47.



Como dito, nestes cinco projeto de livro infantil a escrita das histórias foram elaboradas pelos alunos de Design. Essa atividade de escrever a história do livro não é comum no campo do Design Editorial. Segundo consta na literatura específica

[...] o design de material editorial cumpre diferentes funções, tais como dar expressão e personalidade ao conteúdo, atrair e manter os leitores, estruturar o material de forma clara. Essas funções têm de conviver e trabalhar juntas de forma coesa para configurar algo que seja agradável, útil e informativo [...]. (ZAPPATERRA, 2014, p. 10)

Isso quer dizer que no processo de configuração gráfica de um livro não está previsto a escritura de texto. Nesse sentido, os alunos de Design em um TCC cumpriram também com a função de autor literário, podendo cada um deles ser “[...] reconhecido como detentor de uma propriedade imprescritível sobre as obras que exprimem seu próprio gênio.” (CHARTIER, 1999, p. 49). Um mérito que se complementa com a originalidade da propositura visual conferida em cada livro infantil ilustrado e apresentado aqui. Como a escrita não é uma ação prevista nos processos de Design de Livros, cada um dos alunos seguiu um processo intuitivo de elaboração do texto. Certamente, o entendimento do sequenciamento de acontecimentos na história, por intermédio de técnicas como *storyboard*, foi importante para auxiliar a escrita.

Relembra-se que a expressão visual por intermédio do desenho é necessária para tornar tangíveis as ideias. Nesse sentido, uma prática em Design de Livros é a construção de uma técnica chamada *storyboard*; que também é considerada como uma ferramenta de prototipagem. É sabido, que “[...] o storyboard surgiu como uma forma de mapear o filme antes das gravações para se certificar de que todas as cenas fossem ponderadas [...]”. (BROWN, 2010, p. 88). No Design esse esquema gráfico que propicia a visualização do sequenciamento de conteúdo nas páginas de um livro é primordial para que se tenha a noção correta de como o produto final vai ser. Para Aparecida e Ybson o *storyboard* foi utilizado para auxiliar na proposição de um leiaute mais flexível, no qual “[...] em alguns momentos o texto se encontra na parte superior, em outros não, o mesmo acontece com a localização das ilustrações” (SANTOS; SILVA, 2019, p. 89).



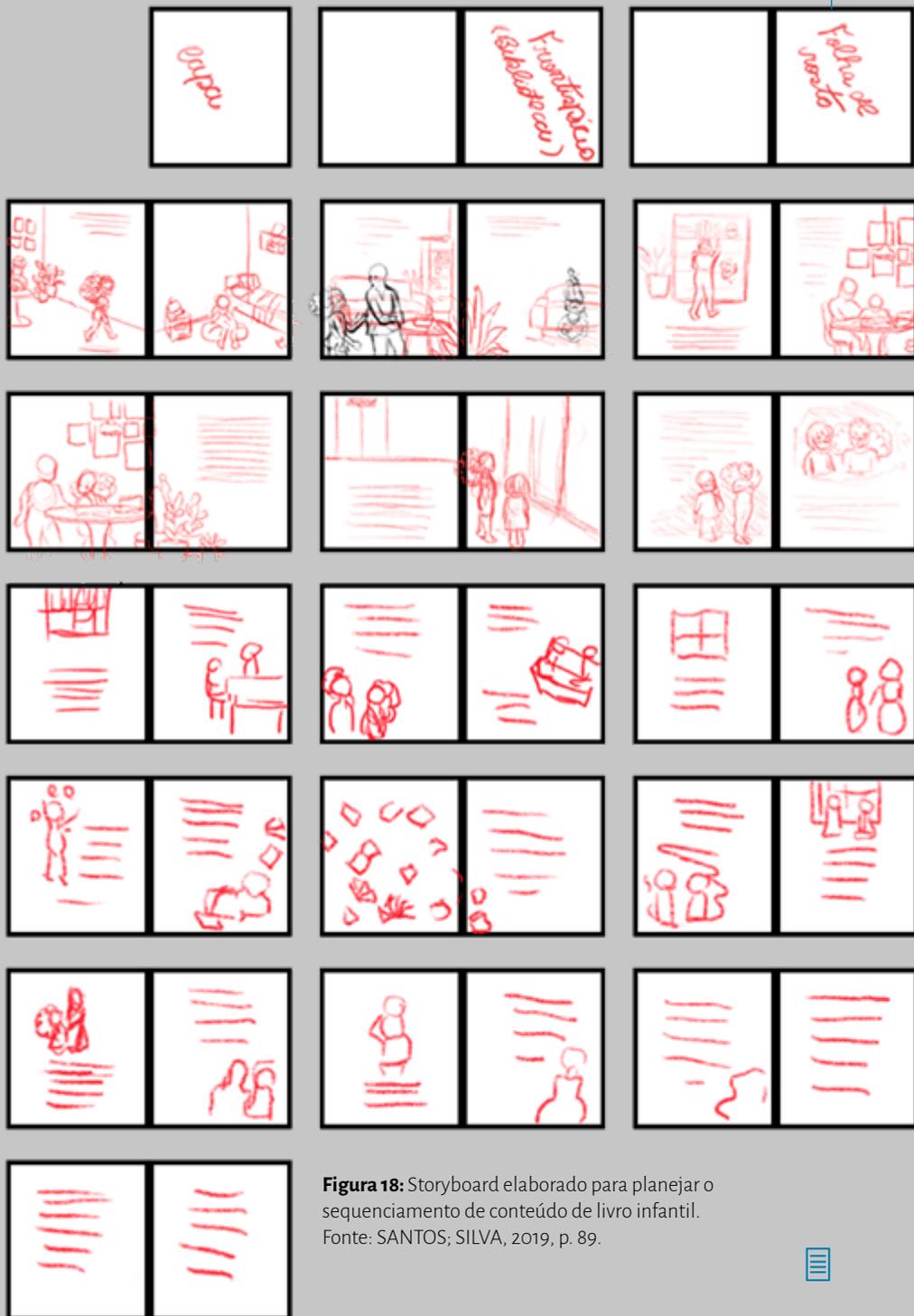


Figura 18: Storyboard elaborado para planejar o sequenciamento de conteúdo de livro infantil.

Fonte: SANTOS; SILVA, 2019, p. 89.





Figura 20: Storyboard elaborado para planejar o sequenciamento de conteúdo de livro infantil. Fonte: FERREIRA, 2019, p. 90.

Com a história escrita e o planejamento das páginas concluído, o desenho de personagem e cenário precisa ser finalizado antes de iniciar a fase de diagramação do livro. Salienta-se a importância de somente iniciar a diagramação depois que se tenha reunido as informações e elementos necessários para a configuração do livro. Segundo o “Guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico” (2003), a atividade de diagramar consiste em dispor em um esquema gráfico, um “[...] plano básico de um trabalho gráfico, sobre o qual se organizam texto e imagem segundo alguma lógica [...].” (ADG, 2003, p. 175).

A lógica do leiaute⁵ de página também foi elaborada em consonância com as referências obtidas na análise de similares. Entretanto, deve-se ter em mente que a partir do leiaute “[...] uma determinada história é lida e interpreta.” (ZAPPATERRA, 2014, p. 10). E, sendo assim, pensar na disposição dos elementos é uma tarefa que exige criatividade, mas também compreensão acerca do processo de interação entre leitor e leitura. Deve-se ter o entendimento de como a história (texto e imagem) será mais bem absorvida pelo público-alvo; uma combinação de inteligibilidade com experimentação estética, de compreensão dos significados juntamente com o sentir bem em lidar com a visualidade proposta.

