

universidade de são paulo
faculdade de arquitetura e urbanismo

NICOLE GOUVEIA

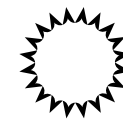


DESIGN DE LIVRO INTERATIVO

narrativas visuais para uma
jornada de autoconhecimento

SÃO PAULO, 2021

universidade de são paulo
faculdade de arquitetura e urbanismo



NICOLE GOUVEIA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC2)
apresentado à Faculdade de Arquitetura e
Urbanismo da Universidade de São Paulo
como requisito para obtenção do título
de bacharel em Design.

ORIENTADOR: Prof. Dr. Gustavo Orlando
Fudaba Curcio

DESIGN DE LIVRO INTERATIVO

narrativas visuais para uma
jornada de autoconhecimento

SÃO PAULO, 2021

Para minha mãe.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, Prof. Gustavo pela paciência, ótimos conselhos e auxílio no direcionamento do trabalho, este projeto não teria chegado aonde chegou sem o senhor.

Agradeço à Profa. Eleida Camargo por aceitar participar da entrevista e da banca e compartilhar seus preciosos conhecimentos comigo.

Agradeço aos professores Clice Mazzilli e Leandro Velloso por aceitarem participar da banca de meu projeto.

Muito obrigada à psicóloga Ana Carolina Crema pela revisão de meu livro, aos meus amigos Brunna Gama e Matheus Carvalho e minha irmã Melissa Gouveia por colocarem seus esforços e corações nas experimentações do projeto.

Sou muito grata pela oportunidade de estudar nesta instituição e espero deixar um trabalho de conclusão do curso digno à faculdade.

Muito obrigada à minha família, que me deu o suporte para minha formação, e meu anjo, Douglas, por sempre me apoiar e me incentivar.

*Novos e antigos todos os dias,
transparentes e opacos, segundo o giro da luz,
nós mesmos nos procuramos.*

*E por entre as circunstâncias fluímos,
leves e livres como a cascata pelas pedras.
Que mortal nos poderia prender?*

CECÍLIA MEIRELES

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso descreve a trajetória de pesquisa e experimentação para a concepção de um livro interativo com a temática de saúde mental. Para isso, estudou-se, a partir de referencial teórico, processo de geração de imagens, sintaxe visual e composição dos aspectos relacionados à percepção dos observadores diante de certas composições visuais. Realizou-se ainda estudo sobre o *storytelling* e as relações da narrativa visual com o Design Editorial. Foram analisadas três obras selecionadas, em mídias distintas, relacionadas ao tema pretendido, para compreender como os aspectos visuais e a narrativa se conectam na trama, com suas simbologias e estilos próprios. Após o embasamento teórico, contextualizou-se a temática do livro, de modo a direcionar as definições de projeto, seguindo método proposto por Bruno Munari, como um diário interativo, inspirado na arteterapia de Nise da Silveira, que gerou ao final da experimentação e personalização do usuário um livro-imagem, seguindo uma narrativa proposta. Concebeu-se então a proposta de livro interativo a partir dos princípios dos aspectos terapêuticos com consultoria de psicóloga para construção do conteúdo textual. Foram impressos protótipos do livro e enviados a três convidados para testes, com análise posterior das experimentações a partir dos conceitos de *storytelling*, sintaxe visual e composição, unindo o referencial teórico com o projeto do diário. Finalmente, feedbacks dos usuários foram recolhidos, para avaliação do projeto e estabelecimento de melhorias para uma possível versão definitiva do livro interativo proposto.

PALAVRAS-CHAVE: livro-interativo; saúde mental; sintaxe visual; *storytelling*; design editorial.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08	
OBJETIVOS	09	
JUSTIFICATIVA	09	
01 O CONCEITO DE IMAGEM	10	
1.1. DEFINIÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DA IMAGEM NA HISTÓRIA	11	
1.2 ELEMENTOS BÁSICOS COMPOSITIVOS	13	
1.3 TÉCNICAS DE MANIPULAÇÃO DE IMAGENS E SUAS APLICAÇÕES	26	
02 LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE IMAGENS	32	
2.1 O PROCESSO DE PERCEPÇÃO DE IMAGENS	33	
2.2 O CONTRASTE NA COMPOSIÇÃO DE IMAGENS	39	
2.3 CAMADAS DE INTERPRETAÇÃO: SEMIÓTICA E FIGURAS DE LINGUAGEM	43	
03 NARRATIVA A PARTIR DE STORYTELLING	47	
3.1 COMO CRIAR SUPER-HISTÓRIAS?	52	
3.2 ANÁLISE DE OBRAS SOB A ÓTICA DO STORYTELLING		58
04 INTERAÇÃO ENTRE MÍDIAS: NOVAS FORMAS DE LEITURA		107
4.1 LINGUAGEM VISUAL E LINGUAGEM VERBAL		108
4.2 PERFORMANCE COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO		109
4.3 INTERATIVIDADE APLICADA NO DESIGN VISUAL		111
05 METODOLOGIA		124
5.1 CONCEITO E CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA ABORDADO		125
5.2 DEFINIÇÕES DE PROJETO		127
06 DESENVOLVIMENTO		133
6.1 CONTEÚDO E NARRATIVA		134
6.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS		138
6.3 PROJETO GRÁFICO E IMPRESSÃO		153

07 RESULTADOS	171
7.1 PROCEDIMENTOS PARA ANÁLISE	172
7.2 ANÁLISE DOS DIÁRIOS COMPLETADOS	173
7.3 FEEDBACK DOS CONVIDADOS E AVALIAÇÃO GERAL DO PROJETO	195
08 CONCLUSÕES	201
09 REFERÊNCIAS	204
10 LISTA DE FIGURAS	206
11 LISTA DE TABELAS	232
12 APÊNDICE	233
12.1 TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM PROFA. DRA. ELEIDA CAMARGO	233
12.2 REGISTRO COMPLETO DAS COMPOSIÇÕES NOS TRÊS PROTÓTIPOS	245

INTRODUÇÃO

A proposta deste projeto de Trabalho de Conclusão do Curso alinha áreas de grande interesse da autora: design visual, narrativas e subjetividade. Ao unir conhecimentos adquiridos durante o curso, assim como o referencial teórico e experiências pessoais da autora, este trabalho busca, dentro da temática da saúde mental, elaborar o projeto de livro interativo que estimule a expressão visual do usuário, em um processo de autoconhecimento.

Dessa forma, trabalhou-se no design como potente ferramenta social de apoio ao tratamento de questões psicológicas relacionadas ao comportamento humano, indo além de questões mercadológicas, ao se inspirar na arteterapia de Nise da Silveira.

Nos primeiros quatro capítulos deste Trabalho de Conclusão do Curso são abordadas e analisadas as definições de imagem, elementos e técnicas compositivas, storytelling e interatividade, a partir dos referenciais teóricos estudados, como também na análise de obras selecionadas, como base teórica para concepção do livro interativo na temática da saúde mental. Os três últimos capítulos contemplam o processo de definição do projeto do livro, o seu desenvolvimento e as análises e reflexões a partir das experimentações aplicadas por três convidados.

A base teórico-metodológica partiu do estudo da obra de autores diversos: *O Mundo Codificado*, de Flusser; *Sintaxe da Linguagem Visual*, de Dondis; *Performance, Recepção e Leitura*, de Zumthor; *Imagem*, de Ambrose e Harris; *Subliminar*, de Mlodinow; *Pensar com imagens*, de Jardim; *Super-Histórias no Universo Corporativo*, de Galvão; *Das coisas nascem coisas*, de Bruno Munari e *Metodologia*

Experimental: Desenho Industrial, de Gui Bonsiepe.

Também foi realizada uma entrevista com a Profa. Eleida Pereira de Camargo, para delimitação do tema que será tratado no livro, assim como para direcionamentos e sugestões de estudos e referências, cujo conteúdo completo está anexado ao trabalho.

As obras escolhidas para análise das narrativas, sob a ótica do Design Visual, foram o filme brasileiro *Nise: O Coração da Loucura* (2015), dirigido por Roberto Berliner, o curta-animado holandês *Father and Daughter* (2000), de Michaël Dudok de Wit, e o livro-imagem português *Dança* (2016), de João Fazenda.

Para o estudo de interatividade em livros, foram consultadas as dissertações de mestrado de Patrícia Lobo, no tema do livro-imagem, Laura Teixeira, focada no livro-objeto infantil, Elizabeth Romani, que estuda os livros-ativos e Deglaucy Teixeira, que trabalha com as temáticas do livro digital, e a tese de doutorado de Michaela Pivetti, explorando os livros ilustrados infantis.

OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho é desenvolver experimentação para o projeto gráfico de um livro interativo, com narrativa desenvolvida a partir do tema da saúde mental.

Dentre os objetivos específicos estão:

- investigar o processo de percepção e como este é influenciado pelas composições visuais;
- estudar as técnicas e consequentes simbologias que podem ser aplicadas aos projetos visuais, de acordo com os propósitos definidos para os mesmos;
- compreender as principais características do storytelling e como este pode ser aplicado em narrativas visuais, a partir do referencial teórico e análise de obras selecionadas;
- discutir o tema interatividade em produções visuais e explorar categorias de livros que promovem experiências multissensoriais;
- aplicar os conceitos apreendidos para elaborar o projeto gráfico próprio de livro interativo, abordando o tema da saúde mental, com propósito social de trazer apoio e reflexão aos usuários, seguindo a metodologia de projeto, e gerar protótipos para experimentação;
- analisar os livros utilizados pelos convidados, em técnicas, composições e simbologias;
- recolher feedbacks dos usuários e a partir destas experiências e análises dos protótipos discutir melhorias para possíveis futuras versões do projeto.

JUSTIFICATIVA

A comunicação existe como uma poderosa ferramenta de compreensão e armazenamento de informações humanas, com grande destaque ao meio visual, cuja importância só cresceu com o decorrer do tempo. Neste contexto, entende-se que o design está intrinsecamente relacionado à produção de todo o conjunto visual da sociedade contemporânea, desde cartazes, a marcas, a embalagens e peças digitais.

O livro como projeto gráfico tem a capacidade de comunicar e entreter de forma versátil, tanto em propostas visuais, quanto em narrativas e materialidade, permitindo assim as experimentações construtivas pertinentes ao presente trabalho, como também se encaixa com o objetivo de trabalhar a temática e auxiliar os usuários. É essencial também assimilar previamente os conceitos que guiaram a produção do livro, de forma que este seja consistente e alinhado com seus objetivos simbólicos.

A saúde mental como tema para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do Curso, associa-se ao contexto atual de isolamento e introspecção que evidencia as subjetividades humanas e relacionamentos mais próximos; o ser social se tornou artificial, o foco é no interno, no inconsciente.

A aplicação de metodologia para o projeto gráfico, seu desenvolvimento e análise posterior integram com o referencial teórico os conhecimentos e experiências pertinentes a formação do profissional designer, em um livro cuja narrativa explorou as lutas individuais que são travadas na própria mente, em um processo interativo de experimentação visual realizado pelo próprio usuário.

01 CONCEITO DE IMAGEM

1.1 DEFINIÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DA IMAGEM NA HISTÓRIA

A comunicação humana veio da necessidade de sobrevivência, pois o homem é um ser incapaz de viver sozinho, um “animal político”, como diz Flusser^[1]. Porém, não só para garantir o dia seguinte, como também para armazenar e repassar informações, desenvolveu-se diversas formas de comunicação, códigos informativos, como o alfabeto (escrita), oral (som) e imagens (superfícies);

“Uma imagem é uma superfície cujo significado pode ser abarcado num lance de olhar: ela “sincroniza” a circunstância que indica como cena”^[1] (FLUSSER, 2007, p. 131).

A comunicação por imagens, e principalmente pela oralidade predominou por muitos séculos, uma vez que poucas pessoas eram alfabetizadas, apesar de os primeiros alfabetos datarem de milênios atrás. A linguagem escrita transformou a leitura de imagens em linhas^[2]. A literatura medieval, por exemplo, abarcava muito mais que o texto em si, como também a performance oral: *“Mesmo quando escrita, a linguagem era (é ainda, sem dúvida, para muitos) sentida como vocal, menos a partir de alguma lógica de comportamento do que em consequência de um fato da natureza, o laço que prende a língua à boca, à garganta, ao peito”^[3] (ZUMTHOR, 2018, p. 41).*

[1] FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**: Por uma filosofia do design e da comunicação. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2007. p. 88-150.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

[3] ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção, Leitura**. 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

Um dos pontos de virada ocorreu com a invenção da imprensa no século XV, que popularizou e fortaleceu a comunicação escrita, a tornou muito mais acessível e multiplicável: *“deslocamento dos meios auditivos para os meios visuais da sintaxe.”^[2] (DONDIS, 2003, p. 3).* O que antes era uma atividade erudita e restrita, pois se limitava a capacidade física de escrever, passou a dominar os meios de comunicação nas esferas informativas, econômicas, políticas e de lazer.

Essa evolução tecnológica também fez parte de um contexto maior da ascensão burguesa e da formação dos países centralizados, o que possibilitou a melhor captação e concentração de recursos e maiores investimentos tecnológicos^[1], desembocando na Primeira e Segunda Revolução Industrial, sendo esta última localizada na segunda metade do século XIX, mesma época em que a câmera fotográfica começou a popularizar.

De acordo com Flusser (FLUSSER, 2007, p. 131), as *“imagens pré-modernas são produtos de artífices (“obras de arte”), obras pós-modernas são produtos da tecnologia”^[1]*. Antes da invenção da câmera fotográfica, as imagens eram produções artísticas, que, dentre suas funções, traziam a essencial de representarem a realidade. Porém, esta necessidade se perdeu com a capacidade tecnológica de se reproduzir com exatidão e com maior rapidez qualquer ambiente, objeto ou ser vivo, tornando mais acessível a produção visual, antes reservada a uma elite instruída: *“O advento da câmara é um acontecimento comparável ao do livro, que originalmente beneficiou o alfabetismo”^[2] (DONDIS, 2003, p. 2-3).*

Dessa forma, os artistas puderam se concentrar em outros objetivos e técnicas em suas produções, nos movimentos artísticos modernistas, muito mais subjetivos e experimentais que os seus antecessores. A pintura *Trigal com Corvos*, de

Vincent Van Gogh, por exemplo, não tem compromisso em representar a plantação de trigo exatamente como é, e sim, a partir da técnica de pinceladas, as cores escolhidas e suas texturas, transmitir a sensação de se estar num campo de trigo com corvos acima, trazendo um ar melancólico para a composição.

Com o desenvolvimento tecnológico progressivo, a imagem se coube em diversas bases, como a fotografia, o cinema (imagens em movimento), a televisão, o computador

e os meios digitais, como os celulares. E não sozinha, mas também conectando a linguagem escrita e sobretudo a oral, com o que Zumthor chama de *"retorno forçado da voz"*^[3], após a hegemonia da escrita. Nesta configuração contemporânea, a imagem tem seu destaque, com todo o poder visual e as capacidades performáticas latentes para serem exploradas: *"nossa cultura dominada pela linguagem já se deslocou sensivelmente para o nível icônico"*^[2] (DONDIS, 2003, p. 13).

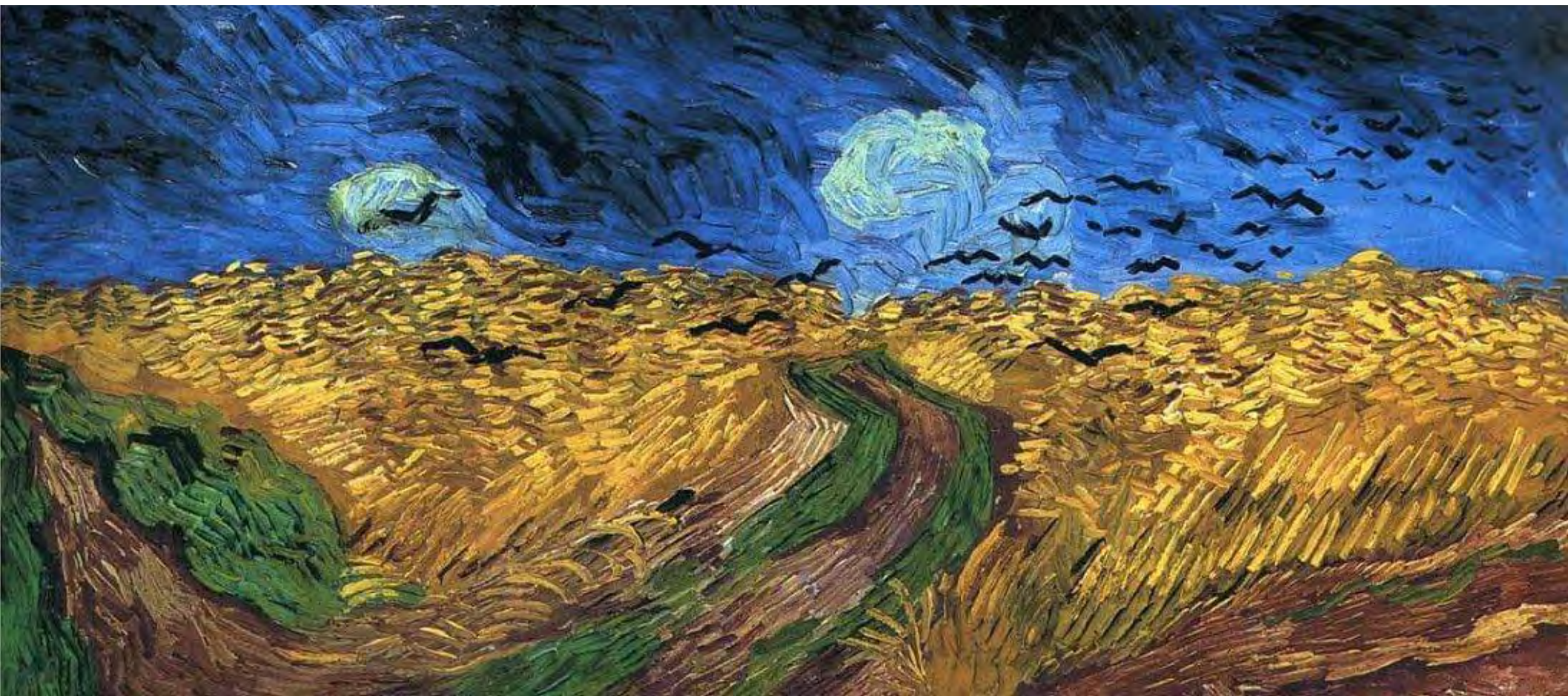


FIGURA 01 - TRIGAL COM CORVOS, 1890

1.2 ELEMENTOS BÁSICOS COMPOSITIVOS

Assim como a linguagem verbal, a linguagem visual possui a sua própria sintaxe, conforme defende Dondis:

“Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e que podem ser usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras”^[2] (DONDIS, 2003, p. 18).

A experiência visual vem da combinação da forma com o conteúdo, fortemente influenciada pelos elementos compositivos como o ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala, dimensão e o movimento, que podem ser manipulados conforme a peça que será feita e o objetivo de sua mensagem^[2]. Também deve se considerar o estilo pessoal, cultural e o meio em si *“cujo caráter e cujas limitações irão reger os métodos de solução”*^[2] (DONDIS, 2003, p. 25).

1.2.1 O PONTO, LINHA, FORMA E DIREÇÃO

O ponto consiste no elemento visual mínimo, podendo ter a borda arredondada ou reta. *“Qualquer ponto tem grande poder de atração visual sobre o olho, exista ele naturalmente ou tenha sido colocado pelo homem em resposta a um objetivo qualquer”*^[2] (DONDIS, 2003, p. 53).

Os pontos quando próximos podem indicar conexão, se

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

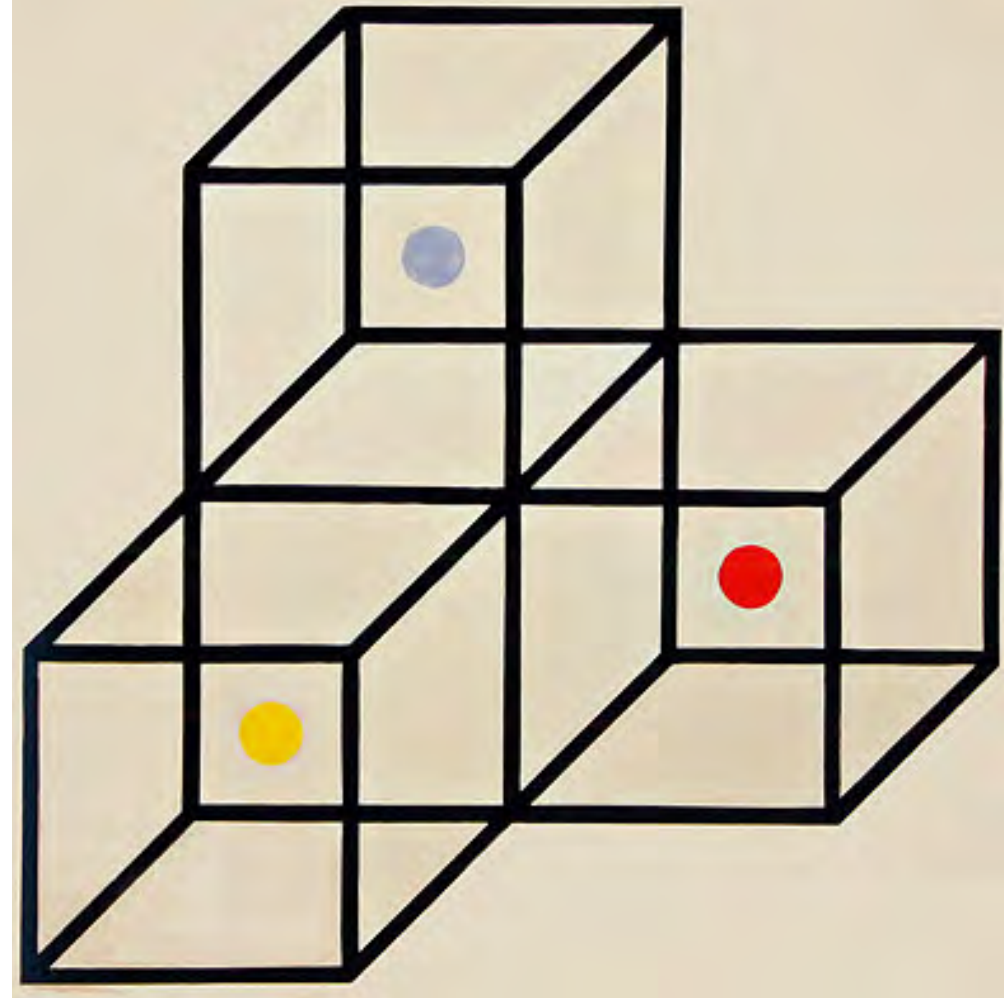


FIGURA 02 - PINTURA DE GERALDO DE BARROS

ligando quando visualizados; quando justapostos em grande número, geram tons e cores ilusórios^[2]. O artista francês Georges Seurat no século XIX utilizou essas técnicas em suas obras, onde com as cores primárias e o preto obtém efeitos impressionantes de transição de cores e luminosidade, como atualmente são utilizados para a impressão colorida. Já nos anos 60, o movimento *Pop Art* reaproveitou a técnica, desta vez com a intenção de reproduzir o efeito impresso dos quadrinhos em suas composições.



FIGURA 03 - O RIO SENA EM LA GRANDE-JATTE, 1888



FIGURA 04 - QUADRINHO DE LICHTENSTEIN, 1964

A junção de pontos forma a linha, de modo que estes não possam ser visualizados separadamente; outra definição está no ponto em movimento, uma vez que para se criar a linha, o ponto é movimentado em uma superfície^[2]. Em suas aplicações, a linha pode adquirir um rigor mais técnico, como na arquitetura, ou uma expressão mais livre, como num esboço artístico.

É essencial tanto na escrita, quanto na simbologia, simplificando ou dando complexidade ao objeto de estudo: *"a linha pode assumir formas muito diversas para expressar uma grande variedade de estados de espírito"* ^[2] (DONDIS, 2003, p. 57).

Por ter uma característica artificial e ser flexível, a linha pode definir o estilo pessoal do artista, tanto na escrita como no desenho, escultura, serigrafia:

"A linha reflete a intenção do artifice ou artista, seus sentimentos e emoções mais pessoais e, mais importante que tudo, sua visão"^[2]
—— (DONDIS, 2003, p. 57).

Nos exemplos seguintes, observa-se essas diferenças: enquanto Michelangelo esboçava evidenciado os detalhes físicos com precisão quase científica, Erich Heckel preferiu traçar de forma mais simples, enfatizando subjetivamente os detalhes que considerou mais importantes.



FIGURA 05 - ESBOÇOS DE MICHELANGELO, SÉCULO XVI



A linha desenvolve a forma, tendo no triângulo equilátero, quadrado e círculo suas formas básicas. Cada uma destas formas tem sua própria simbologia, “ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção”^[2] (DONDIS, 2003, p. 58). A combinação destas formas gera todas as demais existentes na natureza e imaginação humana^[2].

Esta simbologia é nitidamente colocada em prática na construção das logomarcas. Por exemplo, tem-se o logo do Banco Itaú, de autoria do designer brasileiro Alexandre Wollner, que consiste no nome do banco inserido em um quadrado, em consonância com a ideia de retidão e honestidade, esperada aos bancos.

O preto original refere-se à pedra dessa cor, símbolo da solidez do banco, e base para o conceito do nome e da marca. Porém, com o passar dos anos, a marca se tornou mais arredondada, além da mudança nas cores, trazendo os valores de calidez e proteção em sua simbologia, uma vez que a experiência do cliente vem sendo cada vez mais valorizada.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.



FIGURA 07 - EVOLUÇÃO DO LOGO DO BANCO ITAÚ

Das formas básicas é possível trazer as direções: “o quadrado, horizontal e vertical; o triângulo, a diagonal; o círculo, a curva”^[2] (DONDIS, 2003, p. 59), com cada uma trazendo um significado simbólico nas mensagens visuais. A direção horizontal e vertical remete a estabilidade e bem-estar, enquanto a diagonal trás a mensagem oposta, de instabilidade; já as forças direcionais curvas se associam com valores positivos, como repetição e calidez^[2].

Ao passo que Mondrian trouxe uma composição perfeitamente equilibrada com elementos de leitura vertical-horizontal, o pôster de Bauhaus instiga em seu desequilíbrio proposital, tanto de elementos quanto na direção preponderantemente diagonal de sua visualização.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

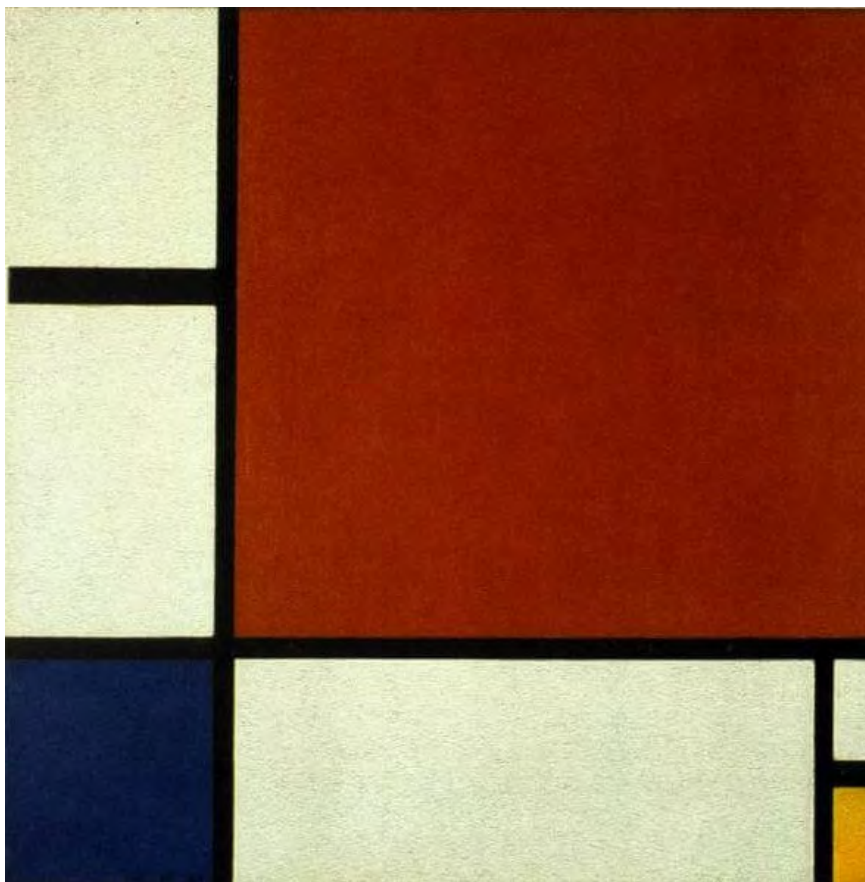


FIGURA 08 - COMPOSIÇÃO II EM VERMELHO, AZUL E AMARELO, 1929



FIGURA 09 - PÔSTER DE BAUHAUS, 1923

1.2.2 TOM, COR E TEXTURA

O tom é gerado pela variação de luz emitida sob o ambiente, que *“são os meios pelos quais distinguimos oticamente a complexidade da informação visual do ambiente”*^[2] (DONDIS, 2003, p. 61). A progressão entre a luz e a obscuridade passa por muitas gradações sutis, que auxiliam a perceber e representar as dimensões e perspectiva dos elementos, sendo essencial para a sobrevivência humana^[2].

As cores, contudo, têm relação maior com as emoções, com cada uma gerando associações simbólicas próprias. Estas podem ser separadas em três matizes primárias, o amarelo, vermelho e azul: *“o amarelo é a cor que se considera mais próxima da luz e do calor; o vermelho é a cor mais ativa e emocional; o azul é passivo e suave”*^[2] (DONDIS, 2003, p. 65). As misturas das cores primárias trazem novas configurações com significados distintos, onde sua gradação pode ser observada no círculo cromático^[2].

Outras características das cores estão na saturação e brilho, onde a saturação determina a pureza da cor e o brilho, as gradações tonais:

“Quanto mais intensa ou saturada for a coloração de um objeto ou acontecimento visual, mais carregado estará de expressão e emoção” ^[2] (DONDIS, 2003, p. 66).

Na capa do álbum Melodrama da artista Lorde, verifica-se o grande emprego de gradações de azul, comunicando-se com o nome do álbum e gerando contraste com a personagem representada, que está em gradações saturadas de vermelho e amarelo, por onde as emoções afloram.

A textura surge como elemento visual que frequentemente substitui o tato, podendo em verdade ser percebido em uma combinação dos dois sentidos, e normalmente adotada a partir de variações na superfície do material da composição^[2].

Percebe-se na obra Convergence, de Pollock, a sobreposição de materiais, que gera uma noção de textura somente pela imagem, porém ao vivo a experiência do tato traria sensações diferentes e complementares do que somente a visualização.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.



FIGURA 10 - CAPA DO ÁLBUM MELODRAMA, 2017



FIGURA 11 - CONVERGENCE, 1952

1.2.3 ESCALA, DIMENSÃO E MOVIMENTO

A escala se estabelece de acordo com as dimensões relativas dos elementos entre si e o ambiente, sendo variáveis de acordo com a composição estabelecida: um mesmo objeto pode parecer grande em relação a um ambiente e pequeno em comparação a outro^[2]. O conhecimento de escala auxilia em trazer comparações ou mesmo destaque para os elementos escolhidos:

“Aprender a relacionar o tamanho com o objetivo e o significado é essencial na estruturação da mensagem visual”^[2]
(DONDIS, 2003, p. 75).

As dimensões existem no mundo real, porém em meios bidimensionais, elas são artificiais, implícitas. Para demonstrá-las, emprega-se frequentemente o uso de perspectivas, com intensificação do efeito a partir da variação tonal, aplicando-se de luz e sombra^[2].

Em *A Agonia no Jardim*, Rafael aplicou a técnica de luz e sombra para dar dimensão aos personagens retratados, numa composição que ressalta a figura do homem rezando, das pessoas em repouso e do Anjo, que estão mais iluminadas e maiores relação aos do fundo, em uma perspectiva com ponto de fuga no fundo da obra.

O movimento se encontra mais implícito do que explícito no modo visual, sendo uma das forças visuais mais dominantes da experiência humana^[2]. Em imagens fixas, pode-se gerar uma ilusão de movimento por meio de texturas ou dimensões: *“um quadro, uma foto ou a estampa de um tecido podem ser estáticos, mas a quantidade de repouso que compositivamente projetam pode implicar movimento, em resposta à ênfase e à intenção que o artista teve ao concebê-lo”^[2]* (DONDIS, 2003, p. 81).

Os movimentos do olho no processo de leitura trazem movimento para além da composição realizada. Em algumas ilusões de ótica, vê-se movimento em imagens estáticas, seja pela diferença de tamanho dos elementos, nas formas circulares (repetitivas), como das cores da composição.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.



FIGURA 12 - A AGONIA NO JARDIM, 1483

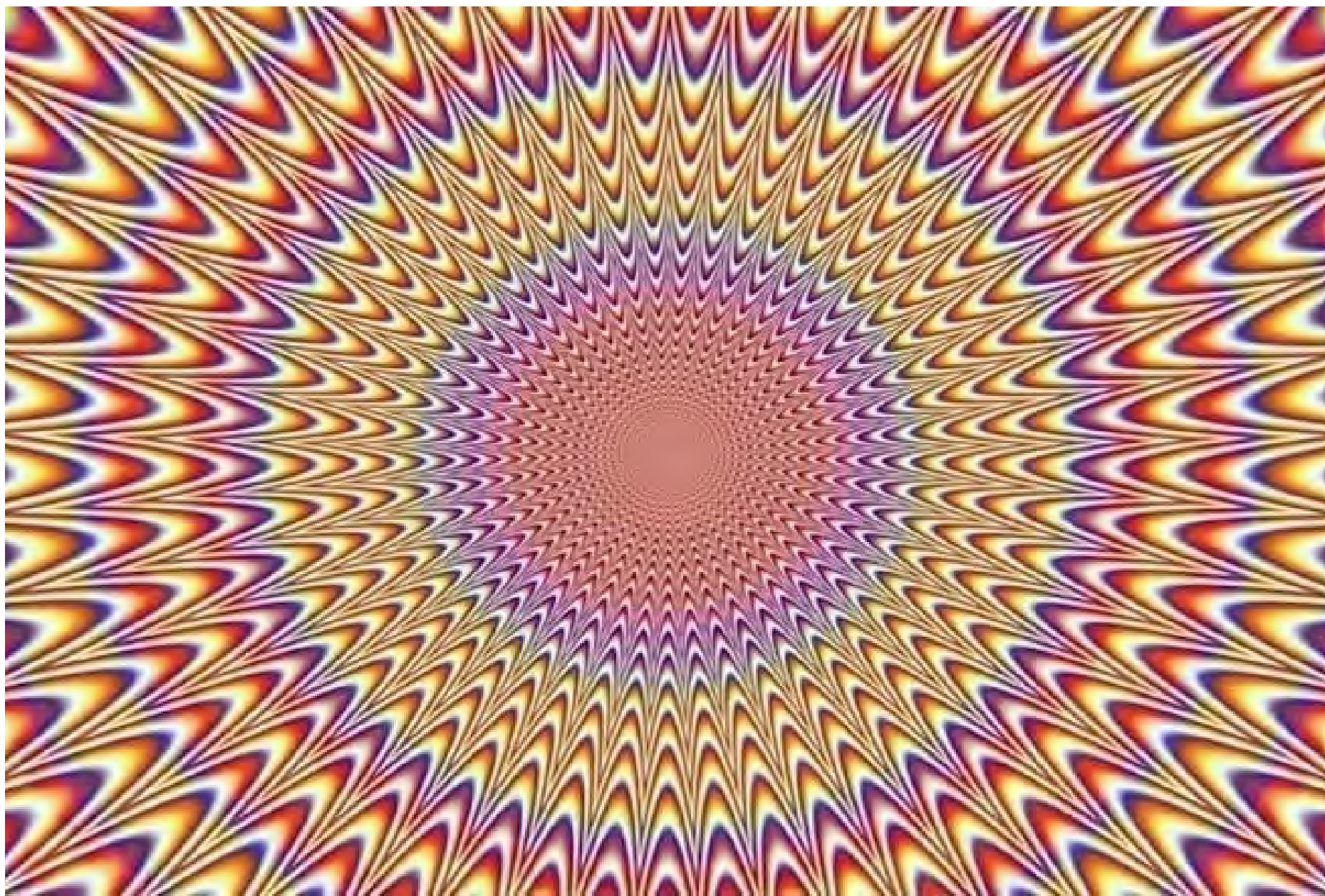


FIGURA 13 - ILUSÃO DE ÓTICA

1.3 TÉCNICAS DE MANIPULAÇÃO DE IMAGENS E SUAS APLICAÇÕES

1.3.1 SERIGRAFIA, FOTOGRAFIA E DESENHO

A serigrafia é uma técnica de impressão de figuras em uma superfície, permeadas através de uma tela produzida anteriormente: *“A serigrafia pode ser utilizada sobre qualquer superfície. Adiciona um elemento tátil ao design e tem a sua própria estética visual”* (AMBROSE; HARRIS, 2006, p. 34, tradução da autora). A quantidade de fios e a espessura dos mesmos influenciam na qualidade da impressão e na extensão de área aplicada^[4].

A fotografia proporciona uma imagem com alto nível de informação, com grandes possibilidades de manipulação e edição, além de ser relativamente acessível, por ser realizada através de câmeras digitais e dispositivos móveis. O enquadramento e iluminação na fotografia podem transmitir sensações e sentimentos específicos ao espectador, assim como os elementos retratados e a relação entre eles^[4].

Nesta fotografia, Che Guevara estava participando de um memorial, em 1960; o artista irlandês Jim Fitzpatrick transformou a foto em uma estampa em monotipia, imortalizando o acontecimento e a imagem do revolucionário.

O desenho, apesar de não poder fornecer a mesma gama de detalhes, pode ir além dos limites físicos de um objeto a ser fotografado, trazendo uma expressão mais intensa, como também de ser estilística e transmitir autenticidade e personalidade para a peça a ser produzida^[4]. Uma diversidade de materiais podem ser utilizados, tanto físicos quanto digitais, até mesmo uma combinação dos mesmos.

As habilidades tanto de construção de personagens quanto de ambientação do artista Katsuhiro Otomo, possibilitaram a imersão numa sociedade pós-apocalíptica na estética *cyberpunk*, se tornando referência para diversas obras posteriores, inclusive produções cinematográficas.

[4] AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**. 1. ed. Barcelona: Parramón, 2006.



FIGURA 14 - CHE GUEVARA, 1960



FIGURA 15 - ESTAMPA EM MONOTIPIA DE CHE GUEVARA, 1968



FIGURA 16 - ILUSTRAÇÃO PARA O MANGÁ AKIRA, 1982

1.3.2 FILTROS E EDIÇÃO DE IMAGENS

A edição de imagens pode mudar a sua forma de modo a destacar, diminuir ou retirar algum elemento, ou realizar ajustes técnicos, conforme o desejo do usuário^[4].

Com o surgimento de programas no final do século passado - como o *Photoshop* - e a popularização de aplicativos de edição em dispositivos móveis, cuja maior aplicação é com fotografias, um usuário com poucos conhecimentos técnicos poderá ter relativo êxito nesta tarefa.

Desde espinhas, cabelos arrepiados, até gordura localizada podem ser removidas, com a possibilidade de modelar o corpo inteiro, praticamente recriando a pessoa retratada na fotografia.

Estas práticas são muito populares em campanhas publicitárias e capas de revistas, por onde as fotos passam por extenso polimento, gerando muitas vezes um efeito notavelmente artificial, principalmente na ausência de textura na pele dos modelos retratados.

Nesta capa para revista Vogue de 2018, a cantora Rihanna aparece praticamente sem textura no rosto, com exceção da região em volta dos olhos; a edição também favoreceu as cores nos lábios e dos arranjos florais na cabeça.

[4] AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**. 1. ed. Barcelona: Parramón, 2006.





Em uma imagem podem ser aplicados filtros, que possibilitam a modificação da luz, cor, e até efeitos específicos em câmeras digitais e aplicativos de celulares. A aplicação ou manipulação de cores nas imagens pode ser empregada para o destaque de algum elemento específico, ou até mesmo gerar um efeito emocional no espectador^[4].

Dessa forma, os filtros também podem funcionar como uma edição de imagens "instantânea" - principalmente os de aplicativos - uma vez que a distância de um clique o usuário pode ter os mais diversos efeitos em suas fotografias, antes mesmo de serem produzidas.

1.3.3 SOBREPOSIÇÕES E MONTAGENS

A sobreposição de imagens pode ocorrer até por meio da impressão de uma imagem por cima da outra, assim como na sobreposição de arquivos digitais por meio de programas de computador ou dispositivos móveis. Esta técnica pode ser utilizada para adicionar elementos a fotos, como outras fotografias, imagens ou textos, acrescentando efeitos de diversos na composição, como de textura, mudança de cor, dentre outras possibilidades^[4].

As montagens são formadas pela combinação de elementos, como fotografias, ilustrações e textos, formando uma só composição, tanto física (colagens) quanto de arquivos digitais. Frequentemente as técnicas de sobreposição, montagem e edição de imagem são utilizadas juntas para trazer uma estética propositalmente artificial e "mágica", conforme a imagem seguinte, onde a fotografia se junta com elementos gráficos e 3D.

02 LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE IMAGENS

2.1 O PROCESSO DE PERCEPÇÃO DE IMAGENS

A partir da discussão acerca da imagem em si, o estudo se aprofunda na percepção das mesmas e como os elementos se encontram na composição, desembocando em efeitos visuais diferentes, e progressivamente em significados diferentes, com base nas ideias e visão do mundo do transmissor, culminando nas do receptor da mensagem; tais conhecimentos são essenciais para o desenvolvimento do projeto gráfico, objetivo final do projeto, que deverá aliar forma e função, estética e significado.

A visão e o processamento de imagens são comandados pelo inconsciente, uma vez que são essenciais para a sobrevivência humana:

“Todo esse trabalho difícil acontece fora de sua consciência, e só depois o resultado é apresentado à sua mente consciente num relatório minucioso, com os dados digeridos e interpretados”^[5] (MLODINOW, 2014, p. 50).

O cérebro, ao receber as informações do ambiente, as interpreta de forma a fazer sentido e trazer a informação necessária, muitas vezes preenchendo as lacunas do material bruto: *“o mundo que percebemos é um ambiente artificialmente construído, cujas características e propriedades são ao mesmo tempo produto dos nossos*

processos mentais inconscientes dos dados reais”^[5] (MLODINOW, 2014, p. 50).

Portanto, o processo de percepção de imagens é permeado pela bagagem do indivíduo, o que varia conforme os contextos histórico, geográfico, social, familiar, psicológico do mesmo: *“o modo como encaramos o mundo quase sempre afeta aquilo que vemos.”^[2] (DONDIS, 2003, p. 19).*

Mesmo com tais diferenciações perceptivas, existem processos visuais comuns que analisam as partes constitutivas e as técnicas aplicadas na solução visual. Os princípios da Gestalt contribuem para essa coleta e o relacionamento desses padrões visuais *“escobrimo como o organismo humano vê e organiza o input visual e articula o output visual”^[2] (DONDIS, 2003, p. 31).* Os padrões visuais estabelecem reações psicofísicas, concedendo significados incorporados *“em forma de símbolos, ou de experiências compartilhadas no ambiente e na vida”^[2] (DONDIS, 2003, p. 32).*

2.1.1 EQUILÍBRIO E TENSÃO

A necessidade de se localizar e se deslocar no espaço impôs uma boa percepção de equilíbrio ao indivíduo: *“o equilíbrio é, então, a referência visual mais forte e firme do homem, sua base consciente e inconsciente para fazer avaliações visuais”^[2] (DONDIS, 2003, p. 32).*

A assimilação deste equilíbrio ocorre a partir da visualização dos eixos vertical e horizontal, que expressa o ato de se ver. Quanto mais irregular o objeto ou composição, mais complexos serão os processos de estabilidade visual: *“tanto para o emissor quanto para o receptor da informação visual, a falta de equilíbrio e regularidade é um fator de desorientação”^[2] (DONDIS, 2003, p. 35).*

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

[5] MLODINOW, Leonard. **Subliminar**: Como o inconsciente influencia nossas vidas. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

A escolha por trazer equilíbrio ou tensão para a composição depende da reação esperada ao espectador, afinal:

“O olho busca o eixo sentido em qualquer fato visual, num processo interminável de estabelecimento do equilíbrio relativo” ^[2]
(DONDIS, 2003, p. 36-37).