Interessante é que sob uma perspectiva histórica, a lógica de um leiaute de página na atualidade não difere muito da página concebida pelos impressores do início da Era Gutenberg (1400–1468)⁶. Isso quer dizer que

.....
5 Para alguns autores a palavra leiaute, ou layout, sintetiza o arranjo ou composição de uma página; uma visualidade proposta pela disposição de textos e imagem numa página.

6 Johannes Gutenberg (1400–1468) produziu a primeira edição impressa da Bíblia, considerada o primeiro livro europeu impresso por meio de tipos móveis (1455). Segundo Lyons “[...] apesar de ter surgido primeiro da Ásia, foi na Europa que a impressa teve amplas consequências sociais e culturais, e a prensa para impressão foi uma invenção ocidental.” (LYONS, 2011, p. 58). Esse autor ainda desenvolve que “[...] apesar de todas as imperfeições, o sistema foi notadamente duradouro. Em termos de tecnologia de impressão, a era Gutenberg durou até o início do século XIX – mais de trezentos anos.” (Ibdi., 2011, 60).



os itens que compõem uma página impressa, ainda hoje, são os mesmos que eram utilizados desde o século XV; margens, marcadores, capitulares, colunas, medianizes etc. E propor um novo leiaute, que determine nova maneira de conduzir o olhar sobre uma página, não é uma tarefa fácil, principalmente em se tratando de um livro desenvolvido dentro da academia. Não necessariamente como uma crítica, mas certamente como uma constatação, o acadêmico, notadamente os mais antigos, corroboram com a ideia de que o texto técnico-científico precisa ser produzido graficamente do modo mais convencional possível para não sofrer interferências dispersivas. E, nesse sentido, é negado que o leitor, especialmente o leitor de produções acadêmicas/científicas, seja imerso em uma realidade atual repleta de novas possibilidades de leituras e visualidades. Por isso, o modo convencional é familiar certamente, mas não mais merecidamente o ideal.

O designer Löbach desenvolve uma ideia crítica sobre a configuração funcionalista⁷ de produtos e explicita que, diante de uma economia de mercado de consumo de livre competição, as empresas não conseguem mais produzir de modo racional. Nesse sentido, fica evidente que características de um público-alvo devem ser observadas, ou melhor dizendo, estudadas, para que a configuração do objeto de consumo possa ser construída de maneira congruente com os anseios e necessidades de uso por um grupo de pessoas (LÖBACH, 2001). No entanto, como a troca na academia não é econômica, a ideia de gerar um leiaute com base na experiência do leitor é algo ainda a ser conquistado.



7 O ideário funcionalista, ou o paradigma funcionalista, foi instalado na história do Design pelas escolas alemãs Bauhaus e Ulm, anos de 1930. Segundo o que Löbach explicita, o segundo período *bauhausiano* (a partir de 1925 até 1932) é marcada por projetos que elevam as “[...] funções práticas e possibilidades de produção racionais.” (LÖBACH, 2001, p. 81), e o resultado é uma aparência visual baseada na configuração de uma estética elementar.

A repulsa por um novo leiaute não acontece com os jovens e as crianças. E a literatura existente no mercado direcionada para esse público apresenta formas distintas das convencionais. Além disso, o próprio jovem designer também se aventura na configuração de uma página, atento a realidade que é marcada pela interação, quase que exagerada, nas interfaces digitais. Já é perceptível nos *storyboard* feitos pelos alunos de Design que houve uma predileção pelo leiaute dinâmico. Como discorre Iago sobre sua escolha:

[...] Em face de um contexto contemporâneo no qual a criança está em constante contato com mídias digitais como tablets, computadores e celulares, vejo como necessário englobar outra forma de pensar na diagramação para o livro ilustrado aqui proposto. Para isso, escolhi a diagramação conjuntiva [...] como método, visando desenvolver diferentes páginas com diferentes modos de diagramação, onde texto e imagem se relacionem da maneira que interpreto como mais interessante dentro da narrativa proposta. (FERREIRA, 2019, p. 96).

Com a finalidade de organizar os conteúdos numa página é preciso definir a malha, ou grid. Segundo Haslam, “[...] quanto mais complexo for um sistema de grade, maior será o número de possíveis variações do layout.” (HASLAM, 2007, p. 58). Nesse sentido e inspirado pela visualidade das interfaces digitais, Iago construiu um *grid* modular⁸, com o objetivo de poder dispor textos e imagem em diferentes possibilidades (figura 14). Para construir o grid é preciso, geralmente, ter o formato do livro definido.



8 O *grid* modular tem maior ocorrência em composições visuais únicas, como os pôsteres e peças publicitárias. Foi o *grid* mais explorado na era modernista, pois é o que mais precisamente delimita os espaços. Organiza a informação numa estrutura clara e concisa, porém deve se ter cuidado com a previsibilidade de ocupação dos espaços para não propor uma visualidade taxado de monótono.

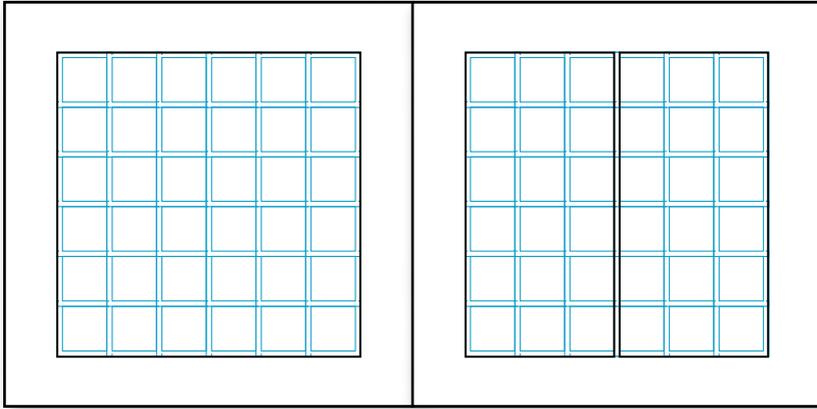


Figura 21: grid modular de página proposta por Iago. Fonte: FERREIRA, 2019, p. 91.

O formato da página define o tamanho de um livro impresso e precisa ser escolhido prevendo o menor desperdício de papel de gráfica: “[...] assim como o pintor escolhe sua tela, o criador do livro ilustrado compõe em função das dimensões do livro.” (VAN DER LINDEN 2011, p. 52 *apud*. FERREIRA, 2019, p. 88). Além do tamanho, antes de iniciar o processo de concepção e configuração de cada página deve-se ter conhecimento de como serão feitos os acabamentos de encadernação. Essa informação é necessária para que nenhum conteúdo (texto e imagem) seja comprometido; o que pode acontecer caso seja inserido em certas partes que serão engolidas por um certo tipo de encadernação. Ou seja, diferentemente do que se possa pensar – já que existe uma ideia errônea que diagramar é a atividade técnica de operacionalização de software de editoração – há uma série de decisões a serem tomadas antes de iniciar a diagramação em si. Iago opta por uma página de visualidade dinâmica, na qual as forças perceptivas equilibram uma composição assimétrica, mesmo que, numa concepção hierárquica, um elemento seja posto ao centro da página para propiciar visualização em primeira instância (figura 15).



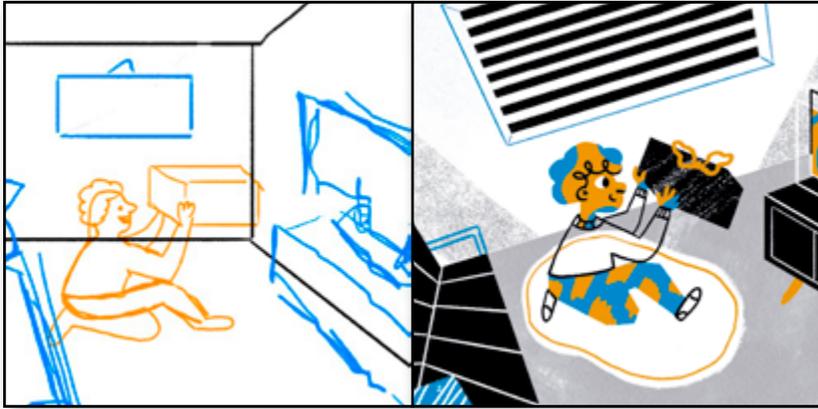


Figura 22: processo de concepção da página proposta por Iago.

Fonte: FERREIRA, 2019, p. 95,96.

A diagramação fica um pouco mais complexa em se tratando de livro com formatos inusitados. É o caso da escolha de Bruna Mainara quando opta por um formato de livro não convencional e com dobraduras. A autora explicita que

[...] foi definido como formato o livro objeto, possibilitando ao leitor uma forma mais interativa de manipulação e leitura do livro. A partir da utilização da ludicidade, ou seja, mecanismos que assegurem o desenvolvimento de habilidades cognitivas físicas ou mentais, sendo uma atividade livre, permitindo que as informações contidas no livro sejam decodificadas pela criança e que a interação ocorra [...] A partir de uma folha A3, serão desenvolvidos 12 quadros contendo a narrativa de forma sequencial. No verso, o conjunto dos 12 quadros se tornará um pôster e poderá ser usado pela criança, sendo o canto inferior direito do mesmo a capa do livro ao dobrar.” (CARVALHO, 2019, p. 30).





A linguagem da ilustração e demais constructos gráficos que foram pensados a partir da compreensão que cada um obteve nas pesquisas e estudos anteriores, também são decisões que devem ser tomadas antes de iniciar o processo de diagramação. Os alunos de Design fizeram escolhas embasadas, mas também em conformidade com as habilidades próprias de cada um. E isso é relevante para que a motivação não se esvaia ou a criatividade se esgote durante o processo de configuração gráfica do livro.



Por fim, apresentaremos a seguir todos os cinco projetos de livro infantis ilustrados desenvolvidos, em caráter de Trabalho de Conclusão de Curso, pelos alunos de Design da UFS. Após a visualidade exposta, teceremos algumas informações acerca dos resultados, respeitando as particularidades de escolha em cada um dos projetos.





Figura 24: Páginas do livro infantil ilustrado "DESATANDO O NÓ NA GARGANTA" (2019). Formato fechado: 20 x 20 cm. Autor: Iago Novais Ferreira, 2019.

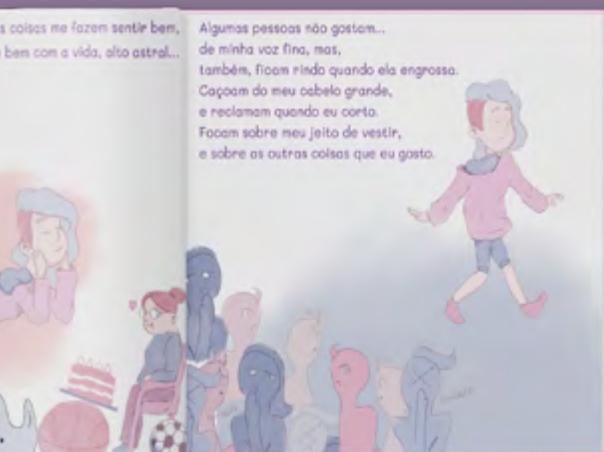
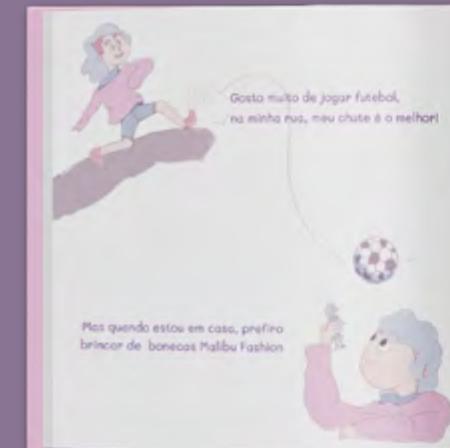
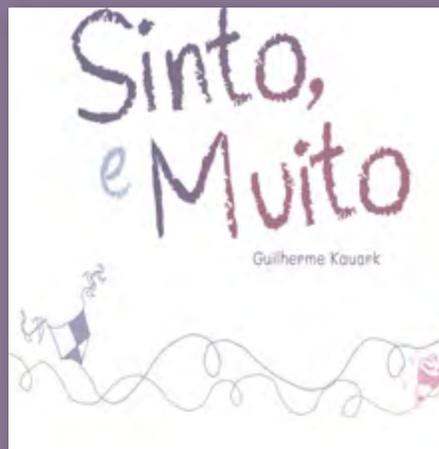


Figura 25: Páginas do livro infantil ilustrado “SINTO E MUITO” (2019). Formato fechado: 20 x 20 cm. Autor: Guilherme Al-chedyack Kauark, 2019.



Figura 26: Projeto do livro infantil ilustrado “Pequena Gente Grande” (2019).
 Poster, face externa e páginas do livro. **Autora:** Bruna Mainara de Carvalho, 2019.



Figura 27: Páginas do livro infantil ilustrado “Um livro de criança para adultos” (2019). Autora: Larysa Mota Santos Silva.



Figura 28: Capa e páginas do livro infantil ilustrado “Erê: as descobertas de kinah.” (2019). Autores: Aparecida Souza dos Santos; Ybson Luiz Santos Silva.



Figura 29: Projeto de livro infantil ilustrado “Pequena Gente Grande” (2019).
Fonte: CARVALHO, 2019.

Tendo acesso a visualidade dos livros infantis é notório que, mesmo em uma página dinâmica, como aquela que Iago propõe, o conteúdo verbal, o texto, está disposto de maneira convencional. E essa decisão tem a ver com a familiaridade de leitura que o público-alvo, crianças a partir de 8 anos já tem. Como explicita a pesquisadora em Design Donis A. Dondis, ao desenvolver acerca dos processos de leitura de uma imagem por uma pessoa, “[...] o controle da psique é frequentemente programado pelos costumes sociais” (DONDIS, 2003, p. 19). Assim como Rui de Oliveira supracitado, essa pesquisadora, em sua obra intitulada “*Sintaxe da Linguagem Visual*” (2003), defende que as pessoas precisam passar por processos de aprendizagem visual para compreender uma imagem. E para tanto, é preciso não estar condicionado ao modo adestrado que a alfabetização verbal (leitura de texto) nos condiciona. Em textos a varredura do olhar percorre sempre o mesmo caminho. É por isso que artifícios como hierarquia de leitura⁹, proposta por fontes mais espezas ou fantasias, ou mesmo usar cores e tamanhos diferentes para enfatizar algumas palavras, pode favorecer para a quebra de uma constância monótona do texto.

O livro da Bruna Mainara, além de formato não convencional, também possui um modo diferenciado de apresentação. Ela produziu uma caixa para acondicioná-lo com o intuito de ampliar a ludicidade no processo de interação da criança com o livro proposto. Trata-se, como ela mesma menciona, de um livro-objeto.

9 Trata-se de uma ordem, graduação existente numa composição qualquer, estabelecendo relações de subordinação entre os seus elementos e diferentes graus de poderes. Ou seja: o princípio de hierarquia visual tem a função de enfatizar, aproximar determinados elementos em relação a outros num processo de recepção visual – pode auxiliar a trajetória da varredura do olho.