Na composição, o nivelamento ocorre em composições harmoniosas, enquanto o aguçamento se aplica em pontos contrastantes com o restante dos elementos visuais, que atraem o olhar^[2].

O cartaz de Herbert Bayer possui no quadrado laranja o ponto de maior aguçamento da composição (ou ponto focal), por possuir cor contrastante e destoar dos demais elementos em distância vertical-horizontal.

2.1.2 ÂNGULO INFERIOR ESQUERDO

Existe uma preferência visual, em sequência à visualização dos eixos vertical e horizontal: o olho caminha de cima para baixo, e em seguida, da esquerda para a direita, concentrando o olhar no canto inferior esquerdo. Algumas explicações estão na prática ocidental de impressão e leitura, que ocorrem da esquerda para a direita, assim como o favorecimento do campo esquerdo da visão no cérebro, ainda que existam variações para pessoas canhotas ou que não realizam a leitura da esquerda para a direita^[2].

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.



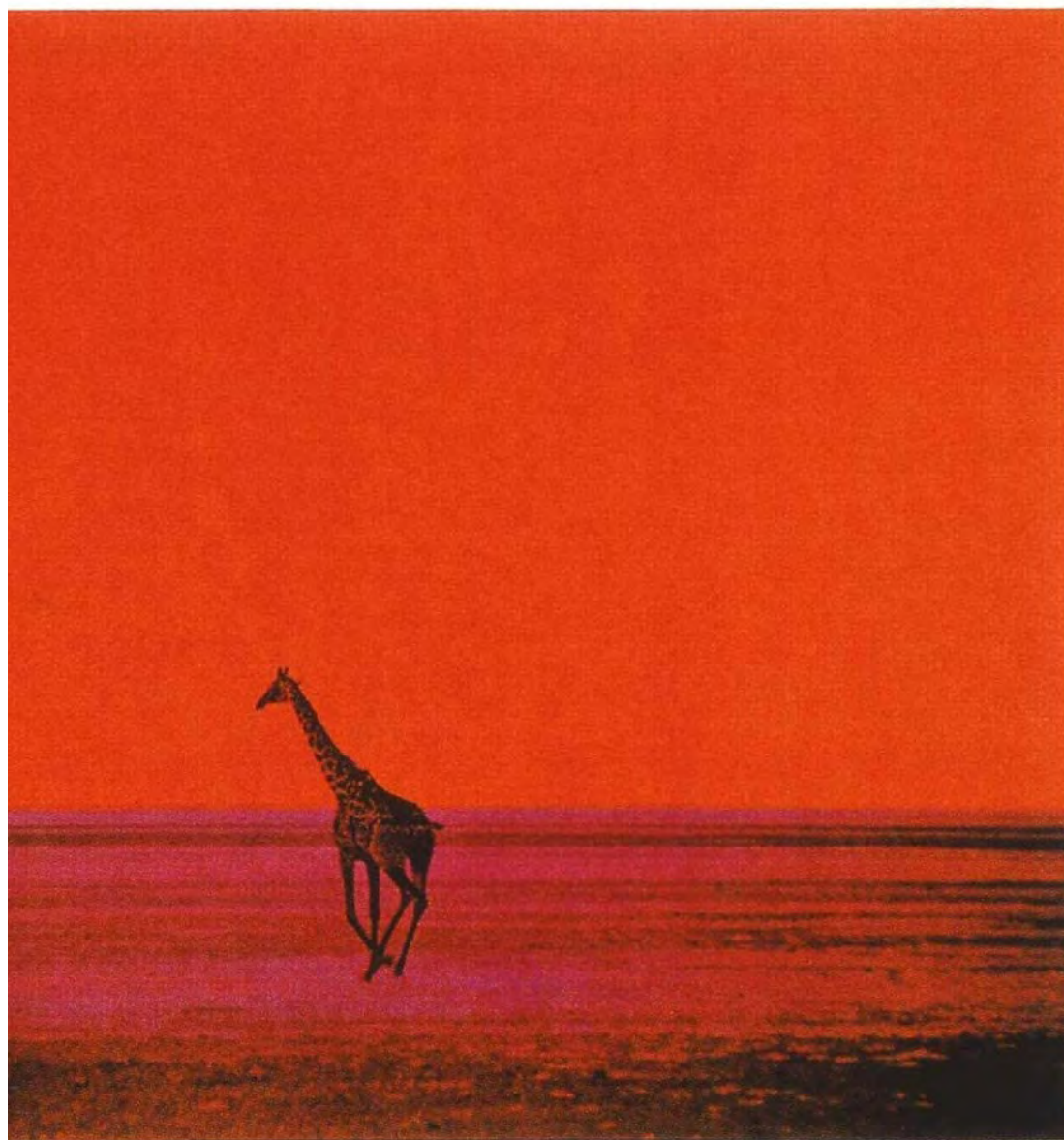
FIGURA 19 - CARTAZ DE HERBERT BAYER, 1923

Em resultado, o aguçamento é intensificado em composições que aglutinam seus elementos em regiões opostas às do eixo estabilizador, que trazem maior peso visual: percebe-se que mesmo com o destaque ao canto inferior esquerdo, a composição da capa do álbum de Carlos Jobim aparenta estar mais equilibrada que a do álbum de Marilyn Manson, onde a figura do cantor concentrada no canto superior direito traz maior tensão, atraindo o olhar, mesmo ocupando uma área proporcionalmente inferior à região vermelha da capa do álbum Wave.

**"A complexidade, a instabilidade e a irregularidade aumentam a tensão visual, e, em decorrência disso, atraem o olho" [2]
(DONDIS, 2003, p. 42).**

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ANTONIO CARLOS JOBIM: WAVE



Arranged & Conducted by Claus Ogerman



FIGURA 20 - CAPA DO ÁLBUM WAVE, 1967



FIGURA 21 - CAPA DO ÁLBUM ANTICHRIST SUPERSTAR, 1996

2.1.3 ATRAÇÃO E AGRUPAMENTO

Os agrupamentos de componentes podem gerar maior ou menor atração a partir das suas distâncias relativas: *"quanto maior for sua proximidade, maior será sua atração"*^[2] (DONDIS, 2003, p. 44). Pela tendência de associar elementos, os que estão mais próximos se atraem e os distantes se repelem na composição; o agrupamento pode ocorrer também pela forma, tamanho, textura e tom^[2].

No pôster do filme John Wick 3, o agrupamento do lado direito traz o peso de uma ameaça massiva, enquanto concentra o agrupamento no personagem do canto oposto, que pela distância é repelido do conjunto e se destaca na composição, também pela diferença de iluminação.

O agrupamento visual também pode acontecer ao se completar elementos ausentes na composição: *"através de suas percepções, o homem tem necessidade de construir conjuntos a partir de unidades"*^[2] (DONDIS, 2003, p. 44).

No pôster do filme The Lobster, mesmo com a ausência da outra pessoa, percebe-se que o personagem retratado está abraçando alguém, pela posição dos braços e a sensação de espacialidade definida na composição.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FIGURA 22 - PÔSTER DO FILME JOHN WICK 3, 2019

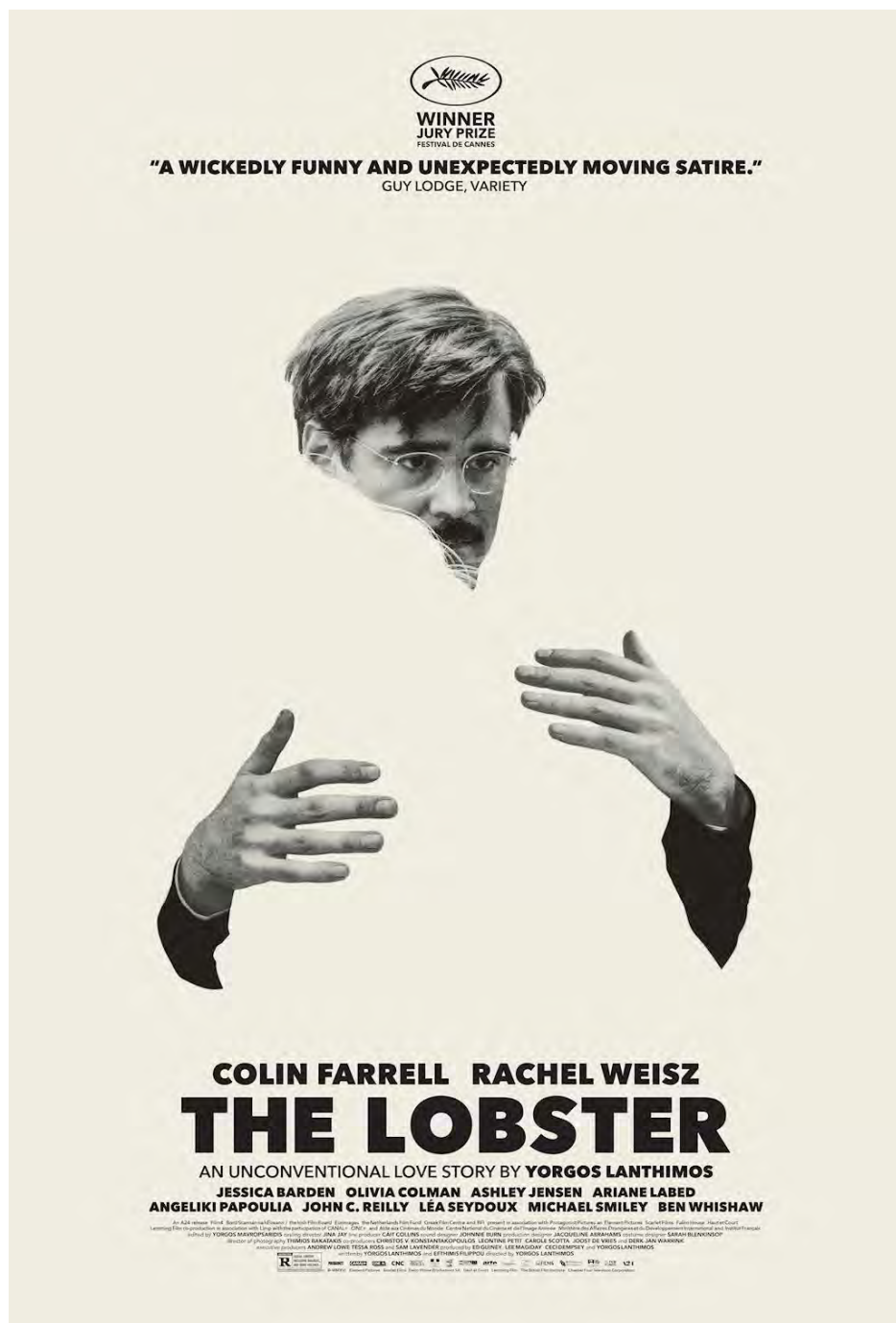


JOHN WICK: CHAPTER 3 - PARABELLUM

MAY 17

Summit | Lionsgate

#JOHNWICK3



2.1.4 O POSITIVO E O NEGATIVO

Os elementos positivos e negativos se diferenciam no sentido onde o positivo domina a experiência visual e o negativo estaria de forma mais passiva na composição. A absorção de informação ocorre para se obter de forma simples o seu significado, então quando não existe predominância visual entre os componentes, pode ocorrer uma ambiguidade de interpretações, como no caso de algumas ilusões de ótica, com a dificuldade de diferenciar os elementos principais dos secundários (figura do fundo)^[2].

As combinações de opostos tonais podem trazer percepções diferentes: *“elementos claros sobre fundo escuro parecem expandir-se, ao passo que elementos escuros sobre fundo claro parecem contrair-se”*^[2] (DONDIS, 2003, p. 48-49).

Na pintura de Paul Klee, são exploradas as diferentes percepções das cores claras e escuras em um mesmo fundo, onde as formas brancas parecem “empurrar” as pretas, trazendo movimento para a obra, também pela técnica de pincelada utilizada.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.



2.2 O CONTRASTE NA COMPOSIÇÃO DE IMAGENS

A conexão entre a mensagem e o significado a partir das técnicas visuais traz maior controle sobre o efeito visual que se quer causar. O contraste entra no sentido de aguçar os sentidos e *“dramatiza o significado através de formulações opostas”*^[2] (DONDIS, 2003, p. 107). Logo, as peças visuais obtêm maior expressividade, comunicando suas mensagens de forma mais simples e direta^[2].

Na visão, o contraste a partir da luz traz a variação tonal, que permite a distinção dos elementos:

“Através do tom, percebemos padrões que simplificamos em objetos com forma, dimensão e outras propriedades visuais elementares”^[2]

(DONDIS, 2003, p. 110).

Os demais sentidos contribuem para a compreensão completa dos objetos, às vezes conflitando com as sensações visuais^[2].

A percepção de padrões a partir da visão se alinha com a necessidade de discernimento: *“ver significa classificar os padrões, com o objetivo de compreendê-los ou reconhecê-los”*^[2] (DONDIS, 2003, p. 111). Consequentemente, a ambiguidade deve ser evitada para não gerar um *input* visual inconclusivo, empregando-se o aguçamento (tensão) ou harmonia (equilíbrio) de forma nítida^[2].

No pôster do filme *The Bourne Identity*, a separação dos elementos azul e laranja no fundo não ocorre de forma equivalente, nem em relação à largura do pôster quanto à figura do protagonista, que também não está centralizada, ainda que ambos os componentes estejam próximos da centralização, causando um estranhamento visual, que só é atenuado pelo ponto de aguçamento na letra O, por onde as linhas se cruzam; portanto, a composição falha tanto em harmonizar os elementos quanto em trazer o contraste entre eles de forma efetiva.

Ainda que composições regulares, simétricas e simples garantam uma determinação e compreensão mais direta, indo de acordo com a necessidade humana de equilíbrio e repouso,

“[...] a necessidade de resolução é igualmente forte, e o aguçamento oferece grandes possibilidades de atingi-la, pois a resolução é uma extensão da ideia interior de harmonia, e provém mais da organização da complexidade do que da pura simplicidade”^[2]
(DONDIS, 2003, p. 115).

O cartaz de Alexander Rodchenko traz uma composição harmoniosa, onde os elementos se refletem nos eixos vertical e horizontal; já no cartaz de Gustav Klutis, a simetria não é tão óbvia, os elementos se equilibram pelos pesos e contraste pela diagonal: *“As forças adicionais afastam o design da simplicidade, mas o efeito final é um equilíbrio estruturado pelo peso e pelo contrapeso, pela ação e pela reação”^[2]* (DONDIS, 2003, p. 116).

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

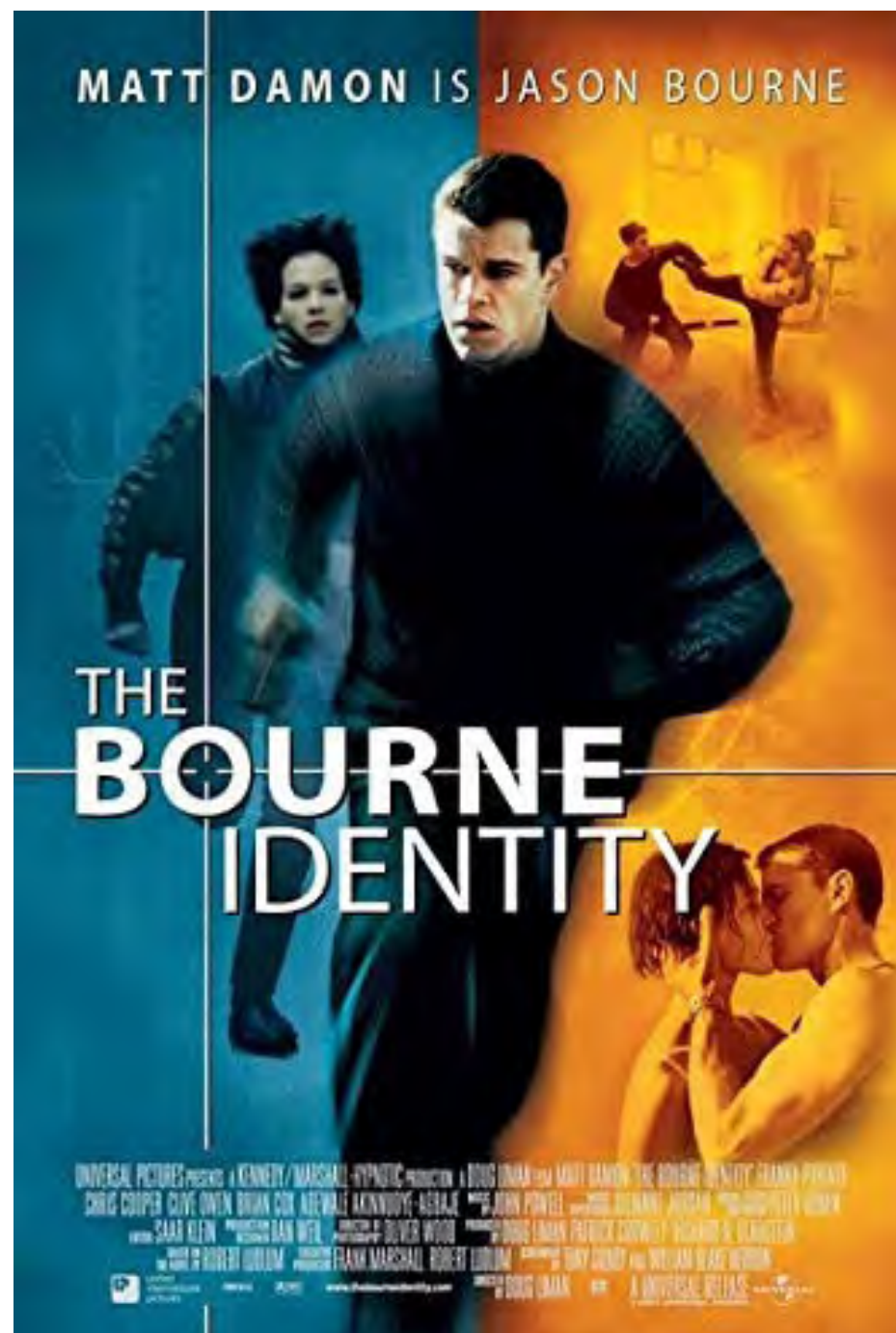


FIGURA 25 - PÔSTER DO FILME THE BOURNE IDENTITY, 2002

ПРОФСОЮЗ
ПО ЖЕНСКОМУ РАБСТВУ УДАР



ПРОФСОЮЗ
ЗАЩИТНИК ЖЕНСКОГО ТРУДА

FIGURA 26 - PÔSTER DE ALEXANDER RODCHENKO, 1925

Ao trazer o contraste na composição, pode-se atrair melhor o olhar e enfatizar a mensagem a ser transmitida, com maior emoção e dinamicidade^[2], conforme se observa no segundo cartaz. As polaridades conceituais podem ser expressas a partir de elementos e técnicas visuais, de modo que a forma se associa ao significado; alguns exemplos estão no contraste de tom, de cor, de forma e de escala.

Sentimentos positivos podem ser representados com formas curvas e cores quentes, enquanto os negativos por ângulos, formas retas e cores agressivas, trazendo o contraste na mensagem visual, aplicando-se os estudos de elementos compositivos realizados no capítulo anterior^[2].

“[...] o contraste é a ponte entre a definição e a compreensão das ideias visuais, não no sentido verbal da definição, mas no sentido visual de tornar mais visíveis as ideias, imagens e sensações”^[2] (DONDIS, 2003, p. 129).

No pôster para o filme *Rosemary's Baby*, apesar dos elementos estarem centralizados, o contraste é aplicado tanto na escala, quanto no tom e na cor: a cabeça da personagem aparece proporcionalmente muito maior que o carrinho de bebê, aumentando a importância da personagem e trazendo a sensação de fragilidade ao bebê; o fundo com a personagem tem tons claros e o monte com o carrinho estão em tom escuro, indicando o aspecto sombrio relacionado ao bebê; o texto está em cor branca em fundo preto, o destacando na composição.

FIGURA 27 - PÔSTER DE GUSTAV KLUTSIS, 1930



2.3 CAMADAS DE INTERPRETAÇÃO: SEMIÓTICA E FIGURAS DE LINGUAGEM

2.3.1 SEMIÓTICA

A comunicação humana se baseia em símbolos organizados em códigos, cujos significados são definidos a partir de elementos culturais, históricos, geográficos, dentre outros^[1]. Desde expressões idiomáticas, a gestos e imagens podem ter significados diferentes em variados contextos; a semiótica entra como a ciência que estuda todos os tipos de linguagens, a qual se utilizam de signos para representar os objetos.

As mensagens visuais são expressas e recebidas em três níveis, signos nomeados por Peirce como ícone, índice e símbolo. O ícone consiste no *input* visual, o julgamento perceptivo, de modo que se estabelece uma relação de semelhança com o que é representado; o índice traz a associação entre sua forma e significado, que varia conforme o contexto; o símbolo é percepção simbólica da composição^[4].

Nesse processo, novos índices podem ser gerados, numa cadeia de interpretações: *“Peirce afirmava que esses novos interpretantes podiam também ser signos em si mesmos, suscetíveis a serem representados em encadeamentos lógicos”* ^[6] (JARDÍ, 2014, p. 45).

[1] FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**: Por uma filosofia do design e da comunicação. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2007. p. 88-150.

[4] AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**. 1. ed. Barcelona: Parramón, 2006.

[6] JARDÍ, Enric. **Pensar com Imagens**. 1. ed. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2014.



FIGURA 28 - PÔSTER DO FILME ROSEMARY'S BABY, 1968

No pôster publicitário da marca McDonald's, tem-se como ícone uma mão segurando batatas fritas, referência ao personagem Wolverine, o símbolo, cujo filme estava em cartaz à época da publicação. O índice se dá pela associação entre o ícone e o símbolo, pressupondo conhecimento prévio do personagem do filme.

"Quanto mais representacional for a informação visual, mais específica será sua referência; quanto mais abstrata, mais geral e abrangente"^[2] (DONDIS, 2003, p. 95).

A partir dessa associação, outros interpretantes podem ser gerados, relacionando a força do personagem com produtos da empresa, ou ainda conectando o personagem do filme com os quadrinhos, e assim por diante.

A semiótica também pode ser aplicada para ressignificar elementos da cultura popular: a empresa Coca-Cola, juntando referências culturais do Santa Claus (o famoso Papai Noel), baseado na figura do São Nicolau, que ajudava famílias humildes, o populariza em suas campanhas publicitárias utilizando casaco vermelho – a cor da marca –, dando presentes às crianças e tomando Coca-Cola; com o passar das décadas, a associação entre o papai noel e o natal foi completamente assimilada, assim como entre o feriado do natal e a marca, e o principal: o sentimento de presentear e unir a família e consumir a marca, numa cadeia sucessiva de interpretantes intencionalmente planejados.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.





2.3.2 FIGURAS DE LINGUAGEM

As figuras de linguagem são recursos linguísticos empregados para transmitir maior expressividade à composição, ampliando a gama de significados interpretativos^[6]. Podem ser aplicadas tanto na linguagem falada como visual, e a sua interpretação dependerá do contexto e bagagem cultural do público.

Dentre as figuras de linguagem mais aplicadas estão: a alegoria, onde se faz referência a algo não literal, mas que evoca um sentido figurado; já a metáfora funciona pela referência a um elemento ou sentimento a partir de outro, representado na composição; a sinédoque é a representação da parte pelo todo; a hipérbole se dá pelo exagero de elementos para se trazer a mensagem, tanto em aumento quanto na redução destes; o eufemismo se aplica na suavização da mensagem com outro elemento menos óbvio ou agressivo; na elipse, elementos subentendidos são eliminados da composição^[4].

No pôster para o filme *The Birds*, tem-se o emprego da sinédoque, representando os pássaros pelas penas.

Já no pôster para o filme *Love in the Afternoon*, utiliza-se a metáfora do entardecer com a representação da mão puxando a cortina para baixo, um ato comum com a chegada da noite.

[4] AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagen**. 1. ed. Barcelona: Parramón, 2006.

[6] JARDÍ, Enric. **Pensar com Imagens**. 1. ed. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2014.



FIGURA 31 - PÔSTER DO FILME THE BIRDS, 1963

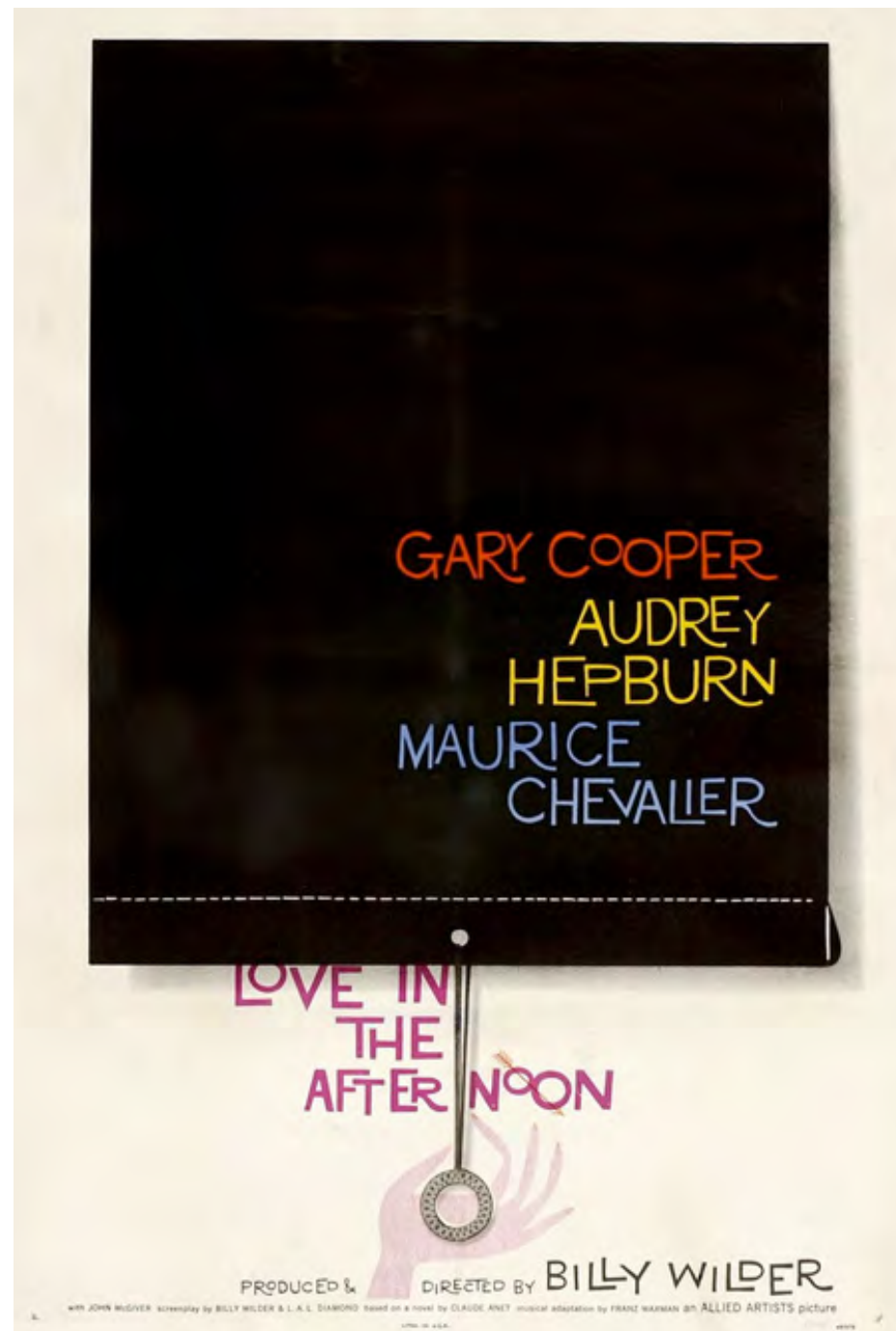


FIGURA 32 - PÔSTER DO FILME LOVE IN THE AFTERNOON, 1957

03 NARRATIVA A PARTIR DE STORYTELLING

3.1 COMO CRIAR SUPER-HISTÓRIAS?

Uma vez abordados os conceitos de imagem, técnicas e as formas de percepção e construção de composições com significado, estabeleceu-se a necessidade do aprofundamento nos métodos de concepção de narrativas, essenciais para a fase de projeto deste Trabalho de Conclusão de Curso. Joni Galvão trouxe em seu livro *Super-Histórias no Universo Corporativo* a sistematização de métodos de composição para um bom *storytelling*. Nesta obra, o autor expõe técnicas para se criar e contar boas histórias.

Ao incorporar as ideias de roteiro do cinema à lógica corporativa, pesquisas e experiências pessoais, argumenta que o *storytelling* é a melhor forma de transmitir a informação e cativar o público, além de trazer mais personalidade e originalidade a um projeto:

“Produtos e serviços são muito semelhantes entre si e cada vez mais o diferencial de cada um está nas histórias construídas e acumuladas”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 20).

Livros, filmes, apresentações e até campanhas publicitárias, podem utilizar este recurso para atingir seu público: *“estreitam-se os laços entre as partes e aumentam-se as chances de o público aderir à marca em um momento presente ou futuro”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 20).*

Trazar a informação com a experiência emocional pode impactar mais e influenciar as decisões da audiência: *“nós percebemos, lembramos nossas experiências, fazemos julgamentos e agimos - mas em todas essas atitudes somos influenciados por fatores dos quais não temos consciência”^[5] (MLODINOW, 2014, p. 42).*

O autor destaca que muitas das histórias de sucesso são as que trazem os valores universais – valores compartilhados por todas as pessoas: *“um valor universal é tudo aquilo que acreditamos ou que vivenciamos numa perspectiva praticamente instintiva”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 46).* Estes tais valores tocam a audiência, *“despertando sua identificação em relação à história, aos personagens e especialmente às marcas, aos produtos e às ideias apresentadas na comunicação”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 46).*

Um exemplo apresentado nesse livro é o da série de filmes *Star Wars*, que discute a dualidade humana: o lado bom e o lado mau, e o controle deste lado sombrio, se apoiando na estrutura narrativa da jornada do herói, uma história de transformação pessoal^[7].

A partir da oposição entre os personagens, Darth Vader e Luke Skywalker, onde o primeiro *“nos obriga a olhar para um ser humano muito sofrido, que fica na iminência de deixar de ser humano”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 47)* e o segundo *“rejeitou as armadilhas e tentações do sistema cruel a que foi imposto e se manteve fiel a seu propósito”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 47)*, o filme traz como mensagem ao público que todos têm o lado sombrio, porém o autoconhecimento pode nos aproximar do bem.

A construção de arquétipos como o destes personagens relaciona os personagens a símbolos, que conectam com valores específicos: *“símbolos universais que existem no inconsciente coletivo e estão associados a uma série de valores”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 48).*

[5] MLODINOW, Leonard. **Subliminar**: Como o inconsciente influencia nossas vidas. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

[7] GALVÃO, Joni. **Super-histórias no universo corporativo**. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2015.



FIGURA 33 - CENA DO FILME STAR WARS V, 1980

Mas a história precisa ir além de trazer os valores universais – é imprescindível que se soe como verdadeira: *“mais do que a veracidade de fatos, o que importa é a possibilidade de acontecer o que é relatado”* ^[7] (GALVÃO, 2015, p. 51).

Mesmo na ficção, a verdade é necessária, seja no comportamento dos personagens, quanto na relação deles com o ambiente e ainda nos seus valores e sentimentos: *“apenas por meio dessas verdades é possível gerar identificação da audiência com a história que está sendo contada”* ^[7] (GALVÃO, 2015, p. 52).

Galvão defende o bom uso de histórias reais para o storytelling: *“histórias reais têm maior poder de engajar a audiência”* ^[7] (GALVÃO, 2015, p. 53), ao trazer a identificação do público e facilitar a comunicação da mensagem desejada.

3.1.1 OS QUATRO ELEMENTOS E OS QUATRO MOMENTOS

O método apresentado pelo autor para a concepção de histórias é chamada de 4X4, composta por quatro elementos que se estabelecem em quatro momentos. Os quatro elementos são: a ideia governante, o universo da história, o protagonista e seu desejo e as forças antagônicas; já os quatro momentos seriam a ambientação, o incidente incitante, as complicações progressivas e o final^[7].

Para se determinar estes quatro elementos e quatro momentos, é fundamental construir um diagnóstico que defina a comunicação da forma mais objetiva o possível. Questões relacionadas aos objetivos da comunicação, contexto em que será aplicada, público-alvo, temas, pontos fortes e fracos do emissor devem ser considerados: *“quanto mais específico for o diagnóstico, maiores serão as chances de se construir uma comunicação eficiente”* ^[7] (GALVÃO, 2015,

p. 68). Tanto as necessidades de quem está construindo a comunicação quanto as do público devem ser levados em conta, ainda que sejam conflitantes:

“Apenas conhecendo a audiência e seus desejos é possível pensar em uma maneira de incluir tais desejos em histórias acerca de uma marca”^[7]

■ (GALVÃO, 2015, p. 68).

A ideia governante é o elemento base do *storytelling*. Quando bem estabelecido o valor principal da história, *“a audiência identifica e apreende espontaneamente”* ^[7] (GALVÃO, 2015, p. 71). A ideia governante deve ser descrita em uma única frase, *“que deverá revelar uma transformação significativa ocorrida entre o início e o final da história”* ^[7] (GALVÃO, 2015, p. 73).

A animação Princesa Mononoke traz como ideia governante a harmonia entre o homem e a natureza, numa crítica ao progresso e industrialização, ambientados no conflito entre um vilarejo japonês, que desmata e prejudica os animais da floresta próxima para fabricar armas e estes animais que atacam os habitantes do vilarejo, como forma de proteção, em um claro conflito homem *versus* natureza.

O universo da história consiste no tema que será tratado seu contexto: *“ao mesmo tempo em que impõe limites, o universo da história traz em si dicas e diretrizes para a composição da trama, revelando-se um aliado e tanto no processo de escrita”* ^[7] (GALVÃO, 2015, p. 78).

[7] GALVÃO, Joni. **Super-histórias no universo corporativo**. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2015.



FIGURA 34 - CENA DA ANIMAÇÃO PRINCESA MONONOKE, 1999

O autor coloca como essencial estabelecer os episódios que irão compor a trama, para futuramente detalhá-los: *“a falta de foco torna o discurso superficial e cansativo e afasta a comunicação do que é mais relevante no contexto”* ^[7] (GALVÃO, 2015, p. 80).

Os personagens principais e secundários são importantes para estimular a identificação da audiência. De início, são revelados os hábitos e rituais deles, para que o público estabeleça afinidade com os personagens. O desenvolvimento da trama mostrará as decisões e reações deles:

“A forma como lida com os desafios e as escolhas que faz quando está sob pressão revelam suas maiores verdades”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 83).

No final da história, os personagens passarão pela transformação completa decorrente de suas vivências ao longo da trama. Quanto mais a audiência conhecer os personagens, maior a chance dela se identificar e ter empatia com eles, gerando uma conexão emocional com a história^[7]. Parte essencial da construção do personagem está no desejo que o motiva a mover a trama: *“não existe história sem protagonista e não existe protagonista sem desejo”*^[7] (GALVÃO, 2015, p. 85).

As dificuldades apresentadas a ele determinam o quanto o personagem quer atingir tal objetivo, podendo ser mais significativas do que o sucesso em si. O autor aborda estratégias para a construção dos personagens: estes precisam ser reais, com defeitos e qualidades, se evitando os muito flexíveis e passivos, principalmente no caso do protagonista: *“ele precisa conquistar a admiração da audiência e isso só acontecerá se ele tiver personalidade”*^[7] (GALVÃO, 2015, p. 87).

As forças antagônicas se constituem nas adversidades que serão apresentadas ao protagonista durante a trama, sendo responsáveis por trazer emoção na narrativa. Estas dificuldades podem ser internas, como questões pessoais ou físicas, externas - relacionadas a outras pessoas - ou ainda globais, como impeditivos de grandes empresas, organizações, governo ou a economia. Conforme o público entender estas adversidades e o impacto delas na trajetória do protagonista, mais efetivamente se engajará na história^[7].

No filme The Matrix, o protagonista Neo tem o desejo de conhecer a sua realidade, e mais do que isso, trazer uma resolução aos conflitos entre os humanos e as máquinas, salvando as pessoas que ama; as forças antagônicas se apresentam como os agentes do próprio sistema das máquinas, com foco no Agente Smith.

A ambientação consiste na etapa inicial da história, onde não só o protagonista será apresentado, como também um pouco do universo da história, e *“convida o público a se identificar com o protagonista, a criar alguma empatia com ele”*^[7] (GALVÃO, 2015, p. 92).

Onde parecia estar estável, surge o desequilíbrio na vida do protagonista - é quando acontece o incidente incitante, o primeiro ponto de virada da história. Este incidente dá origem ao desejo do protagonista, trazendo a necessidade de reação do mesmo e de superação dos desafios propostos. É crucial que se tenha relação entre a ambientação e o incidente - *“o incidente deve promover uma quebra no equilíbrio apresentado na ambientação”*^[7] (GALVÃO, 2015, p. 97).

[7] GALVÃO, Joni. **Super-histórias no universo corporativo**. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2015.



FIGURA 35 - CENA DO FILME THE MATRIX, 1999

As complicações progressivas se dão à medida que o protagonista percorre a jornada na história, em consequência do incidente inicial, se estendendo por toda a trama.

Estas complicações devem ter variações de intensidade, sendo pertinentes que cresçam de forma crescente e progressiva: *“com isso, a complexidade da história vai aumentando aos poucos e a audiência vai recebendo as informações na medida em que está preparada, vivenciando cada estímulo a seu tempo”*^[7] (GALVÃO, 2015, p. 99). Quando as complicações surgem em relações de causa e efeito, a história se torna mais consistente e amarrada.

Para que estas complicações tenham impacto no público, é preciso que existam variações na carga de valor, por meio dos pontos de virada, que são os acontecimentos que mudam a direção da história. Ao se definir a sequência dos pontos de virada, tem-se a evolução crescente da trama, onde é preferível que a última virada antes do final seja a mais impactante de todas^[7].

O final compõe-se em três etapas: a crise, o clímax e a resolução. A crise revela o dilema final, que obriga o protagonista a tomar uma decisão: *“trata-se do maior impasse vivido pelo protagonista”*^[7] (GALVÃO, 2015, p. 103).

Em decorrência desta escolha, tem-se o clímax, que é o momento mais desafiante em que passará o protagonista, quando deverá utilizar novas artimanhas para resolver o problema. A resolução é o resultado do clímax, o fechamento da história: *“nela, a audiência respira e confere o impacto do clímax na vida dos personagens”*^[7] (GALVÃO, 2015, p. 104).

Os finais podem ser positivos, negativos ou irônicos, desde que sejam convincentes e que promovam a compreensão da trama, sendo estes abertos ou fechados: *“as reflexões são*

bem-vindas, não a falta de entendimento”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 107). Com o fim da narrativa, alguma transformação tem que ter se sucedido, no protagonista, no meio, nos personagens secundários ou na própria audiência:

“Se um protagonista não vivencia nem provoca transformações em seu meio, não existe história que se justifique”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 110).

Uma trama bem estruturada envolve a delimitação dos eventos, pontos de virada e as conexões entre eles por causa e efeito: *“com seus altos e baixos, a trama conduz o personagem do início ao final da história e deve ser suficientemente impactante para envolver a audiência”*^[7] (GALVÃO, 2015, p. 132). Subtramas podem ser adicionadas à história para se fortalecer a história principal, tendo início, meio e fim, não deixando informações soltas para o público.

3.1.2 OS TRÊS ATOS

Os três atos são uma forma clássica de divisão da trama, representados pelo início, desenvolvimento e fim da história. No primeiro ato, temos a ambientação, a contextualização do personagem e seu meio. O fim do primeiro ato ocorre com o primeiro conflito da história, o incidente incitante^[7].

O segundo ato, que costuma ser o mais longo, se constitui no corpo da trama - é nele em que se sucedem as complicações progressivas, quando o protagonista se defronta com uma sucessão de dificuldades - nos pontos de virada - que são cada vez mais complexos e exigirão cada vez mais dele^[7].

[7] GALVÃO, Joni. **Super-histórias no universo corporativo**. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2015.

O terceiro e último ato se apresenta no momento mais desafiador para o protagonista, a crise, que exige dele uma decisão, que pode representar dilemas éticos, morais ou emocionais. Após a crise, tem-se o clímax, consequência da decisão tomada, pela qual o protagonista terá o último obstáculo a ser ultrapassado. Com o fim do clímax, a resolução coloca um ponto final na história, por onde se percebem as transformações ocorridas durante a trama^[7].

3.1.3 AS FERRAMENTAS NARRATIVAS

Vários recursos podem ser aplicados para enriquecer a trama e impactar o público de forma eficaz. As figuras de linguagem, principalmente a metáfora abordada anteriormente, por exemplo, podem ser aplicadas na estrutura narrativa para tornar o tema abordado mais acessível ao público:

“Ao permitir que se trate de temas densos utilizando-se de conceitos pertencentes ao universo da audiência, a metáfora é capaz de simplificar a comunicação, tornando-a mais fácil e atraente”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 135).

No filme A Revolução dos Bichos, a partir das discussões e atitudes tomadas pelos animais de uma fazenda, a trama traça uma metáfora sobre governos autoritários e a opressão que exercem ao povo, baseado no livro homônimo de George Orwell de 1943.

Os flashbacks e backstories também são meios consolidados na literatura e no cinema para enriquecimento da trama: enquanto o flashbacks são passagens inseridas na trama de acontecimentos anteriores aos da história, backstories consistem em conhecimentos prévios do público,

“seja em relação ao tema que sustenta a trama, ao emissor da mensagem ou ao objeto da sua fala”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 140).

Séries de filmes, filmes adaptados de outros meios, *remakes*, e até mesmo obras inspiradas em temas ou contextualizações popularizadas aproveitam-se de todas as referências e características dos personagens, ambientação e outros detalhes já trabalhados com o público anteriormente para obterem a adesão dos mesmos em seus mais recentes projetos, trazer continuidade ou mesmo resgatar e amadurecer estes elementos. Um exemplo está em filmes sobre vampiros, que já se tornaram um subgênero no cinema, em decorrência ao filme Drácula de 1931, baseado no livro homônimo de Bram Stoker; esses filmes trazem as referências estéticas e de caracterizações dos vampiros, explorando também outras facetas destes personagens tão iconizados na cultura popular.

O humor também é bastante explorado para entreter e comunicar de forma leve e agradável, além de fortalecer a trama e trazer vínculo com o público: *“cativa a audiência e atua como poderosa arma de sedução”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 147).* No entanto, o autor avisa que o humor deve estar conectado com a narrativa e os objetivos do emissor: *“fazer rir por rir não leva a lugar nenhum”^[7] (GALVÃO, 2015, p. 148).*

Outras ferramentas muito empregadas em narrativas, tão populares que se converteram em gêneros de produções audiovisuais, são o romance, o suspense, o drama, a ação e a aventura, dentre outros.

[7] GALVÃO, Joni. **Super-histórias no universo corporativo**. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2015.



FIGURA 36 - CENA DO FILME A REVOLUÇÃO DOS BICHOS, 1999



FIGURA 37 - CENA DO FILME DRÁCULA, 1931

3.2 ANÁLISE DE OBRAS SOB A ÓTICA DO STORYTELLING

A partir da concepção do *storytelling* e suas características, assim como os temas abordados nos capítulos anteriores, três obras foram escolhidas para análise. Estas histórias foram analisadas segundo os quatro elementos e quatro momentos apresentados, além das ferramentas aplicadas na narrativa e seus elementos compositivos: o filme *Nise: O Coração da Loucura* (2015), o curta animado *Father and Daughter* (2000) e o livro-imagem *Dança* (2015).