Outro aspecto relevante nos projetos apresentados é o uso da cor. A intensão semântica do Guilherme, por exemplo, como o uso dos tons pastéis, ou seja, tons amenos de determinadas matizes, transmite delicadeza. E esse valor pode contribuir para a compreensão acerca da fragilidade do tema, ou mesmo servir de acalento emocional por distanciar-se das provocações que causam as cores vibrantes; agitação, ansiedade, etc. No projeto do livro “Sinto e Muito” também é proposto um processo de interação com a página por intermédio de *pop-ups*. Como Guilherme coloca,

O caráter participativo possibilita a interpretação da criança sobre o que está lendo, o que viabiliza a abordagem de temas relativos à pesquisa com a criança. Por intermédio de atividades de interação o senso de liberdade sobre o assunto, assim como a utilização de passatempos divertidos, potencializam a mensagem principal do texto. (KAUARK, 2019, p. 43).

Cada um dos livros apresentam linguagens de ilustrações próprias. Interessante é que mesmo em se tratando de um público-alvo com a mesma faixa etária, crianças de 8 a 12 anos, o tema e o ilustrador possuem características preponderantes. Com relação a linguagem atrelada ao tema, Guilherme explicita que

Houve a intenção, desde as etapas iniciais de concepção, de trazer visibilidade para o indivíduo divergente. Uma vez que se escolhesse focar apenas em um aspecto binário, toda a proposta de acolhimento e identificação por parte do público correria grande risco de se tornar ineficaz. Tal qual os movimentos sociais ligados a diversidade, a obra deveria ser inclusiva, logo o protagonismo de certos indivíduos poderia inviabilizar outros. (KAUARK, 2019, p. 44).

Nessa perspectiva, Dondis aborda a questão explicitando que muitos produtos resultantes de processo de Design apresentam aspectos do gosto pessoal do designer; “[...] pode refletir as preferências subjetivas do designer e, ainda assim, funcionar perfeitamente bem”. (DONDIS, 2003, p. 11). O que se está tentando dizer é que o designer é tão munido de informações no processo investigativo que consegue utilizar muitos atributos que são inteligíveis para um público em consonância com seus interesses.



As diferentes características geradas para compor cada um dos livros infantis ilustrados desenvolvidos pelos alunos de Design é, para a criança, uma oportunidade de lidar com um universo farto de aprendizagem. Pensa-se que dentre as possibilidades de vantagem em lidar com a diversidade, está o poder de ampliar as conexões de sentido no repertório, estimulando um aprendizado sobre o universo da imagem, ou como Dondis diz, propiciando um alfabetismo visual (DONDIS, 2003).

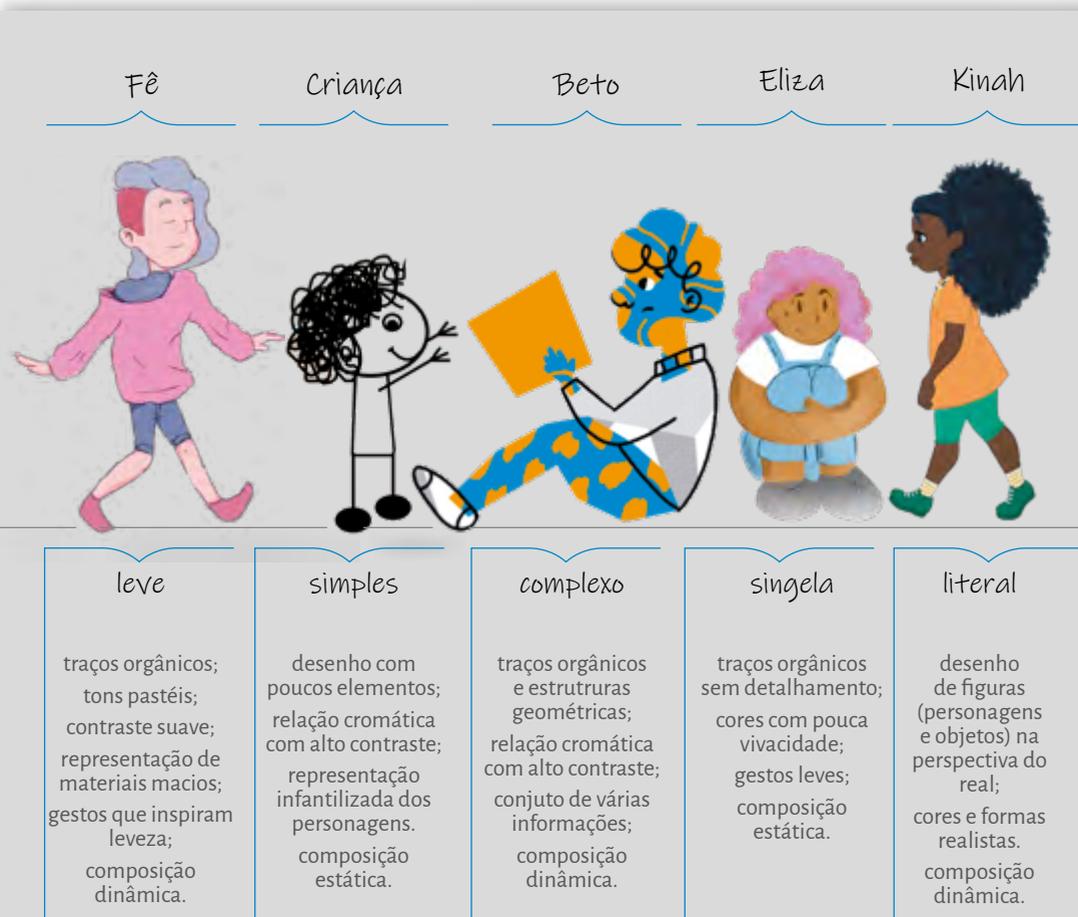
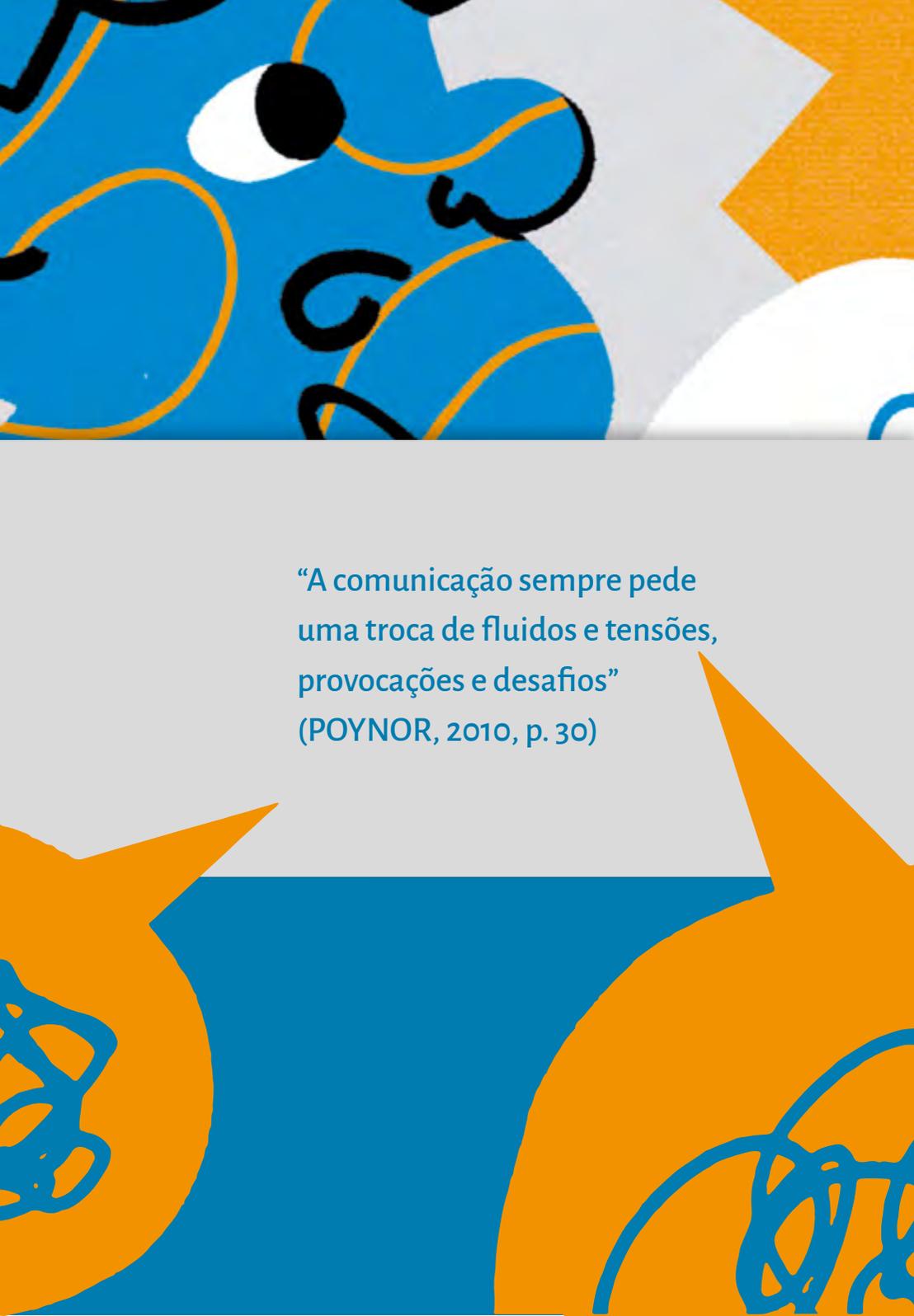


Figura 30: Diferentes características do desenho de personagens.



“A comunicação sempre pede uma troca de fluidos e tensões, provocações e desafios”
(POYNOR, 2010, p. 30)

E POR FIM...

O Trabalho de Conclusão de Curso é uma imposição acadêmica, visto que está disposto na norma que rege o projeto pedagógico do Curso. O semioticista Umberto Eco (1932-2016), em sua obra “Como se faz uma tese” (2005), explicita em crítica irônica que diante da obrigação de ser pesquisador para se formar e se tornar um profissional, o aluno recorre a ‘fórmula mais prática’, “[...] a cópia de uma tese feita alhures e que ainda não tenha sido publicada.” (ECO, 2005, p. 9). Essa fala ácida cometida por Eco não descreve, infelizmente, uma situação absurda. O aluno em final de curso precisa unir interesse e necessidade para conseguir escapar do caminho mais fácil, ou da “fórmula prática”. Para evitar isso, o grau de interesse deve estar intimamente ligado ao que se gosta de fazer, ao que se tem curiosidade e prazer em lidar. Já a necessidade está na compreensão do que se pretende ser fora da universidade; que deve também ser desejado a fim de não provocar sofrimento com um TCC que é imprescindível a formatura. Ou seja: a incerteza do que se gosta e a dúvida sobre a atuação profissional podem ser fatores que influenciam de maneira negativa no desenvolvimento de um trabalho acadêmico.

Não é sabido se todos os cinco alunos que desenvolveram os projetos aqui apresentados têm segurança de como será a sua atuação profissional. Principalmente porque as áreas criativas tais como Design, Publicidade, Arquitetura, exigem que a pessoa, ao sair da universidade, empreenda com autonomia no sucesso de sua atividade. O enquadramento profissional de designers em empresas não é uma realidade farta em Sergipe, tão pouco, no Brasil afora. Entretanto, os cinco projetos de livro infantil ilustrado, como dito no capítulo “O Começo”, foram desenvolvidos com temas de interesse próprio e, para além, também de relevância social.

Eco, na introdução de sua obra supracitada, exhibe um olhar otimista e aconselha que seja lá qual for o trabalho acadêmico, chamado por ele de tese



[...] pode-se utilizar a ocasião da tese (mesmo que o resto do curso universitário foi decepcionante ou frustrante) para recuperar o sentido positivo e progressivo do estudo, não entendido como uma coleta de noções, mas como elaboração crítica de uma experiência, aquisição de uma capacidade (útil para o futuro) de identificar os problemas, encará-los como métodos e expô-los segundo certas técnicas de comunicação. (ECO, 2005, p. 14).

Fato é que os projetos de livro infantil foram “[...] além das fórmulas popularizadas pelos manuais escolares [...]” (Ibid., 2005, p. 18). Algumas das ações escolhidas para compor a trajetória investigativa não são previstas na literatura que trata sobre metodologia em Design Editorial. Aliás, cabe ser dito que os livros sobre Design Editorial abordam a História do Livro e ensinam a lidar com os elementos necessários à construção técnica da página, mas não apresentam conteúdo necessário para que se possa empreender esforço em um projeto gráfico no qual se precise utilizar de códigos interpretados de um determinado tema para um público específico. O Design Editorial praticado na atualidade é de princípio funcional, ainda marcado pelos ecos do Design Modernista, instalado no Brasil nos anos de 1950.

Considerado um processo usual, a observação de um público-alvo é uma prática obrigatória em se tratando de projeto de objetos que pretendem ser inseridos no mercado. E o mercado de livros infantis é farto, diverso, oferece produtos criativos e movimenta muitos leitores mirins, apesar de toda divulgação ser contrária a isso. O universo do livro infantil hoje é o único, numa livraria, que apresenta diversidade de tipologias e expõe desde o livro convencional a livros-brinquedos; que propõe uma interação que vai além do contato visual, como é visto na concepção dos projetos de Bruna e Laryssa. As livrarias dispõem até de espaços específicos para que as crianças possam ter contato com os livros e sintam-se estimuladas ao consumo. Por isso, saber quais atributos podem agradar o repertório desse público é necessário.



Lamentável, no entanto, é que em se tratando de um TCC nenhum dos projetos foram verificados, ou seja, foi posto em teste e, sendo assim, nenhuma criança teve contato com os livros infantis ilustrados desenvolvidos pelos alunos de Design. Como se tratam de temas peculiares seria imprescindível que antes de entrar em produção gráfica de impressão a propositura passasse pelo crivo do público-alvo mirim, mas também pelo olhar dos adultos que convivem com eles; afinal de contas a atitude de consumo por uma criança depende do adulto.

Para ilustrar essa questão, faz-se relevante contar uma história vivenciada por alguns alunos de Design. Em uma visita técnica realizada numa livraria de rede nacional, em pleno momento de compreensão acerca dos atributos utilizados na composição de livros para crianças, um casal com uma criança adentra no ambiente reservado para a exposição dos livros infantis onde os alunos de Design estavam pesquisando. Sem demora o menino, que deveria ter entre 5 a 6 anos, direcionou-se para uma prateleira e ficou de frente com um livro-brinquedo da princesa Elsa do filme Frozen, da produtora de cinema Disney. Com brilho nos olhos e decidido ele disse: “eu quero esse!”. A mãe, visivelmente em reação de repulsão, respondeu alto e em bom tom: “Esse livro não para você meu filho!”. Em seguida, a mãe olhou para o pai, que estava disperso, e determinou que ele repreendesse o garoto. O pai repetiu a frase da mãe: “Esse livro não para você, meu filho. Escolha outro”. E o garoto não vacilou: “Eu quero esse!”. A mãe não convencida, mulher sisuda e bem vestida, ajoelhou-se na frente do garoto e disse: “Se você insistir em querer esse livro não vai mais para o cinema e nem lanchar no McDonald’s como você tanto gosta”. Moral da história: com o “nó na garganta”, restou para o garoto um “sinto e muito”.