3.2.1 NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA

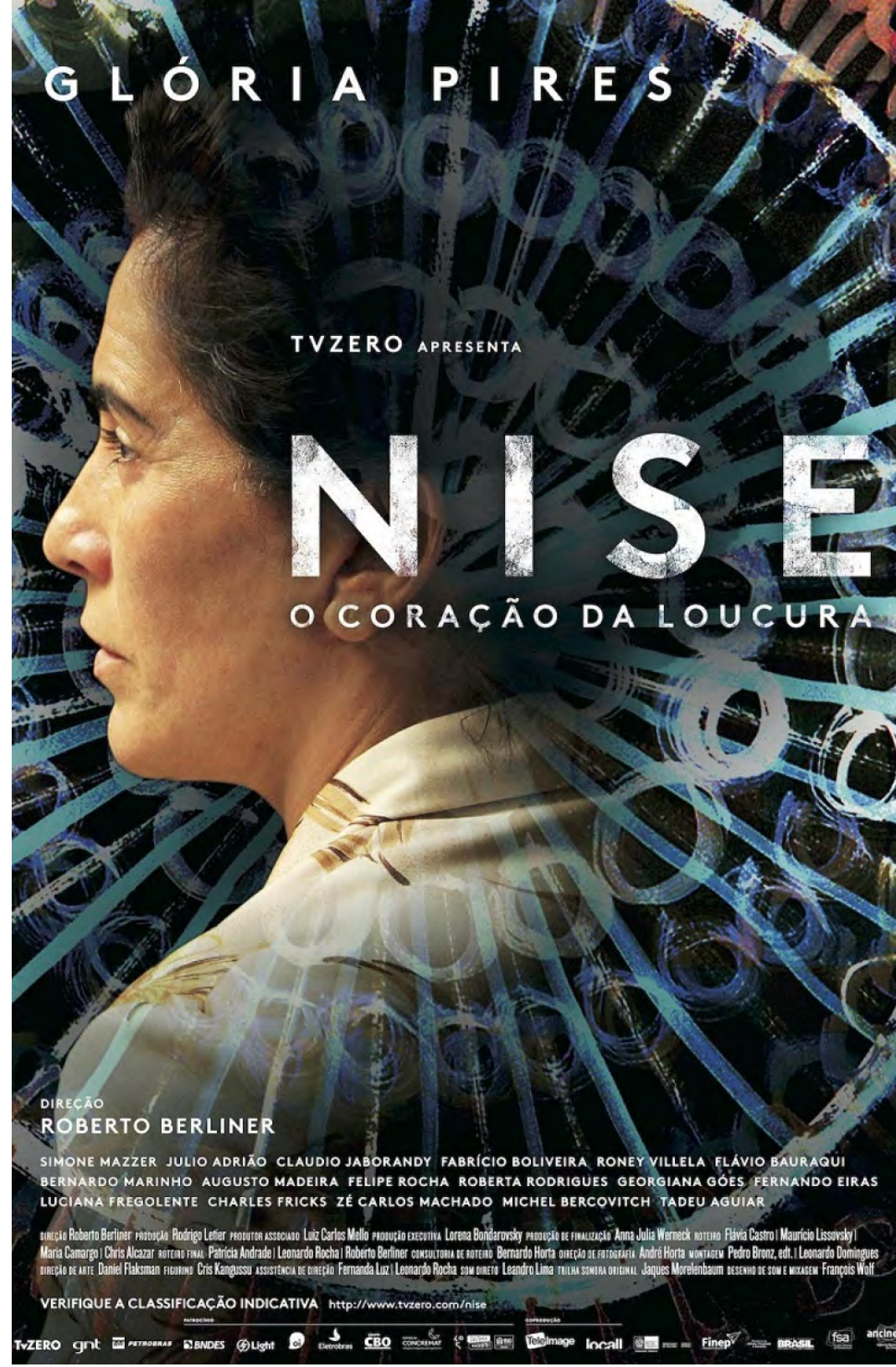
O filme^[8] de drama, lançado em 2015, foi dirigido por Roberto Berliner e retrata algumas das experiências da psiquiatra Nise da Silveira no Centro psiquiátrico Nacional Pedro II, no Rio de Janeiro, a partir de 1944. Em entrevista, o diretor conta que o processo desde os rascunhos iniciais para o roteiro até o lançamento levou em torno de 13 anos. Com o auxílio de sete roteiristas, o Roberto Berliner conseguiu sintetizar a essência da obra, concentrando-se no período pós exílio de Nise^[9].

As filmagens ocorreram no centro psiquiátrico real, onde o elenco se instalou dois meses antes das filmagens, para se ambientarem ao local, realizar os ensaios e interagir com os funcionários e pacientes do centro, experiência que foi fundamental para a atriz Glória Pires incorporar

[8] NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: **TV Zero**, 2015. (102 min).

[9] A Pessoa é Para o Que Nasce e Nise, o Coração da Loucura dão o tom da entrevista com Roberto Berliner. **TV Brasil**, 2016. Disponível em: <<https://bityli.com/yVgoU>>. Acesso em: 06/07/2021.

FIGURA 38 - PÔSTER DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015



a protagonista:

“Esse ambiente, toda essa energia desse lugar, sem dúvida me ajudou muito, porque como atriz a gente acaba buscando, a gente tava realmente no coração da loucura”

diz em entrevista para o Fantástico^[10], programa da rede Globo.

A ideia governante trabalhada no filme é a da humanização dos pacientes, que todas as pessoas têm direito a um tratamento humano e são capazes de feitos muito maiores que seus distúrbios ou instituições possam limitar; também se traz um questionamento sobre a loucura e o inconsciente.

O universo da história se passa quase que inteiramente no centro psiquiátrico, nos anos 40 e 50 e na cidade do Rio de Janeiro, a partir das interações entre a protagonista e os pacientes, médicos e outros funcionários do local.

Tem-se como protagonista a médica psiquiátrica Nise da Silveira, alagoana e recém retornada do exílio político; seu desejo explorado no filme é de trazer um tratamento humano aos pacientes de esquizofrenia, não recorrendo a procedimentos invasivos e atroz, e explorando o desabrochar dos impulsos criativos do inconsciente desses pacientes.

As forças antagônicas aparecem na forma de seus colegas de trabalho que são contrários às suas metodologias, trazem

preconceitos quanto aos pacientes e querem a todo custo suprimir os resultados dos avanços no tratamento proposto por Nise, com objetivo de manter os procedimentos extenuantes como o eletrochoque e a lobotomia.

A ambientação se inicia com a chegada da protagonista ao centro psiquiátrico; sua entrada não é fácil, tem que bater na porta várias vezes, indicando ao espectador que a chegada da médica não será bem recebida, em uma das diversas dificuldades que se seguirão na trama.

A composição da imagem concentra os elementos no canto inferior esquerdo, região que, conforme estudado no capítulo anterior, o olhar tende a se fixar. A figura da doutora se destaca do ambiente acinzentado, principalmente pela cor da roupa avermelhada, que remete a sentimentos mais cálidos, o que traz um contraste tanto em estética com o ambiente (tom e cor) quanto simbólico no filme (empatia versus apatia e preconceito).

Ao entrar no centro, uma enfermeira apresenta o local, no qual a protagonista se depara com o ambiente sem vida e a péssima interação entre os funcionários e os pacientes, demonstrada pela dessaturação das cores, preservando-se os tons acinzentados e os sons de sofrimento dos pacientes de fundo.

O incidente incitante se inicia com uma palestra promovida aos médicos do centro, na qual Nise assiste, em que apresentam os métodos de tratamento para pacientes muito agressivos, como a lobotomia e o eletrochoque. O médico, ao realizar a demonstração do tratamento de eletrochoque em um paciente com esquizofrenia, de forma impessoal e afastada, traz uma reação bastante negativa à protagonista.

[10] GLORIA Pires vive psiquiatra pioneira em Nise - O Coração da Loucura. **Globoplay**, 2016. Disponível em: <<https://bitly.com/SjGiu>>. Acesso em: 06/07/2021.

Em duas cenas é mostrado o contraste entre as reações de Nise e as dos demais médicos: enquanto a protagonista se choca com o procedimento, os seus colegas de trabalho parecem tranquilos. O contraste também se dá pela estética visual de ambos: os médicos estão todos com roupas muito similares, brancas, formando uma unidade visual, conforme a regra do agrupamento, enquanto Nise se afasta do grupo

por seu distanciamento tanto estético quanto moral.

Esse incidente incitante é fundamental para apresentar a protagonista e as forças antagônicas, assim como estabelecer seu desejo por um tratamento digno aos pacientes do centro.

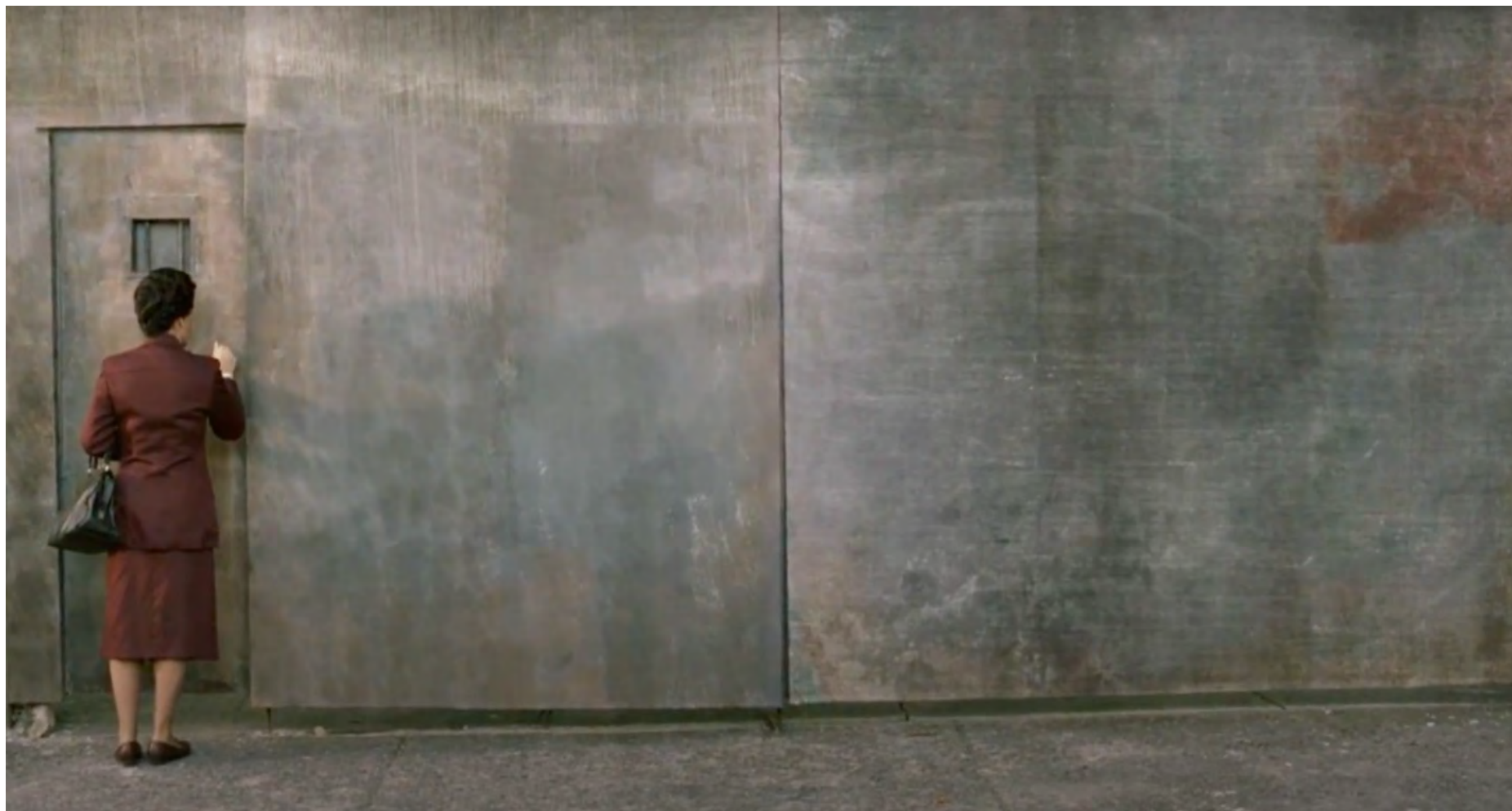


FIGURA 39 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:01:58)



FIGURA 40 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:04:54)



FIGURA 41 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:08:29)



FIGURA 42 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:08:38)

Após a sua recusa em realizar estes tratamentos violentos, não lhe resta outra alternativa além de comandar o setor de terapia ocupacional, que era organizado pelos enfermeiros do centro, que colocavam os pacientes para realizarem serviços de reparos e limpeza.

As complicações progressivas se iniciam com a dificuldade em obter a cooperação dos enfermeiros e médicos, depois

em interagir com os pacientes, para se empregar a terapia, e também em restrições orçamentárias para o seu setor.

Uma das cenas marcantes dessa fase inicial está na interação de Nise com Adelina, em que a paciente ataca a doutora por mexer em seus pertences e manter muita proximidade, tendo que ser contida pelos enfermeiros.



FIGURA 43 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:25:03)

Em outra, a doutora decide fazer uma bola improvisada e jogar com seus pacientes, convidando Almir, visitante do centro, a participar do jogo. O contraste de cor continua visível entre Nise e os demais personagens, transmitindo vivacidade e empenho da mesma em interagir com seus pacientes.

Almir, entusiasta das artes plásticas, apresenta para Nise a

ideia de estabelecer um ateliê de pintura no centro, ajudando com os materiais. Os pacientes começam a interagir com os materiais de pintura, até entenderem as funções destes e até mesmo subvertendo os métodos tradicionais de produção artística. Novamente a cor vermelha é explorada como forma de transmitir os sentimentos e contrastar com o ambiente, como que marcando o início da transformação dos personagens.



FIGURA 44 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:28:41)



FIGURA 45 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:37:34)

As pinturas dos pacientes variam desde traços abstratos até obras com grande complexidade. O contato da protagonista com as ideias do psiquiatra Jung ajudou-a a interpretar algumas dessas composições:

“Quando Carlos foi internado, ele disse que via Deus nos raios de sol que incidiam no espelho do quarto dele. Ele queria que todos vissem o

que ele estava vendo. Você sabe que em várias religiões orientais, a flor de ouro simboliza a presença de Deus? Jung diz que a psique, assim como todo organismo vivo, ela tem potencial reorganizador, autocurativo, que se manifesta justamente nestas formas circulares”, diz Nise.



FIGURA 46 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:42:42)

Alguns pacientes têm maior destaque no filme, como Adelina, Raphael, Emygdio, Carlos, Fernando e Lúcio. A passagem do tempo é mostrada tanto com a evolução artística dos pacientes quanto com o tamanho dos gatos da protagonista, que no início do filme são filhotes e passado da metade já estão grandes.

Outras complicações aparecem nas tentativas dos médicos de retirar os pacientes destas atividades, ou mesmo aplicarem tratamentos agressivos após crises emocionais de alguns deles. Cabia a doutora convencer estes médicos ou parentes dos pacientes de que estes estavam evoluindo em seus quadros e merecem uma segunda chance.

O processo de cura desses pacientes ocorria do inconsciente para o consciente, na crescente ordenação e junção dos elementos compositivos:

“Num primeiro momento, naquela situação de ateliê, do paciente, ele não tem todo esse preparo, mas na mente dele, para fazer alguma coisa organizada, centralizada, que parta de um círculo, de um quadrado, ou que tenha uma proporção naquele espaço, naquela tela, ele tem que ter uma imagem mental organizada. Ele tem que ter um controle da mente dele, se não ele não consegue fazer” Profa. Dra. Eleida Pereira de Camargo^[11] (informação verbal).

Em uma exposição organizada dentro do centro psiquiátrico, a protagonista entra em uma discussão com os médicos, que a questionam sobre a cura destes pacientes, que esta rebate que o desenvolvimento artístico deles se reflete na sua melhora de comportamento.

Na composição da cena, Nise está no canto inferior esquerdo e o antagonista (Dr. César) no lado oposto, trazendo novamente o contraste de ideias pela distribuição dos personagens e as cores de suas roupas, assim como o equilíbrio compositivo com a concentração de personagens no canto esquerdo da tela.

Quando o filme se encaminha para os momentos finais, pode-se observar a nítida diferença dos personagens, não só pelas interações entre eles, como também no aumento da saturação da composição, que traz cores mais vivas.

[11] CAMARGO, Eleida P. **Entrevista** [maio 2021]. Entrevistador: Nicole Gouveia. São Paulo, 2021. (70 min).



FIGURA 47 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:59:04)



FIGURA 48 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:02:30)



FIGURA 49 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:11:22)

A crise se estabelece quando alertam a protagonista quanto a presença de animais no hospital não ser permitida, desejando que Nise se livre destes animais.

“Doutora, a sua opinião não me interessa, e se essa anarquia não acabar, a senhora será punida”, diz o diretor do hospital,

trazendo uma ameaça institucional e não isolada de algum médico. A cena concentra ambos os personagens na metade esquerda da tela, com maior foco no olhar, também trazendo o contraste tonal e de cor, conforme discutido anteriormente.



FIGURA 50 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:15:12)

Nise é aconselhada a trazer à mídia seu trabalho, como forma de combater seus colegas reacionários, uma vez que este não é só uma investigação científica como também é um centro de produção artística.

O clímax se estabelece quando os pacientes encontram os corpos dos cachorros, acarretando em uma crise generalizada dos mesmos; o paciente Lúcio ataca um dos

enfermeiros e em decorrência é punido com tratamento violento. Na incapacidade da protagonista de proteger seu paciente, Nise surta em uma das cenas mais marcantes do filme: contrapondo os sons dos gritos de Lúcio com a imagem da doutora, no ambiente bem escuro, indicando sentimentos sombrios, e a protagonista no centro, com pouca saturação, gerando o aspecto apagado e sem vida na personagem neste momento crítico.



FIGURA 51 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:32:53)



FIGURA 52 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:34:17)

Na resolução do filme, Nise decide fechar o ateliê e abrir uma grande exposição com as obras dos pacientes no Museu Nacional das Belas Artes, revelando ao grande público e mídia os resultados de seus trabalhos como forma de protesto:

FIGURA 53 - CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:36:35)

“Essa exposição serve acima de tudo para mostrar o que a psiquiatria convencional está tentando aniquilar”, diz Almir, apresentando o evento.

Segue na próxima página uma tabela resumindo as cenas e acontecimentos que marcam os quatro momentos do filme.













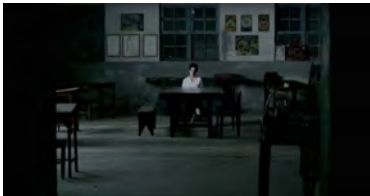
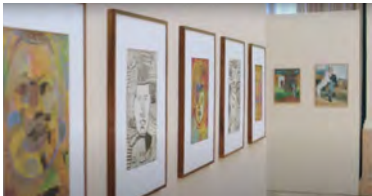
ATO	MOMENTO	RESUMO	CENAS DE DESTAQUE	
Primeiro ato	Ambientação	Entrada de Nise ao centro psiquiátrico; percepção do ambiente insalubre e pacientes abandonados.		
	Incidente Incitante	Demonstração de eletrochoque em paciente esquizofrênico.		
Segundo ato	Complicações Progressivas	Mudança de Nise para Departamento de Terapia Ocupacional; dificuldade em ter a cooperação de pacientes e enfermeiros; restrições orçamentárias na montagem do ateliê; oposição dos médicos, tentativas de afastamento e lobotomia de pacientes.		
				
Terceiro ato	Final	<p>Crise: oposição institucional, ordem de retirada dos cachorros.</p> <p>Clímax: pacientes encontram os cachorros mortos; Lúcio ataca enfermeiro e passa por procedimento doloroso; Nise surta.</p> <p>Resolução: Nise fecha ateliê e abre grande exposição com obras dos pacientes.</p>		
				

TABELA 01 - TRÊS ATOS E QUATRO MOMENTOS DE NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA (2015)

3.2.2 FATHER AND DAUGHTER

O curta animado holandês^[12], lançado em 2000, foi escrito e dirigido por Michaël Dudok de Wit e recebeu o Oscar de melhor curta-metragem de animação de 2001, além de outros prêmios.

Sem falas, nem legendas e sonorização restrita à uma trilha de fundo, o filme encanta pela simplicidade, cumprindo com louvor o desafio de transmitir sua mensagem com as ambientações e ações dos personagens, remetendo a filmes mudos, populares no início do século passado. Trata-se de narrativa 100% visual, com sequência afinada de telas em linguagem precisa e coerente com o conteúdo.

A ideia governante da obra é sobre os laços que não se desfazem com o tempo, o amor incondicional entre pai e filha, e promove também a discussão sobre o luto. O universo da história é uma cidade, onde muitas pessoas andam de bicicleta, provavelmente holandesa. A protagonista é a filha, pelo tal ponto de vista o público acompanha a história; seu desejo é de entender o que aconteceu com seu pai e reencontrá-lo. As forças antagônicas são as próprias inseguranças da protagonista, que a impedem de procurar seu pai, e a passagem do tempo, que diminui as chances dele retornar e aumentam as dela se desconectar com ele.

A ambientação se inicia com pai e filha andando de bicicleta, em uma cidade litorânea com árvores. Os elementos parecem estar sombreados pelo contraste forte com a luz, os reduzindo a figuras mais simples.

[12] OSCAR Winner ~ Short film about love and passage of time | Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. **KIS KIS - keep it short**, 2020. Disponível em: <<https://bit.ly/3hKokFo>>. Acesso em: 06/07/2021. (8 min).

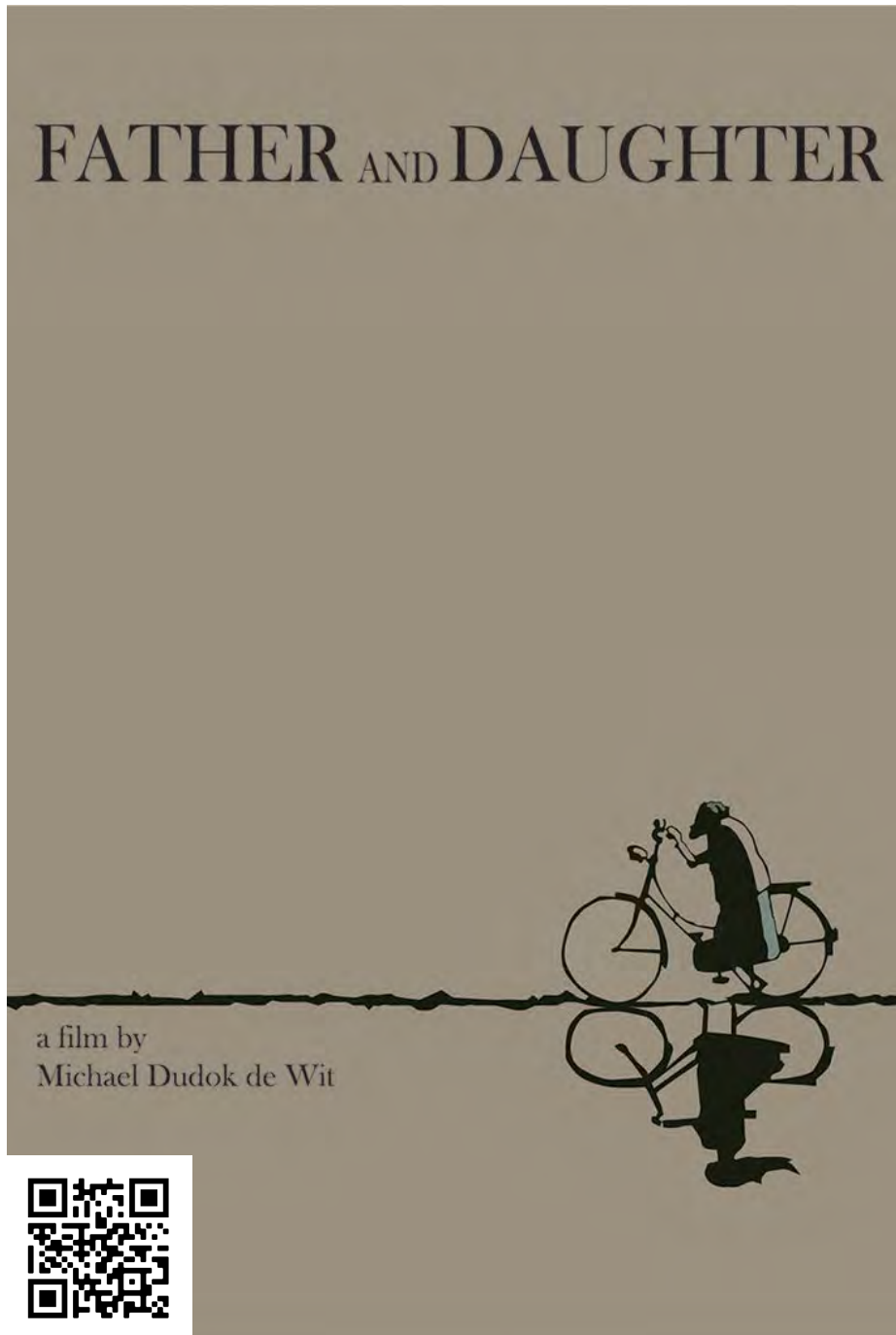


FIGURA 54 - PÔSTER DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000

Estes pontos escuros trazem destaque ao olhar durante toda a animação, por manter esse padrão de contraste figura-fundo tonal extremo.

Percebe-se também que a protagonista é uma criança bem jovem, pela diferença de tamanho entre pai e filha.



FIGURA 55 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:00:39)

O incidente incitante se inicia com a despedida entre ambos os personagens, que parece ser árdua: o pai antes de embarcar retorna para dar um último abraço na filha. A protagonista observa seu pai viajar até se tornar um pequeno ponto no horizonte, até ela finalmente ir embora.

As complicações progressivas se apresentam com o decorrer do tempo, que é exposto a partir do andar de

bicicleta, em uma metáfora; a cada momento que volta para o mesmo local, como que esperando seu pai, a protagonista está mais velha, e com menos esperanças; as visitas se tornam mais raras e mais curtas.

"A sequência de imagens cria a sensação de duração, dura o tempo da história"^[13]

(LOBO, 2020, p.36).



FIGURA 56 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:01:03)



FIGURA 57 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:01:25)



FIGURA 58 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:02:20)



FIGURA 59 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:02:51)

Quando a personagem se casa e tem filhos, as crianças e seu esposo descem para perto da água, enquanto a protagonista segue acima observando a paisagem, como se mantivesse uma distância da figura de seu pai.

Ao entrar na terceira idade, a protagonista se deixa levar pela curiosidade, e percebe que o mar secou ao se aproximar dele, porém vai embora, sem coragem de prosseguir neste caminho.



FIGURA 60 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:04:33)



FIGURA 61 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:04:35)

A crise se inicia quando a protagonista, já bastante idosa, decide investigar mais a fundo o mistério do desaparecimento de seu pai, pois talvez esta seja a sua última oportunidade na vida.

Na região seca, cresceu uma vegetação densa, por onde só se vê a cabeça da protagonista, ao percorrer o caminho,

trazendo o aguçamento do olhar com o contraste acentuado entre a figura dela e o fundo, praticamente inexistente.

O mistério é solucionado quando ela encontra o barco do seu pai vazio e abandonado no meio do ambiente, levando à dedução de que o pai faleceu durante a viagem, há anos atrás, estabelecendo o clímax da história.



FIGURA 62 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:05:19)



FIGURA 63 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:06:14)



FIGURA 64 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:06:23)



FIGURA 65 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:06:35)

Na resolução, a filha dorme no barco, e após acordar, se levanta e caminha até a figura do pai, rejuvenecendo a cada passo, configurando o reencontro tão esperado entre pai e filha, finalizando a história.

Esse processo antinatural sinaliza que o encontro de ambos os personagens provavelmente ocorreu no pós-vida

da protagonista, em um fechamento simbólico. Dessa forma, a história funciona também como uma metáfora sobre o processo de luto, na aceitação da morte e reencontro com as memórias das pessoas amadas.

Ao final, tem-se a tabela descrevendo os quatro momentos e as cenas mais importantes do curta.

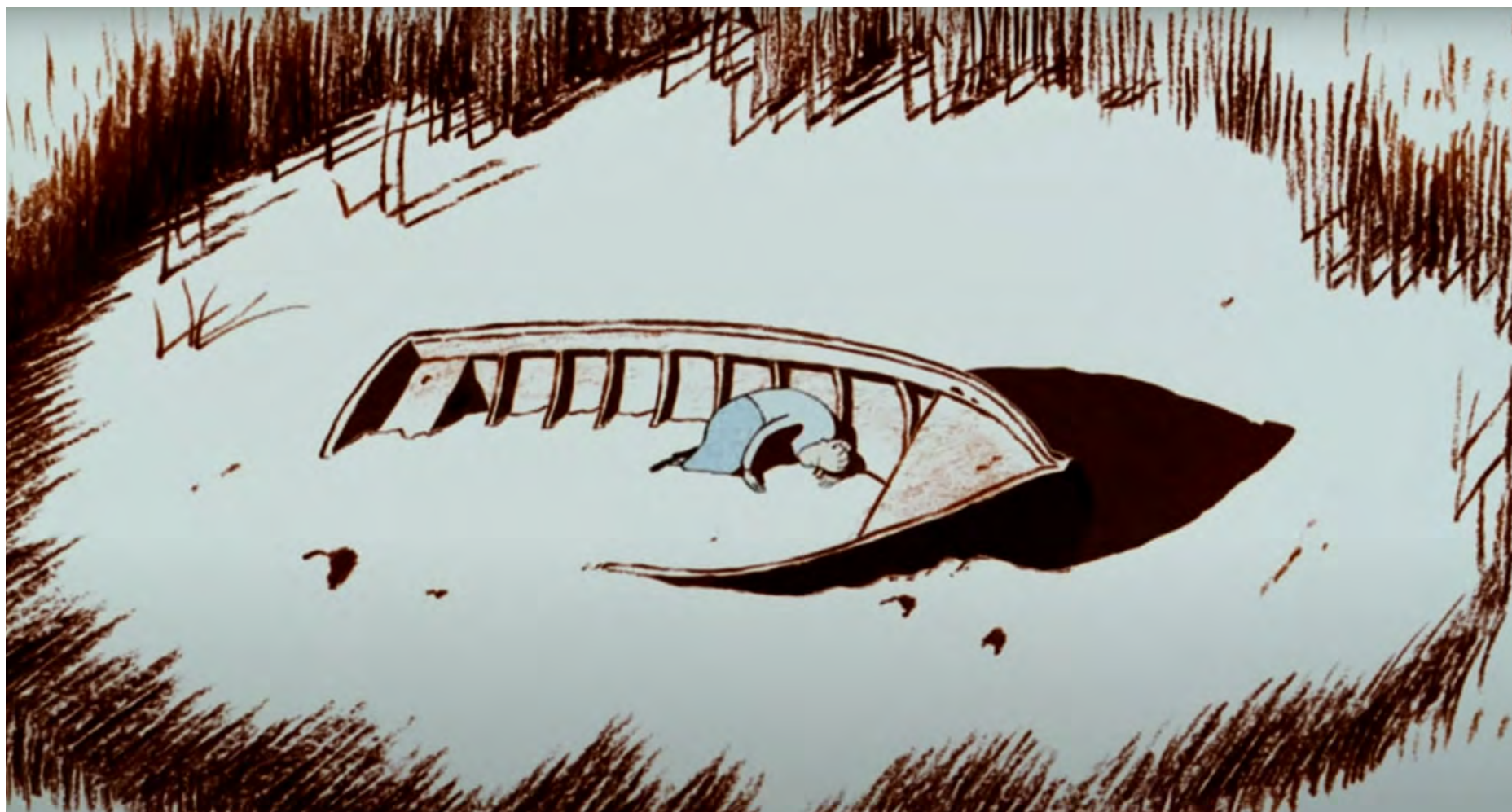


FIGURA 66 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:06:56)



FIGURA 67 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:07:26)



FIGURA 68 - CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:07:38)









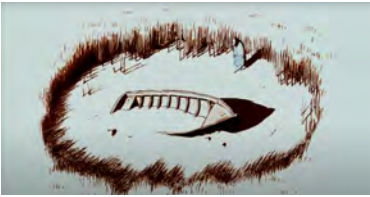


ATO	MOMENTO	RESUMO	CENAS DE DESTAQUE
Primeiro ato	Ambientação	Pai e Filha andam de bicicleta pela cidade.	
	Incidente Incitante	Pai se despede da Filha, que o observa ir embora pelo mar.	 
Segundo ato	Complicações Progressivas	Passagem do tempo; Filha cresce, casa, tem filhos e o pai ainda não voltou; Filha se distancia da memória do Pai; Ao envelhecer, a Filha verifica que o mar secou, mas não prossegue na investigação.	   
Terceiro ato	Final	<p>Crise: Filha idosa resolve investigar o paradeiro do Pai.</p> <p>Clímax: Filha descobre que Pai faleceu.</p> <p>Resolução: Filha reencontra o Pai no pós-morte.</p>	   

TABELA 02 - TRÊS ATOS E QUATRO MOMENTOS DE FATHER AND DAUGHTER (2000)

3.2.3 DANÇA

O livro-imagem *Dança*^[13], publicado pela editora Pato Lógico Edições em 2015, foi desenvolvido pelo ilustrador português João Fazenda, vencedor do Prêmio Português Nacional de Ilustração de 2015^[14].

O livro, sem texto auxiliar e com figuras estáticas, avança em mais um passo no processo de abstração e percepção narrativos, dependendo de suas características compositivas, assim como da progressão da narrativa visual para sua recepção e interpretação.

A pesquisadora Patrícia V. Silva Lobo, em sua dissertação *Falar imagens: Recepção de leitura no livro-imagem*, analisa o livro-imagem *Dança* a partir de dados teóricos, suas observações e o material obtido nas sessões de leitura gravadas com crianças do ensino fundamental^[13]. Por meio das discussões expostas nesta dissertação, será adicionada a análise do *storytelling* desta obra e alguns comentários complementares sobre a composição.

A ideia governante da obra é sobre a capacidade de transformação humana, que pode ser estimulada por pequenos incômodos ou relacionamentos, e principalmente que a vida é melhor quando vivida de forma mais livre e espontânea.

O protagonista é um homem, uma figura “quadrada”; seu desejo é aprender a dançar, mas mais do que isso, se desprender da sua dureza rotineira. As forças antagônicas são as suas próprias dificuldades em se libertar das regras, além de suas limitações físicas, como ser “quadrado”, reflexos de sua personalidade.

A capa por si só apresenta o conteúdo temático da obra, assim como o estilo do artista e seu método compositivo; as crianças imaginaram ser uma história sobre dança: “*o título e os desenhos não deixam dúvidas, trata-se de uma história relacionada à dança*”^[13] (LOBO, 2020, p. 103-104).

Os alunos perceberam que o personagem principal tem a forma diferenciada do restante da composição, conectando o conceito de dança com formas orgânicas, em uma inconsciente interpretação semiótica. O contraste de cores e formas é estabelecido na composição, destacando as figuras do casal, no centro:

“Interessante a conexão que a sinuosidade da tipografia manuscrita do título amarelo faz com o vestido de mesma cor da moça curvilínea na capa. Automaticamente, é criado um ponto focal que direciona o olhar do observador”^[13]
(LOBO, 2020, p. 104).

A ambientação ocorre em um evento, no qual todos estão dançando menos o protagonista, e a sua dupla de dança o convida para participar dos movimentos.

O contraste novamente se aplica nesta composição, tanto de cor quanto forma, aplicando os princípios de atração e agrupamento: “*nota-se que a composição usa a espinha do livro para dividir a cena em dois momentos: à esquerda, a diagonal evoca um sentido de movimento e tensão, ao*

[13] LOBO, Patrícia V. S. **Falar imagens: Recepção de leitura no livro-imagem**. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.

[14] DANÇA. **João Fazenda**, 2015. Disponível em: <<https://bit.ly/3knsWCU>>. Acesso em: 06/07/2021.



mesmo tempo que traz profundidade à página. Na página da direita, os pares dançam na pista; suas feições denotam um ar de calma e estabilidade associado à linha horizontal na qual estão dispostos”^[13] (LOBO, 2020, p. 106).

Na dupla de páginas seguinte (4-5), o protagonista passa pelo incidente incitante, uma situação que quebra com a sua rotina. As crianças perceberam hachuras na figura, causando a sensação de movimento na composição, e a repetição das imagens dos protagonistas na dupla, para denotar uma sequência de movimentos, como também a subida da personagem ao todo da página^[13].

O contraste é acentuado quando a companheira de dança sobe, enquanto o protagonista permanece no chão:

“Pode-se perceber que o autor vai, aos poucos, construindo estrategicamente os contrapontos da história, fornecendo pistas sobre as qualidades dos personagens e seus contextos”^[13]
(LOBO, 2020, p. 108).

Na próxima dupla de páginas (6-7), as cores são menos vibrantes, com formas mais retas e sóbrias, transmitindo a sensação de solidão e tristeza, especialmente na página 07, em que o protagonista ocupa todo o espaço da página: “por meio de linhas horizontais e verticais sobrepostas ao desenho, o autor atravessou a página, gerando uma estrutura que remete a um grid irregular, no qual o personagem se encontra confinado. A sensação é de rigidez e limites”^[13] (LOBO, 2020, p. 110).



FIGURA 70 - LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 2-3)



FIGURA 71 - LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 4-5)

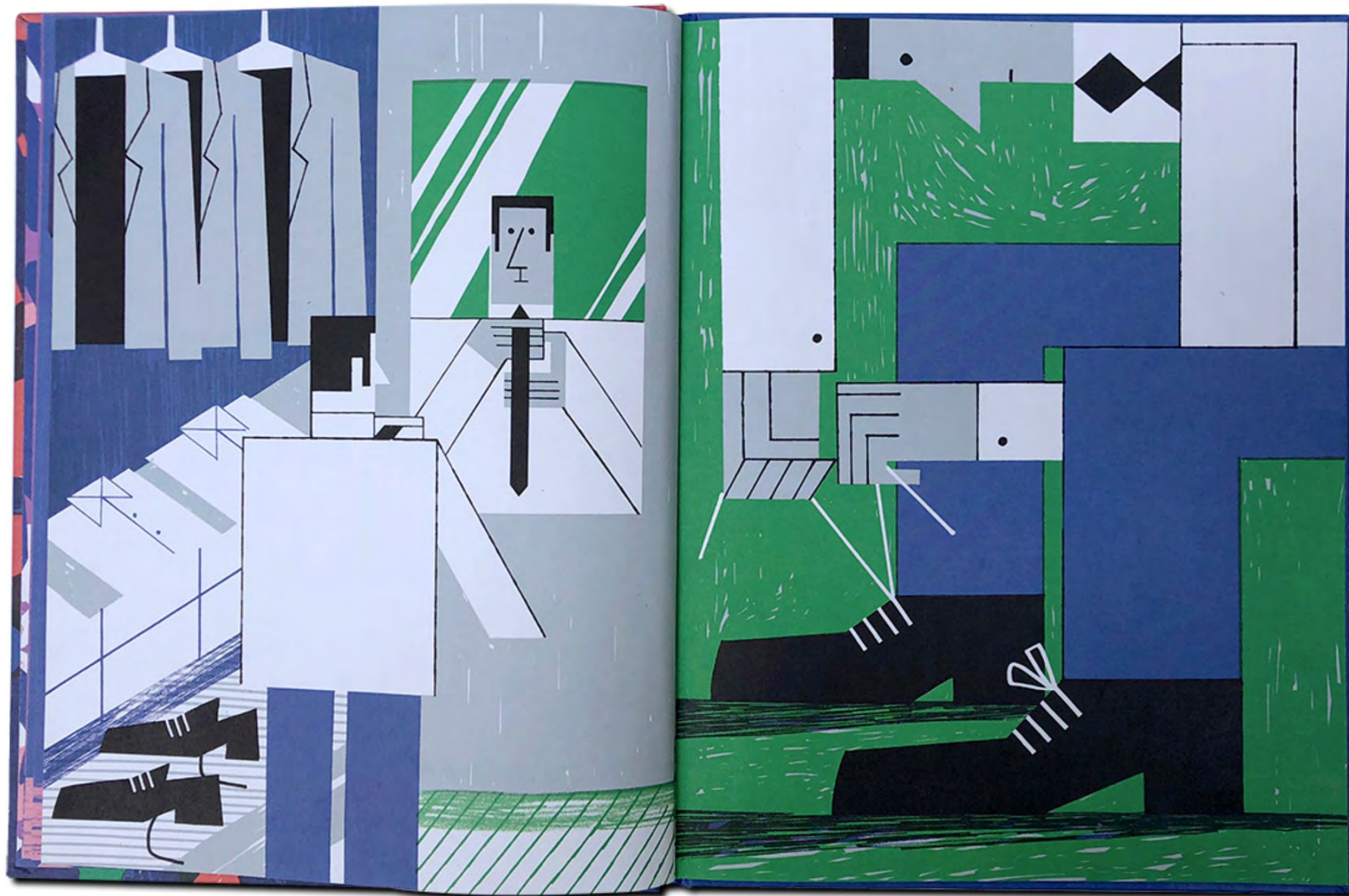


FIGURA 72 - LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 6-7)

As complicações progressivas se iniciam quando o personagem liga o toca-discos e tenta dançar, quebrando os itens de seu ambiente. Desta dupla (12-13), as crianças percebem o grafismo de onda como indicador de música ou de fumaça, sendo o único elemento de cor quente desta composição^[13].

Os objetos desordenados e a escala aumentada do protagonista causam tensão à cena, aliados à concentração de elementos no lado direito da página, causando desequilíbrio visual.

Um dia o personagem chega em casa e a mulher está dançando de forma convidativa, trazendo o momento de crise, quando o personagem tem que tomar uma decisão, que decide tentar dançar novamente. Ao retirar os sapatos e meias molhadas, mudanças sutis são introduzidas no personagem, mas progressivas: sua aparência nesta dupla (26-27) já está modificada, mais curvada e com cores mais quentes.

Os alunos também perceberam as diferenças no personagem: *"a página 26 tem a mesma composição da página 7, mas as pequenas diferenças entre as figuras são determinantes para mobilizar os leitores, afinal, o momento é de reviravolta na história"*^[13] (LOBO, 2020, p. 116).

A transformação se completa nesta dupla (28-29), em que o personagem assume formas orgânicas por completo, se conectando com música ambiente, simbolizada pelos traços brancos cruzando as páginas; até mesmo o fundo se altera, em uma mudança de dentro para fora, tornando-se mais convidativo e feliz.

O protagonista passa então a dançar, flutuando junto com a mulher no topo das páginas, no clímax da história, *"numa explosão de dança"*, conforme expressou um dos leitores^[13]. O destaque especialmente na cor vermelha traz um impacto visual e emocional forte ao leitor, acentuados pela técnica de aquarela empregada, resultando em uma maior fluidez na composição.

Na resolução da história, tem-se o toca-discos da dupla das guardas finais, o que implica que os personagens estão fora da página, conectados pela dança. A quarta capa conecta o fim da história com o começo:

"Na maioria das vezes, esta descoberta eliminou hipóteses sobre o motivo da transformação do personagem, levando as crianças a conectarem o motivo da transmutação do personagem aos sapatos"^[13] (LOBO, 2020, p. 120).

Percebe-se, portanto, que o sapato simbolizava a rigidez na vida do protagonista, e que retirá-los o possibilitava se libertar e dançar. No final, seguirá a tabela com a compilação dos quatro momentos e cenas mais importantes do livro.

[13] LOBO, Patrícia V. S. **Falar imagens:** Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.



FIGURA 73 - LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 12-13)



FIGURA 74 - LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 26-27)



FIGURA 75 - LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 28-29)



FIGURA 76 - LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 30-31)



FIGURA 77 - LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 32-33)



FIGURA 78 - GUARDAS FINAIS DO LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015

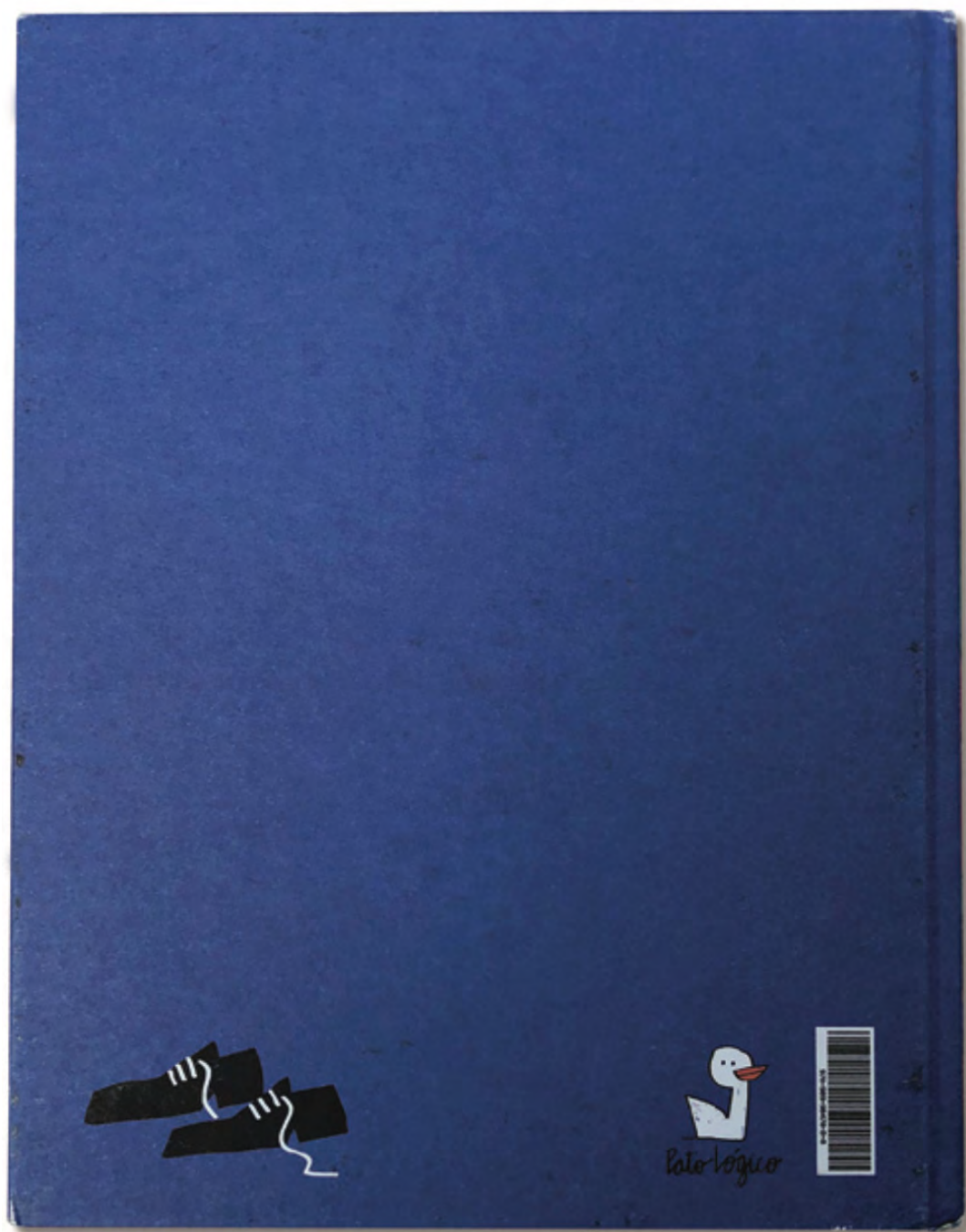


FIGURA 79 - QUARTA-CAPA DO LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015








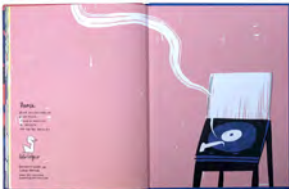
ATO	MOMENTO	RESUMO	CENAS DE DESTAQUE
Primeiro ato	Ambientação	Homem e Mulher dançando em uma festa. Homem é "quadrado", diferente dos outros.	
	Incidente Incitante	O protagonista não consegue dançar como os demais personagens.	
Segundo ato	Complicações Progressivas	O protagonista é solitário; tenta dançar e não consegue, quebra os elementos da cena.	 
Terceiro ato	Final	<p>Crise: Protagonista retira os sapatos molhados.</p> <p>Clímax: Protagonista muda de forma e consegue dançar.</p> <p>Resolução: Casal dança junto.</p>	   

TABELA 03 - TRÊS ATOS E QUATRO MOMENTOS DE DANÇA (2015)

04 INTERAÇÃO ENTRE MÍDIAS: NOVAS FORMAS DE LEITURA

4.1 LINGUAGEM VISUAL E LINGUAGEM VERBAL

Com base nos estudos de imagens, técnicas, composição e narrativas, serão discutidos os meios de representação, com relação aos seus objetivos, abordagens e limitações, assim como trazer questionamentos e algumas formas de leitura e interação com o público.

Historicamente as representações se manifestam em linhas ou superfícies, que possuem características distintas: as linhas são um conjunto de símbolos, *“discursos de pontos”*^[1], retratando o mundo processualmente, ao passo que as superfícies são as figuras, pinturas, tapetes, vitrais e inscrições rupestres, como também, mais tarde, as fotografias e as artes digitais.

“Em textos impressos, a palavra é o elemento fundamental, enquanto os fatores visuais, como o cenário físico, o formato e a ilustração, são secundários ou necessários apenas como apoio. Nos modernos meios de comunicação acontece exatamente o contrário. O visual predomina, o verbal tem a função de acréscimo”^[2] (DONDIS, 2003, p. 12).

À medida que a leitura de um texto está presa a sua estrutura linear, em que conforme se prossegue a leitura, os significados são compreendidos, na leitura de superfícies, o processo se completa em etapas: *“na pintura podemos apreender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la”*^[1] (FLUSSER, 2007, p. 105).

Portanto, os tempos empregados em ambas as leituras são distintos, com diferenças em seus impactos: *“demora muito mais tempo para descrever por escrito o que alguém viu em uma pintura do que simplesmente vê-la”*^[1] (FLUSSER, 2007, p. 105).

Porém, a leitura de imagens em movimento, como os filmes, se sucede tanto no processamento linear da sequência de imagens, como das imagens isoladamente e da história do filme, com a adição de outras possíveis leituras: *“ao lermos filmes, estamos acompanhando, ‘historicamente’, superfícies dadas (imagens)”*^[1] (FLUSSER, 2007, p. 108).

A representação destas imagens em movimento, como na televisão, cinema e meios digitais, pode encaminhar a sociedade para tempos pós-históricos: *“de certa forma pode-se dizer que esses novos canais incorporam as linhas escritas na tela, elevando o tempo histórico linear das linhas escritas ao nível da superfície”*^[1] (FLUSSER, 2007, p. 108).

Zumthor argumenta que estes meios eletrônicos se assemelham à escrita pela sua artificialidade, que escondem o autor da voz, não estão no presente real e retiram a experiência espacial da voz, enquanto se diferem da mesma por trazerem uma experiência sinestésica e *“não pode ser lido propriamente, isto é, decifrado visualmente como um conjunto de signos codificados da linguagem”*^[3] (ZUMTHOR, 2018, p. 15-16).

[1] FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**: Por uma filosofia do design e da comunicação. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2007. p. 88-150.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

[3] ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção, Leitura**. 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

4.2 PERFORMANCE COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO

Os primeiros sentidos explorados são a audição, já na gestação, o olfato, paladar e o tato, após o nascimento, sendo este último essencial para as primeiras experiências de aprendizagem^[2]:

“Porque assim, [...] você faz um Lego, [...] um brinquedo, que é um negócio de encaixar [...]. Mas você vai dar a pecinha na mão da criança, dependendo da faixa etária, [...] ela vai primeiro pôr na boca, porque é assim que eles conseguem sentir as coisas, então uma criança de seis meses vai pegar qualquer coisa, principalmente se for colorida, e vai pôr na boca, porque é um contato do paladar, né, essa é a maneira que ela entra em contato com as coisas. Depois, a criança joga, [...] depois vai evoluindo, ela começa a separar por cor, porque os olhos vão começando a se desenvolver, ela começa a ter uma divisão, até que num determinado momento ela vai conseguir montar” Profa. Dra. Eleida Pereira de Camargo^[11] (informação verbal).

A visão passa a dominar os demais sentidos com os anos: *“esses sentidos são rapidamente intensificados e superados pelo plano icônico – a capacidade de ver, reconhecer e compreender, em termos visuais, as forças ambientais e emocionais”*^[2] (DONDIS, 2003, p. 5).

Enquanto existem mais de três mil línguas no mundo, diferentes entre si, a linguagem visual se apresenta como meio mais universal de comunicação^[2], essencial para a sobrevivência humana: *“uma das mais importantes funções*

do nosso inconsciente é o processamento de dados enviados pelos nossos olhos”^[5] (MLODINOW, 2014, p. 49).

No entanto, a hegemonia da visão pode limitar o aprendizado e as experiências sensoriais; o tato pode ser suprimido pela visão na percepção de texturas, por exemplo: *“a maior parte de nossa experiência com a textura é ótica, não tátil”*^[2] (DONDIS, 2003, p. 5); a escrita e a leitura isoladas, em sua popularização, reduziu a comunicação à simples visualização e transcrição de símbolos: *“a escrita, no curso da luta em que ela se empenhou, por alguns séculos, para garantir sua hegemonia na transmissão do saber e expressão do poder, deu-se como alvo confesso a suspensão ou a negação de todo elemento performancial na comunicação”*^[3] (ZUMTHOR, 2018, p. 64).

Nesse sentido, Zumthor defende que a voz, associada à expressão corporal tem grande impacto na linguagem, e que a combinação destes processos com a visão traria uma experiência performática global: *“é a performance completa, que se opõe de maneira mais forte, irredutível, à leitura de tipo solitário e silencioso”*^[3] (ZUMTHOR, 2018, p. 64).

Um dos exemplos citados de performance que conecta a expressão poética, a vocalização do texto, com impacto visual são os espetáculos musicais, como os das bandas de rock: *“o que testemunhamos aqui, é uma irresistível ‘corporização’ do prazer poético, exigindo (depois de séculos de escrita) o uso de um meio menos duro, mais manifestamente biológico”*^[3] (ZUMTHOR, 2018, p. 65).

A banda Nine Inch Nails, na turnê Lights in the Sky, trouxe uma experiência tanto visual quanto auditiva às performances, palco este que foi projetado pelo designer LeRoy Bennett. O som, os movimentos e posições dos integrantes são traduzidos nas instalações visuais, como uma malha que

envolve o palco: *“As luzes, vídeo e encenação contribuíram para uma energia incomum e mística”*^[15], diz um profissional de música, com tradução da autora.

Consequentemente, a performance pode ser integrada como ferramenta de comunicação, pela sua expressividade corporal e gerar a percepção visual, espacial e auditiva, que combinadas, constroem uma experiência que amplifica a produtividade e o prazer na leitura e recepção de textos literários: *“As regras da performance - com efeito,*

regendo simultaneamente o tempo, o lugar, a finalidade da transmissão, a ação do locutor e, em ampla medida, a resposta do público - importam tanto para a comunicação ou ainda mais do que as regras textuais postas na obra na sequência de frases”^[3] (ZUMTHOR, 2018, p. 29-30).

[3] ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção, Leitura**. 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

[15] NIN | Lights in the Sky Tour. Leroy Bennet, 2008. Disponível em: <<https://bit.ly/3wGwf5N>>. Acesso em: 09/07/2021.

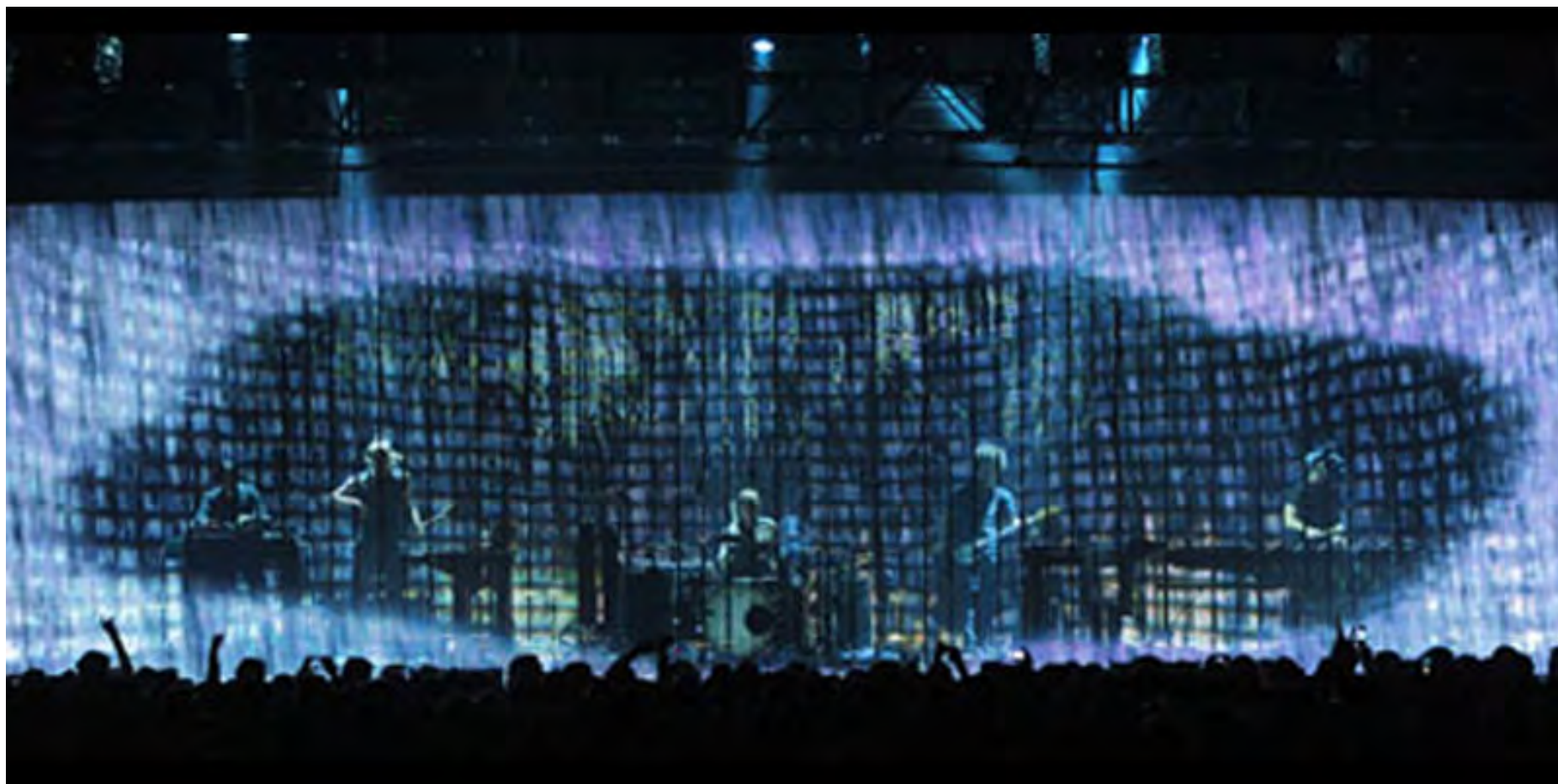


FIGURA 80 - TURNÊ LIGHTS IN THE SKY, 2008

4.3 INTERATIVIDADE APLICADA AO DESIGN VISUAL

O design tem grande influência na interatividade, uma vez que atua diretamente na construção do projeto visual para o público, seja esse impresso, físico, digital ou audiovisual, provocando diferentes impressões no usuário:

“Quanto mais multisensorial for o produto, mais ele vai ter impacto, por que, por exemplo, [...] algumas pessoas são mais sinestésicas, outras são mais visuais, outras são mais auditivas, olfativas...e quando você produz alguma coisa que é multissensorial como um filme, [...] ele pode ter, som, movimento, tem o enredo... então ele acaba englobando uma série de apelos estéticos, tende a funcionar mais do que qualquer outra motivação, que tenha um único canal de sensibilização” Profa. Dra. Eleida Pereira de Camargo^[11] (informação verbal).

Visto que este projeto tem como objetivo final a produção de um livro interativo, os exemplos de aplicações estudados a seguir estão conectados com esta temática, incorporando os conceitos de composição visual e narrativa com os de percepção e exploração dos sentidos, resultando em uma produção visual voltada para o público, com objetivos e funcionalidades diversos.

4.3.1 O LIVRO ILUSTRADO E O LIVRO-IMAGEM

O livro ilustrado trabalha com a junção entre elementos gráficos e a narrativa, especialmente nas produções contemporâneas, em que as palavras e as imagens coexistem

e permitem uma diversidade de estilos, abordagens e interações com o público alvo.

Com grande foco na audiência infanto-juvenil, nestes livros as imagens e o texto se influenciam mutuamente e transformam seus significados, em uma narrativa visual, refletindo os contextos históricos e sociais de uma época, e trazendo histórias de transformação e crescimento humanos, muitas vezes por meio de metáforas visuais e simbólicas^[16].

Na interação texto-imagem, por um lado, ocorre a percepção da linearidade, e no outro, as leituras distintas das linguagens verbais e visuais. A visualização destes livros ilustrados pode se assemelhar a do cinema, pelo fluxo de imagens e texto dentro de uma linha do tempo, que permitem que se fixe nas imagens e ainda assim tenha a compreensão da narrativa. A interação, portanto, se configura entre a narrativa linear dos textos e a visualização das imagens, além da percepção tátil do livro físico e as possibilidades de leituras compartilhadas, vocalizadas, como entre crianças, ou crianças e adultos, no processo social e de aprendizado, por exemplo^[16].

Os livros ilustrados cabem em variadas estruturas, desde os livros educativos infantis até as histórias em quadrinhos e mangás asiáticos, que integram uma narrativa mais complexa e com temas mais voltados para o público juvenil e adulto, além de geralmente terem estruturas mais padronizadas de diagramação.

[11] CAMARGO, Eleida P. **Entrevista** [maio 2021]. Entrevistador: Nicole Gouveia. São Paulo, 2021. (70 min).

[16] PIVETTI, Michaela. **A fantasia, o design e a literatura para a infância**: Fundamentos para uma gramática contemporânea da fantasia nos livros ilustrados. Tese (Doutorado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.

No mangá Berserk, o autor, a partir de uma narrativa medieval fictícia, aborda temas como relacionamentos, amizades, superação de traumas e vingança, com a diversificação da leitura tanto página por página - que é da direita para a esquerda, ao contrário do estilo ocidental, - quanto com a incorporação da ilustração em páginas duplas, com muitos ou poucos diálogos entre os personagens.

As cores não costumam ditar a composição das histórias, sendo a sua utilização pontual; assim, o enfoque está no contraste tonal e da figura sobre o fundo, em seu estilo próprio bastante detalhado.

O livro-imagem se configura também como um livro ilustrado, composto essencialmente de imagens e com a leitura a partir da página dupla; o vínculo página a página é fortalecido, tendo como estrutura narrativa a imagem, sem o texto de apoio, em que o conjunto de imagens trará a sequência da história e a percepção estética, pelo qual as mensagens simbólicas serão transmitidas ao público: *“a narrativa visual prescinde da verbal; a verbal é implícita”*^[13] (LOBO, 2020, p. 35).

O título desempenha função de âncora, que combinado com o conteúdo do livro, irá orientar a leitura das imagens, processo esse que inclui as interações visuais, sensoriais do material gráfico e performances coletivas, além de estimular a criatividade e diversidade de interpretações do público:

“O leitor evoca as palavras acolhidas nas imagens. Pelo seu caráter polissêmico, o livro-imagem permite diversas vias de entrada e percursos; convida o leitor a uma participação ativa na construção de sentido da história” ^[13] (LOBO, 2020, p. 35).

Pelo destaque dado aos elementos visuais, urge-se pela construção cuidadosa das figuras e das simbologias incorporadas: *“é preciso uma atenção redobrada, pois, além de interpretar cada ilustração, deve-se interpretar as lacunas, as combinações e correlações entre as imagens no livro”*^[13] (LOBO, 2020, p. 36). Ao retirar o texto da estrutura narrativa, cabe à imagem manifestar o compasso temporal:

“A sequência de imagens cria a sensação de duração, dura o tempo da história, e as páginas organizam esse tempo”^[13] (LOBO, 2020, p. 36).

No livro-imagem Bárbaro, analisado na dissertação de Patrícia Lobo^[13], o ritmo é gerado a partir de cada dupla de páginas, onde o protagonista alterna de posição entre o topo e a base da página em que está localizado, em um movimento cadenciado, por onde o usuário percebe a passagem do tempo e progressão da história: *“o olhar do leitor segue, junto com o guerreiro, em um movimento cadenciado, já que ora ele está no topo da página, ora na base”* ^[13] (LOBO, 2020, p. 50).

O papel escolhido para a obra, assim como sua cor branca e gramatura, permitem uma experiência sensorial no toque, e visual, com o contraste de cores e tonal de figura-fundo, destacando os elementos compositivos e guiando o olhar do usuário na figura do protagonista da história.

[13] LOBO, Patrícia V. S. **Falar imagens:** Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.

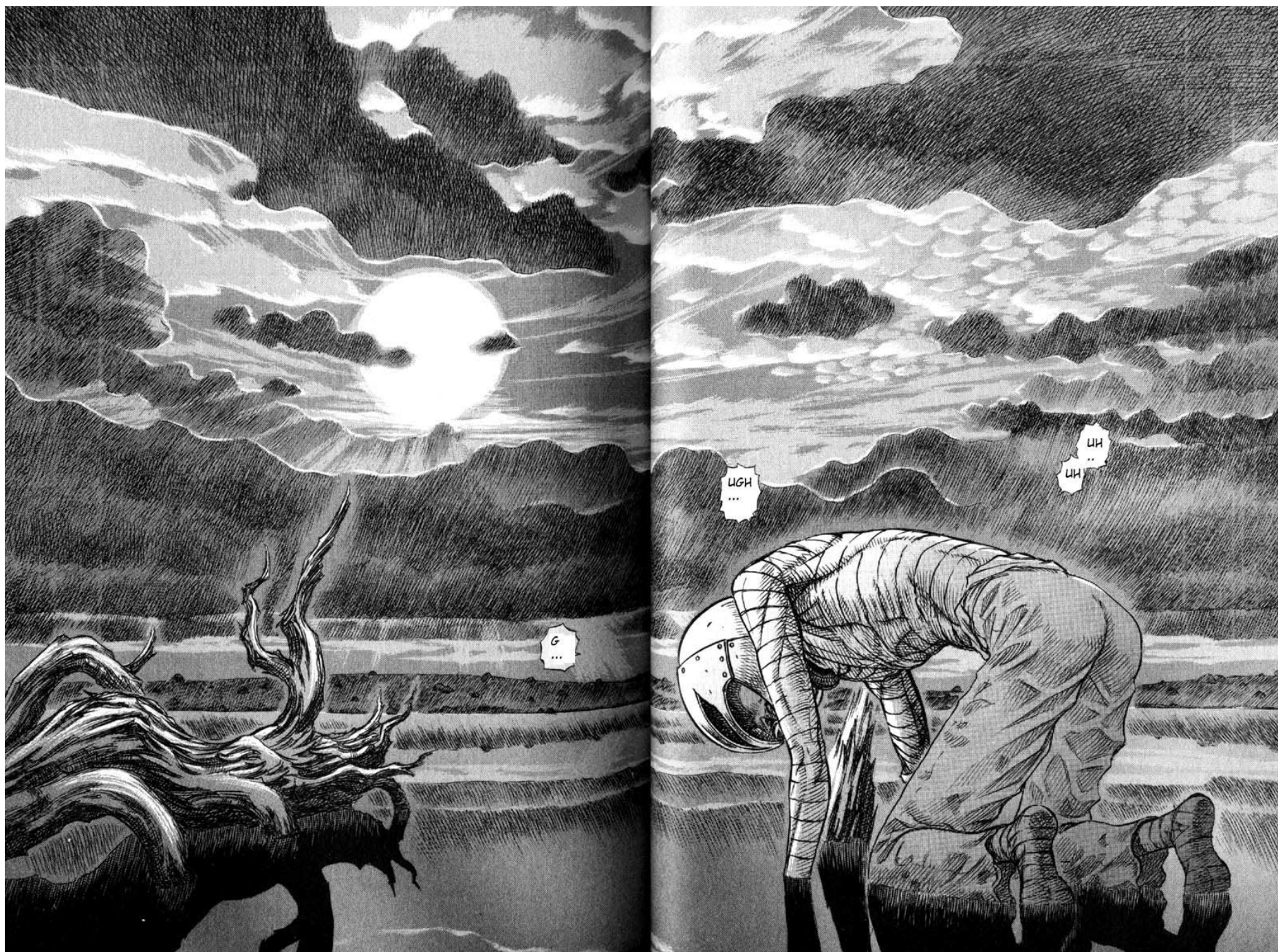


FIGURA 81 - PÁGINA DUPLA DO CAPÍTULO 72 DO MANGÁ BERSERK, 1996



FIGURA 82 - PÁGINAS DUPLAS DO LIVRO-IMAGEM BÁRBARO, 2013

4.3.2 O LIVRO ANIMADO E O LIVRO-OBJETO

O livro animado traz ao produto mecanismos e artifícios físicos que completam ou ressignificam o projeto gráfico; estas dobras, partes móveis ou acessórios estão contidos dentro da estrutura física do livro, podendo gerar um aumento dimensional, percepção tridimensional de suas figuras ou mesmo ocasionar sons, com projetos de variados temas voltados para diversos públicos:

“Podem ser livros de artista, livros de poesia, livros infantis; ou mesmo guias de projeto arquitetônico, livros sobre matemática, astronomia, medicina; e, até, sobre etiqueta”^[17] (TEIXEIRA, 2010, p. 55).

Explorando outras formas de interatividade além das discutidas no item anterior, os livros animados convidam o leitor a participar da construção da narrativa também de forma física, valorizando *“a manipulação experimental das linguagens visuais e sinestésicas, expandindo o acesso à arte pela criação do interesse de leitura pelo lúdico por meio do prazer, divertimento ou fantástico”^[18]* (ROMANI, 2011, p. 16).

No livro animado Angelito, as dobras contidas nas páginas transmitem uma sensação tridimensional à composição, destacando elementos ou personagens específicos e adicionando experiências sensoriais à leitura.

Apesar desta interação multissensorial promovida, o livro animado ainda está preso à estrutura física do livro encadernado, em uma sequência de leitura narrativa progressiva a partir das páginas duplas.

Já no livro-objeto, o leitor pode experimentar diferentes configurações físicas e narrativas: *“o livro objeto exige a participação do leitor, o qual experimenta conteúdos, formas, efeitos, funções, nova disposição espaço-temporal, sonoridades, deslocamentos, limites, levezas e estranhamentos”^[18]* (ROMANI, 2011, p. 17).

As possibilidades de montagens, articulações e de quebra da linearidade do enredo permitem que o leitor explore a narrativa por meio da manipulação física, que impacta na forma de leitura^[18]. Assim, as combinações dos elementos físicos criam diversas composições visuais e experimentações físicas por parte do leitor.

Elizabeth Romani explica que o livro objeto The fable game, de Enzo Mari, a partir das cartelas soltas, possibilitam montagens com sequências e significados variados:

“As narrativas, com as diversas combinações de cartelas, são inventadas à medida em que a estrutura é construída espacialmente, propiciando um jogo contínuo de fábulas”^[18] (ROMANI, 2011, p. 18).

[17] TEIXEIRA, Laura. **Livro-ativo**: a materialidade do objeto como fundamento para o projeto do livro infantil em forma de códice. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

[18] ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011.



FIGURA 83 - PÁGINA DUPLA DO LIVRO-ANIMADO ANGELITTO, 1997



FIGURA 84 - MONTAGEM DO LIVRO-OBJETO THE FABLE GAME, 2009

4.3.3 O LIVRO DIGITAL

O livro digital ou o e-book, é um livro em formato digital, cuja leitura é possibilitada por equipamentos eletrônicos como celulares, tablets e computadores, e principalmente por meios específicos para a leitura destes materiais, como o Kindle, desenvolvido pela empresa Amazon^[18].

A digitalização é um processo essencial para a produção dos livros, sejam eles impressos ou não, uma vez que integram a construção do projeto gráfico pelos autores e designers de suas obras. A popularização deste formato se transcorreu pela internet, acontecimento este que possibilitou a democratização do acesso ao conhecimento, uma maior velocidade de acesso a informações e a integração de múltiplas funcionalidades no meio digital, que podem auxiliar pessoas portadoras de deficiências visuais ou baixa-visão^[19].

A interatividade é trabalhada com a portabilidade de mídias dentro do livro digital, conectando informações e experiências visuais tanto de figuras, infográficos, tabelas, animações, textos e hiperlinks, quanto de sons, em uma estrutura não linear, ao contrário dos livros físicos comuns:

“A não linearidade de fato acontece, pois as decisões do leitor, o caminho que ele irá percorrer e a construção da estrutura hipermidiática fazem parte do texto e devem ter significado no percurso da narrativa”^[19]
(TEIXEIRA, 2015, p. 35).

Estes dispositivos modernos também possibilitam a interação pelo toque, integrando o usuário com o conteúdo de forma mais natural e rápida que pelo mouse, por exemplo, como também simulando a experiência da troca de páginas física pelo movimento dos dedos no aparelho.

Estes e-books podem ter o layout fluido, sem organização de página, layout fixo, com estrutura definida e conteúdo interativo, que se sobrepõe ao projeto desenvolvido de forma específica. O layout fluido se adapta a dispositivos diferentes de leitura, sendo mais adequado a projetos essencialmente textuais, como os romances voltados para o público adulto:

“Estes formatos se destacam pela adaptação do texto a diversos dispositivos de leitura e pelos recursos de marcação, anotação, busca, compartilhamento de leitura e dicionário, que geralmente atua com o equipamento”^[19]
(TEIXEIRA, 2015, p. 36).

Os livros digitais que contém figuras em conjunto com texto, além de outros elementos multimídia e interativos, necessitam de um layout fixo, como no caso dos e-books infantis: *“trabalhando em conjunto com o autor do texto escrito, o designer organiza o espaço visual, multimidiático e interativo para contar a história de forma integrada. Assim, o conteúdo da obra é o próprio layout final”^[19]* (TEIXEIRA, 2015, p. 36).

Nos livros digitais plenamente interativos tem-se a integração dos recursos multimídia, sendo alguns adaptados a diferentes dispositivos eletrônicos, com a possibilidade de leitura não linear que impacta na narrativa apresentada, geralmente aplicados nos processos de aprendizagem em conteúdos didáticos^[19].

[18] ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011.

[19] TEIXEIRA, Deglaucy J. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil**: proposição de uma matriz de análise. Dissertação (Mestrado em Design) - Centro de Comunicação e Expressão - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015.



FIGURA 85 - MESMO LIVRO DIGITAL EM DIFERENTES DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS

Este tipo de narrativa não linear permite a interação do leitor com o projeto digital, controlando o processo de aprendizado e explorando os diversos recursos audiovisuais disponíveis.

No exemplo de livro didático interativo apresentado, o estudante pode conduzir a leitura a partir do tópico de interesse, clicando no *hiperlink* presente no sumário, textos podem ser destacados, como também a integração destes textos com figuras, imagens 3D interativas e vídeos explicativos.

O menu superior permite que o usuário acesse rapidamente qualquer conteúdo do livro, ajuste as configurações de tela e pesquise os termos de interesse, como em um website. Outros projetos audiovisuais também se aproveitam desta funcionalidade, como os videogames e filmes interativos.

No projeto Black Mirror: Bandersnatch, da empresa Netflix, plataforma de streaming de produções audiovisuais, a audiência pode interferir diretamente nas decisões do protagonista, com a possibilidade de gerar milhares de bifurcações narrativas e cinco finais diferentes.

Os livros digitais podem ser suportados nos formatos PDF, EPUB, MOBI, AZW e HTML; O PDF é um formato fiel ao livro impresso, não sendo portanto fluido, ou adaptável a diversos dispositivos, podendo dificultar a leitura em meios eletrônicos com dimensões reduzidas, como os smartphones^[19].

“No entanto, possibilita recursos de segurança e proteção, acessibilidade de conteúdo web, formulário para coleta de dados, multimídia e integração a múltiplos sistemas e plataformas”^[19] (TEIXEIRA, 2015, p. 38).

O EPUB, MOBI e AZW são formatos fluidos, que podem ser acessados por dispositivos portáteis dedicados à leitura, como os e-readers (Kobo, Kindle, Nook e Lev) ou aplicativos instalados em computadores, tablets e smartphones^[19].

A partir das linguagens HTML, XML e CSS, estes formatos suportam a interatividade e recursos multimídia, “como áudio e vídeo, proporcionando uma experiência de leitura mais rica e hipermidiática”^[19] (TEIXEIRA, 2015, p. 39). O HTML5 se constitui no formato que permite a maior quantidade de recursos interativos, sendo utilizado inclusive em videogames.

A experiência sensorial promovida pelos livros digitais, ainda que estimulada nos âmbitos auditivo e visual, é bastante limitada no sentido do tato, pela falta inerente de materialidade destas produções, que desconectam fisicamente o usuário do conteúdo apresentado, além de muitas vezes limitar o acesso destes conteúdos a aparelhos conectados a *internet* e com tecnologia mais recente, que costumam ser mais caros, e portanto, não tão acessíveis ao público.

A integração de elementos multimídia também pode, por extensão, restringir a capacidade de abstração e desenvolvimento criativo e crítico a partir de narrativas mais simples, como no livro-imagem, por exemplo, uma vez que o usuário estaria habituado a ser bombardeado por conteúdos adaptados para diversos contextos, com explicações simultâneas, e também com interpretações e opiniões expostas antes mesmo dele acessar ou completar a narrativa proposta, podendo distrair o mesmo do conteúdo em si apresentado.

[19] TEIXEIRA, Deglaucy J. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil**: proposição de uma matriz de análise. Dissertação (Mestrado em Design) - Centro de Comunicação e Expressão - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015.

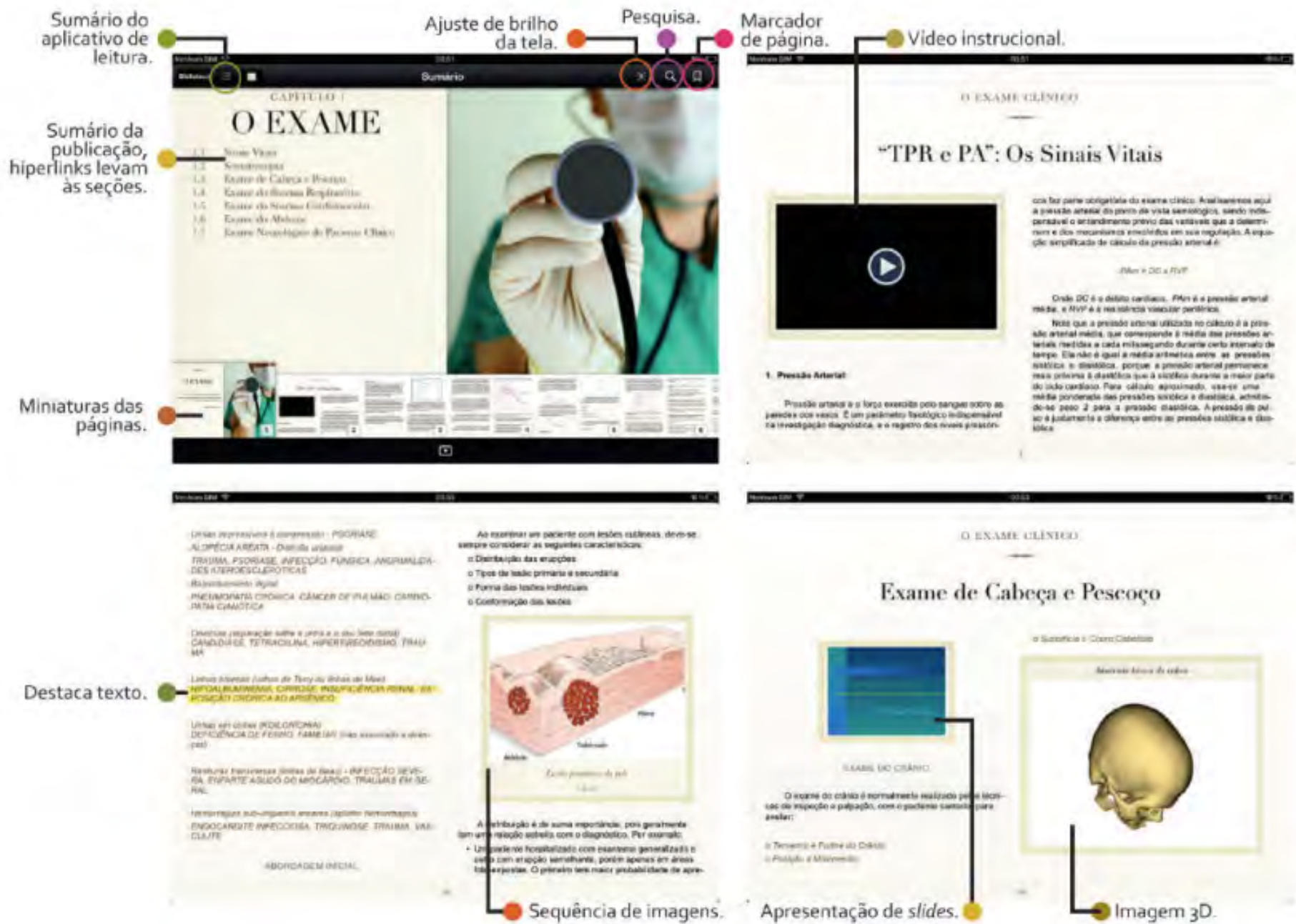


FIGURA 86 - EXEMPLO DE LIVRO DIDÁTICO INTERATIVO



SHOUT AT DAD

THROW TEA OVER COMPUTER

FIGURA 87 - CENA DO FILME INTERATIVO BLACK MIRROR: BANDERSNATCH, 2018

05 METODOLOGIA

5.1 CONCEITO E CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA ABORDADO

Nos capítulos anteriores, foram estudados e discutidos os elementos compositivos, narrativos e formatos variados para livros, que foram fundamentais para a etapa de geração de alternativas e conceitualização do projeto em si – centrado na temática da saúde mental – assim como nas análises de procedimentos experimentais posteriores. O método adotado para a estruturação do projeto, será detalhado neste capítulo, bem como a direção temática, assim como os requisitos para o desenvolvimento do livro interativo.

A saúde mental tem se tornado um tema cada vez mais presente e debatido, uma vez que cresceram nos últimos anos os números de pessoas acometidas com transtornos mentais: o relatório global da OMS de 2017^[20] indica um aumento de 18,4% dos casos de depressão entre 2005 e 2015 e de 14,9% nos transtornos de ansiedade no mesmo período, contabilizando quase 600 milhões de diagnósticos no mundo de alguma destas doenças; somente no Brasil, somam-se mais de 30 milhões de casos, com prevalência dos transtornos de ansiedade, atingindo estes 9,3% da população do país^[20].

Somando-se a esta tendência mundial, pesquisas preliminares sugerem que a pandemia iniciada em 2020 pode ter causado impactos negativos na saúde mental da população. No estudo da Pfizer no Brasil divulgado em setembro^[21], 79% dos entrevistados afirma que a pandemia afetou sua saúde mental de alguma forma, tendo como os principais afetados os jovens entre 18 e 24 anos, em que 39% destes avaliaram sua saúde mental como muito ruim neste período.

Os primeiros resultados da pesquisa encomendada pelo Ministério da Saúde^[22] também não são animadores – verificou-se uma alta taxa de ansiedade (86,5%) e considerável taxa de transtorno pós traumático (45,5%) dentre os participantes do questionário online.

Conforme o Guia para Atenção Psicossocial produzido pela Fiocruz^[23], são esperadas nesta época sensações recorrentes de impotência perante os acontecimentos, irritabilidade, angústia e tristeza por parte da população, ainda que não sejam todos propriamente diagnosticados com transtornos mentais:

“Nem todos os problemas psicológicos e sociais apresentados poderão ser qualificados como doenças. A maioria será classificado como reações normais diante de uma situação anormal”^[23] (FIOCRUZ, 2020, p. 02).

[20] DEPRESSION and Other Common Mental Disorders: Global Health Estimates. **World Health Organization**, 2017. Disponível em: <<https://cutt.ly/ETGdSHD>>. Acesso em: 20/08/2021.

[21] PESQUISA revela impacto da pandemia na saúde mental de jovens. **Agência Brasil**, 2021. Disponível em: <<https://cutt.ly/rTGf3Rx>>. Acesso em: 13/09/2021.

[22] MINISTÉRIO da Saúde divulga resultados preliminares de pesquisa sobre saúde mental na pandemia. **Ministério da Saúde**, 2020. Disponível em: <<https://cutt.ly/cTGgp6h>>. Acesso em: 20/08/2021.

[23] SAÚDE Mental e Atenção Psicossocial na Pandemia de COVID-19: Recomendações Gerais. **Fiocruz**, 2020. Disponível em: <<https://cutt.ly/xTGgRsZ>>. Acesso em: 20/08/2021.

Dentre as estratégias recomendadas para o cuidado psíquico, destacam-se reconhecer e acolher os anseios, assim como trabalhar em ações e ferramentas a serem aplicadas em momentos de crise para trazer maior equilíbrio emocional, e finalmente procurar auxílio profissional quando o autocuidado não for suficiente^[23].

Já o manual destinado a profissionais da saúde elaborado pelo CVV^[24], focado em prevenção do suicídio, sugere que o manejo se inicie primeiramente estabelecendo as suas dificuldades, para construir, em conjunto do paciente, os objetivos do tratamento e por fim acompanhar a sua evolução, reforçando os vínculos saudáveis que este possui e trabalhando em suas distorções cognitivas.

Outro manual, desta vez elaborado pela Faculdade de Medicina da UFRGS^[25] para os transtornos de ansiedade, aponta na abordagem a importância de se questionar os pensamentos por trás dos comportamentos ansiosos, assim como não tentar afastar pensamentos negativos e propor um enfrentamento de situações consideradas difíceis pelo paciente.

Estes dados trazem uma distribuição de casos de depressão e ansiedade em todas as faixas etárias, com altas taxas para adultos acima dos 40 anos e crescimento para os jovens^[20], indicando que a temática do projeto tem conexão com uma grande faixa da população, cuja atenção e procura de tratamentos também tem se expandido nos últimos anos^[21], confirmando-se o potencial de impacto social em se conectar os conhecimentos e práticas de design com a saúde mental.

[21] PESQUISA revela impacto da pandemia na saúde mental de jovens. **Agência Brasil**, 2021. Disponível em: <<https://cutt.ly/rTGf3Rx>>. Acesso em: 13/09/2021.

[23] SAÚDE Mental e Atenção Psicossocial na Pandemia de COVID-19: Recomendações Gerais. **Fiocruz**, 2020. Disponível em: <<https://cutt.ly/xTGgRsZ>>. Acesso em: 20/08/2021.

[24] PREVENÇÃO do Suicídio: Manual dirigido a profissionais das equipes de saúde mental. **Ministério da Saúde**, 2005. Disponível em: <<https://cutt.ly/PTGhqMX>>. Acesso em: 20/08/2021.

[25] TELECONDUTAS: Transtornos de ansiedade, transtorno de estresse pós-traumático e transtorno obsessivo-compulsivo. **Universidade Federal do Rio Grande do Sul**, 2017. Disponível em: <<https://cutt.ly/aTGhvnI>>. Acesso em: 20/08/2021.

5.2 DEFINIÇÕES DE PROJETO

Apoiando-se nas discussões acerca da temática, realizou-se a estruturação do projeto em si. Munari^[26] estabelece como prioridade definir o problema como um todo, para a partir dele delimitar o que poderá ser trabalhado em cima: *“Uma vez definido o problema, pode parecer que basta ter uma boa ideia para resolvê-lo automaticamente. As coisas não são exatamente assim, pois é necessário também definir o tipo de solução que se quer atingir”*^[26] (MUNARI, 1998, p. 34).

O autor também sugere dividir o problema em partes menores, que quando resolvidas, irão compor o projeto de forma coerente e funcional, cabendo ao designer conciliar sabiamente estas várias pequenas soluções:

“A solução do problema geral está na coordenação criativa das soluções dos subproblemas”^[26] (MUNARI, 1998, p. 38).

Após a demarcação destes componentes do problema, é estabelecida a ideia central do projeto e parte-se para a coleta de dados, de modo a se obter todo o embasamento necessário à atividade, e em sequência investigar se as questões elencadas já poderiam ser solucionadas ou não com estas informações: *“a análise de todos os dados recolhidos pode fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer para projetar (...), e pode orientar o projeto de outros materiais, outras tecnologias e outros custos”*^[23] (MUNARI, 1998, p. 42).

Em seguida, iniciou-se um levantamento com as possibilidades dos materiais e técnicas possíveis para o projeto, com o início das experimentações para a produção do

livro Com o modelo em mãos, potenciais usuários puderam avaliá-lo e direcionaram possíveis ajustes para a produção do protótipo: *“apresenta-se o modelo em funcionamento a um certo número de prováveis usuários e pede-se a eles uma opinião sincera acerca do objeto. (...) Com base em todos estes dados, pode-se começar a preparar os desenhos de construção, em escala ou tamanho natural, com todas as medidas precisas e todas as indicações necessárias à realização do protótipo”*^[26] (MUNARI, 1998, p. 52).

5.2.1 O PROBLEMA E SEUS COMPONENTES

Ao empregar o método proposto por Munari ao projeto, estabeleceu-se como problema o desafio da concepção de um livro interativo que pudesse, por meio da geração de integra narrativas visuais em primeira pessoa, explorar a temática da saúde mental.