O ocorrido na livraria com o menino acompanhado pelos pais não é um caso isolado. E uma questão importante dessa história é refletir que os temas abordados pelos alunos de Design podem ser pensados de maneira conjunta ou combinatória. Nesse sentido, o preconceito de gordofobia associado ao racismo contra o negro ou a pessoa de gênero *queer*



pode elevar a complexidade projetual, mas possível para esses alunos em Design que já desafiaram “a fórmula prática”. O desafio, portanto, também está na exploração desses projetos fora da academia. Pois pensamos que um projeto acadêmico em Design, principalmente em se tratando daqueles que são desenvolvidos em uma universidade pública, deve ser algo consumível por todas as esferas da sociedade para que se tenha impacto social.

Dá-se relevo que temas como os que foram tratados aqui são de suma importância para a quebra de um sistema vigente que inviabiliza narrativas. E, por isso, pensar na inserção do objeto projetado no mercado é importante, mesmo que esse objeto não seja instrumento de desenvolvimento econômico ou esteja sendo oferecido para um público em troca do aumento do capital de alguma empresa. Com esses projetos pode-se compreender que variáveis ditas não econômicas; “[...] como políticas de igualdade de oportunidades, desenvolvimento da autoestima, valorização da identidade nacional e da cultura [...]” (SANTOS, 2004), são necessárias para o desenvolvimento humano.

Uma reflexão cabível aqui é sobre o ensino de Design e quais os modos de pensar e fazer são propostos para o campo dentro das universidades. Releva-se que um curso de graduação em Design deve motivar os alunos a se envolverem com questões sociais, não necessariamente de natureza econômica; tal como redução de gastos de produção do objeto por intermédio da restrição de matéria-prima ou energia. Nessa perspectiva, Gui Bonsiepe em palestra proferida na USP, em 15 de maio de 2013, cita o pensamento do designer norte americano Donald Norman que expõe: “[...] muitos problemas envolvem complexos assuntos sociais e políticos. Por isso, os designers se transformam em cientistas das ciências do comportamento.” (BONSIEPE, 2013). Bonsiepe conclui que “[...] o ensino do design deve mudar-se das escolas de arte e arquitetura para as faculdades das ciências e engenharia [...]” (Ibid., 2013). O que esse pesquisador em Design está querendo desenvolver é que Design é essencialmente proje-



to e, por isso, “[...] um programa de ensino do design deveria ser organizado de acordo com áreas de problemas, e não de acordo com disciplinas ou áreas de conhecimentos.” (Ibid., 2013). Isso quer dizer que os conhecimentos específicos seriam acessados em cada projeto em andamento e quando houvesse necessidade.

Corroboramos com a ideia de que Design é projeto porque pensar sobre o campo é fundamentalmente processual; é uma sucessão de ações concatenadas. Entretanto, como cada projeto tem particularidades em todas as esferas – conceituais, técnicas, de linguagem etc. – compreender a partir do que os alunos de Design apresentaram aqui ao passarem por uma trajetória de aprendizagem nas disciplinas específicas, tais como Percepção da Forma, Semiótica, Metodologia Visual, Produção Gráfica, entre outras, foi de suma importância para a explanação dos conhecimentos e habilidades necessárias ao desenvolvimento dos livros infantis ilustrados feitos por eles.

Design é um campo transversal e, sendo compreendido assim, dialoga tanto com as artes quanto com as ciências humanas e com as engenharias. O curso de Design da Universidade Federal de Sergipe está inserido dentro do Centro de Educação e Ciências Humanas, o que realmente faz diferença acerca dos conteúdos que são trabalhados nas disciplinas pelos professores efetivos. Diferença notória quando se olha para as disciplinas de cursos que estão atrelados nos Institutos de Artes ou nos Centros de Tecnologia das universidades. Cada vínculo gera particularidades no pensar e fazer Design e sem criar demérito para os demais cursos, aqui, na Universidade Federal de Sergipe, o foco principal é no desenvolvimento de pessoas e não nos processos; sejam de caráter técnico-artístico ou por tecnologias.

Os diálogos estabelecidos do Design com diversas áreas fazem com que os projetos aqui exibidos explorem o processo com etapas a serem cumpridas na elaboração do produto editorial que podem ser compreendidas enquanto racionais como a noção de problema a ser resolvido, e é também permeado pelo intuitivo como um traço do processo criativo.



Evocando os estudos de Cecília Salles (1998, 2006, 2008) no campo da crítica de processos, pode-se dizer que os livros infantis ilustrados foram, tanto nas pesquisas acadêmicas quanto nesse estudo, investigados sob a perspectiva do processo, isto é, as construções das obras literárias foram observadas durante o percurso criador.

As imagens dos desenhos, esboços de personagens e suas expressões, cenários, construções de página, entre outros elementos são documentos do processo de criação e contribuem com a compreensão dos movimentos que levaram à criação dos produtos gráficos. Para Salles (2006, p.12) as séries de rascunhos, roteiros, esboços, apresentam diferentes possibilidades de obras, mostram propostas se modificando ao longo do percurso. Tal ótica gera uma maior compreensão do projeto, de suas possibilidades de execução e possíveis desdobramentos.

A exibição das ações realizadas nas etapas do processo de criação dos trabalhos não intenta o puro relato do passo a passo realizado na construção de cada livro, mas, principalmente, busca a compreensão do estabelecimento das relações ao longo do percurso, a construção do pensamento dos alunos de Design em criação. Os projetos surgem da experimentação, dos acertos, erros, imprevistos, das pesquisas de campo, das entrevistas e relatos colhidos com o público-alvo e como já relatado, também das vivências pessoais.

Os registros do processo revelam ainda que os testes diversos são, também, possibilidades de projetos. Segundo Salles (2006), as obras entregues ao público correspondem apenas a um momento da criação, inserido em uma pesquisa mais ampla. Constructos gráficos como tipografia, cores, diagramação, estilo de ilustração etc, poderiam ser realizados de diversas outras formas, apresentando outros modos de configuração possíveis que poderão ser explorados em produções futuras.

Para a artista e pesquisadora Fayga Ostrower (2014) o ato da criação só pode ser visto como um agir relacionado ao viver humano, pois criação e vida estão interligadas. O estabelecimento de relações necessárias à cria-



ção se dá centrada no indivíduo, mesmo que de maneira não intencional, comungam com as expectativas, desejos, medos, entre outros aspectos. Sob essa ótica, a subjetividade é relevante não somente como disparador para a escolha dos temas abordados, mas também para as relações construídas no processo de criação dos projetos.

Não seria incorreto afirmar que os livros infantis elaborados ressignificaram experiências de vida, muitas vezes opressoras, tal qual a narrativa relatada do desejo podado do menino pelo livro da princesa da Disney, em possibilidade de transformação para outras gerações, ainda que haja diversos entraves para concretização de mudanças sociais significativas.

Para que trabalhos como esses se desenvolvam é também necessário que os docentes, sobretudo aqueles cotados como orientadores estejam abertos à discussão mesmo que os temas não façam parte de seu repertório de investigação. Infelizmente não são raras as narrativas de alunos desencorajados na realização de seus projetos nas mais diversas áreas, fato que não se restringe a graduação, estendendo-se também a pós-graduação.

E por fim... Os processos de criação dos livros infantis ilustrados elaborados pelos estudantes de Design da Universidade Federal de Sergipe com suas ideias, metodologias e conceitos, aqui reunidos poderão fazer-se instrumentos proveitosos para outros estudantes, professores e entusiastas das artes gráficas.



POSFÁCIO

por **Luís Américo Silva Bonfim**²

Esta obra inaugura o ciclo de publicações resultantes da produção acadêmica do curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe. Para muito além dos méritos técnicos e acadêmicos, deve ser celebrada por envolver de forma harmoniosa a convergência de interesses relevantes e oportunos: o desenvolver-se cuidando do outro. O antropólogo Tim Ingold abre a sua obra “Antropologia, para que serve?” (2019) com o sugestivo capítulo “Sobre levar os outros a sério”. Sua reflexão assevera a importância de se conhecer empaticamente as complexidades e questões da cultura, especialmente nas relações de alteridade, para que se conheçam as diferenças entre os modos de pensamento e de ação, num diálogo em que todos os que participam estão prestes a serem transformados. E o que temos na publicação das professoras Germana Gonçalves de Araújo e Yasmin de Freitas Nogueira é um belo exercício de compreensão social.

A preocupação com o cenário sociocultural faz parte, ativamente, da formação do estudante do curso de Design Gráfico da UFS, que já no seu projeto pedagógico, intenta construir solidamente um compromisso com a vida coletiva e o exercício pleno da cidadania. Como instituição



2 Luís Américo Silva Bonfim é graduado em Desenho Industrial (Projeto do Produto) (UNEB, 1996), mestre em Sociologia e doutor em Ciências Sociais (PPGCS/UFBA). Atualmente é Professor Adjunto na Universidade Federal de Sergipe (UFS), onde é Chefe do Departamento de Artes Visuais e Design (DAVD), Professor Permanente e Coordenador Adjunto do Programa de Pós-graduação em Ciências da Religião, no qual lidera o Grupo de Pesquisa/CNPq Observare – Estudos Empíricos e Aplicados em Religião e Religiosidades.

de ensino superior pública, convivemos com a dupla responsabilidade de conduzir a formação para que essa atenda a contento as demandas profissionais sintonizadas com o mercado, sem esquecer que esse mercado é amplo e deve também possibilitar ao futuro profissional a percepção de que vivemos em sociedade. E esta formação deve ser também capaz de fazer circular de volta à sociedade os dons criativos da sua própria formação, considerando-a como um cliente permanente, nas suas mais variadas demandas e públicos.

Um princípio permanente na formação é o de Desenvolvimento Humano, cujo conceito nasceu definido como “um processo de ampliação das escolhas das pessoas para que elas tenham capacidades e oportunidades para serem aquilo que desejam ser, em cada uma das fases da vida”. Liberdade é atributo da capacidade de fazer escolhas. E vivemos numa sociedade de bases históricas assentadas na desigualdade. Então, como o Design pode ajudar a reverter essa situação? Como contribuir para a revelação e acesso aos talentos múltiplos espalhados e ocultados nesta mesma sociedade? Como superar a letargia e transpor as muralhas do crescimento pessoal? Trata-se de uma tarefa hercúlea, mas que já mostra resultados muito gratificantes.

O trabalho do designer, seja como *publisher*, artista gráfico ou ilustrador, extrapola o uso prático e a expressão do seu domínio técnico e estilístico, mas deve contar também com a sua capacidade de produzir uma textualidade visual, com uma mensagem qualificada. É aqui que pode se revelar o necessário posicionamento político, lato sensu, do designer. Como gerador de conteúdo, o designer pode e deve se fazer valer, criticamente, das suas experiências pessoais, principalmente quando essas experiências agregam setores e grupos sociais que necessitam ser visibilizados, necessitam se expressar e conquistar a justa aparição no mundo.

Vivemos numa época de generalizada e complexa polarização das noções de realidade. Neste impasse, os grupos hegemônicos tendem a calar a voz daqueles que se lhes opõem. O que deveria ser uma atitude ética e respeitosa torna-se, nas mentes pouco tolerantes, um dispensá-



vel exercício do “politicamente correto”. E o fosso entre os desiguais e os diferentes tende a se alargar, com grande perda para a experiência civilizatória e coletiva. Humanistas e identitaristas não deveriam se afastar, quando o universal e o particular habitam sempre o mesmo sujeito social. Resta-nos construir uma zona de convívio próspera em diálogos justos e capazes de valorizar o que há de melhor em cada projeto de vida. O Brasil é um país humanamente rico e de potencialidades indiscutíveis. O nosso maior desafio é transformar a potência em ato, sem desperdiçar mentes, talentos e capacidades. É lapidar o capital humano na sua mais plena possibilidade.

Esta é uma obra que nos revigora e exerce a difícil tarefa de renovar a esperança e disposição. O livro infantil é um investimento de alta monta, já que é na infância que importantes referenciais são construídos. Livros para crianças sempre têm um grande potencial de educar também aos pais e à própria sociedade. Além disso, trata-se de muito mais do que um simples nicho de mercado, já que não só faz circular a economia, mas incentiva a circulação de valores e novas visões de mundo. A avaliação desta proposta nos indica que, na condição de um livro paradigmático, é fundamental que as próximas iniciativas abram ainda mais espaço para o diálogo interdisciplinar (pedagogia/psicopedagogia/psicologia), principalmente na verificação da proposta, com a adoção de grupos focais e da avaliação da experiência de usuário. É o design sergipano crescendo e aparecendo. E sim, representatividade importa!



REFERÊNCIAS

ADG. **O livro do designer**: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2003.

AGÊNCIA BRASIL. **Livros infantis ganham espaço no mercado brasileiro**. Disponível em: agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2017-04/livros-infantis-ganham-espaco-no-mercado-brasileiro. Acesso em 27 de abr. de 2020.

BAXTER, Max. **Projeto de Produto**: guia Prático para o design de novos produtos. 2ª Ed. Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Editora Blücher, 2003.

BONSIEPE, Gui. **Sobre a aceleração do período de semi-desintegração dos programas de estudo de design**. Disponível em: www.guibonsiepe.com/wp-content/uploads/2019/04/Conferencia-2013_05_18-USP.pdf. Acesso em: 18 maio 2018.

BRAGA, Marcos da Costa (Org.). **O Papel Social do Design Gráfico**. 1a Ed. São Paulo. Editora Senac. 2011.

BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Tradução de Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CANDAU, Vera Maria. Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre igualdade e diferença. **Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro**, v. 13, nº37, Janeiro/Abril, 2008. Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação – ANPed. ISSN:1413-2478. Editora Autores Associados.

CARVALHO, Bruna Mainara Vieira de. **Pequena Gente Grande**: Projeto Gráfico de Livro Infantil Sobre Gordofobia. (Monografia) Departamento de



Artes Visuais e Design. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador. Tradução de Reinaldo de Moraes. São Paulo: Editora UNESP/Imprensa Oficial do Estado, 1999.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2 Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. Tradução de Gilson Cesar Cardoso de Souza. 20 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

EDITORA UNESP. **Novas tendências para o mercado de livros infantis**. Disponível em: editoraunesp.com.br/blog/novas-tendencias-para-o-mercado-de-livros-infantis. Acesso em 27 de abr. de 2020

FERREIRA, Iago Novais de Oliveira. **Desatando o nó da Garganta**: Produção de livro ilustrado sobre Comunicação Não-Violenta para público infantil. (Monografia) Departamento de Artes Visuais e Design. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico y comunicación**. 7a Ed. Buenos Aires. Infinito, 2000.