Os componentes do problema consistiram em definir o usuário, o livro como produto, o local ou circunstância de uso, o processo de produção do projeto gráfico e as motivações (quem, o quê, onde, como e por que).

Devido ao interesse em expandir o projeto para o grande público, uma vez que a temática tem potencial para identificação e reflexão de praticamente todas as faixas etárias, e também pelas experiências aplicadas por Nise da Silveira mostrarem que não é necessário o conhecimento técnico para a produção artística, o livro é voltado para maiores de 12 anos alfabetizados, não se limitando portanto a um nicho específico. Consequentemente, esta decisão

[26] MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

também implica em tornar o conteúdo mais generalista e inteligível para o usuário, o que deverá ser levado em conta na criação textual em si. Em conjunto com esta definição, o livro será físico (impresso) para permitir a aplicação de diversas técnicas e estilos sem limitação tecnológica e com maior acessibilidade.

Considerando o contexto estabelecido com relação ao tema do livro discutido no item anterior e tendo em vista a sua relevância, percebeu-se a oportunidade de aplicar no projeto a abordagem de atendimento psicológico a uma jornada de reflexão e autoconhecimento, em consonância com as narrativas das obras analisadas no capítulo 03, em especial do filme *Nise: o coração da loucura*^[8], na qual os personagens institucionalizados florescem e se organizam mentalmente por meio da produção artística - a arte terapia.

“O atelier de pintura me fez compreender que a principal função das atividades na Terapêutica Ocupacional seria criar oportunidade para que as imagens do inconsciente e seus concomitantes motores encontrassem formas de expressão.” ^[27]
(SILVEIRA, 2015, p. 16 e 17).

A união destes elementos temáticos e narrativos poderia ainda contribuir para a proposta de interatividade no projeto, com conteúdo convidando o leitor a criar imagens, tendo como ponto de partida os questionamentos que seriam apresentados no livro, que atuariam como fio condutor da narrativa. Portanto, o livro consistiria em um diário interativo percorrendo a jornada de processo terapêutico com narrativas visuais construídas pelo próprio usuário e guiadas durante o processo de experimentação do livro, com foco em questões relacionadas à ansiedade e depressão.

O desafio ao leitor será portanto em utilizar as técnicas

e materiais de seu interesse e ao seu alcance para transpor conceitos em imagens, proporcionando a interatividade deste projeto na exploração do tato - uma vez que será um livro impresso - da leitura dos textos e da construção do conteúdo visual que trará luz à narrativa proposta. A autonomia também será um foco neste projeto, pois o usuário estaria personalizando o conteúdo do livro - tornando cada unidade do mesmo única após o uso e gerando um livro-imagem, seguindo a narrativa proposta, que terá seu valor contemplativo e reflexivo após o uso.

O acompanhamento de Nise dos trabalhos artísticos de seus pacientes permitiu a sua percepção e análise das técnicas, padrões temáticos e estilísticos, assim como das simbologias aplicadas^[27] nestas produções, procedimento este que também poderia ser incorporado aos resultados deste projeto, de forma a investigar por estes vieses - técnicos, compositivos, simbólicos e narrativos - e traçar paralelos entre tais tópicos estudados nos capítulos anteriores às experimentações em cima do livro finalizado.

Tendo em mente esses focos temáticos tanto na estrutura do livro, assim como nos potenciais de análise de utilização do produto, o processo de produção do livro se dividiu nas partes do conteúdo e do projeto gráfico em si; com relação ao conteúdo textual, a criação tem como base as informações e abordagens apresentadas nos manuais de atendimento de pacientes com transtornos mentais, unidas com a narrativa do *storytelling* estudada anteriormente, seguidas de revisão

[08] NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: **TV Zero**, 2015. (102 min).

[27] SILVEIRA, Nise. **Imagens do inconsciente**. 2ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

e avaliação do texto com profissional capacitado da área da saúde.

A sequência de procedimentos do método adotado foi a seguinte: definição do problema, levantamento dos componentes do problema, coleta de dados, análise de dados, exploração de processos criativos, materiais

e tecnologias, experimentação, execução de modelos, análise dos modelos e visão crítica do projeto, desenho e impressão; em seguida, os protótipos gerados foram enviados para três usuários realizarem as experimentações e gerarem resultados para análise.



FIGURA 88 - SEM TÍTULO, 1970

Considerando os prazos disponíveis para o Trabalho de Conclusão de Curso, a etapa verificação dos modelos será suprimida para favorecer a etapa de construção e experimentação do protótipo já impresso.

O cronograma de atividades, organizado para cada etapa estipulada em relação ao projeto, incluindo também a produção do conteúdo textual segue abaixo:

ETAPA	ATIVIDADES	MÊS
Coleta e Análise de dados	Pesquisa e análise de formatos Revisão dos manuais de saúde mental	Agosto / Setembro
Criatividade	Desenhos solução gráfica Produção e revisão do conteúdo textual	Setembro
Materiais e Tecnologias Experimentação	Definição dos materiais Geração de alternativas Orçamentos com gráficas	Setembro / Outubro
Construção	Projeto gráfico Impressão	Outubro
Verificação	Testes com usuários Análise dos resultados Feedback dos usuários	Novembro
Conclusões	Avaliação do projeto Definição de melhorias	Novembro

TABELA 04 - CRONOGRAMA DE PROJETO

Dentre as motivações e propósitos para o livro interativo, podem ser colocados o contexto de saúde mental discutido anteriormente, e a aplicação da temática no livro com a capacidade de explorar as nuances dos usuários, estimular a expressividade visual e a construção de uma narrativa visual, experimentação e interatividade em diversos níveis, como também promover a conexão entre subjetivo (inconsciente) e composição visual, simulando o processo de arteterapia, que possui relevância social, a partir dos dados analisados no item anterior.

5.2.2 REQUISITOS DE PROJETO

Bonsiepe^[28] coloca como parte do método projetual trazer uma lista de requisitos, logo após a definição do problema, com objetivo de estabelecer as metas do projeto e orientar o processo projetual em si, ressaltando a importância de trazer o peso de cada requisito, uma vez que podem existir interesses antagônicos na prática, e em algum momento demandarão decisões mais incisivas: *"a otimização de um fator implica na subotimização de outro fator"*^[28] (BONSIEPE, 1984, p. 43). Para esta tarefa, o autor ainda indica a elaboração de uma ordem de prioridade para a organização dos requisitos em incondicionais, desejáveis e opcionais^[28].

Em resultado do destrinchamento dos componentes do problema abordado no item anterior, foram estruturados os requisitos para o projeto do livro interativo, estruturados em obrigatórios, desejáveis e opcionais, seguindo a hierarquia proposta por Bonsiepe:

OBRIGATÓRIOS

- O projeto deverá ser completamente personalizável, ou seja, todos os textos e orientações impressos poderão ser retirados após o uso do livro;

- O formato precisará favorecer a produção visual por parte do usuário, porém sem ter dimensionamento exagerado, o que poderia desestimular a experimentação;

- O livro precisa ser encadernado de forma a possibilitar o uso aberto e ter manuseio facilitado;

- O conteúdo deverá seguir a narrativa do *storytelling* e estar conectado com a temática da saúde mental na abordagem de atendimento psicológico, em uma linguagem que permita o entendimento e incentive a reflexão e produção artística, sem limitar a criatividade do usuário;

- A distribuição das atividades no livro será diária, de modo a fornecer tempo suficiente para as experimentações sem sobrecarregar o leitor;

- A quantidade de conteúdo deverá ser o suficiente para construção da narrativa, porém com volume que possibilite a experimentação e análise posterior dos resultados em tempo viável para a finalização do Projeto de Conclusão de Curso;

DESEJÁVEIS

- O livro será impresso em material tal que permita a utilização de diversas técnicas, como desenho, colagem e pintura, em ambos os lados da folha sem danificá-lo estruturalmente;

[28] BONSIEPE, Gui. **Metodologia Experimental**: Desenho Industrial. 1ª edição. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.

- O projeto gráfico precisará ser viável para impressão e encadernamento em gráfica;

OPCIONAL

- O projeto gráfico poderá incluir itens extras como marcadores de texto e materiais ou informações para conexão do leitor com a autora do projeto;

Os requisitos obrigatórios são os considerados essenciais para o cumprimento dos objetivos do projeto, que por ser de um diário, tem que propor atividades diárias, necessita de um formato que valorize as imagens a serem criadas e o conteúdo precisa estar alinhado com a temática de saúde mental, dentro de narrativa própria; o requisito de personalização será o mais complexo e desafiador, porém é tido como indispensável para a construção de autonomia do leitor, que será o verdadeiro autor das narrativas visuais.

Quanto aos requisitos desejáveis, estes podem contribuir para o projeto ser mais robusto e replicável: a restrição de materiais certamente implicaria na limitação das experimentações visuais, no entanto, não as eliminaria por completo, sendo portanto colocada nesta posição, ainda mais pela direta relação financeira com a qualidade de material; a viabilidade de impressão e encadernamento em gráfica também não impede a construção de um protótipo funcional, que poderia ser feito manualmente, ainda que não seja o processo ideal para o projeto.

Os requisitos opcionais consistem em itens extras que complementariam a experiência com o livro, porém se não forem cumpridos, não iriam afetar consideravelmente o uso do mesmo.

Com as definições de projeto e os requisitos estruturados, pode-se avançar para as próximas etapas de criação de conteúdo e projeto gráfico, que foram documentadas no capítulo de desenvolvimento.

[28] BONSIEPE, Gui. **Metodologia Experimental**: Desenho Industrial. 1ª edição. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.

06 DESENVOLVIMENTO

6.1 CONTEÚDO E NARRATIVA

A parte essencial do conteúdo textual do livro consiste em frases diárias que guiam o processo de experimentação visual do usuário; estas seguem uma narrativa, alinham-se tematicamente e estruturalmente aos procedimentos de atendimento psicológico, de modo a cumprir os requisitos estipulados no capítulo anterior.

A construção da narrativa, de acordo com o método 4X4 apresentado por Galvão^[7], inicia-se definindo os quatro elementos e quatro momentos para este projeto.

A “ideia governante” desta narrativa está relacionada com a reflexão sobre as opiniões e pensamentos que o próprio usuário tem sobre si mesmo e a maneira como lida com questões da sua memória afetiva e rotina pode proporcionar novos pontos de vista sobre estes assuntos, estimulando o equilíbrio entre a expressão de seus problemas de forma

honestas e as distorções destes vieses que o mesmo possa ter; o diário portanto coloca em prática o valor universal do desejo humano de autoconhecimento e autonomia, dando a oportunidade do usuário se expressar visualmente e criar sua própria história com suas experiências e ideias.

O universo da história integra sobretudo a rotina deste usuário, e como este lida com questões pertencentes a esta rotina. O protagonista é o leitor-artista, e seu desejo é por autoconhecimento e expressão artística. As forças antagônicas seriam as ideias deturpadas sobre si mesmo e suas realizações, os seus vícios comportamentais.

Os quatro momentos da narrativa são conectados com o processo de tratamento psicológico, e para serem estabelecidos os paralelos entre os momentos e os atos do *storytelling*, estudados no capítulo 03, e os processos terapêuticos discutidos no capítulo 05, a tabela 05 foi construída:

ATO	MOMENTO	PROCESSO TERAPÊUTICO
Primeiro Ato	Ambientação e incidente incitante	Avaliação / diagnóstico
Segundo Ato / início do terceiro ato	Complicações progressivas, crise e clímax	Definição de metas e responsabilidades, e acompanhamento
Terceiro Ato	Resolução	Reavaliação

TABELA 05 - STORYTELLING E ATENDIMENTO PSICOLÓGICO

[7] GALVÃO, Joni. **Super-histórias no universo corporativo**. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2015.

Entendendo a ambientação como etapa de apresentação e contextualização do personagem^[7], as frases neste período tem como objetivo de estimular o usuário a se identificar e se expressar com relação a sua rotina; o primeiro ponto de virada - o incidente incitante - se inicia quando o leitor reflete sobre suas principais frustrações, gerando o tom para o item seguinte de complicações progressivas e consequentemente encerrando o primeiro ato, que corresponde ao processo de diagnóstico inicial na terapia, quando o profissional da saúde tem a primeira aproximação com o paciente.

As complicações progressivas, que estão no segundo ato^[7], têm como foco destrinchar os comportamentos e pensamentos do usuário sobre diversos assuntos conectados com sua rotina, incentivando-o a se expressar e entender a origem destas ações, enfrentando a si mesmo, como ocorre no atendimento psicológico - temas são discutidos e ideias são confrontadas; ao final deste ato, e partindo para o terceiro e último, em especial nas etapas de crise e clímax, as frases têm o objetivo de fomentar no leitor a reflexão sobre a sua autonomia, conquistas e momentos mais felizes, de modo a fixar a ideia governante de forma mais intensa, e acarretar na transformação tão fundamental para a finalização da narrativa.

Esta transformação será bastante perceptível nas últimas frases, que representam o item de resolução da narrativa, em que o usuário faz uma autoavaliação, e pode comparar a última imagem com a feita no início do livro, fechando o ciclo terapêutico proposto, o que corresponderia a etapa de reavaliação psicológica na terapia.

Com a narrativa estruturada, seguiu-se para o processo criativo quanto ao conteúdo textual, que consistiu na construção de diversas frases e na escolha das que se encaixam melhor na proposta do livro. Foram estipuladas

um total de 24 frases para o projeto, que correspondem ao mesmo período de dias, para servirem corretamente ao propósito da narrativa e permitirem a experimentação no livro finalizado dentro do cronograma estabelecido no capítulo anterior.

De modo a incluírem uma faixa de público grande, o conteúdo textual definido se apresentou de forma mais simples e abrangente, logo com maior probabilidade de identificação, conforme pode ser observado na tabela 06 como atividade, que inclui também a correlação com o compasso da narrativa e processo terapêutico, e o respectivo objetivo para cada etapa:

[7] GALVÃO, Joni. **Super-histórias no universo corporativo**. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2015.

DIA	ATIVIDADE	OBJETIVO	MOMENTO	PROCESSO TERAPÊUTICO
01	como eu me vejo	apresentação do usuário	ambientação	avaliação / diagnóstico
02	como eu me sinto sobre a minha rotina			
03	meu sentimento mais frequente	entender principal frustração, ponto de partida	incidente incitante	
04	como percebo esse sentimento no meu corpo			
05	o que eu mudaria em mim	promover reflexão e confrontar os pensamentos e ações do usuário	complicações progressivas	definição de metas e responsabilidades e acompanhamento
06	o impacto que tal mudança traria na minha vida			
07	como me sinto sobre os meus relacionamentos			
08	como eu lido com a solidão			
09	como eu lido com as minhas responsabilidades			
10	como eu lido com o meu descanso			
11	como eu lido com a raiva, frustrações e limitações			
12	como eu lido com os meus pensamentos			
13	como eu faço e aprendo as coisas			
14	como percebo a minha energia e disposição			
15	como me sinto com as minhas realizações			
16	como me sinto quando cuido de mim			
17	uma memória antiga			
18	meu momento favorito do dia			
19	um momento em que me senti com produtividade	permitir que o usuário pense sobre si mesmo de forma mais objetiva e perceba a importância do equilíbrio	crise	
20	um momento em que me permiti sentir e agir como quisesse		clímax	
21	um momento em que superei um medo ou dificuldade			
22	um momento em que fiz algo somente para mim			
23	como me sinto sobre a passagem do tempo	incentivar a visão de futuro e reavaliação	resolução	reavaliação
24	meu autorretrato			

TABELA 06 - CONTEÚDO TEXTUAL E CORRELAÇÃO COM NARRATIVA E PROCESSO TERAPÊUTICO

Com objetivo de apresentar a proposta do livro para o usuário e sugerir procedimentos para melhor aproveitamento da experiência, foi desenvolvido um texto introdutório, que pode ser observado em seguida:

apresentação

Este é o seu diário visual. Nele, você vai materializar, por meio de imagens, seus pensamentos, angústias, sonhos, dúvidas e fantasias. Aqui, você poderá extravasar sentimentos, compreender seus desejos, responder suas dúvidas e completar desafios. Em cada página, há uma provocação a responder. O resultado será uma narrativa a partir de seu autoexame psicológico que poderá contribuir para melhor reflexão e uma visão de si mesmo sob outras perspectivas. Vamos começar?

Seguem algumas orientações para melhor aproveitamento do diário:

I

O ideal é completar uma página por dia. Você poderá criar ou não imagens conectadas pelas duplas de páginas;

II

Faça o trabalho em um local tranquilo, sem interferências, se possível;

III

Utilize os materiais e técnicas que preferir, considerando que as frases em cada página são apenas o ponto de partida;

IV

A proposta do diário está na criação visual, no entanto, eventuais palavras ou frases são permitidas;

V

A ordem importa! Siga a sequência de atividades do início ao fim;

VI

Quando terminar a sequência proposta, ilustre a capa do livro;

VII

Ninguém poderá ver ou palpar enquanto não terminar o diário;

VIII

Por fim, destaque as partes indicadas tanto do miolo quanto da capa para tornar o diário inteiramente seu.

Após a finalização do conteúdo textual essencial do projeto, este foi submetido a revisão com profissional da área da saúde, a psicóloga Ana Carolina Crema (CRP 06/152345), para orientação e aprovação sob a ótica da psicologia, a do texto e das correlações estabelecidas.

Outro texto foi adicionado com maiores informações sobre o projeto em si e a autora, sendo posicionado no final do livro, juntamente com um QR-code que leva a um formulário de avaliação da experiência, que será discutido com maiores detalhes no próximo capítulo.

6.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Partindo para o projeto do livro em si, inicia-se com a coleta e análise de dados sobre formatos, materiais e soluções gráficas existentes no mercado, de modo a direcionar os sketches e experimentações nas etapas subsequentes. Com o esqueleto do projeto definido, parte-se para a construção do projeto gráfico e impressão dos protótipos do livro, com objetivo de serem distribuídos para três convidados interagirem com o material e avaliarem o processo.

6.2.1 REFERÊNCIAS DE PROJETO

O mercado editorial, de modo geral, categoriza os formatos de livros com relação ao conteúdo e público alvo em que é direcionado, além da quantidade de páginas, forma de uso e principalmente no aproveitamento de material – a viabilidade econômica: “*existe a diferenciação vertical entre*

livros encadernados, brochuras e de bolso, que se destinam, respectivamente, às bibliotecas, à classe média, e ao público cuja demanda é altamente elástica ao preço”^[29] (EARP, 2005, p. 25).

Os formatos mais comuns são o retrato, quadrado e paisagem, em suas diversas proporções^[18]. Enquanto os livros mais estreitos permitem uma boa dinâmica de leitura de texto e manuseio, os com maior largura possibilitam maior destaque às imagens, em especial o formato quadrado, que proporciona uma leitura mais circular e equilibrada com relação aos seus elementos^[18].

Como neste projeto o público-alvo é mais abrangente e o foco está nas imagens a serem produzidas pelo leitor, foram selecionados cinco livros com enfoque visual e direcionados a audiências variadas para análise dos formatos, soluções gráficas e materiais aplicados.

TÍTULO	CONTEÚDO	PÚBLICO	FORMATO	MATERIAL (MIOLO)
Dança	livro-imagem	infantil	19.6 x 25.4 cm	offset
Destrua este diário	diário interativo	jovem e adulto	13.4 x 20.2 cm	pólen
Akira	livro ilustrado (mangá)	jovem e adulto	18 x 26 cm	couchê e pólen
Persépolis	livro ilustrado (quadrinhos)	jovem e adulto	16.2 x 24.2 cm	paperfect
Gramática Visual	livro didático (design)	adulto	17.6 x 21.6 cm	offset

TABELA 07 - FORMATOS E MATERIAIS APLICADOS NOS LIVROS SELECIONADOS

[18] ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011.

[29] A Economia da Cadeia Produtiva do Livro. **BNDES**, 2005. Disponível em: <<https://cutt.ly/sT9xVuw>>. Acesso em: 16/11/2021.

Percebeu-se que nas publicações com maior quantidade de conteúdo - o diário interativo e os livros ilustrados - os formatos escolhidos são mais próximos do retrato, provavelmente para equilibrar a leitura do conteúdo escrito e das imagens dispostas. Os livros ilustrados em especial têm as maiores dimensões, o que compensaria também a escolha do formato que não favorece necessariamente as imagens.

Alguns destaques adicionais para o livro *Akira* estão na adição de uma sobrecapa em papel couchê com orelhas, o que proporciona a leitura com marcação das páginas e com o livro completamente aberto, como também na adição de algumas páginas coloridas no miolo, impressas em papel couchê, para destacar o início da narrativa, enquanto o restante do volume se manteve em preto e branco no papel pólen.

O livro *Destrua Este Diário* possui uma proposta interativa de certa forma similar a este projeto, ainda que sem nenhuma temática central que direcione o conteúdo, que é voltado a experimentações aleatórias com o propósito de "destruir" o projeto gráfico.

O manuseio é dificultado pelo fato de ter bastante conteúdo e o livro não poder ser utilizado completamente aberto, o que é um problema considerável, levando em conta a orientação interativa do projeto. A disposição dos elementos textuais e imagens não possibilita a completa personalização do conteúdo, que mesmo após a

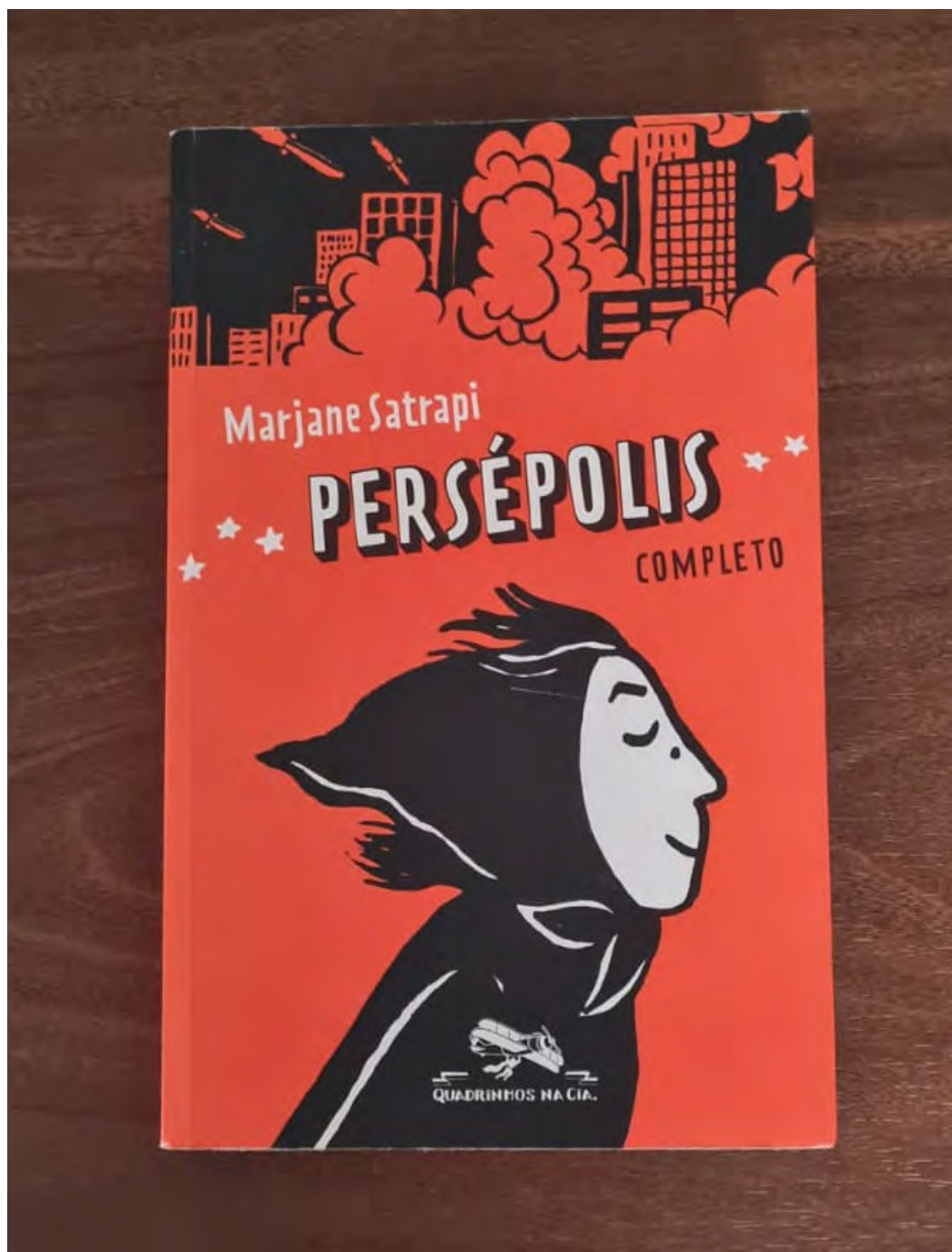
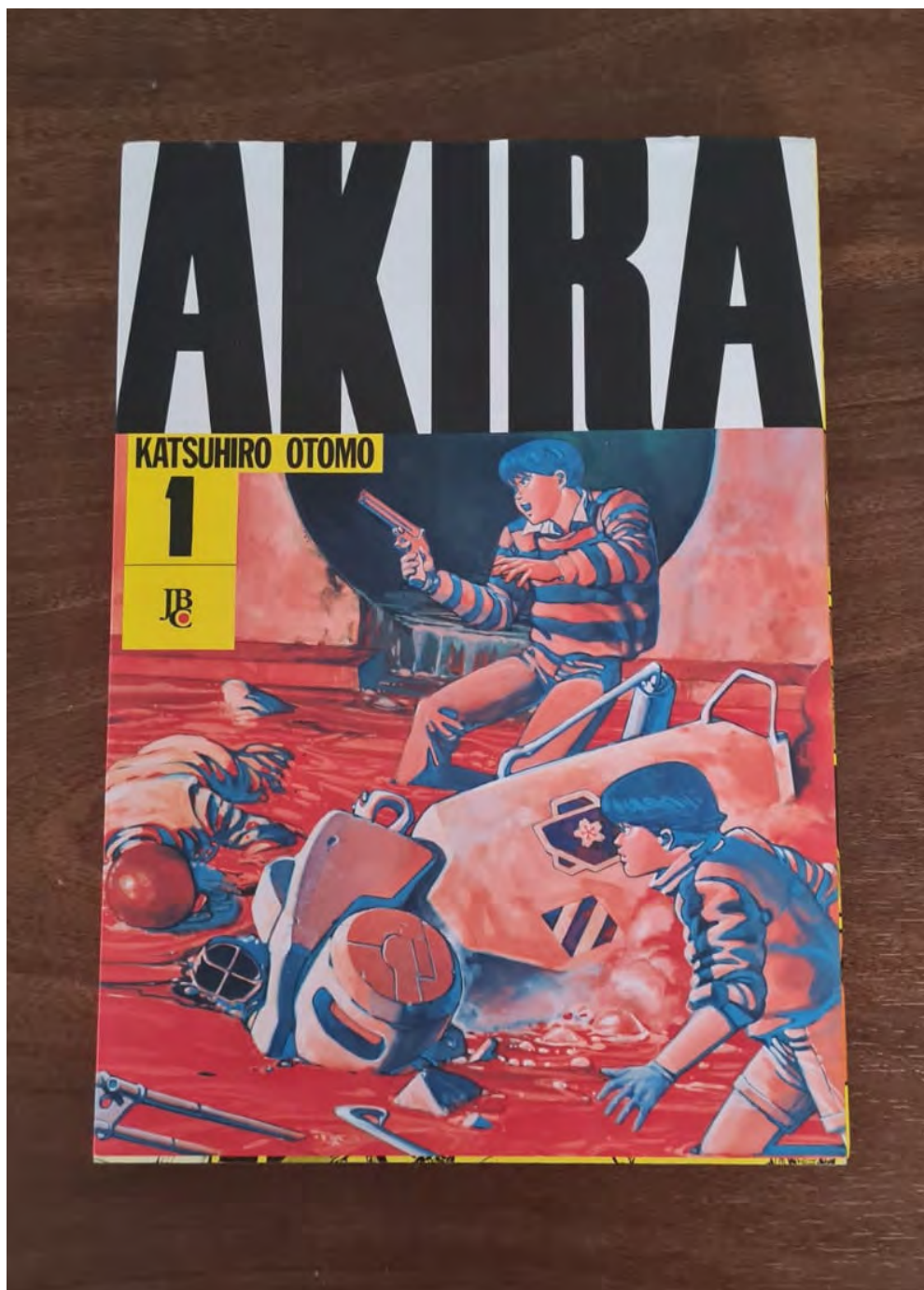


FIGURA 89 - LIVRO PERSÉPOLIS FECHADO





experimentação ainda são bastante visíveis.

Outro ponto negativo está no material escolhido (pólen 90g), que apesar de ter uma coloração e toque agradáveis, é bastante fino e não permite a experimentação com tinta e colagens de forma satisfatória, ainda que se aplicados acabam se alinhando com ideia de “destruição” da integridade física do livro.

Tal escolha de material provavelmente ocorreu devido a quantidade de conteúdo, que dificultaria a encadernação caso fosse aplicado papel mais espesso, como também implicaria no aumento do preço de fabricação do livro.

O livro-imagem *Dança*, ainda que tenha o formato retrato quando fechado, por ter conteúdo textual reduzido a capa e concentrando a leitura das imagens em duplas - portanto com o livro aberto - percebe-se visualmente, pela sua continuidade, como um formato paisagem. Além disso, *Dança* possui poucas páginas em comparação com os outros projetos, reduzindo o cansaço do manuseio do livro.

O livro *Gramática Visual*, ainda que voltado para o público adulto especializado - uma vez que o conteúdo é relacionado com design gráfico - tem o formato mais próximo do quadrado, favorecendo bastante as ilustrações e experimentações gráficas expostas, e dispondo os textos de forma bem equilibrada, sem prejudicar a leitura dos mesmos.



FIGURA 92 - LIVRO AKIRA ABERTO

No entanto, apesar de ter imagens conectadas pelas duplas, a leitura do livro aberto é dificultada pela encadernação, que tem a tendência de fechar quando disposto aberto em uma superfície, limitando seu manuseio. O material escolhido proporcionou uma alta qualidade de impressão do conteúdo e sua textura é agradável ao manuseio.

Ao analisar os projetos gráficos e manuseio destes cinco livros, e colocando no contexto deste projeto, nota-se que formatos mais próximos do quadrado podem ser suficientes para as experimentações visuais, sem necessitar também de grandes dimensões, o que auxiliaria no aproveitamento de papel.

Os elementos textuais precisam estar dispostos de forma a poderem ser destacados das páginas, os concentrando em algum canto ou com alguma solução gráfica que permita esta personalização; o encadernamento tem que propiciar o uso do diário aberto em uma superfície para a construção das imagens.

Quanto aos materiais, idealmente os papéis mais espessos e com pouca textura - de modo a não prejudicar a impressão - seriam os ideais para o miolo do diário.



FIGURA 93 - LIVRO DESTRUA ESTE DIÁRIO FECHADO



FIGURA 94 - LIVRO DESTROUA ESTE DIÁRIO ABERTO



FIGURA 95 - LIVRO DANÇA FECHADO



FIGURA 96 - LIVRO DANÇA ABERTO

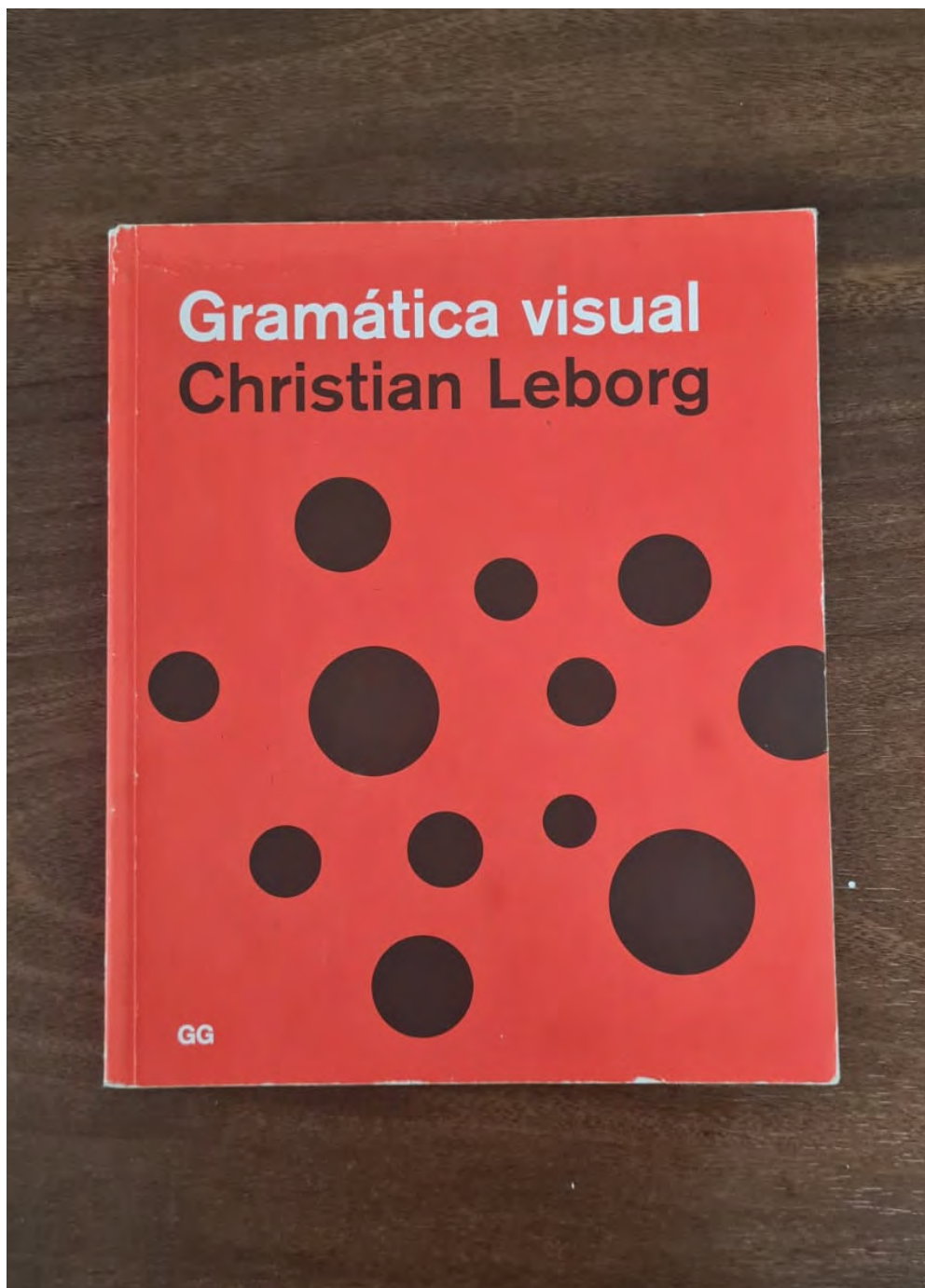


FIGURA 97 - LIVRO GRAMÁTICA VISUAL FECHADO

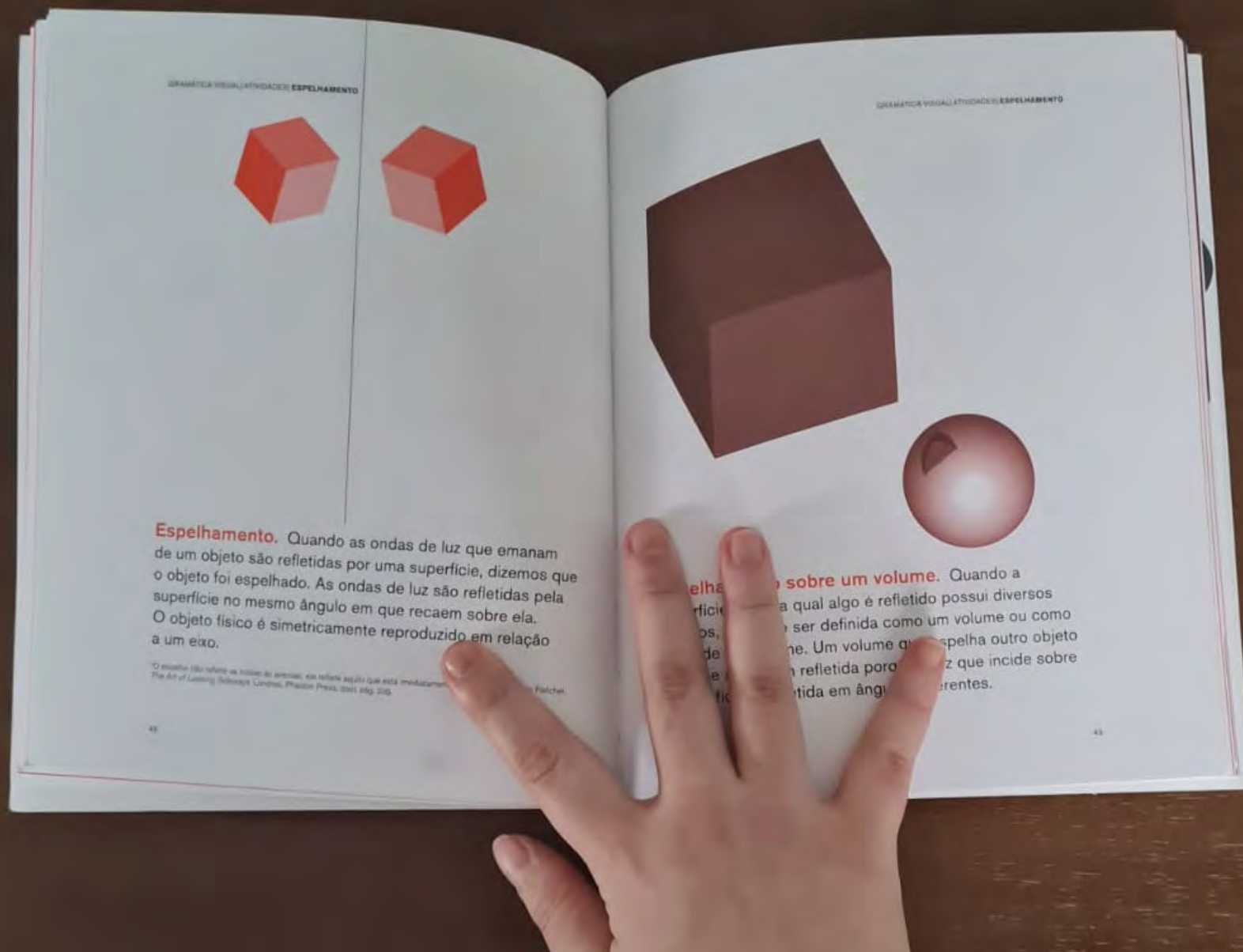


FIGURA 98 - LIVRO GRAMÁTICA VISUAL ABERTO

6.2.2 O PROJETO: DESENHOS, MATERIAIS E EXPERIMENTAÇÃO

Com base nas análises feitas no item anterior, foram desenhadas algumas possibilidades de soluções gráficas para o miolo do livro. Duas ideias principais surgiram: de concentrar o texto nas bordas do livro ou no canto superior, para serem destacados posteriormente sem danificar estruturalmente o diário.

Outra versão pensada foi em unir as duplas de páginas e o usuário ter que destacá-las para o uso, de modo a não revelar o conteúdo do livro antecipadamente e estimular o elemento surpresa com relação à narrativa, com texto concentrado nas bordas.

Para favorecer a produção de imagens e ter espaço considerável para experimentação, o livro depois de personalizado terá as dimensões 20x20 cm, portanto o formato terá um acréscimo de alguns centímetros em altura ou largura dependendo da solução escolhida.

As experimentações dos formatos propostos foram realizadas em papel kraft, com escala 1/2 para melhor aproveitamento do material disponível, com montagem em 9 folhas unidas para cada modelo.

A primeira versão de montagem com o texto concentrado nas bordas viabilizou o encadernamento por grampo, sendo desse modo bastante prática; a simulação de uso - o destaque do texto - foi executada com facilidade e rapidez, tornando essa solução gráfica uma boa candidata para a o projeto gráfico final.

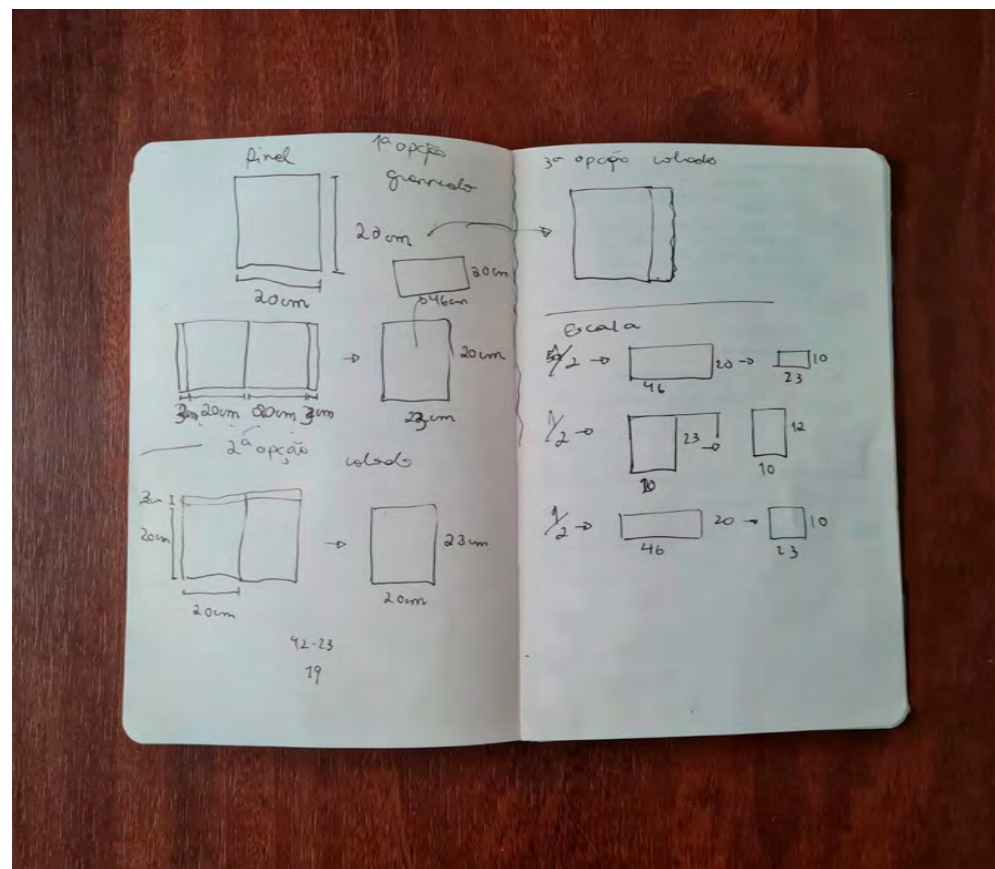


FIGURA 99 - DESENHOS PARA POSSÍVEIS SOLUÇÕES GRÁFICAS

A segunda montagem teve que ser aplicada com encadernamento colado, para possibilitar a retirada do trecho com o texto sem danificar estruturalmente o livro; a simulação de uso foi completada, porém com dificuldades, principalmente nas proximidades da borda unida com cola, o que torna esta solução gráfica mais cansativa de completar pelo usuário.

A terceira e última montagem também teve que ser feita com colagem, para poder simular a união das duplas e a experiência do destaque e separação das mesmas; a simulação de uso foi satisfatória, no entanto foi verificado um problema de montagem, uma vez que para juntar os conteúdos de cada dupla sem revelar a seguinte teria que ter uma dupla sem texto para cada dupla colada, perdendo a continuidade da narrativa, além do desperdício de material, o que poderia também encarecer o projeto.

Devido às facilitações de montagem, simulação de uso e melhor aproveitamento de papel, a primeira versão foi a escolhida para o projeto gráfico final, com textos destacáveis nas laterais.

Com relação a capa, decidiu-se deixá-la em branco, para o usuário poder desenhar e personalizar conforme preferir, também possuindo a linha destacável nas bordas, com material mais resistente que o miolo; as informações que precisam estar na capa foram transferidas para a sobrecapa, que envolveria o livro, conforme o exemplo do livro *Akira* analisado anteriormente.

Os demais textos como contra-capas, ficha técnica, dentre outros, serão destacados pelo meio e retirados do livro após o uso, para o diário final ter somente os desenhos do usuário como em um livro-imagem.