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Criatividade**: projeto, desenho, produto. Santa Maria, RS: sCHDs Editora, 2004.

IIDA, Itiro. **Ergonomia**: projeto e produção. 2005.

KAUARK, Guilherme Al-chedyack. **Sinto muito**: projeto gráfico de livro infantil sobre Teoria Queer. (Monografia) Departamento de Artes Visuais e Design. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

LINS, Guto. **Livro Infantil?** Projeto Gráfico, Metodologia e Subjetividade. 2ª Ed. Revisada. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

LÖBAH, Bernd. **Desenho Industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. Tradução de Freddy Van Camp. São Paulo: Blücher, 2001.

LUPTON, Ellen. **Intuição, novação, criação**. Tradução de Mariana Bandarra. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.



LYONS, Martyn. **Livro: uma história viva**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2011.

LYONS, Martyn. **Livro: uma história viva**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2011.

MARGOLIN, Víctor. O Design Cidadão. **Revista Design em Foco**, vol. III, núm. 2, pp. 145-150 Salvador, Bahia: Universidade do Estado da Bahia, 2016. Disponível em: www.redalyc.org/articulo.oa?id=66111515011. Acesso em: 20 out. 2010.

MORAES, Ana Maria; SANTA ROSA, José Guilherme. **Design Participativo: técnicas para a inclusão de usuário no processo de ergodesign de interfaces**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012.

MUNANGA, Kabengele. **Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia**. Seminário Nacional Relações Raciais e Educação-PENESB, 3, **Anais...** Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: www.acaoeducativa.org.br/downloads/09abordagem.pdf. Acesso em: 01 mai. 2019.

NEVES, Flávia de Barros. Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico. In: BRAGA, Marcos da Costa (Org.). **“O Papel Social do Design Gráfico: História, Conceitos e Atuação Profissional”**. 1a Ed. São Paulo. Senac, 2011.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. **Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade**, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

OLIVEIRA, Rui de. **Pelos Jardins Boboli: reflexões sobre a artes de ilustrar livros para crianças e jovens**. Rio de Janeiro Nova Fronteira, 2008.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de criação**. 30. Ed.-Petrópolis, Vozes, 2014.

POYNOR, Rick. **Abaixo as Regras**. Tradução de Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2010.



RODRIGUES, Vitor de Araujo. **Design no âmbito social da contemporaneidade**: discurso, política e engajamento. (Monografia) Departamento de Artes Visuais e Design. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

ROSENBERG, Marshall. **Comunicação Não-Violenta**: Técnicas Para Aprimorar Relacionamentos Pessoais E Profissionais. São Paulo: Ágora, 2006.

SALLES. Cecília Almeida, **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Fapesp: Annablume, 1998.

SALLES. Cecília Almeida, **Redes da Criação: Construção da obra de arte**. São Paulo: ed. Horizonte, 2006.

SALLES. Cecília Almeida. **Crítica Genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. 3ª ed. revista. São Paulo: EDUC, 2008.

SANTOS, Aparecida Souza dos; SILVA, Ybson Luiz Santos. **O negro na literatura infanto-juvenil**: fundamentos do livro ilustrado “erê: as descobertas de kinah”. (Monografia) Departamento de Artes Visuais e Design. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

SANTOS, Helio. Desenvolvimento e Inclusão Social. In: Ortega, E. & Ulgiati, S. (editors): **Proceedings of IV Biennial International Workshop “Advances in Energy Studies”**. Unicamp, Campinas, SP, Brazil. June 16-19, 2004. Pages 175-180 Disponível em: www.unicamp.br/fea/ortega/energy/Helio%20Santos.pdf. Acesso em: 30 set. 2018.

SILVA, Laryssa Mota Santos. **Um livro de criança para adultos**: projeto gráfico de livro infantil sobre as codificações sociais e gênero. (Monografia) Departamento de Artes Visuais e Design. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

SILVA, Tadeu Tomás da. (Org.) **Identidade e diferença**: a perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.



YAMAMOTO, Ricardo Kenji Kunitake. **Papel Social do Designer Gráfico: Realidades e Premissas.** (Monografia) Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Universidade de São Paulo São Paulo, 2014.

ZAPPATERRA, Yolanda; CADWELL, Cath. **Design editorial: Jornais e Revistas, mídia impressa e digital.** Tradução de Edson Furmankiewicz. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.



SOBRE AS AUTORAS



Yasmin de Freitas Nogueira é Professora Adjunta da Licenciatura em Artes Visuais- Departamento de Artes Visuais e Design da Universidade Federal de Sergipe-UFS. Doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia-UFBA na linha de pesquisa «Somática, Performance e Novas Mídias». (2019) Mestra em Cultura e Sociedade - Pós Cultura - IHAC - UFBA na linha de pesquisa «Cultura e Arte». (2017) Bacharela em Artes Visuais pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia- UFRB. (2014) Atuou como professora substituta no curso de Design da Universidade Federal de Sergipe-UFS. (2017-2019) Em seu processo de criação artística interdisciplinar, investiga o corpo e a autobiografia como disparadores para questionamentos de relações de gênero, raça e interseccionalidades. Desenvolve projetos artísticos através da fotografia, gravura, performance, experimentos de hibridismo de linguagens como videoinstalações e videoprojeções mapeadas. Integra o Coletivo entrecho, premiado no Salão de Artes Visuais da Bahia em 2013. Têm participado de projetos e exposições nacionais e internacionais como o projeto OBÌNRIN - Ancestralidade, Residência Artística e Performance Negra Feminista. Salvador - Ba (2018) e o Projeto Photocena. Latitude. Chicago-EUA. Flotar Programa/Comfort Station/ Secult-BA (2019).

yfnogueira@gmail.com | lattes.cnpq.br/7758040685083560

Germana Gonçalves de Araújo é Professora efetiva do Curso de Design Gráfico do Departamento de Artes Visuais e Design - DAVD, da Universidade Federal de Sergipe (UFS), desde 2010. Doutora pelo Programa Multidisciplinar em Cultura e Sociedade - Pós-Cultura da Universidade Federal da Bahia/UFBA (2013), Mestra pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana/UEFS (2008), bacharela em Desenho Industrial pela Universidade Federal da Paraíba/UFPB (2000). Em 2011, com o foco na profissionalização da publicação científica da comunidade acadêmica, torna-se coordenadora gráfica da Editora UFS. É autora de três obras: “Bonita Maria do Capitão”, 2011 (1º Lugar no Prêmio Aloisio Magalhães da Fundação Biblioteca Nacional em 2011); “Cândido de Faria: um ilustrador sergipano das artes aplicadas”, 2018 (2º Lugar no 33º Prêmio Museu da Casa Brasileira na categoria Trabalhos Publicados, em 2019); e “Lampião em Cena: criatividade na cultura visual do Cangaço”, 2020. Atualmente, concomitante a atividade de docência na graduação em Design e na pós-graduação (Nos programas de Culturas Populares e Ciência da Informação), envolve-se com projeto de pesquisa que possibilite a manutenção da memória gráfica local (Brasil- Nordeste- Sergipe).

germana_araujo@yahoo.com.br | lattes.cnpq.br/5486386468044529





O projeto gráfico deste livro digital foi desenvolvido pela designer Germana de Araujo (UFS). A família tipográfica utilizada no texto é Alegreya Sans (*Open Font License*). O título e subtítulos dos capítulos foram compostos pela tipografia Capriola (*Open Font License*).