FIGURA 100 - PRIMEIRA MONTAGEM, ANTES E DEPOIS DA PERSONALIZAÇÃO



FIGURA 101 - SEGUNDA MONTAGEM, ANTES E DEPOIS DA PERSONALIZAÇÃO

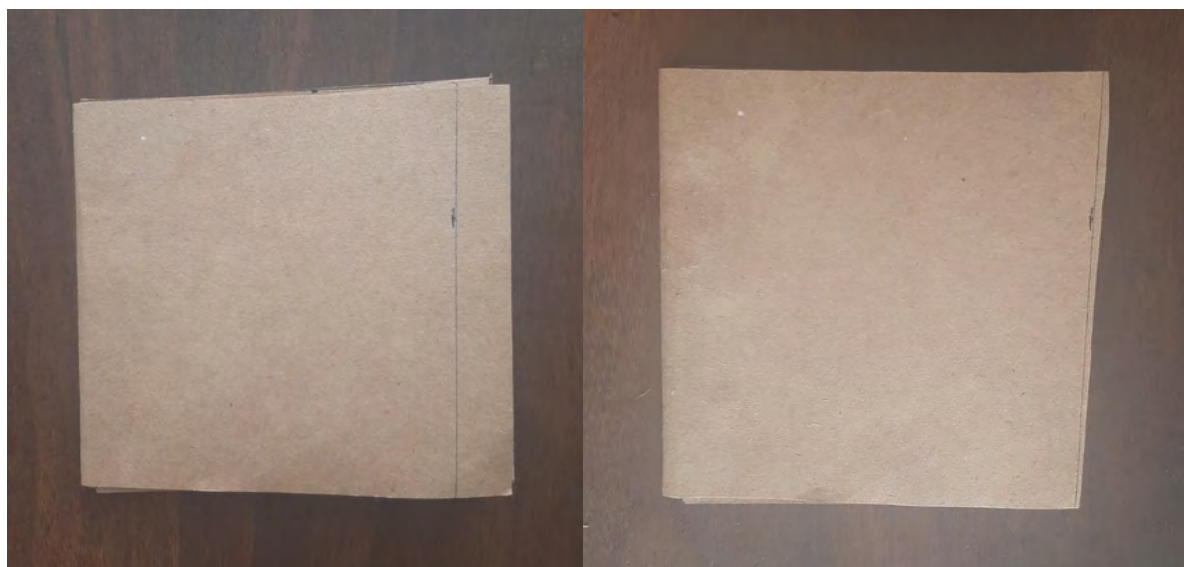


FIGURA 102 - TERCEIRA MONTAGEM, ANTES E DEPOIS DA PERSONALIZAÇÃO

AKIRA

应该是无人的道上，突然出现了白色的人影，在车头所照的铁炮紧急列车。在车灯照射下的人影，跟随着迫近。掌上写着的26的数字，孩子般的身子，满是皱纹的脸孔，一瞬间被炸碎掉在路旁。机车爆炸焚烧，同时在集团领导人——金田的跟前，那奇怪的小男人像融化在黑夜似的消失了！

成为第三次世界大战导火线的新型炸弹的爆炸中心地，与东京湾上建成的超现代化都市——新东京相接的高速公路，上发生的这个“事故”，成了关于「阿基拉」的巨幕戏剧的开端。

彻底消失了的小男人是谁？被「毁灭」从现场带走的铁炮的命运如何？还有那突然被卷入事件重头的金田以及和金田一起行动的青少年叛乱，将采取何种行动？

奥特巨高大会即将在明年举行，同时还将恢复第三次世界大战前繁荣的



西元2019年的新东京为舞台，关于阿基拉的巨大秘密，将以惊天地而开。

这是1980年代日本漫画中最突出，也是最成为话题的正式科学幻想冒险格斗巨著，而「阿基拉」就是众所期待的第一卷。

Original by Katsuhiro Motoki
Story by Katsuhiro Motoki



185

AKIRA

A white figure suddenly appeared on a street where there had been nothing a moment ago. Tetsuo, who was leading the group, quickly put on his brakes. The figure, glowing in the light, came closer and closer. It had 26 numbers written on his palm, a child-like body, and a wrinkled face. The next second, Tetsuo was slammed against the ground, and his bike exploded. Then the mysterious figure melted into the darkness right in front of the eyes of Kaneda, the group leader.

The "incident" that occurred on the highway connecting ground-zero of the newest type bomb which started the third world war, and megapopolis Neo-Tokyo, built over Tokyo Bay, was the beginning of the great drama AKIRA.

Who is the small man? What will happen to Tetsuo who was taken away from the scene of the "incident" by the army? And what will happen to Kaneda, who will be involved in unpredictable troubles, and the beautiful girl Kay who takes action with Kaneda?



The great mystery of AKIRA develops into a thrilling drama of the year 2019 A.D. — the year before the Olympic games are held, and just when the world is trying to regain the prosperity lost by the third world war.

One of Japan's leading comics of the 1980's. The long-awaited first volume of "AKIRA", the science fiction story with fullscale action!



184

6.3 PROJETO GRÁFICO E IMPRESSÃO

Em sequência da definição de formato, prossegue-se para a construção do projeto gráfico da sobrecapa e miolo, e fechamento dos detalhes técnicos do projeto, como orçamentos com gráfica, detalhamento dos arquivos para impressão e finalmente o protótipo impresso e encadernado.

6.3.1 SOBRECAPA

A sobrecapa precisaria seguir o formato do livro aberto, com acréscimo de espaço para as orelhas; como o livro aberto possui 46 cm, foram estendidos 8 cm de orelhas para cada lado, totalizando 62 cm de comprimento para 20 cm de altura.

O conceito que foi trabalhado na sobrecapa aborda o processo criativo e o fluxo de pensamentos, sentimentos ou idéias do inconsciente para o consciente, remetendo ao processo de arte-terapia, reflexão e introspecção relacionados a experimentação proposta pelo diário.

Algumas das referências visuais coletadas são pinturas expressionistas, principalmente em técnica e paleta de cores, de modo a sobrecapa não ser muito figurativa e representar esses processos mentais conceitualizados com maior eficácia.

Outra grande referência visual está nas obras iniciais de Fernando Diniz, paciente institucionalizado de Nise da Silveira, que produziu diversos quadros com sequências de linhas, explorando as camadas de cores e desenhos erráticos em suas telas.

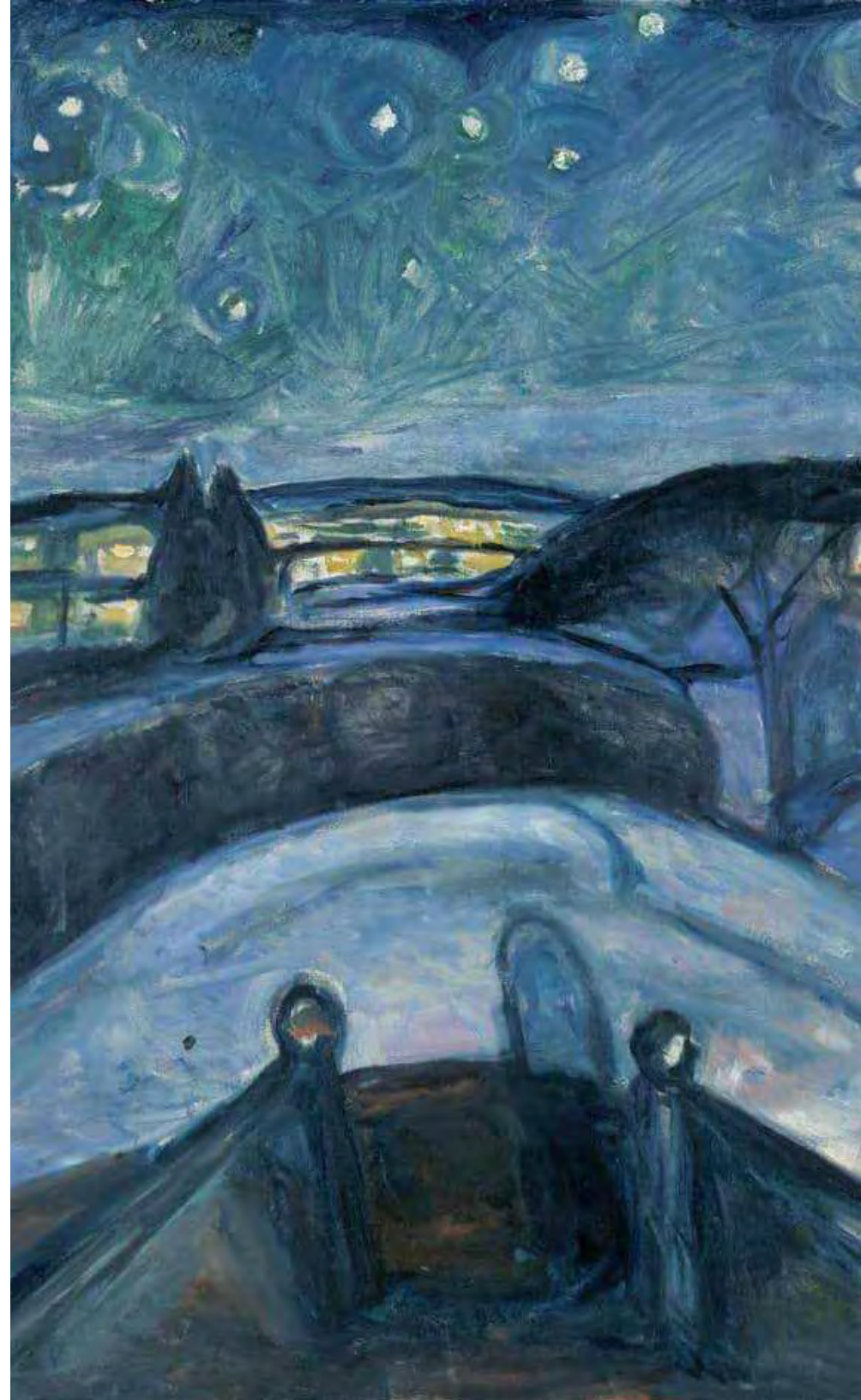


FIGURA 104 - NOITE ESTRELADA, 1922



FIGURA 105 - SEM TÍTULO, FERNANDO DINIZ



FIGURA 106 - SEM TÍTULO, FERNANDO DINIZ

Outras referências foram as ilustrações para o livro *O Paraíso Perdido*, feitas por Gustave Doré, que trazem o contraste de luz e sombra bem perceptíveis, e que conectam

tematicamente com o livro por poder ser feita a correlação céu x inferno para consciente x inconsciente.



FIGURAS 107 E 108 - ILUSTRAÇÕES PARA LIVRO O PARAÍSO PERDIDO, 1866

Iniciando o processo de concepção da ilustração, criou-se um rascunho do desenho pretendido, em uma tentativa de representar os conceitos abordados anteriormente com as linhas e contrastes de tom. As linhas se concentram mais em baixo e caminham para o ponto mais iluminado da composição, que representaria o consciente.

Partindo deste desenho, desenvolveu-se uma experimentação digital no programa illustrator, com aplicação de camadas de linhas, em cores e espessuras diferentes. O resultado não foi considerado satisfatório por parecer artificial e organizado demais, sem uma percepção evidente da sobreposição de camadas.



FIGURA 109 - SKETCH INICIAL PARA A SOBRECAPA

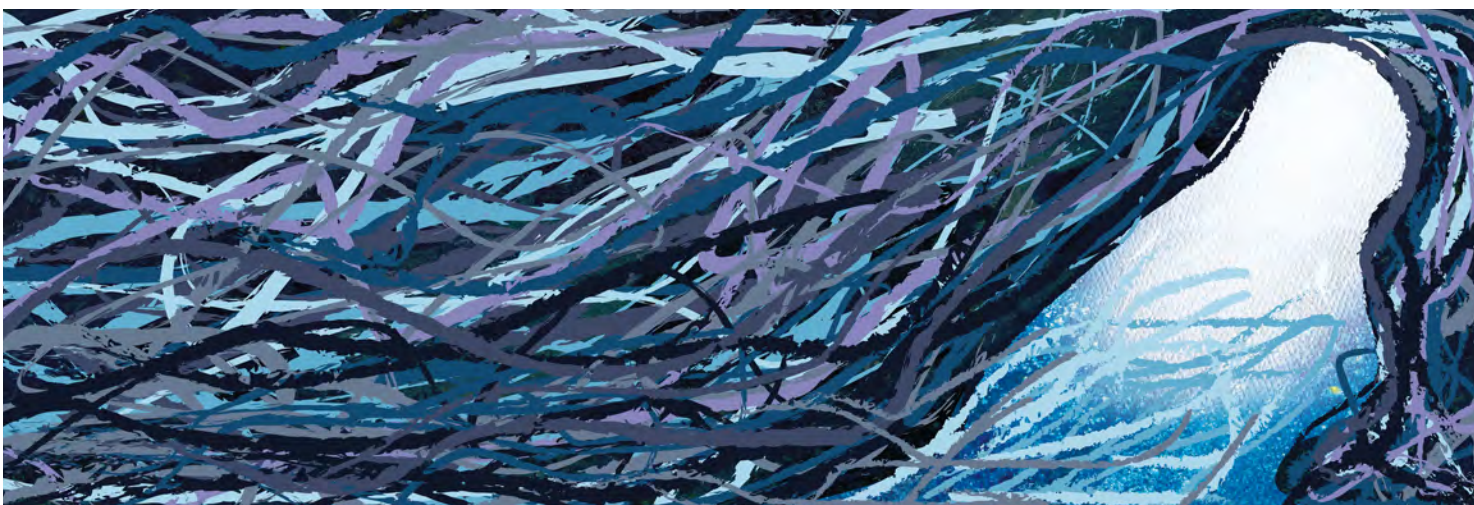


FIGURA 110 - EXPERIMENTAÇÃO DIGITAL PARA A SOBRECAPA

Dessa forma, decidiu-se partir para a pintura artística, e após alguns testes, foi escolhida a tinta acrílica, que, por ser mais espessa que a tinta aquarela e solúvel em água, facilitaria a manipulação, além de ter secagem rápida e possibilitar a construção de camadas perceptíveis de elementos.

Algumas experimentações foram aplicadas em papéis menores, gradativamente aumentando a escala, refinando os elementos compositivos, cores e técnicas para a pintura em escala real, em papel canson 300g/m².

Após a finalização da pintura, tirou-se uma fotografia da mesma e foram realizadas algumas correções de cor e edições para suavizar a linha no meio de colagem dos papéis canson, nos programas *illustrator* e *photoshop* respectivamente.

Na próxima página pode ser observado o resultado final da ilustração para a sobrecapa.

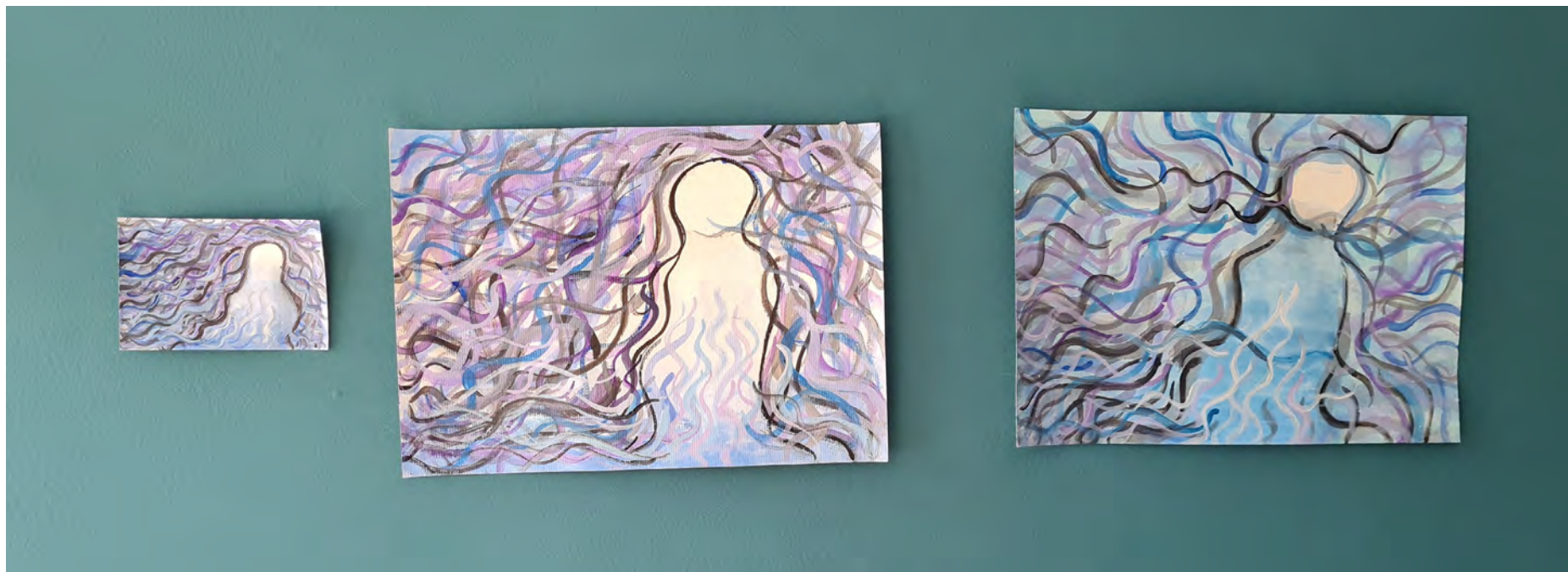


FIGURA 111 - TESTES COM TINTA ACRÍLICA NO PAPEL CANSON 300G/M²



FIGURA 112 - PINTURA EM ESCALA REAL, COM TINTA ACRÍLICA NO PAPEL CANSON 300G/M²



FIGURA 113 - ILUSTRAÇÃO FINALIZADA PARA A SOBRECAPA

Com a ilustração completa, partiu-se para a diagramação da sobrecapa. As tipografias escolhidas foram Bodoni 72 Oldstyle e Optima - uma com serifa e outra sem serifa - que possuem formatos mais clássicos, para não se destacarem mais que a ilustração e facilitarem a leitura.

O nome do livro definido é "*diário de sentimentos: meus reflexos em imagens*", que se conecta com o formato

de diário, a temática de saúde mental e a proposta de interatividade artística do projeto.

Nas próximas figuras podem ser observadas a diagramação e grid da sobrecapa, com a aplicação das famílias tipográficas e o logotipo da FAU-USP, com as informações de título, subtítulo e autora, e o projeto gráfico final da sobrecapa.



FIGURA 114 - ESTRUTURAÇÃO DO GRID PARA A SOBRECAPA



FIGURA 115 - PROJETO GRÁFICO DA SOBRECAPA ABERTA



nicole gouveia

diário de sentimentos seus reflexos em imagens



6.3.2 MIOLO

Os elementos que compõem o miolo deste projeto são folha de rosto, ficha técnica, apresentação com as instruções de uso, narrativa (com contagem de dias), informações sobre a autora e o projeto e colofão. O projeto gráfico será montado em um caderno grampeado (encadernação canoa), portanto

necessita ter o número de páginas em múltiplo de quatro; como o conteúdo da narrativa contempla 24 páginas, os demais elementos se encaixam de modo ao miolo ter um total de 32 páginas, com algumas páginas vazias separando a narrativa do restante do miolo.

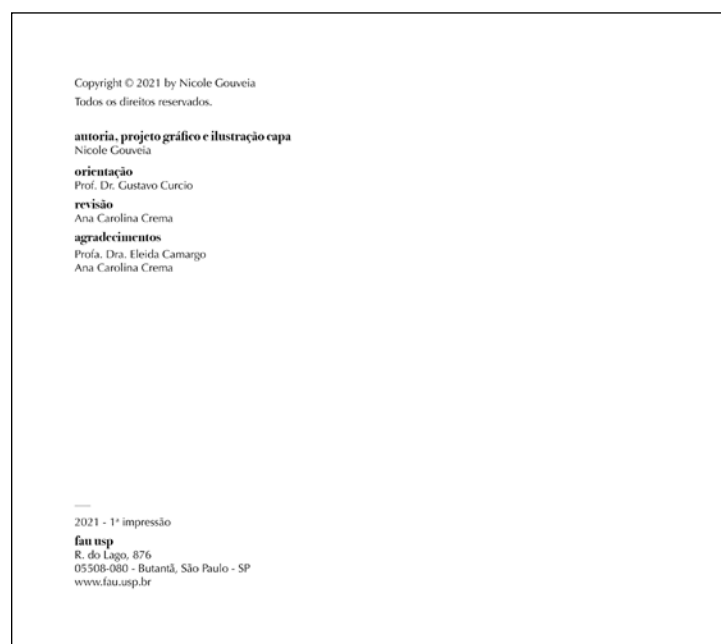
Segue a ordem de paginação do miolo na figura abaixo:



FIGURA 117 - ORDEM DE PAGINAÇÃO DO MIOLO DO DIÁRIO

A folha de rosto segue a mesma configuração da sobrecapa fechada, e as mesmas margens são aplicadas nas demais páginas; a utilização da tipografia seguiu-se com a Bodoni para títulos e detalhes, e a Optima para os outros textos. A diagramação da narrativa dispôs o texto de forma centralizada dentro da margem de 3 cm de largura lateral para o serrilhamento destas páginas.

Na página de informações sobre o projeto, acrescentou-se um QR-code que leva a um formulário para avaliação da experiência com o diário. Seguem as figuras com as principais páginas diagramadas:



FIGURAS 118 E 119 - FOLHA DE ROSTO E FICHA TÉCNICA

apresentação

Este é o seu *diário visual*. Nele, você vai materializar, por meio de imagens, seus pensamentos, angústias, sonhos, dúvidas e fantasias. Aqui, você poderá extravasar sentimentos, compreender seus desejos, responder suas dúvidas e completar desafios. Em cada página, há uma provocação a responder. O resultado será uma narrativa a partir de seu autoteste psicológico que poderá contribuir para melhor reflexão e uma visão de si mesmo sob outras perspectivas. *Vamos começar?*

Seguem algumas orientações para melhor aproveitamento do diário:

- | | |
|--|--|
| I
O ideal é completar <i>uma página por dia</i> . Você poderá criar ou não imagens conectadas pelas duplas de páginas; | V
A ordem importa! Siga a sequência de atividades <i>do início ao fim</i> ; |
| II
Faça o trabalho em um local tranquilo, sem interferências, se possível; | VI
Quando terminar a sequência proposta, <i>ilustre a capa</i> do livro; |
| III
Utilize os materiais e técnicas que preferir, considerando que as frases em cada página são apenas o <i>ponto de partida</i> ; | VII
Ninguém poderá ver ou palpar enquanto não terminar o diário; |
| IV
A proposta do diário está na criação visual, no entanto, eventuais palavras ou frases são permitidas; | VIII
Por fim, <i>destaque as partes indicadas</i> tanto do miolo quanto da capa para tornar o diário inteiramente seu. |

010 300 25 250 12 2 300

a autora e o projeto

Designer em formação, desde pequena Nicole tem interesse por livros e a expressão artística, conectando narrativas e visuais em sua mente, seja em ideias de projetos ou em desenhos. As imagens a buscam antes mesmo da escrita, e percebeu com o tempo que estas podem transmitir conceitos e valores de formas muito subjetivas e complexas, com a sua própria sintaxe; podem trazer ideias do inconsciente.

Este livro faz parte de seu projeto de *Trabalho de Conclusão de Curso* para FAU-USP, que se propõe a estender os limites da interatividade, dando ao leitor a oportunidade de ser o autor da sua história - por meio de suas imagens. A principal inspiração para o livro, tanto em temática quanto em abordagem, despontou do filme brasileiro baseado na história da psiquiatra Nise da Silveira - *Nise: O Coração da Loucura* - que estimulou seus pacientes a se expressarem por meio da arte, na chamada arte-terapia.

“A criatividade é o catalisador por excelência das aproximações de opostos. Por seu intermédio, sensações, emoções, pensamentos, são levados a reconhecerem-se entre si, a associarem-se, e mesmo tumultos internos adquirem forma” - **nise da silveira**

As questões abordadas no livro seguem uma narrativa própria da autoanálise e também da expressão - sem julgamentos, nem amarras - dos fluxos de pensamentos e imagens do usuário. Aqui a autora espera poder estimular o leitor, de alguma forma, a se compreender um pouco melhor e refletir sobre si mesmo com uma perspectiva mais honesta e livre, como também incentivar a produção visual.

Este livro é um protótipo em testes. O qrcode abaixo leva a um formulário para avaliação da experiência com o livro, não deixe de responder!



Este livro foi composto com as famílias tipográficas Bodoni 72 Oldstyle e Optima, com impressão sobre alto alvura 240g e sulfite 90g para FAU-USP, São Paulo, em outubro de 2021.

6.3.3 FECHAMENTO DOS ARQUIVOS E IMPRESSÃO

Concomitantemente a finalização do projeto gráfico, foram realizados orçamentos com gráficas para entendimento da viabilidade de sua impressão. Em concordância com a gráfica escolhida, foi viabilizada a inclusão das linhas serrilhadas na capa e miolo, conforme planejado nos itens anteriores.

Para baratear a impressão do diário, o miolo foi dividido em duas configurações: uma com papel mais simples, como o sulfite, onde estariam os textos da folha de rosto,

ficha técnica, dentre outros, que seriam posteriormente destacados com a página inteira, e outra com papel de maior espessura e qualidade como o alta alvura, que permitiria maior experimentação com desenhos, colagens e pinturas, para impressão dos textos da narrativa.

A capa tem material mais resistente para trazer a firmeza do livro, invertendo-se o papel supremo para o lado que permite a realização dos desenhos, e sem impressão. Já a sobrecapa teve a impressão em papel couchê no lado externo, com laminação fosca para garantir maior durabilidade ao material.

CONFIGURAÇÃO	MIOLO 01	MIOLO 02	CAPA	SOBRECAPA
Informações	páginas iniciais e finais do miolo	páginas do meio do miolo	sem impressão	com orelhas (jacket)
Formato (folha)	46 x 20 cm	46 x 20 cm	46 x 20 cm	62 x 20 cm
Número de páginas	8 páginas	24 páginas	4 páginas	-
Cores	4x4	4x4	-	4x0
Papel	sulfite 90g	alta alvura 240g	supremo 300g	couchê 170g
Acabamento	refile	refile	refile	refile
Enobrecimento	-	-	-	laminação fosca frente
Extras	linhas serrilhadas próximas do meio da folha	linha serrilhada nas margens externas (3 x 20 cm)	linha serrilhada nas margens externas (3 x 20 cm)	-

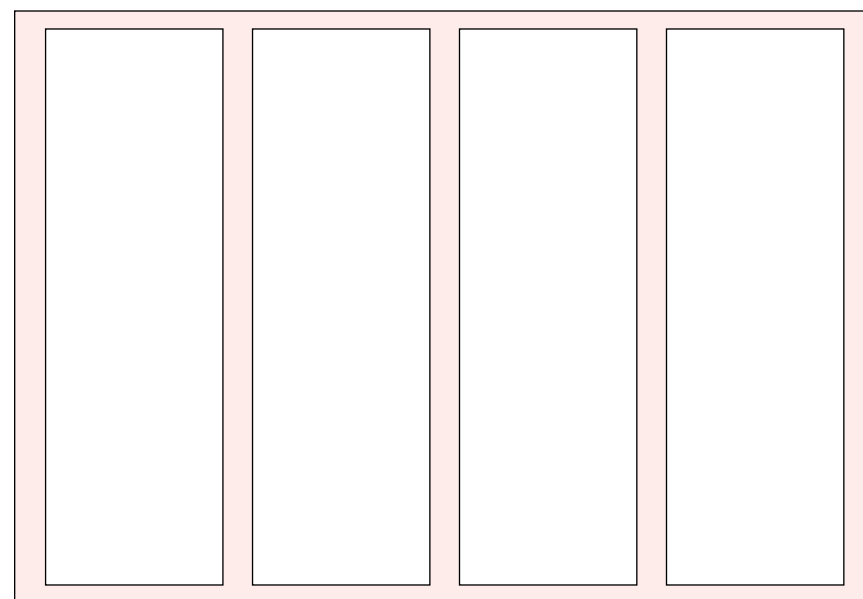
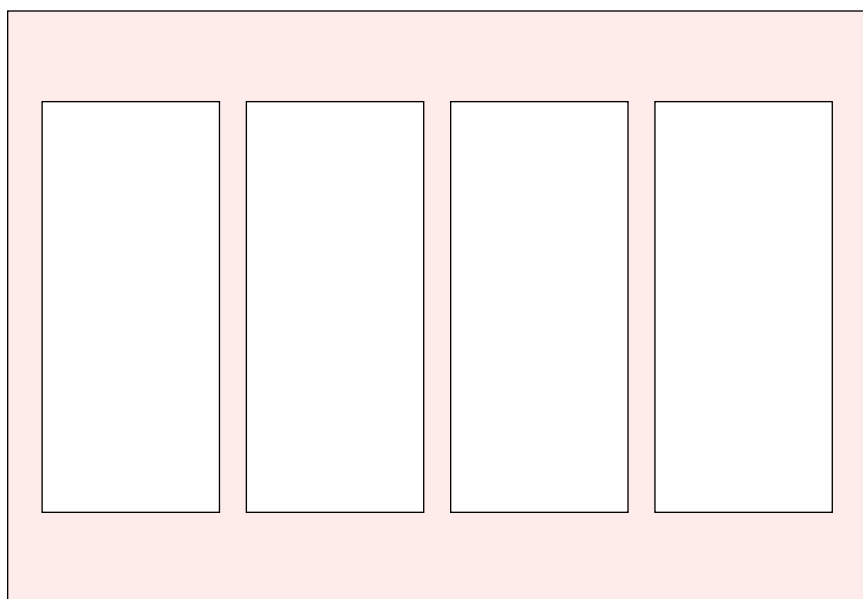
TABELA 08 - CONFIGURAÇÃO DO PROJETO GRÁFICO PARA IMPRESSÃO

Com a configuração técnica para o diário definida, ocorreu o fechamento do projeto gráfico, separando-se nos arquivos da *sobrecapa*, *miolo 01* e *miolo 02*, que foram impressos separadamente, com margens de corte de 5mm, numa quantidade de seis protótipos do diário; as páginas foram unidas em ordem de impressão já na gráfica, sem a necessidade de organização do caderno para impressão.

Levando-se em conta a impressão em folha de papel base de 66 x 96 cm, para em seguida o emprego do refile, é possível a impressão de 4 folhas (16 páginas) espaçadas do miolo por folha papel base, com aproveitamento de aproximadamente 62% do papel, necessitando de 12 folhas

no total para o miolo de todos os protótipos, dividindo-se em três folhas sulfite para o *miolo 01* e nove folhas alta alvura para o *miolo 02*; aplicando-se a mesma lógica à *capa*, que possui dimensões idênticas, precisa-se de duas folhas para a montagem de seis capas. A impressão da *sobrecapa* nesse contexto teve aproveitamento de quase 83%, com quatro unidades da sobrecapa por folha, utilizando-se portanto de duas folhas para os seis protótipos.

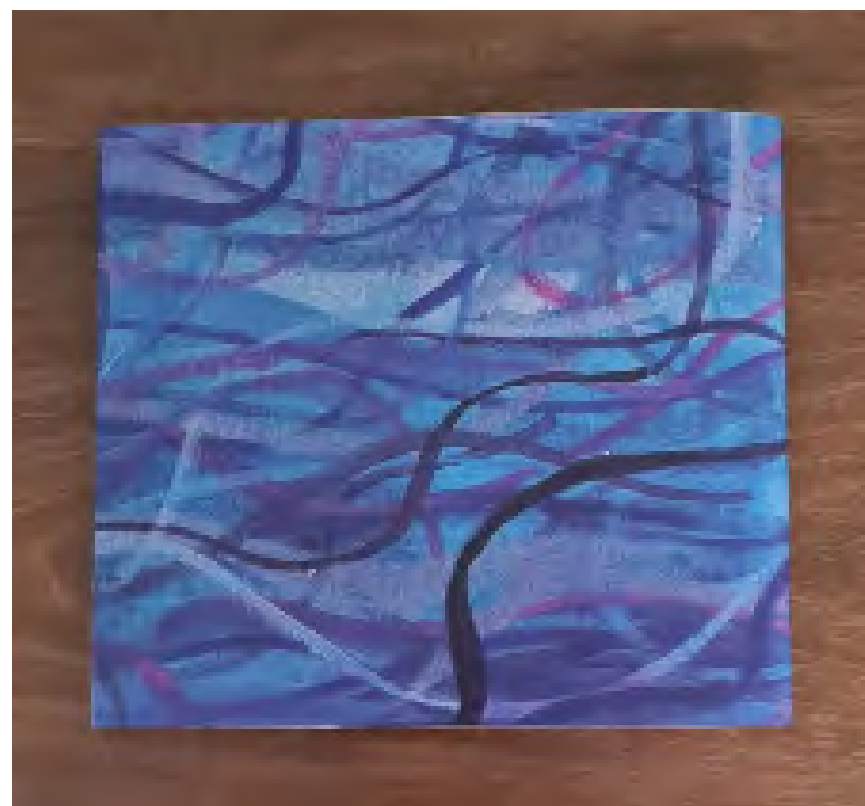
Desse modo, foram necessárias 16 folhas para a impressão dos seis diários. A distribuição do material gráfico do miolo, capa e sobrecapa nas folhas pode ser observado nas figuras abaixo:



FIGURAS 124 E 125 - APROVEITAMENTO DE PAPEL PARA IMPRESSÃO DO MIOLO, CAPA E SOBRECAPA POR FOLHA BASE

O encadernamento foi realizado com grampeamento (canao), mantendo-se a estrutura do livro e permitindo a abertura e manuseio sem dificuldades.

Seguem as fotografias do protótipo do livro impresso, frente, verso e aberto:



FIGURAS 126 E 127 - PROTÓTIPO DO DIÁRIO FRENT E VERSO



FIGURA 128 - PROTÓTIPO DO DIÁRIO ABERTO

Para recapitular e organizar todas as etapas do processo de desenvolvimento do livro, foi construída a tabela na página seguinte.

Após a impressão dos protótipos, três deles foram enviados para usuários convidados, com prazo de 26 dias para a experimentação e personalização dos livros. Os resultados desta etapa, as análises e os *feedbacks* dos usuários serão discutidos no próximo capítulo.

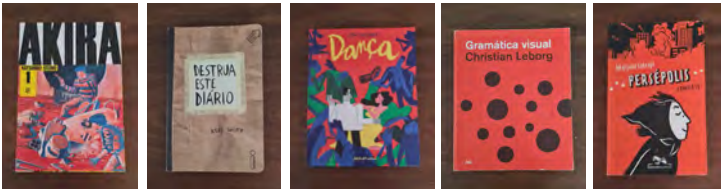


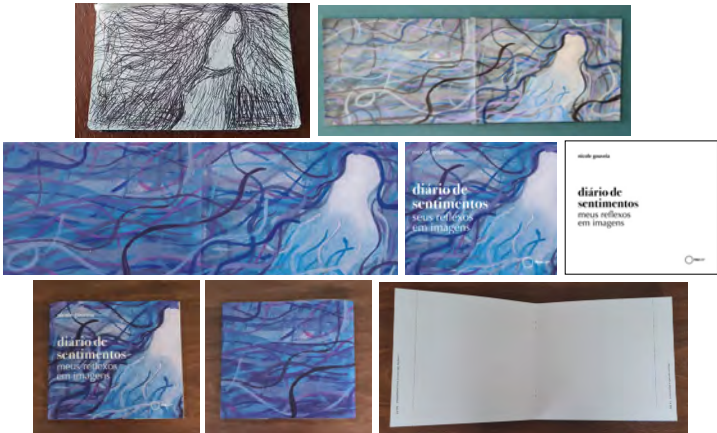
ETAPA	ATIVIDADES	FIGURAS	MÊS
Metodologia	Pesquisa para contextualização do tema Definições de projeto, requisitos e cronograma	-	Agosto
Coleta e análise de dados	Pesquisa e análise de formatos Revisão dos manuais de saúde mental		Agosto / Setembro
Criatividade	Desenhos solução gráfica Produção e revisão do conteúdo textual		Setembro
Materiais e Tecnologias Experimentação	Experimentações com modelos Definição da solução gráfica e tipos de materiais		Setembro / Outubro
Construção	Ilustração e diagramação da sobrecapa Diagramação do miolo Orçamentos com gráficos Fechamento dos arquivos para impressão Impressão e encadernamento dos protótipos		Outubro

TABELA 09 - SÍNTESE DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO LIVRO

07 RESULTADOS

7.1 PROCEDIMENTOS PARA ANÁLISE

Após o recebimento dos diários completados pelos convidados com as composições visuais, iniciou-se o processo de análise do conjunto das imagens geradas. Foram realizadas as seguintes etapas de análise:

- Identificação dos materiais e técnicas de desenho utilizadas por cada convidado, bem como estilos artísticos e natureza das composições;
- Identificação de conceitos de sintaxe e alfabetismo visual nas composições;
- Mapeamento dos principais conceitos do *storytelling*, como ambientação, incidente incitante e final, em técnicas, composições e simbologias, e em especial, no impacto destas imagens na narrativa.
- Análise comparativa da sequência do *storytelling* entre os diários analisados;
- Avaliação sobre as possíveis transformações de percepção dos convidados sobre si mesmos no processo entre a primeira e última página, conforme planejado.

Escolha das páginas com maior impacto visual dentre os diários recebidos das imagens que correspondem ao momento narrativo das complicações progressivas, pelo fato deste ser o maior da narrativa, e assim obtém-se maior agilidade com a análise individual das técnicas, composições e simbologias de páginas específicas;

Para a análise sintática visual das composições, foram retomados os conceitos evidenciados no primeiro capítulo deste volume, já apresentados em âmbito de TCC1. São

elementos importantes desta análise: ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala, dimensão e movimento, conforme forem convenientes para cada experimentação.

Foram observados o posicionamento destes elementos, a relação espacial compositiva relativa a equilíbrio e tensão e principalmente o emprego de contraste nas composições, alinhados com possíveis interpretações simbólicas e/ou correlações com figuras de linguagem, discutidas no segundo capítulo, que terão maior destaque nas análises.

As técnicas foram analisadas no sentido de como se correlacionaram com as composições e simbologias pretendidas, se houveram variações de materiais e estilos, e como o livro suportou as experimentações aplicadas.

A narrativa estruturada a partir dos conceitos de *storytelling*, nos três atos e quatro momentos (ver capítulo 03) também foi retomada durante a análise, conforme evidenciado no terceiro capítulo deste TCC, em consonância com as frases de cada página, para demarcação do progresso das experimentações dos convidados e avaliação da proposta do livro na prática, isto é, se a ideia governante foi de fato apreendida nestes resultados.

7.2 ANÁLISE DOS DIÁRIOS COMPLETADOS

Os diários foram preenchidos com as composições pelos convidados e retornaram para a análise dentro do prazo estimado para análise dos resultados. Todos conseguiram completar a narrativa integralmente, ilustrar a capa e realizar com sucesso a personalização dos protótipos; os livros suportaram satisfatoriamente as experimentações, comprovando assim a escolha adequada do papel de capa e miolo, sem interferências da ilustração de uma página na outra, independentemente do tipo de instrumento utilizado pelos convidados. Os registros do conjunto de páginas dos três protótipos estarão presentes para visualização no anexo deste trabalho.

Os usuários convidados para experimentação têm o seguinte perfil: o primeiro é um homem de 23 anos, nascido e morador da cidade de São Paulo - SP, designer e aluno da FAU-USP; a segunda é uma mulher de 26 anos, nascida em Curitiba - PR e moradora de Campinas - SP, formada em artes visuais, atuando como professora de artes em escolas públicas da cidade; a terceira é uma mulher de 22 anos, também nascida e moradora da cidade de São Paulo, designer e aluna da FAU-USP.

7.2.1 COMENTÁRIOS GERAIS SOBRE OS LIVROS

A experimentação aplicada no primeiro protótipo ocorreu com variadas combinações de camadas de giz pastel oleoso, marcadores e caneta nanquim. As composições em sua maioria são centralizadas e pequenas, deixando uma quantidade considerável de espaço vazio nas páginas, em um estilo minimalista, com figuras que destacam o olhar de

forma imediata, prevalecendo o equilíbrio em detrimento à tensão.

Alguns desenhos são abstratos, destacando-se alguns padrões geométricos, no entanto, a maior parte consiste em figuras de formas bem definidas e identificáveis, muitas destas de objetos. Percebe-se a predominância do uso de matizes puras, gerando bastante contraste entre os desenhos e o fundo branco das páginas, além da aplicação de traços firmes e fortes, o que contribui também para evidenciar as composições criadas. Poucos verbetes foram empregados, como na capa a letra “m”, que remete a inicial do nome do convidado, a letra “a” no dia 09, a expressão “nope” e a letra “x”, no dia 23.

O segundo protótipo recebeu experimentações em tinta acrílica, lápis de cor aquarelável, giz pastel oleoso e colagens de pinturas. O aproveitamento de espaço das páginas é variável, com algumas composições bem distribuídas e outras concentradas em cantos específicos ou ainda centralizadas, com várias dos elementos retratados rotacionados em relação às bordas das páginas.

Algumas figuras são mais abstratas e minimalistas, porém percebe-se um notável esforço aplicado a quase todas as páginas em trazer ilustrações detalhadas e bastante expressivas, contornadas tanto por traços firmes e bastante perceptíveis ou finos e suaves. Nota-se uma grande sobreposição de camadas de tinta, em gradações de tons e cores, ou ainda com colagens, gerando resultados bastante táteis e com perceptível contraste entre figura e fundo, em que este quase sempre não é preenchido.

As ilustrações têm enfoque em uma temática mais corpórea, sobretudo em partes do corpo como mãos, torso e rostos, cujas variações de posicionamento e formas trazem

bastante movimento e intensidade às composições.

Seguindo este tema, as cores mais utilizadas foram variações de bege, salmão e caramelo, com alguns detalhes em tons de verde, preto e vermelho. As únicas palavras encontradas neste diário são “controle”, no dia 06, e “efêmero”, no dia 15.

No terceiro e último protótipo, constata-se o uso de marcadores coloridos e caneta nanquim consistentemente em todas as composições. As imagens se distribuem em cantos específicos ou são centralizadas, com predominância de desenhos grandes e figurativos.

As variadas espessuras de canetas nanquim foram responsáveis pelo detalhamento das ilustrações, onde nota-se também a aplicação de sombras e gradações de tons, com técnicas que remetem às ilustrações de quadrinhos e *cartoons*. As figuras retratadas são tanto de objetos quanto de estruturas maiores, como o solo, alternando formas duras e retas com sinuosas linhas curvas, simulando fluxos de movimento; em alguns casos, padrões geométricos foram desenhados, assim como no primeiro protótipo.

Outro destaque está na presença recorrente da figura que provavelmente representa a convidada, em tamanho diminuto com relação aos demais elementos, o que poderia indicar sua dificuldade em lidar com os temas abordados, ou ainda sua tendência a ver tais temas de forma complexa e com um ponto de vista mais externo. As cores mais utilizadas foram rosa e preto, que contrastam com o fundo branco. Não se observou o uso de nenhuma palavra em todo o diário, somente o número 2, na página do dia 15, e uma assinatura com a letra B, no dia 01.

Nota-se que o primeiro e último protótipos receberam ilustrações com poder de síntese visual quase iconográfico,

assim como desenhos de padrões geométricos e estruturas com grades complexas, que remetem à linguagem verificada em obras de Paul Klee, por exemplo, ou ainda Mondrian, o que pode ter relação com o fato de ambos os convidados serem designers.

O segundo protótipo teve um direcionamento em uma perspectiva mais pessoal e corporal, com desenhos e pinturas em maioria da própria autora em ângulos, destaques e movimentos diferentes, além das técnicas empregadas, como a tinta acrílica, se relacionam com a formação da convidada em artes visuais.



FIGURAS 129 E 130 - CAPA E CONTRACAPA DO PRIMEIRO PROTÓTIPO APÓS O USO

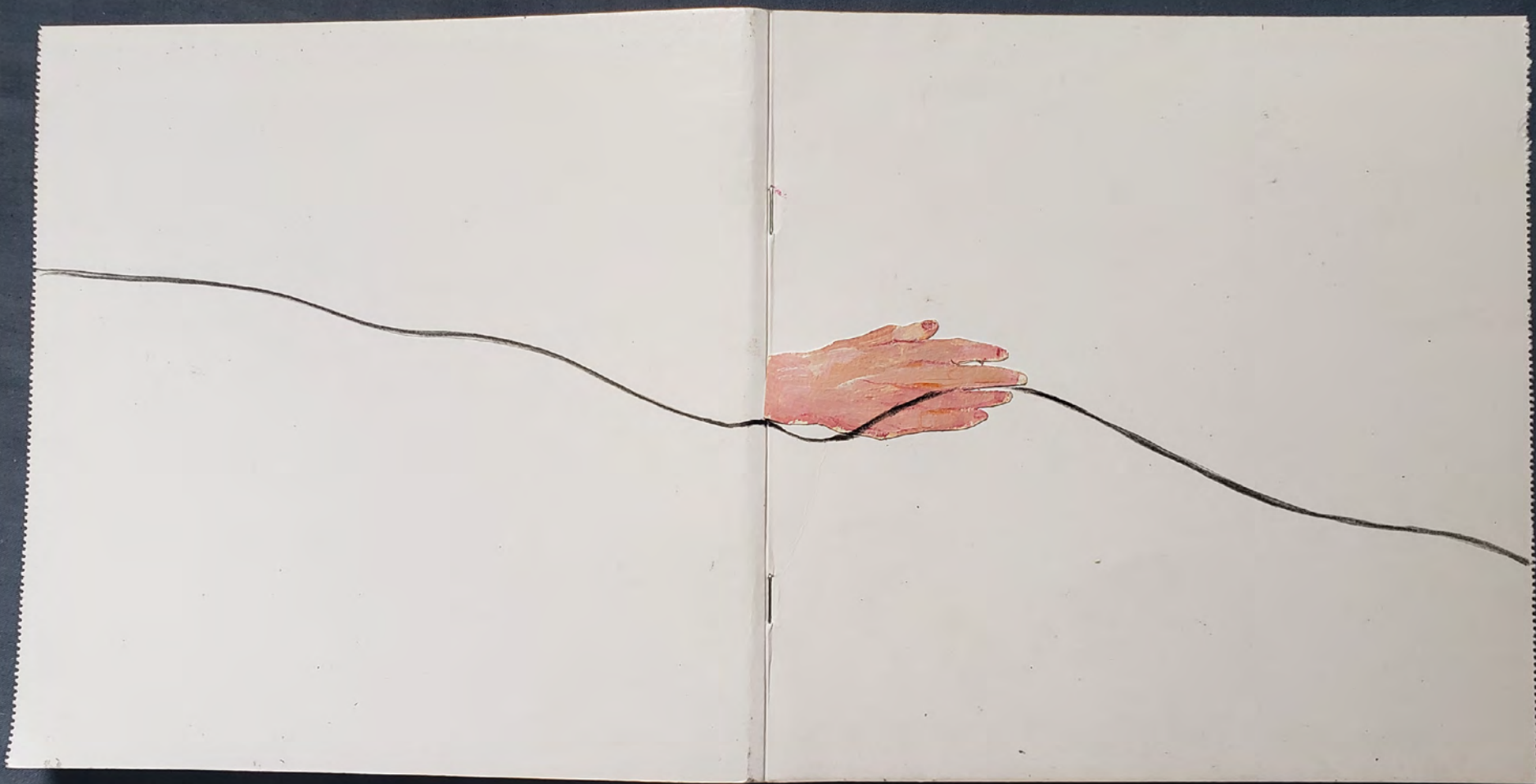


FIGURA 131 - CAPA E CONTRACAPA DO SEGUNDO PROTÓTIPO APÓS O USO

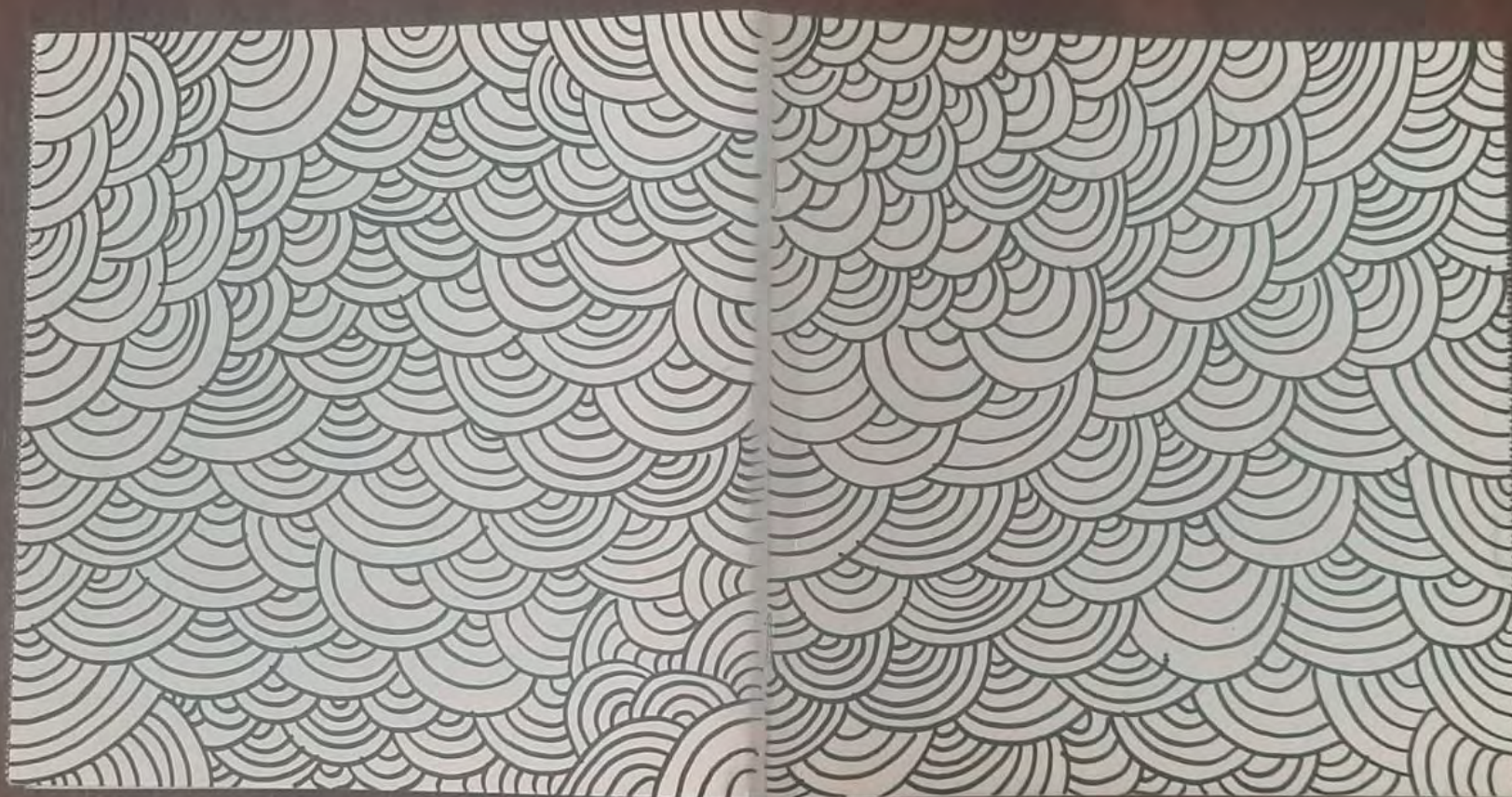


FIGURA 132 - CAPA E CONTRACAPA DO TERCEIRO PROTÓTIPO APÓS O USO

7.2.2 AVALIAÇÃO COMPARATIVA DOS DIÁRIOS DENTRO DA NARRATIVA

Foram escolhidos os momentos narrativos de ambientação, incidente incitante e final - dias 01, 02, 03, 22, 23 e 24 respectivamente - para a análise comparativa. O material completo gerado por meio destas experimentações pode ser observado no item Apêndice.

DIA 01 - AMBIENTAÇÃO - "COMO EU ME VEJO"

O primeiro convidado ilustrou esta página de forma mais abstrata que nos outros diários, com um círculo colorido com desfoque nas bordas, em tons avermelhados de giz pastel, gerando forte contraste com o fundo.

Sua forma circular e de certa forma pontual atrai intensamente o olhar, o que também ocorre pelo seu posicionamento no centro da página, em uma composição que tende ao equilíbrio. A cor quente e forte empregada na figura indica certa intensidade e conexão emocional com o tema, porém parece apontar pouca definição com relação a percepção que o convidado tem de si mesmo.

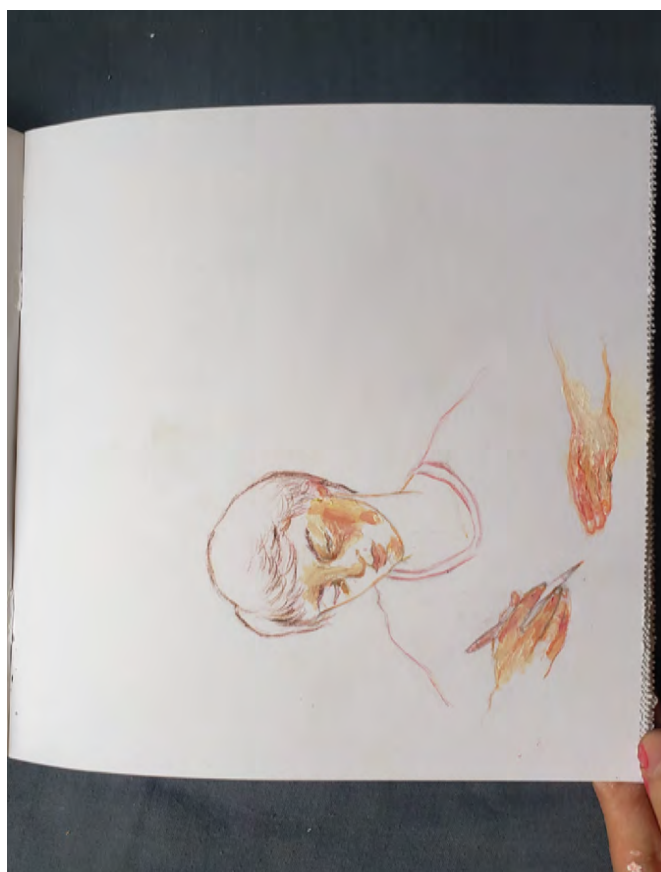
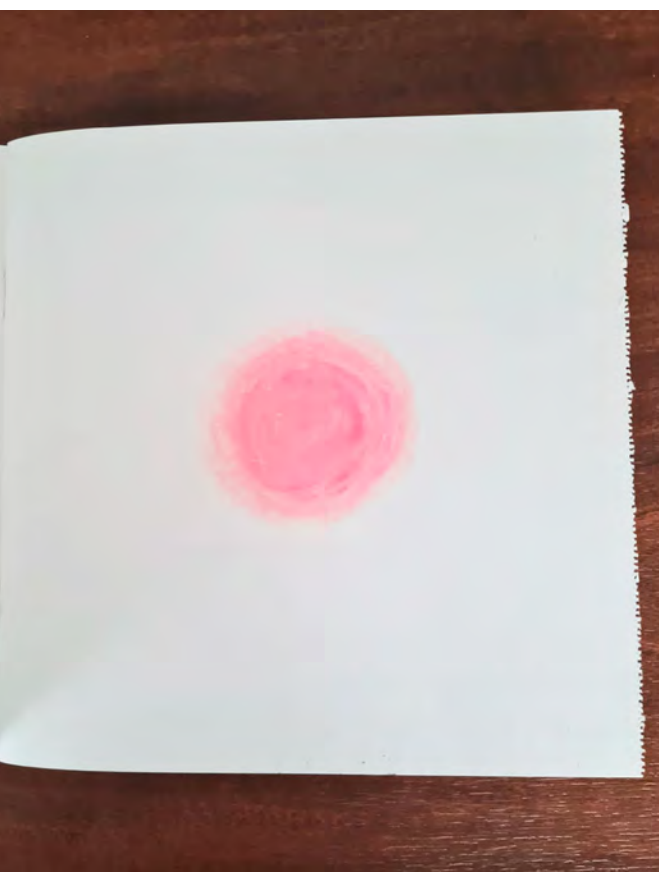
A segunda convidada, pelo contrário, preferiu se representar de forma mais corpórea, aparentemente realizando alguma atividade artística, destacando as mãos e rosto com detalhes de camadas de tinta e gradações de cores em tons de salmão, marrom e bege; os contornos em lápis estão em traços mais livres e menos precisos.

Pode-se inferir que ela se vê como artista, e esta seria portanto a sua principal característica, e valoriza os seus instrumentos de trabalho, como sua mente (criatividade) e suas mãos (que trabalham), pela atenção aos detalhes nestas áreas.

Outro ponto interessante da composição é o posicionamento da ilustração no canto inferior direito, com angulação voltada para a margem direita, o que, combinado com o olhar da figura desviado da frente, pode indicar certa introversão ou tentativa de desviar do olhar do leitor.

Já a terceira convidada desenhou dois objetos, um espelho e uma faca, além de uma forma que se assemelha a um coração, que está em cor rosada, ressaltando o elemento emocional da composição, que se distingue da dureza e quantidade de detalhes dos objetos, com contraste de forma, em especial o espelho, que possui parte do mesmo padrão geométrico aplicado na capa do livro.

As aplicações de diferentes espessuras de caneta nanquim proporcionaram este detalhamento dos objetos, sombras e hachuras, com traços firmes e precisos. Estes componentes podem indicar uma construção de personalidade tanto pela emoção e intensidade, quanto pela estética (representada pelo espelho) e luta ou batalha (pelo desenho da faca).



FIGURAS 133, 134 E 135 - COMPOSIÇÕES PARA O DIA 01 NOS TRÊS PROTÓTIPOS

DIAS 02 E 03 - AMBIENTAÇÃO E INCIDENTE INCITANTE - "COMO ME SINTO SOBRE A MINHA ROTINA" E "MEU SENTIMENTO MAIS FREQUENTE"

Esta dupla foi desenhada no primeiro livro de modo visivelmente geométrico, com na primeira página a aplicação de uma malha (grid), em linhas fortes de giz pastel, ocupando todo o espaço disponível, e a segunda, percebe-se também o uso de linhas, no caso em caneta nanquim, formando desenhos de portas, uma dentro da outra, e o marcador lilás demarcando estas estruturas.

Estas linhas retas e mais duras podem remeter a estruturas mais fixas e certa restrição com relação aos temas abordados, em que a malha na primeira página desta dupla pode significar neste contexto grades de uma prisão, por exemplo, e na segunda imagem, as portas em repetição trazem uma sensação de continuidade sem fim deste padrão estrutural, quase como o sentimento de estar aprisionado em um ciclo.

No segundo protótipo, em oposição, as ilustrações têm forma mais curvilínea e orgânica, de mãos em posições diferentes na primeira página, com grande aproveitamento de espaço da mesma, e de um tronco com pedras em cima na segunda página, destacando-se os elementos corpóreos com as camadas de tinta.

A repetição de elementos verificada no primeiro diário também aparece na ilustração desta primeira página da dupla, trazendo movimento à composição, com as variações de ângulos e posicionamentos das mãos, que parecem estar realizando um trabalho artístico, em continuidade com a abordagem da composição do dia 01, no entanto com menor receio de exaltar tais elementos.

A imagem da segunda página concentra majoritariamente

os elementos na porção inferior desta, dispondo-os de forma limitadora, opressora ou terrena, em alinhamento com o desenho do corpo comprimido pelas pedras, que podem simbolizar o sentimento de ser oprimido pelos problemas, ainda que estes não pareçam ser tão maléficos ou palpáveis, visto a pouca materialidade que aparentam na composição.

O último protótipo recebeu ilustrações com as mesmas técnicas aplicadas na página do dia 01, marcadores coloridos e caneta nanquim, com detalhamentos de sombras e padrões geométricos, traços mais orgânicos assim como no segundo diário e composições centralizadas.

Na primeira página da dupla, tem-se um vulcão em erupção em cima, e embaixo, um *iceberg*, como se fossem duas partes de uma mesma estrutura, com a figura da autora entre ambos; na segunda página, verifica-se o desenho de uma espécie de máquina com alavanca, mostrando uma combinação de formas geométricas, como em um jogo, e em cima a figura de um globo de neve com uma pessoa próxima de uma nuvem de padrões geométricos, contemplando o céu.

Em ambas as páginas são trabalhadas as oposições de ideias, os contrastes em forma e simbólicos: na primeira, a oposição entre a energia e impulsividade de um vulcão e a rigidez, frieza e estrutura um *iceberg*; na segunda, a oposição entre a mecanicidade e movimento da máquina, com o ambiente contemplativo e orgânico de dentro do globo de neve.

A partir das composições nestas páginas, infere-se que convidada parece estar lidando com uma rotina bastante rígida e atribulada, tentando controlar este vulcão, que poderia representar o estresse, ou as emoções que acabam transbordando, e seu pensamento mais frequente pode estar

conectado com o conflito pessoal de ser produtivo e “jogar o jogo” versus ser criativo e ir no seu ritmo.

Entende-se este primeiro ponto de virada da narrativa como impactante tanto visualmente quanto simbolicamente nos três diários, conforme pretendido na etapa de concepção do conteúdo textual.

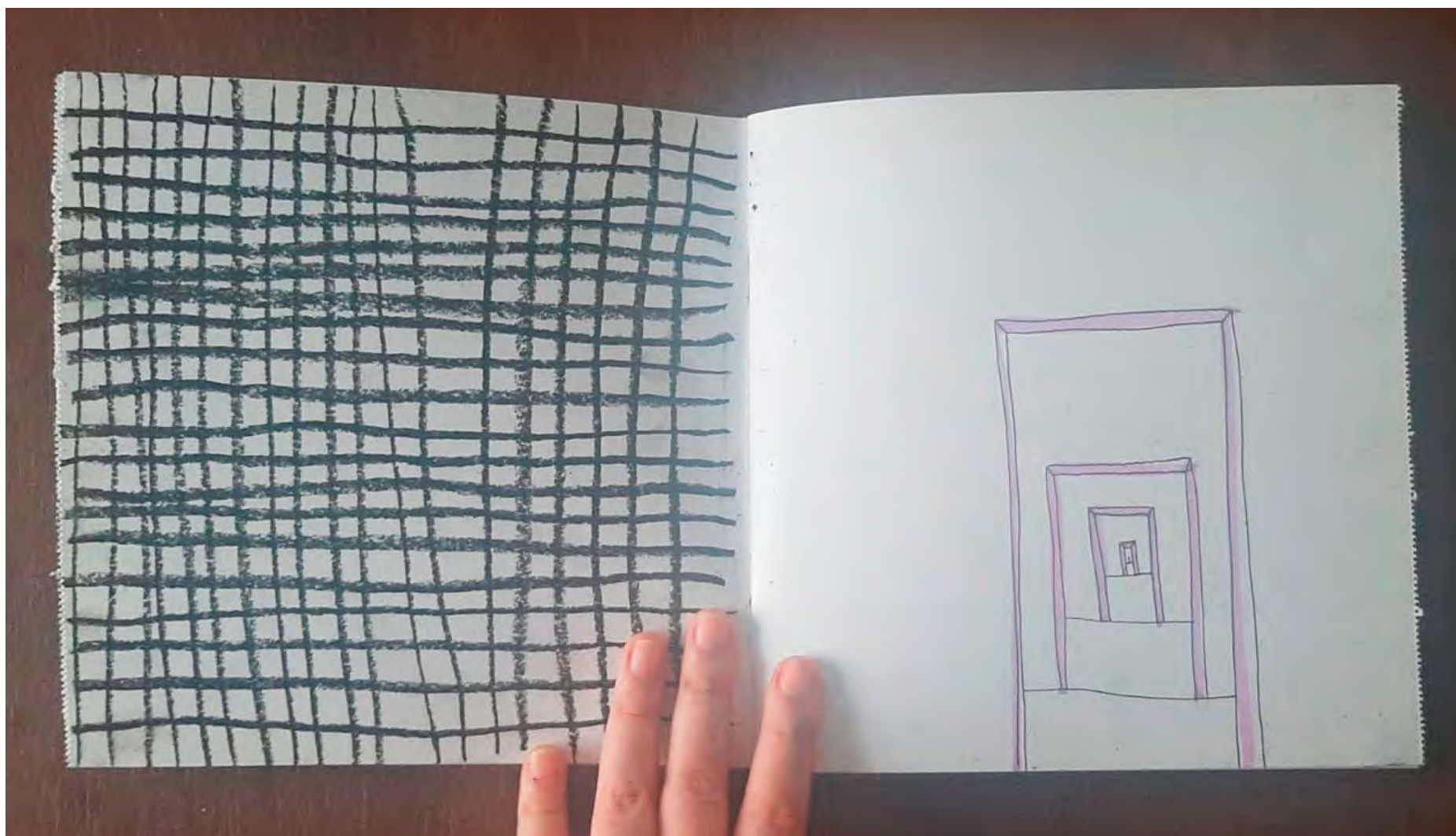


FIGURA 136 - COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 02 E 03 NO PRIMEIRO PROTÓTIPO



FIGURA 137 - COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 02 E 03 NO SEGUNDO PROTÓTIPO

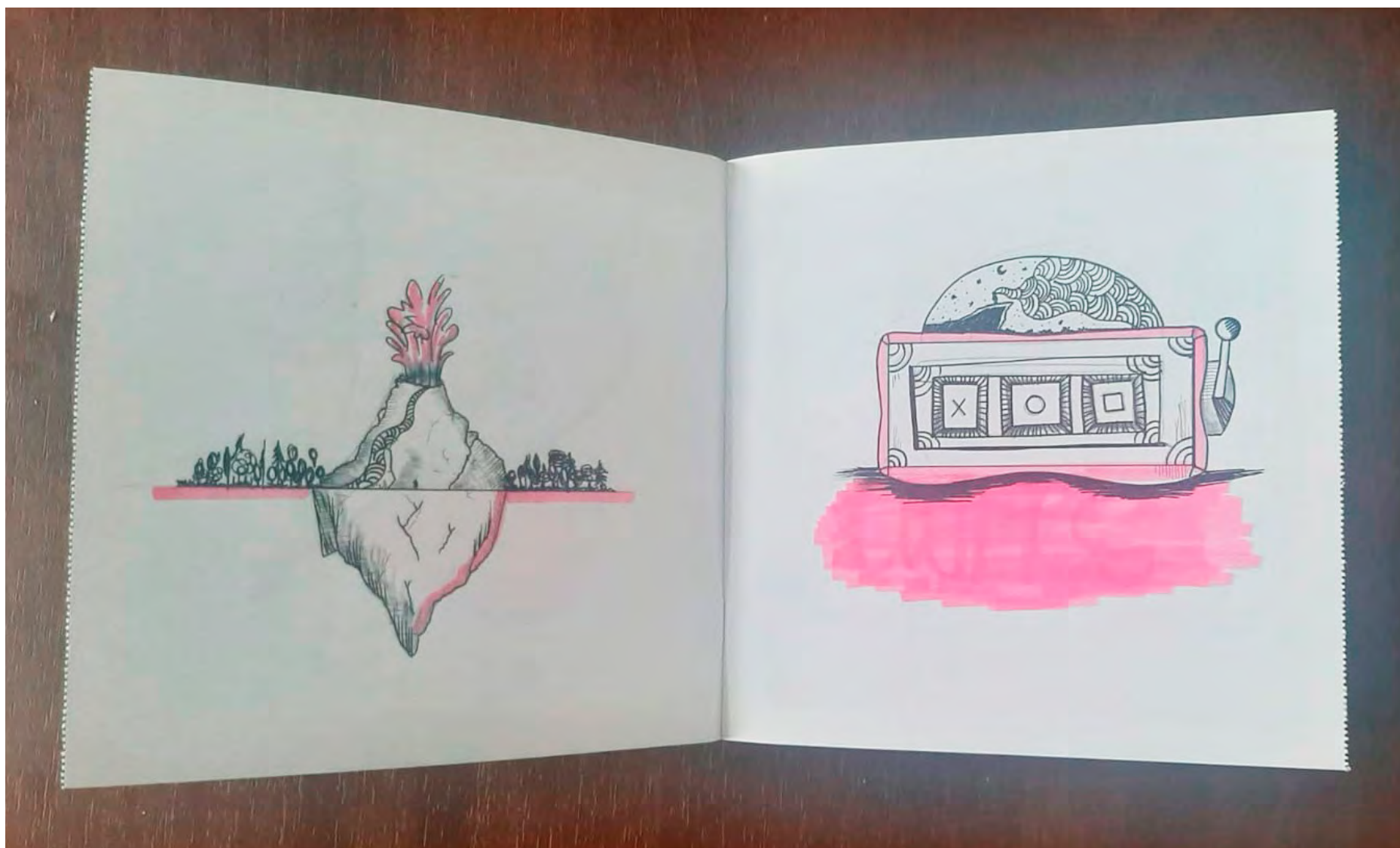


FIGURA 138 - COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 02 E 03 NO TERCEIRO PROTÓTIPO

DIAS 22 E 23 - CLÍMAX E RESOLUÇÃO - "UM MOMENTO EM QUE FIZ ALGO SOMENTE PARA MIM" E "COMO ME SINTO SOBRE A PASSAGEM DO TEMPO"

Esta dupla, já no final da narrativa, foi representada no primeiro diário com giz pastel, em traços firmes e mais orgânicos; na primeira página observa-se um padrão de cabides, bem distribuídos, e na segunda página, tem-se a palavra "nope" e um "x" escritos somente, e centralizados, na cor vermelha. A repetição dos cabides como objetos podem remeter a ações mais materialistas como forma de satisfação pessoal, enquanto os caracteres da segunda página são bem mais diretos: expressam a ausência de sentimento ou de desejo de projeção do futuro.

No segundo diário, a dupla apresenta estilos diferentes entre si, com a primeira seguindo o padrão de representação e pintura já discutidos, da convidada realizando trabalho artístico, e na segunda percebe-se uma imagem geométrica e distinta da maioria do material presente neste livro, em que pintura é aplicada em todo o espaço da página, em um aparente corredor sombreado, onde não se visualiza o fim, com linhas anguladas que incitam o olhar.

Infere-se que a atividade especial para esta convidada seria de fato a produção artística, o que preenche parte considerável da rotina do mesmo conforme a ilustração do dia 02; já na segunda página, entendendo-se que assim como a estrutura desenhada é sólida e fixa, imutável, a convidada pode sentir que a passagem do tempo é como uma caminhada neste misterioso corredor - inevitável.

Verifica-se no terceiro protótipo duas páginas com composições em formas bem orgânicas e intrincadas, em especial na segunda página, cuja composição é bastante abstrata, com a união destas linhas e outras formas que

remetem a nuvens, seguindo a mesma aplicação de técnicas e materiais das páginas analisadas anteriormente. Ambas se concentram no quadrante superior da página, trazendo uma visão mais ascendente ou menos realística com relação aos temas abordados.

A figura da primeira página lembra a autora uma cumbuca com comida, com a figura da convidada em cima, principalmente levando-se em conta as linhas saindo do suposto alimento que poderiam ser vapores, o que poderia ser um indicativo de o ato de cozinhar ser uma atividade prazerosa para a convidada; ou ainda, se a imagem for de pipoca, poderia remeter a alguma ação recreativa como ver filmes ou ir no cinema.

Na segunda página, as linhas cruzadas poderiam indicar certa confusão acerca da visão sobre o próprio futuro, ou dúvidas sobre possíveis caminhos posteriores.

No caso desta dupla, as figuras do clímax pareceram ser menos desafiadoras ou impactantes que nas da resolução nos três casos, o que pode ter ocorrido devido ao tema abordado na segunda página ser mais reflexivo e existencial que o primeiro.



FIGURA 139 - COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 22 E 23 NO PRIMEIRO PROTÓTIPO



FIGURA 140 - COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 22 E 23 NO SEGUNDO PROTÓTIPO

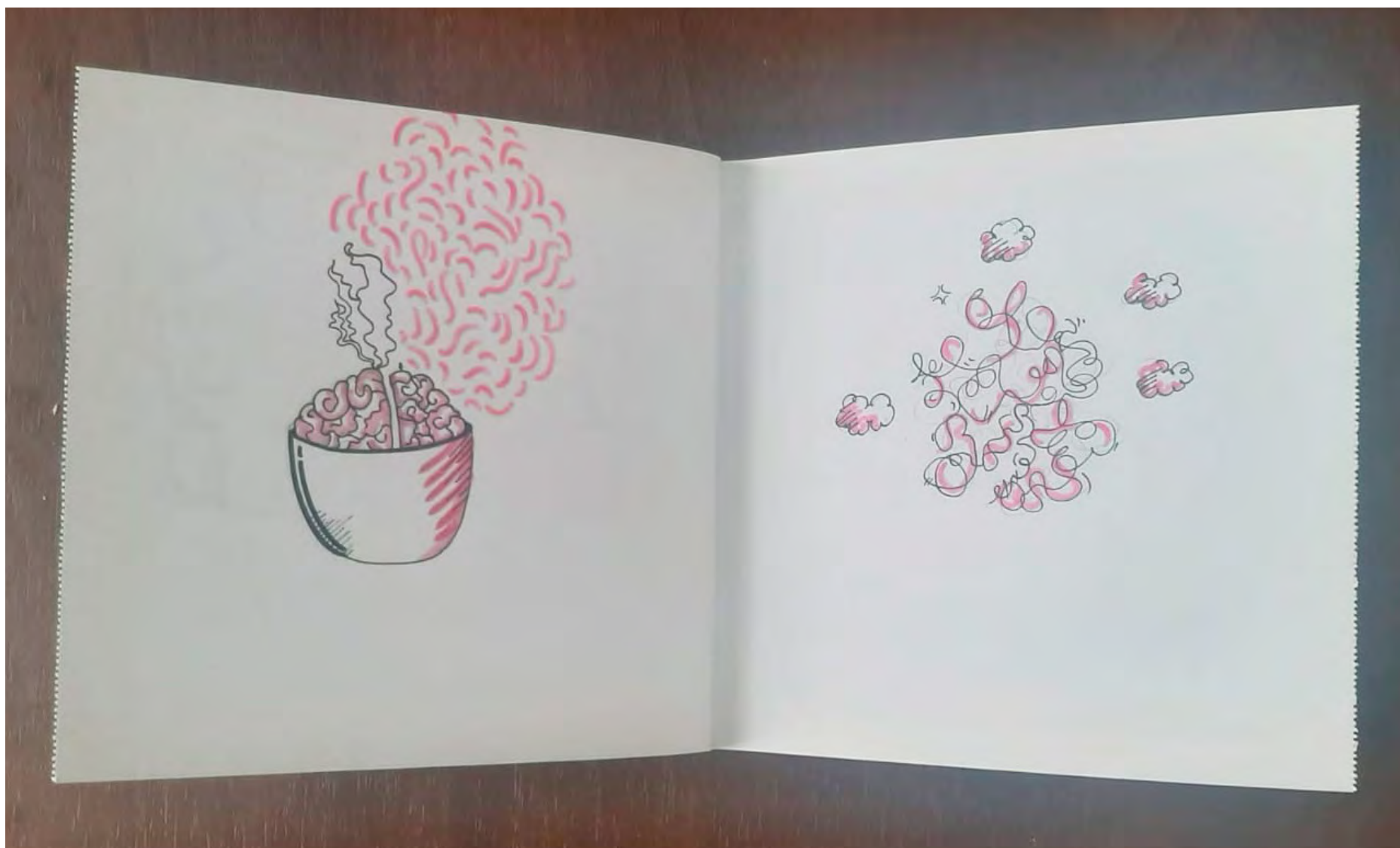


FIGURA 141 - COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 22 E 23 NO TERCEIRO PROTÓTIPO

DIA 24 - RESOLUÇÃO - "MEU AUTORRETRATO"

Na última página do livro, a experimentação realizada no primeiro diário é composta por dois desenhos de rostos, um em caneta nanquim e marcador colorido, e outro em giz pastel, ambos posicionados de forma mais centralizada.

Os dois desenhos podem representar duas visões que o convidado tem de si mesmo: uma mais polida e organizada, em contraste com outra mais emocional e agressiva, devido ao traço mais orgânico e a cor vermelha aplicada.

Comparando com a última página, houve um salto visual e construtivo bem perceptível entre a abstração e o desenho de formas: a do autorretrato é bem mais figurativa que a primeira; pode-se interpretar de duas formas essa transformação: na primeira, o convidado de fato passou a se ver de modo mais concreto e físico; na segunda, o convidado separa simbolicamente os significados entre como se vê e autorretrato, ou seja, interpreta "como eu me vejo" em algo mais profundo e "meu auto retrato" como um chamado a expressão mais estética de si mesmo somente.

No segundo diário, a ilustração representa também o rosto da convidada, porém de forma simples e difusa, com o uso de lápis aquarelável, girada assim como em outras ilustrações mostradas anteriormente.

Houve também uma mudança de ponto de vista: na do dia 01, a personagem retratada está olhando para baixo, e na última, para frente, encarando o leitor, em menor reclusão emocional comparativamente, em formas mais desvanecidas que a do dia 01, e até mesmo que as ilustrações de outras páginas, podendo indicar igualmente uma interpretação mais estética da frase em conjunto com uma preocupação

menor com a própria aparência do que com os outros temas trabalhados no diário. O posicionamento da figura também tende ao canto esquerdo, chamando maior atenção do leitor.

O terceiro diário trouxe uma abordagem diferente para esta página: tem-se o desenho de três rostos simples, bem menos detalhados que nos outros diários, conectados por linhas orgânicas e com expressões faciais diferentes, indicando prováveis três estados de humor, o que pode vir de um desejo da autora em não retratar literalmente a si própria, ou ainda não conseguir se definir desta forma, uma vez que possui muitas facetas de si mesma, interpretando a frase "meu autorretrato" como algo mais simbólico do que uma representação estética.

Em comparação com a ilustração do dia 01, a representação é mais simples, contudo é menos abstrata e com simbologia mais direta em relação com a anterior.

De modo geral, observou-se uma transformação nas composições entre a primeira e última páginas, com maior ou menor detalhamento dos desenhos ou ainda, com outra abordagem com relação aos temas, que são intencionalmente similares no quesito simbólico.



FIGURAS 142, 143 E 144 - COMPOSIÇÕES PARA O DIA 24 NOS TRÊS PROTÓTIPOS

Segue abaixo uma tabela resumindo a análise comparativa dos diários com relação ao momento da narrativa técnicas, composições e simbologias:

DIA	ATIVIDADE	MOMENTO	MATERIAIS E TÉCNICAS	COMPOSIÇÃO	SIMBOLOGIAS	FIGURAS
01	como eu me vejo	ambientação	<p>01: traço mais livre com giz pastel, degradê nas bordas</p> <p>02: traços finos com lápis aquarelável e detalhes com tinta acrílica</p> <p>03: traços firmes e detalhamento com nanquim</p>	<p>01: centralizada e tendendo a abstração</p> <p>02: corporal e concentrada no canto inferior direito</p> <p>03: figurativa e mais centralizada</p>	<p>01: conexão emocional e não-definição</p> <p>02: visão relacionada com atividade artística, introversão</p> <p>03: combinação de emoção, estética e luta</p>	
02 E 03	como eu me sinto sobre a minha rotina meu sentimento mais frequente	ambientação incidente incitante	<p>01: traços livres e firmes com giz pastel, caneta nanquim e marcador</p> <p>02: traços firmes e finos e detalhes com tinta</p> <p>03: traços firmes orgânicos de caneta nanquim e marcador</p>	<p>01: geométrica, com certo grid</p> <p>02: elementos corporais bem distribuídos; corpo e pedras em cima no quadrante inferior</p> <p>03: figurativa e mais centralizada</p>	<p>01: repetição, restrição, aprisionamento</p> <p>02: repetição, pressão, peso dos problemas</p> <p>03: oposições, pressão e restrição versus emoção e liberdade</p>	
22 E 23	um momento em que fiz algo somente para mim como me sinto sobre a passagem do tempo	clímax resolução	<p>01: traços livres e firmes com giz pastel</p> <p>02: traços suaves e finos e detalhes com tinta; traços contínuos de tinta em toda a página</p> <p>03: traços firmes e orgânicos de caneta nanquim e marcador</p>	<p>01: elementos iguais repetidos e distribuídos; palavra centralizada</p> <p>02: corporal e centralizada; abstrata e geométrica</p> <p>03: figurativa e concentrada no quadrante superior</p>	<p>01: valor estético; dificuldade de lidar com o tema</p> <p>02: arte como atividade pessoal; passagem do tempo é inevitável, aceitação</p> <p>03: atividades recreativas; incertezas ou possibilidades sobre o futuro</p>	
24	meu autorretrato	resolução	<p>01: traços livres e firmes com giz pastel e caneta nanquim</p> <p>02: traços suaves e finos, lápis aquarelável</p> <p>03: traços firmes e caneta nanquim e marcador</p>	<p>01: dois rostos com cores e tamanhos diferentes</p> <p>02: rosto olhando de frente centralizado</p> <p>03: três rostos com expressões variadas centralizados</p>	<p>01: dualidade, visão centrada e emocional de si mesmo</p> <p>02: pouca preocupação estética, visão desvanecida</p> <p>03: dificuldade em se definir, várias versões de si mesma</p>	

TABELA 10 - RESUMO DA ANÁLISE COMPARATIVA DOS TRÊS PROTÓTIPOS

7.2.3 DESTAQUES DOS DIÁRIOS

No primeiro protótipo foram avaliadas pela autora como as páginas mais ricas em termos de composição visual, dentro do momento narrativo de complicações progressivas, as páginas dos dias 16 e 17 (“como me sinto quando cuido de mim” e “uma memória antiga”), por incluírem na primeira página da dupla uma figura corporal, com formas orgânicas e coloração diferente da maioria das outras páginas, e na segunda, diversos elementos em cores diferentes e distribuídos em cada canto da página, que remeteram à pintura Quarto em Arles, de Van Gogh.

Simbolicamente, a primeira composição parece ter uma conotação positiva, representando a conexão interna do convidado dentro do tema de autocuidado, sobretudo com as linhas circulando o corpo sendo bastante suaves e de certa forma, relaxantes, além da cor bege em tom suave aplicada no desenho. A segunda ilustração também parece ter conotação favorável, com o uso predominante de cores suaves, com exceção do retângulo vermelho na figura.

O segundo protótipo teve como destaque as composições dos dias 11 e 12 (“como eu lido com a raiva, frustrações e limitações” e “como eu lido com os meus pensamentos”), que foram as mais agressivas e com cores mais vibrantes de todo o diário - principalmente a do dia 12 que é a mais abstrata e minimalista - quebrando visivelmente com o padrão de cores, técnicas e elementos desenvolvidos nas páginas anteriores, podendo-se inferir que os temas abordados destas páginas seriam os mais marcantes ou difíceis para a convidada trabalhar em cima.

A primeira ilustração é composta por um rosto desenhado com lápis aquarelável, e com uma camada de tinta vermelha em cima, cobrindo o mesmo, gerando este contraste de

cor entre estes elementos; a segunda composição tem basicamente um rosto contornado e pedaços soltos em cima da cabeça, em uma página praticamente inteira pintada de vermelho. Percebe-se a dificuldade da convidada em lidar com estas situações e sentimentos negativos, assim como com seus pensamentos, que parecem “explodir” de sua cabeça.

As páginas mais marcantes do terceiro diário são as dos dias 13 e 15 (“como eu faço e aprendo as coisas” e “como me sinto com as minhas realizações”), que foram escolhidas pelas suas simbologias muito fortes: na primeira página, tem-se um machado quebrado, e um líquido saindo dele, que no contexto de uma batalha, por exemplo, poderia ser sangue.

A figura da convidada se posiciona no topo do objeto como observadora.; já a segunda imagem consiste em um pódio com somente números “2”, ou seja, segundos lugares, onde a figura da convidada se posiciona na posição original de segundo lugar, com padrões de linhas orgânicas em volta desta figura, subindo até o topo da página. Percebe-se, portanto, que a convidada aprende as coisas na “luta”, na tentativa e erro, onde este reconhece sua falibilidade na figura do machado quebrado.

Percebe-se que as realizações da convidada, apesar destes esforços constantes, são entendidas como somente um “segundo lugar”: mesmo tendo tendências competitivas, a convidada não se reconhece como vencedor, está sempre buscando um “primeiro lugar” que não existe, ou não considera acessível para si mesma.



FIGURA 145 - COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 16 E 17 NO PRIMEIRO PROTÓTIPO

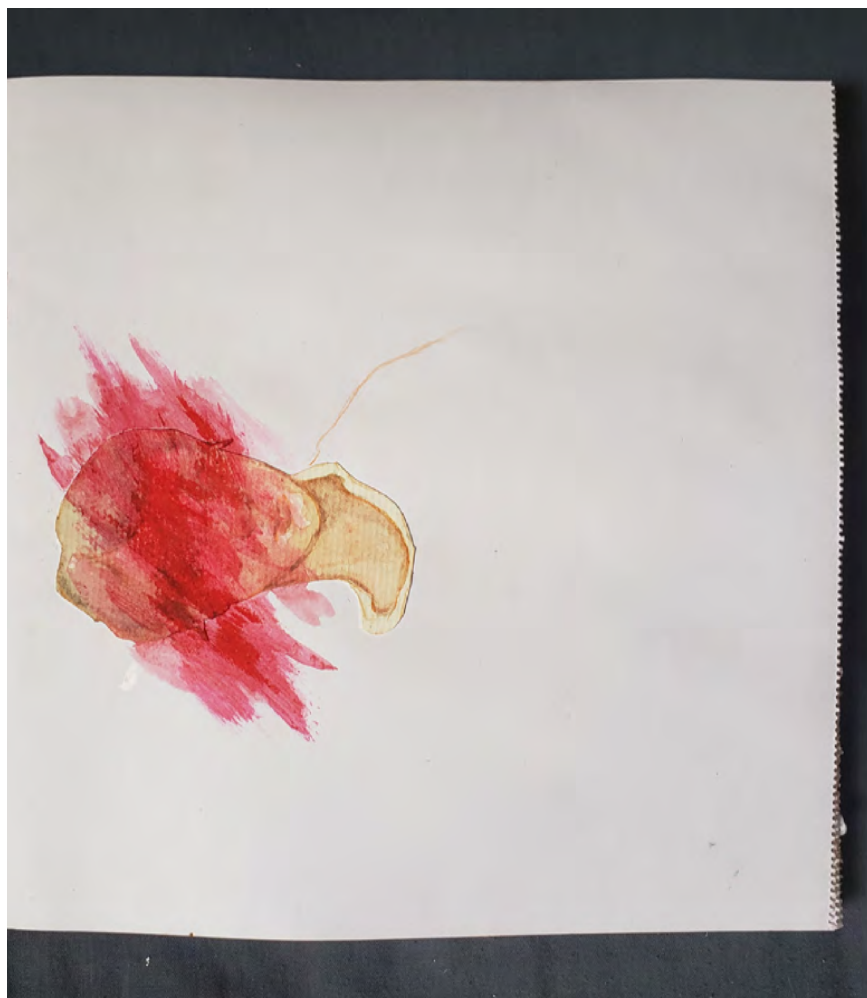


FIGURA 146 E 147 - COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 11 E 12 NO SEGUNDO PROTÓTIPO

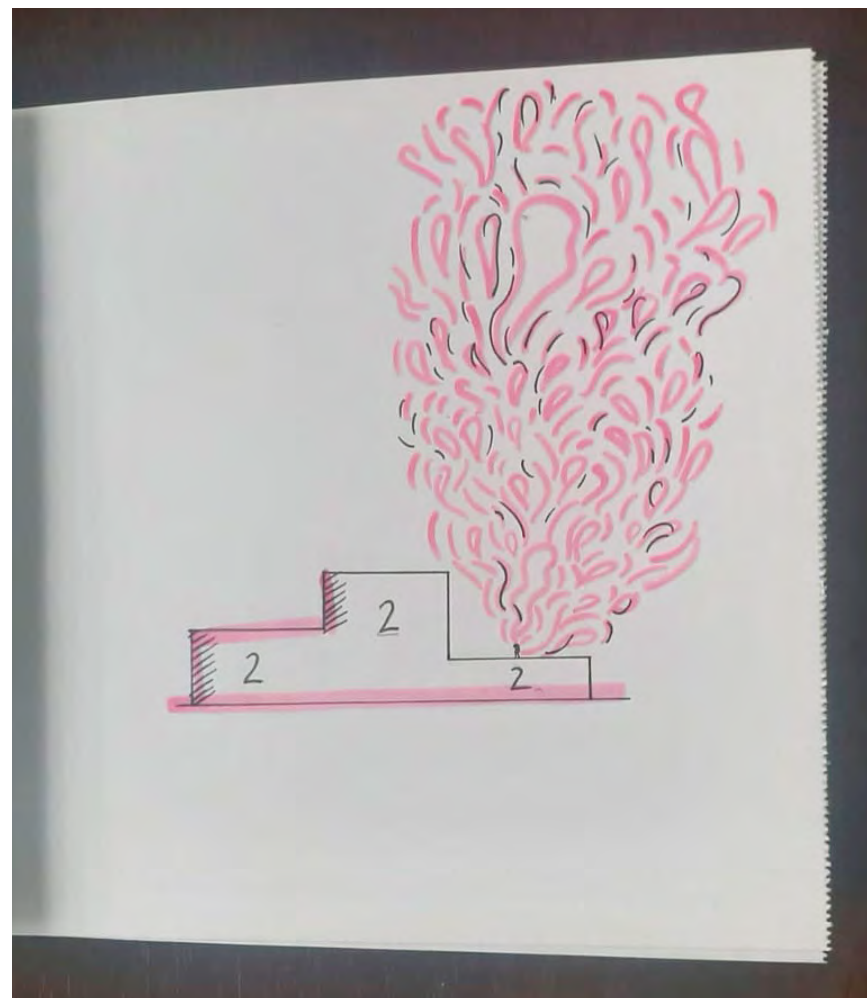


FIGURA 148 E 149 - COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 13 E 15 NO TERCEIRO PROTÓTIPO

7.3 FEEDBACK DOS CONVIDADOS E AVALIAÇÃO GERAL DO PROJETO

Para avaliação da experiência dos convidados, foi construído um formulário de feedback, cujo acesso ocorreria a partir do QR-code disponível no final do livro, perguntando com relação aos seguintes tópicos: apresentação, quantidade de conteúdo, conteúdo textual, produção visual e personalização do livro.

Tal método foi escolhido por ser mais ágil e se encaixar no tempo disponível para condensar as informações acerca das experiências dos usuários, mesmo com a natural reduzida quantidade de respostas.

Foram alternadas questões de alternativa com caixas de texto para que o convidado pudesse detalhar a sua experiência nos tópicos elencados, com a possibilidade de no final do formulário comentar sobre outros tópicos e dar sugestões de melhorias para o projeto. Seguem as imagens com as perguntas do formulário:

A Experiência

As perguntas estão separadas em apresentação, quantidade de conteúdo, conteúdo textual, produção visual e personalização do livro.

APRESENTAÇÃO | Avalie a consistência e relevância das informações e orientações no item apresentação do livro

1 2 3 4 5

As orientações oferecidas não foram suficientes ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ As orientações foram exageradas

Espaço para comentar sobre o item apresentação do livro, caso queira

Texto de resposta longa

QUANTIDADE DE CONTEÚDO | Avalie a quantidade de conteúdo (de dias) para realização de todas as atividades

1 2 3 4 5

Muito pouca ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Muito exagerada

Espaço para comentar sobre a quantidade de conteúdo, caso queira

Texto de resposta longa

CONTEÚDO TEXTUAL | Avalie a relevância e impacto do conteúdo textual do livro (atividades diárias)

1 2 3 4 5

Pequena ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Muito bom

Espaço para comentar sobre o conteúdo textual, caso queira

Texto de resposta longa

FIGURA 150 - PRIMEIRAS PERGUNTAS DO FORMULÁRIO DE FEEDBACK

PRODUÇÃO VISUAL | Avalie a experiência da criação visual diária *

Muito cansativa, frustrante ou repetitiva 1 2 3 4 5 Muito interessante, complexa e estimulante

PRODUÇÃO VISUAL | Avalie as dimensões das páginas (espaço para produção visual) *

Muito pequeno 1 2 3 4 5 Muito grande

Espaço para comentar sobre a produção visual e dimensões do livro, caso queira

Texto de resposta longa

PERSONALIZAÇÃO DO LIVRO | Avalie a proposta e o processo final de destaque das páginas, frases e personalização da capa *

Muito difícil ou desnecessária 1 2 3 4 5 Muito interessante

Espaço para comentar sobre a personalização do livro, caso queira

Texto de resposta longa

Após a seção 2 Continuar para a próxima seção

Seção 3 de 3

Comentários ou sugestões

Caso queira comentar algum assunto não perguntado ou trazer alguma sugestão de melhoria para o projeto, será muito bem vinda :))

Comentários ou sugestões para o livro

Texto de resposta longa

Avaliando os resultados, nota-se que as respostas foram bastante positivas de modo geral, com algumas variações para mais ou menos nas questões de quantidade de conteúdo, relevância do conteúdo textual e da experiência de criação diária. As imagens em sequência resumem as respostas dos convidados:

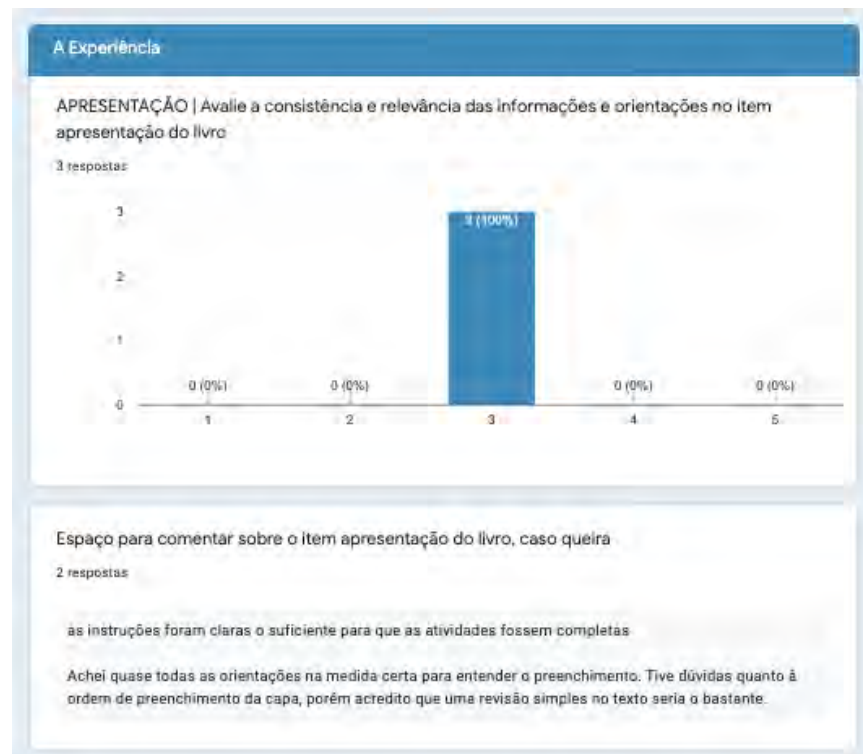


FIGURA 152 - RESPOSTAS DO FORMULÁRIO COM RELAÇÃO À APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA E INSTRUÇÕES DE USO

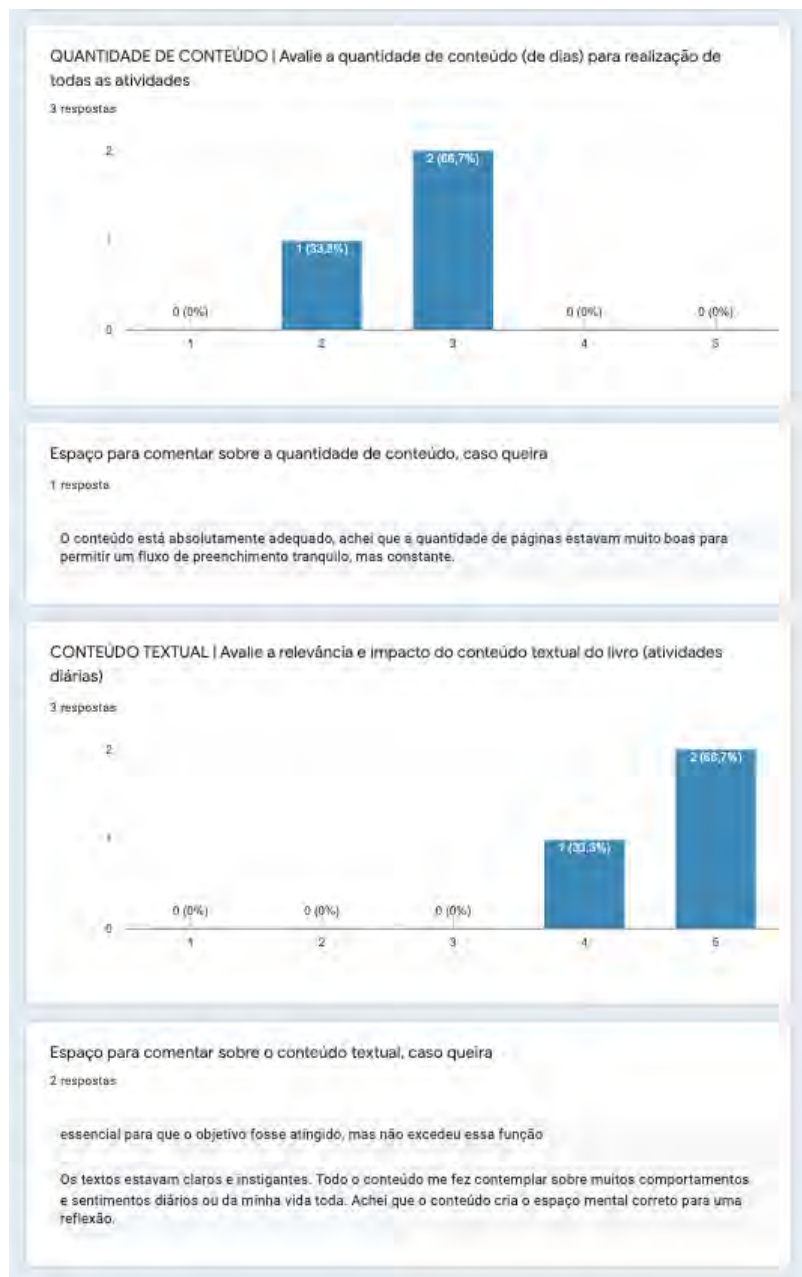


FIGURA 153 - RESPOSTAS DO FORMULÁRIO COM RELAÇÃO AO CONTEÚDO DO LIVRO

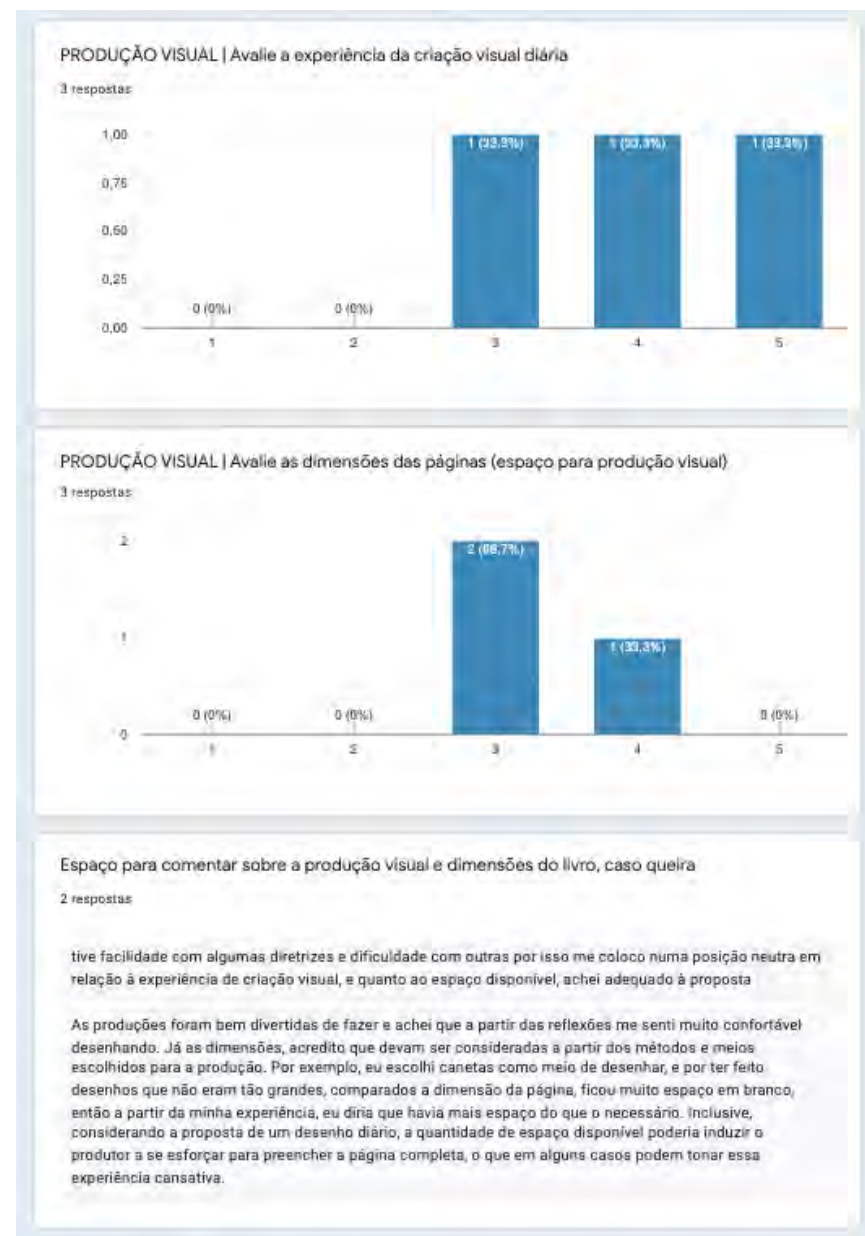


FIGURA 154 - RESPOSTAS DO FORMULÁRIO COM RELAÇÃO À PRODUÇÃO VISUAL



FIGURA 155 - RESPOSTAS DO FORMULÁRIO COM RELAÇÃO À PERSONALIZAÇÃO DO LIVRO, COMENTÁRIOS E SUGESTÕES

Dentre os comentários dos convidados, o primeiro destacou sobre o valor de revisitação do livro e o mesmo como peça estética após o uso:

“Eu fiquei pensando que além de ser legal se auto-analisar depois, é uma coisa interessante de se ter, de deixar na mesa de café assim como um livro de arte ou fotografia, pras pessoas verem e tentar adivinhar (as perguntas)”. Primeiro convidado, (informação verbal).

Outro ponto relevante também seria o comparativo, onde o leitor poderia completar o livro em épocas diferentes e gerar narrativas visuais distintas, devido às mudanças interpretativas do conteúdo textual.

A segunda convidada trouxe à tona algumas dificuldades com a experiência gráfica:

“Tive facilidade com algumas diretrizes e dificuldade com outras, no sentido de traduzir algo mais sensível, dos sentimentos, para imagem, não correndo risco de ficar literal demais ou muito confuso, por isso me coloco numa posição neutra em relação à experiência de criação visual, e quanto ao espaço disponível, achei adequado à proposta”. Segunda convidada, (informação verbal).

Tal dificuldade com a interpretação do conteúdo textual era esperada e se relacionava com a proposta do livro, de estimular a representação dos sentimentos em imagens. Talvez o texto de apresentação poderia deixar mais claro que as experimentações podem ser tanto abstratas quanto literais, e todas essas gradações de representação são válidas para o projeto em si.

Já a terceira convidada ressaltou que o formato proposto para o livro pode ser considerado extenso demais dependendo da técnica a ser aplicada:

“As produções foram bem divertidas de fazer e achei que a partir das reflexões me senti muito confortável desenhando. Já as dimensões, acredito que devam ser consideradas a partir dos métodos e meios escolhidos para a produção. Por exemplo, eu escolhi canetas como meio de desenhar, e por ter feito desenhos que não eram tão grandes, comparados a dimensão da página, ficou muito espaço em branco, então a partir da minha experiência, eu diria que havia mais espaço do que o necessário. Inclusive, considerando a proposta de um desenho diário, a quantidade de espaço disponível poderia induzir o produtor a se esforçar para preencher a página completa, o que em alguns casos pode tornar essa experiência cansativa”. Terceira convidada, (informação verbal).

De fato o dimensionamento não favorece qualquer técnica de criação visual, podendo ser cansativo para a convidada ou gerar grandes espaços em branco, como ocorreu com várias experimentações analisadas anteriormente.

Avaliando-se o projeto após estas experimentações, percebe-se que este teve a sua funcionalidade confirmada pelas experimentações exteriores, e o processo de personalização obteve êxito, com formado final de livro-imagem interativo, conforme planejado desde a gênese deste TCC. A narrativa proposta também foi eficiente, gerando transformações visuais perceptíveis durante todo o processo de criação visual pelas páginas.

Analisando-se possíveis melhorias para o diário, o conteúdo textual poderia ser expandido em outras versões, contemplando temáticas não abordadas neste livro, que se fixou em ações e pensamentos mais rotineiros, ou ainda se adaptando para outros públicos como o infantil, porém tal mudança poderia gerar a necessidade de adequação do projeto gráfico.

O projeto também permitiria versões do diário na forma digital, com texto em áudio por exemplo, trazendo maior acessibilidade a certos públicos, e experimentações em variadas mídias, como animações e músicas conectadas. Poderia ser estudado um dimensionamento um pouco menor para o diário, para de modo a não tornar a experiência de uso tão cansativa e incentivar o preenchimento dos espaços disponíveis nas páginas, tendo em vista os resultados analisados e o comentário da terceira usuária.

A proposta de experimentação poderia ser melhorada no sentido de ter as linhas destacáveis mais suaves, sem gerar um serrilhamento tão grosseiro; outro ponto está na proteção da capa, que, sem acabamento, está sujeita a interações externas e pode ser danificada ou manchada rapidamente: nesse sentido seria proveitoso pensar em formas de deixar a capa mais íntegra após o uso, como a adição de capas plastificadas ou sobrecapas por cima.

Com relação ainda à personalização do livro, nota-se que é necessário o destaque de páginas inteiras, o que causa um considerável desperdício de material; poderia ser pensada alguma ferramenta ou processo para reaproveitamento de papel, ou ainda este ser em material reciclado e biodegradável.

Com relação aos testes com os convidados, entende-se que os convidados escolhidos eram jovens e com certa formação artística ou compositiva, o que pode ter favorecido as narrativas visuais criadas. Em futuras oportunidades de trabalho com o projeto, poderia se estender os testes com convidados de idades distintas, que atuam em áreas profissionais ou com interesses variados, para uma análise mais completa dos resultados, com maior tempo de experimentação e maturação das produções visuais.

As análises das composições visuais poderiam ser complementadas com acompanhamento por profissionais da saúde, como psicólogos ou psiquiatras, tanto das obras em si quanto dos usuários, contribuindo com uma visão da progressão dos tratamentos psicológicos em conjunto com o progresso visual demonstrado na narrativa do diário interativo, em similaridade com os procedimentos de Nise da Silveira e seus pacientes.

08 CONCLUSÕES

Este TCC evidencia o poder do Design Visual como ciência social aplicada, descreve o processo de concepção de instrumento de apoio para mitigar questões relacionadas à saúde mental como ferramenta efetiva de interação e percepção com usuários e oloca em foco a importância da interdisciplinaridade e do estabelecimento de relações entre o Design e as questões ligadas à saúde mental.

Este TCC concentrou-se no estudo da imagem e seus possíveis impactos sociais. Evidenciou conceitos sobre elementos básicos compositivos e técnicas universais de Sintaxe Visual para projetos visuais no campo do Design visual ^[1,2,3,4].

Numsegundomomento, estudou-se o processo perceptivo humano diante de estímulos visuais como mecanismo adaptativo e regido pelo inconsciente, conectando bagagem (repertório), contextos sociais e experiências pessoais; com o estudo bibliográfico realizado, pôde-se mapear os impactos gerais que certas características compositivas trazem, e também técnicas que podem ser aplicadas na geração consciente e intencional de imagens, para que impliquem em simbologias e significados específicos ao público desejado ^[2,4] na composição de uma narrativa.

Após o levantamento dos conceitos-base sobre composição visual e percepção, realizou-se um estudo sobre storytelling como ferramenta narrativa, estruturando-a sobre quatro elementos e quatro momentos, que podem ser empregados em livros, filmes, apresentações, campanhas e outros tipos de produções audiovisuais. Segundo Galvão (2015), uma boa história contém valores compreensíveis e que impactam emocionalmente o público, além de personagens

com personalidade e cativantes, a narrativa estruturada, com relações de causa e efeito críveis e com o final que não só se conclua satisfatoriamente, como também comunique as transformações decorridas na trama^[7]

A análise das obras escolhidas como exemplos de narrativas conecta os conceitos compositivos e simbólicos com a estrutura das sequências de imagens estudadas. Percebe-se que mesmo diante de produções em meios diferentes – filme, animação e livro-imagem – apropria-se do recurso metafórico e da composição pelo contraste, este sendo tonal, por cor ou por forma, que destaca os elementos principais e conduz o olhar do público nas sequências visuais.

As três obras extraíram o melhor de suas características técnicas e compositivas para transmitir suas simbologias, como também pela construção dos personagens e suas decisões tomadas, comunicando as mensagens de interesse à audiência que estão nas entrelinhas.

Ainda como parte da análise do Design Visual aplicado discutiram-se os impactos das linguagens verbal e visual, assim como a importância da performance e da experiência multissensorial, que seria mais completa e exploraria os demais sentidos além da visão ^[3].

[1] FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**: Por uma filosofia do design e da comunicação. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2007. p. 88-150.

[2] DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

[3] ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção, Leitura**. 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

[4] AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**. 1. ed. Barcelona: Parramón, 2006.

[7] GALVÃO, Joni. **Super-histórias no universo corporativo**. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2015.

O Design pode estar conectado com essa proposta sensorial, onde foram estudados projetos com propostas e materialidades distintos: enquanto o livro ilustrado e em especial, o livro-imagem, conectam a experiência tátil e visual e convidam o leitor a abstração ao ser conduzido a narrativa visual ^[13,16], o livro animado e particularmente o livro objeto incentivam a experimentação tátil e a construção de narrativas mais complexas^[16,17].

Já o livro digital surge como possibilidade de integrar diversos conteúdos audiovisuais, com portabilidade e adaptabilidade a dispositivos eletrônicos, ainda que sem materialidade e com pouca experiência tátil^[18,19].

Com os temas compositivos, narrativos, interativos e projetuais investigados, constituiu-se base teórica consistente para a construção do projeto de livro interativo, que tem como temática central a saúde mental. A entrevista^[11] efetuada com a Profa. Eleida, bem como as obras escolhidas para análise circundam o tema e embasam o caminho narrativo que será desenvolvido posteriormente.

A contextualização do tema para o projeto, realizada no capítulo 05, foi essencial para o entendimento da importância da saúde mental e como poderia ser aplicada no desenvolvimento do livro interativo, assim como o estudo das obras no capítulo 03, em especial o filme de Nise da Silveira, direcionaram os propósitos do projeto para um design social e inspiraram a estrutura do livro interativo, conectado narrativa e processo terapêutico.

As definições de projeto e procedimentos para o desenvolvimento do livro interativo, seguindo a metodologia de Munari ^[26], nos capítulos 05 e 06, foram essenciais para o estabelecimento da solução gráfica que melhor atendesse aos requisitos elencados, assim como na criação dos

protótipos funcionais para posterior experimentação.

A partir das experimentações realizadas pelos três convidados e analisadas no capítulo 07, percebe-se que a escolha do projeto centrar-se em narrativas visuais construídas pelo usuário obteve sucesso em combinar interatividade, produção visual e personalização do material, como também possibilitou as análises dos conceitos apreendidos nos quatro primeiros capítulos, como técnicas, estilos, composições e possíveis simbologias, unindo o referencial teórico com o projeto finalizado.

Notou-se as potencialidades do projeto gráfico escolhido, tanto com relação aos papéis escolhidos, a partir do

[11] CAMARGO, Eleida P. **Entrevista** [maio 2021]. Entrevistador: Nicole Gouveia. São Paulo, 2021. (70 min).

[13] LOBO, Patrícia V. S. **Falar imagens: Recepção de leitura no livro-imagem**. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.

[16] PIVETTI, Michaela. **A fantasia, o design e a literatura para a infância: Fundamentos para uma gramática contemporânea da fantasia nos livros ilustrados**. Tese (Doutorado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.

[17] TEIXEIRA, Laura. **Livro-ativo: a materialidade do objeto como fundamento para o projeto do livro infantil em forma de códice**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

[18] ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011.

[19] TEIXEIRA, Deglaucy J. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil: proposição de uma matriz de análise**. Dissertação (Mestrado em Design) - Centro de Comunicação e Expressão - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015.

[26] MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

emprego de diversos materiais e técnicas pelos usuários sem danificar a estrutura física do diário, como também na geração de imagens instigantes e complexas dentro da narrativa proposta, onde verificou-se uma transformação visual e simbólica entre a primeira e última páginas do livro, atingindo o objetivo principal do projeto de auxiliar os usuários, ao incentivar a expressão e reflexão acerca do tema da saúde mental.

Os *feedbacks* recolhidos dos convidados auxiliaram ao confirmar a importância e impacto da proposta do diário, assim como da experiência interativa proposta, como também direcionaram possíveis melhorias para o projeto gráfico, com destaque ao melhor direcionamento na apresentação do diário e redução do dimensionamento do livro.

Outras melhorias que poderiam ser aplicadas ao projeto, percebidas pela autora, estão na suavização do serrilhamento das páginas, adição de proteção para a capa do livro personalizado, pensar em soluções para o desperdício de papel gerado na personalização, e principalmente, no aprofundamento do conteúdo textual do livro, que poderia se adaptar para outros públicos além do escolhido, em formatos com outros tipos de acessibilidade, como em *e-book* com áudio, por exemplo.

Em futuras oportunidades de exploração do projeto, poderiam ser aplicados testes com usuários de contextos sociais, idades e formações diferentes, para maior variação de resultados, com maior tempo para experimentação e com acompanhamento de um profissional da saúde tanto para analisar o progresso dos convidados quanto as produções visuais desenvolvidas.

09 REFERÊNCIAS

A Economia da Cadeia Produtiva do Livro. **BNDES**, 2005. Disponível em: <<https://cutt.ly/sT9xVuw>>. Acesso em: 16/11/2021.

A Pessoa é Para o Que Nasce e Nise, o Coração da Loucura dão o tom da entrevista com Roberto Berliner. **TV Brasil**, 2016. Disponível em: <<https://bityli.com/yVgoU>>. Acesso em: 06/07/2021.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagen**. 1ª ed. Barcelona: Parramón, 2006.

BONSIEPE, Gui. **Metodologia Experimental: Desenho Industrial**. 1ª edição. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.

CAMARGO, Eleida P. **Entrevista** [maio 2021]. Entrevistador: Nicole Gouveia. São Paulo, 2021. (70 min).

DANÇA. **João Fazenda**, 2015. Disponível em: <<https://bit.ly/3knsWCU>>. Acesso em: 06/07/2021.

DEPRESSION and Other Common Mental Disorders: Global Health Estimates. **World Health Organization**, 2017. Disponível em: <<https://cutt.ly/ETGdSHD>>. Acesso em: 20/08/2021.

DONDIS, Donis, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**: Por uma filosofia do design e da comunicação. 1ª ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2007. p. 88-150.

GALVÃO, Joni. **Super-histórias no universo corporativo**. 1ª ed. São Paulo: Panda Books, 2015.

GLORIA Pires vive psiquiatra pioneira em Nise - O Coração da Loucura. **Globoplay**, 2016. Disponível em: <<https://bityli.com/SjGiu>>. Acesso em: 06/07/2021.

JARDÍ, Enric. **Pensar com Imagens**. 1ª ed. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2014.

LOBO, Patrícia V. S. **Falar imagens**: Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MINISTÉRIO da Saúde divulga resultados preliminares de pesquisa sobre saúde mental na pandemia. **Ministério da Saúde**, 2020. Disponível em: <<https://cutt.ly/CTGgp6h>>. Acesso em: 20/08/2021.

MLODINOW, Leonard. **Subliminar**: Como o inconsciente influencia nossas vidas. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

NIN | Lights in the Sky Tour. **Leroy Bennet**, 2008. Disponível em: <<https://bit.ly/3wGWf5N>>. Acesso em: 09/07/2021.

NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: **TV Zero**, 2015. (102 min).

OSCAR Winner ~ Short film about love and passage of time | Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. **KIS KIS - keep it short**, 2020. Disponível em: <<https://bit.ly/3hKokFo>>. Acesso em: 06/07/2021. (8 min).

PESQUISA revela impacto da pandemia na saúde mental de jovens. **Agência Brasil**, 2021. Disponível em: <<https://cutt.ly/rTGf3Rx>>. Acesso em: 13/09/2021.

PIVETTI, Michaela. **A fantasia, o design e a literatura para a infância**: Fundamentos para uma gramática contemporânea da fantasia nos livros ilustrados. Tese (Doutorado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.

PREVENÇÃO do Suicídio: Manual dirigido a profissionais das equipes de saúde mental. **Ministério da Saúde**, 2005. Disponível em: <<https://cutt.ly/PTGhqMX>>. Acesso em: 20/08/2021.

ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011.

SAÚDE Mental e Atenção Psicossocial na Pandemia de COVID-19: Recomendações Gerais. **Fiocruz**, 2020. Disponível em: <<https://cutt.ly/xTGgRsZ>>. Acesso em: 20/08/2021.

SILVEIRA, Nise. **Imagens do inconsciente**. 2ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

TEIXEIRA, Deglaucy J. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil**: proposição de uma matriz de análise. Dissertação (Mestrado em Design) - Centro de Comunicação e Expressão - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015.



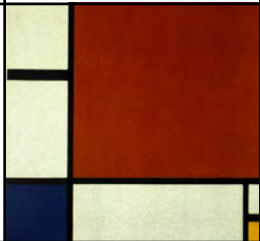


TEIXEIRA, Laura. **Livro-ativo**: a materialidade do objeto como fundamento para o projeto do livro infantil em forma de códice. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

TELECONDUTAS: Transtornos de ansiedade, transtorno de estresse pós-traumático e transtorno obsessivo-compulsivo. **Universidade Federal do Rio Grande do Sul**, 2017. Disponível em: <<https://cutt.ly/aTGhvnI>>. Acesso em: 20/08/2021.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção, Leitura**. 1ª ed. São Paulo: Ubu Editora, 2018.


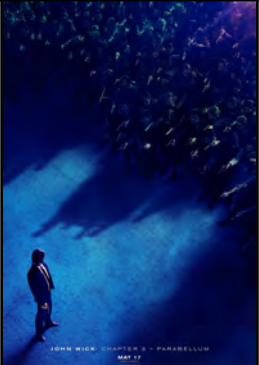

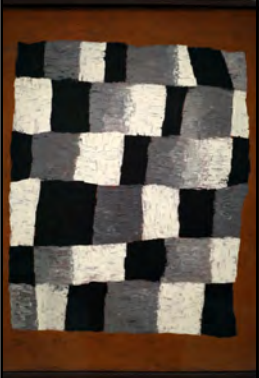
10 LISTA DE FIGURAS

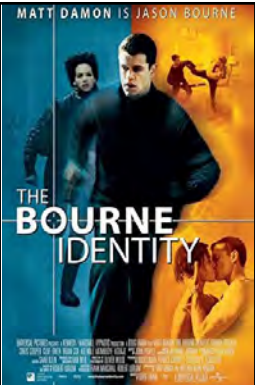



NÚMERO	FIGURA	TÍTULO	FONTE	PÁGINA
01		TRIGAL COM CORVOS, 1890	WHEATFIELD with Crows, 1890 by Vincent Van Gogh. Vincent van Gogh , 2009. Disponível em: < https://bit.ly/3icyb5K >. Acesso em: 16/06/2021.	12
02		PINTURA DE GERALDO DE BARROS	SEM título. Enciclopédia Itaú Cultural , 2017. Disponível em: < https://bit.ly/3eq6Com >. Acesso em: 17/06/2021.	13
03		O RIO SENA EM LA GRANDE-JATTE, 1888	THE river Seine at La Grande-Jatte, 1888. Replicarte , 2021. Disponível em: < https://bit.ly/36HzN2c >. Acesso em: 16/06/2021.	14
04		QUADRINHO DE LICHTENSTEIN, 1964	OBRAS de Roy Lichtenstein. Cultura Genial , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3yYjaLE >. Acesso em: 16/06/2021.	15
05		ESBOÇOS DE MICHELANGELO, SÉCULO XVI	DA Vinci e Michelangelo: será mesmo que suas obras opostas se complementam. Arte Ref , 2019. Disponível em: < https://bit.ly/3rfNJK4 >. Acesso em: 16/06/2021.	16

06		MÄNNERBILDNIS, 1919	ERICH Heckel, Männerbildnis, 1919. Swann Auction Galleries , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3epdrqs >. Acesso em: 16/06/2021.	17
07		EVOLUÇÃO DO LOGO DO BANCO ITAÚ	EVOLUÇÃO do logo do Banco Itaú. Revista Espacios , 2016. Disponível em: < https://bit.ly/36O5y9v >. Acesso em: 16/06/2021.	18
08		COMPOSIÇÃO II EM VERMELHO, AZUL E AMARELO, 1929	COMPOSITION II in Red, Blue, and Yellow. Piet Mondrian , 2017. Disponível em: < https://bit.ly/2UVj4p9 >. Acesso em: 16/06/2021.	19
09		PÔSTER DE BAUHAUS, 1923	BAUHAUS Poster, 1923. Art Full Posters . Disponível em: < https://bit.ly/3kqM5no >. Acesso em: 17/06/2021.	19
10		CAPA DO ÁLBUM MELODRAMA, 2017	MELODRAMA : Loveless Generation, 2017. Head Canons . Disponível em: < https://bit.ly/36ELsyr >. Acesso em: 17/06/2021.	21

11		CONVERGENCE, 1952	15 Famous Jackson Pollock Paintings. The Artist. Disponível em: < https://bit.ly/3rnu4YH >. Acesso em: 17/06/2021.	22
12		A AGONIA NO JARDIM, 1483	AGONY in The Garden, Pietro Perugino, 1483. Useum. Disponível em: < https://bit.ly/36W5yol >. Acesso em: 17/06/2021.	24
13		ILUSÃO DE ÓTICA	ILLUSIONS: your brain is way ahead of you. Seeker, 2013. Disponível em: < https://bit.ly/3ku67h4 >. Acesso em: 17/06/2021.	25
14		CHE GUEVARA, 1960	AS 10 fotografias mais famosas da história. Revista Bula, 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3wGQQM5 >. Acesso em: 18/06/2021.	27
15		ESTAMPA EM MONOTIPIA DE CHE GUEVARA	JIM Fitzpatrick. Fac Magazine, 2018. Disponível em: < https://bit.ly/2UNrwXE >. Acesso em: 18/06/2021.	28
16		ILUSTRAÇÃO PARA O MANGÁ AKIRA, 1982	AKIRA, 1962. Wallpaper Memory. Disponível em: < https://bit.ly/3BcZFAV >. Acesso em: 18/06/2021.	29

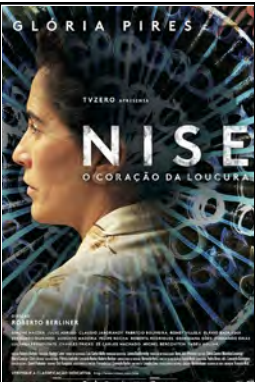







17		CAPA DA BRITISH VOGUE MAGAZINE, 2018	BEST Fashion Magazine Covers of 2018. Fashionista , 2018. Disponível em: < https://bit.ly/2VTIzrB >. Acesso em: 18/06/2021.	30
18		GRIMES PARA CRACK MAGAZINE, 2019	GRIMES is ready to play de villain. Crack Magazine , 2018. Disponível em: < https://bit.ly/36EltYd >. Acesso em: 18/06/2021.	31
19		CARTAZ DE HERBERT BAYER, 1923	BAUHAUS: in the Merrill C. Berman Colletion. Square Space , 2018. Disponível em: < https://bit.ly/3kyyeM9 >. Acesso em: 18/06/2021.	34
20		CAPA DO ÁLBUM WAVE, 1967	WAVE. Amazon . Disponível em: < https://amzn.to/3euFQex >. Acesso em: 18/06/2021.	35

21		CAPA DO ÁLBUM ANTICHRIST SUPERSTAR, 1996	ANTICHRIST Superstar. Amazon . Disponível em: < https://amzn.to/2Un7TWz >. Acesso em: 18/06/2021.	36
22		PÔSTER DO FILME JOHN WICK 3, 2019	BIG Poster Filme John Wick 3 Parabellum LO01 Tam 90x60 cm. Elo7 . Disponível em: < https://bit.ly/2VWwJx3 >. Acesso em: 18/06/2021.	37
23		PÔSTER DO FILME THE LOBSTER, 2015	THE Lobster. Movie Sense , 2017. Disponível em: < https://bit.ly/2VTJTuz >. Acesso em: 18/06/2021.	38
24		RHYTHMISCHES, 1930	RHYTHMISCHES. Useum . Disponível em: < https://bit.ly/2UPmutG >. Acesso em: 18/06/2021.	39

25		PÔSTER DO FILME THE BOURNE IDENTITY, 2002	A Identidade Bourne (2002) vintage pôster de filme 24 x 36inch 02. Amazon . Disponível em: < https://amzn.to/3Be8R7V >. Acesso em: 25/06/2021.	40
26		PÔSTER DE ALEXANDER RODCHENKO, 1925	164 posters of the soviet union labour liabilities. My Ussr . Disponível em: < https://bit.ly/3in1xOK >. Acesso em: 25/06/2021.	41
27		PÔSTER DE GUSTAV KLUTSIS, 1930	164 posters of the soviet union labour liabilities. My Ussr . Disponível em: < https://bit.ly/3in1xOK >. Acesso em: 25/06/2021.	42
28		PÔSTER DO FILME ROSEMARY'S BABY, 1968	33 Classic Horror Movie Posters. UPrinting , 2011. Disponível em: < https://bit.ly/2VN1vlp >. Acesso em: 25/06/2021.	43

29		PÔSTER PUBLICITÁRIO DO MCDONALD'S, 2017	MELHORES Campanhas Publicitárias de 2017. Temporal Cerebral , 2018. Disponível em: < https://bit.ly/3inwT7W >. Acesso em: 25/06/2021.	44
30		PÔSTER PUBLICITÁRIO DA COCA-COLA, 1987	HISTÓRIA da Publicidade: Coca-Cola Especial de Natal. Jipe Mania . Disponível em: < https://bit.ly/3zavDf4 >. Acesso em: 25/06/2021.	45
31		PÔSTER DO FILME THE BIRDS, 1963	O Trabalho de Saul Bass. Bestiarius , 2012. Disponível em: < https://bit.ly/3ks2WGt >. Acesso em: 25/06/2021.	46

32		PÔSTER DO FILME LOVE IN THE AFTERNOON, 1957	EVERY Movie Poster Saul Bass Ever Designed. Indie Wire , 2017. Disponível em: < https://bit.ly/3Beb971 >. Acesso em: 28/06/2021.	46
33		CENA DO FILME STAR WARS V, 1980	STAR Wars: vídeo mostra reação dos fãs ao descobrirem que Darth Vader é o pai de Luke. Supervault , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3ktF31u >. Acesso em: 28/06/2021.	49
34		CENA DA ANIMAÇÃO PRINCESA MONONOKE, 1999	PRINCESA Mononoke Review. Suco de Manga , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3BmGEMD >. Acesso em: 28/06/2021.	51
35		CENA DO FILME THE MATRIX, 1999	KEANU Reeves diz que não sabia que 'Matrix' era uma metáfora sobre transexualidade. Revista Monet , 2020. Disponível em: < https://glo.bo/3ri170j >. Acesso em: 28/06/2021.	53
36		CENA DO FILME A REVOLUÇÃO DOS BICHOS, 1999	O Idealismo e a Revolução dos Bichos. Leituras, Impressões e Escritos , 2016. Disponível em: < https://bit.ly/3ktVt9N >. Acesso em: 28/06/2021.	56
37		CENA DO FILME DRÁCULA, 1931	HÁ 90 anos estreava drácula, veja 10 curiosidades sobre o filme. Aventuras na História , 2021. Disponível em: < https://bit.ly/3B8FbcF >. Acesso em: 28/06/2021.	57









38		PÔSTER DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015	RESENHA - Nise: O Coração da Loucura. Wikicine , 2016. Disponível em: < https://bit.ly/36O5y9v >. Acesso em:02/07/2021.	58
39		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:01:58)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	60
40		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:04:54)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	61
41		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:08:29)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	62
42		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:08:38)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	63
43		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:25:03)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	64
44		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:28:41)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	65
45		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:37:34)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	66

46		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:42:42)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	67
47		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (00:59:04)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	69
48		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:02:30)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	70
49		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:11:22)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	71
50		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:15:12)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	72
51		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:32:53)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	73
52		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:34:17)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	74
53		CENA DO FILME NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA, 2015 (01:36:35)	NISE: O Coração da Loucura. Direção de Roberto Berliner. Rio de Janeiro: TV Zero , 2015.	75
54		PÔSTER DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000	PAI e Filha. Imdb . Disponível em: < https://imdb.to/3xO83Vd >. Acesso em: 06/07/2021.	77


55		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:00:39)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	78
56		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:01:03)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	79
57		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:01:25)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021. (80
58		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:02:20)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	81
59		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:02:51)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	82
60		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:04:33)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	83
61		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:04:35)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	84
62		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:05:19)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	85
63		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:06:14)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	86
64		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:06:23)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	87

65		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:06:35)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	88
66		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:06:56)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	89
67		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:07:26)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	90
68		CENA DO CURTA: FATHER AND DAUGHTER, 2000 (00:07:38)	OSCAR Winner Father and Daughter - by M. Dudok de Wit. KIS KIS - keep it short , 2020. Disponível em: < https://bit.ly/3hKokFo >. Acesso em: 06/07/2021.	91
69		CAPA DO LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015	DANÇA. João Fazenda , 2015. Disponível em: < https://bit.ly/3knsWCU >. Acesso em: 06/07/2021.	94
70		LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 2-3)	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	95
71		LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 4-5)	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	96
72		LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 6-7)	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	97


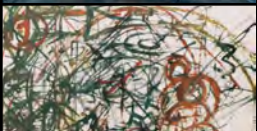




73		LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 12-13)	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	98
74		LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 26-27)	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	99
75		LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 28-29)	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	101
76		LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 30-31)	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	102
77		LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015 (P. 32-33)	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	103
78		GUARDAS FINAIS DO LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	104
79		QUARTA-CAPA DO LIVRO-IMAGEM DANÇA, 2015	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	105

80		TURNÊ LIGHTS IN THE SKY, 2008	NIN Lights in the Sky Tour. Leroy Bennet , 2008. Disponível em: < https://bit.ly/3wGWf5N >. Acesso em: 09/07/2021.	110
81		PÁGINA DUPLA DO CAPÍTULO 72 DO MANGÁ BERSERK, 1996	BERSERK. Union Leitor . Disponível em: < https://bit.ly/2UkZZwP >. Acesso em: 09/07/2021.	113
82		PÁGINAS DUPLAS DO LIVRO-IMAGEM BÁRBARO, 2013	LOBO, Patrícia V. S. Falar imagens : Recepção de leitura no livro-imagem. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.	114
83		PÁGINA DUPLA DO LIVRO-ANIMADO ANGELITO, 1997	ROMANI, Elizabeth. Design do livro-objeto infantil . Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011.	116
84		MONTAGEM DO LIVRO-OBJETO THE FABLE GAME, 2009	ROMANI, Elizabeth. Design do livro-objeto infantil . Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011.	117
85		MESMO LIVRO DIGITAL EM DIFERENTES DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS	KINDLE (cor preta) com tela sensível ao toque e Wi-Fi, 8a. Geração. Amazon . Disponível em: < https://amzn.to/3z4Ev64 >. Acesso em: 09/07/2021.	119
86		EXEMPLO DE LIVRO DIDÁTICO INTERATIVO	TEIXEIRA, Deglaucy J. A interatividade e a narrativa no livro digital infantil : proposição de uma matriz de análise. Dissertação (Mestrado em Design) - Centro de Comunicação e Expressão - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015.	121
87		CENA DO FILME INTERATIVO BLACK MIRROR: BANDERSNATCH, 2018	YOU decide what happens in the story line of 'Black Mirror: Bandersnatch', now on Netflix. Creative Yatra , 2019. Disponível em: < https://bit.ly/3wLBKoK >. Acesso em: 09/07/2021.	122

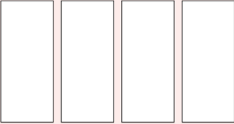
88		SEM TÍTULO, 1970	Os inumeráveis estados do ser. Biblioteca Filosófica , 2017. Disponível em: < https://cutt.ly/QT5xvaq >. Acesso em: 10/11/2021.	129
89		LIVRO PERSÉPOLIS FECHADO	Elaborado pela autora	139
90		LIVRO PERSÉPOLIS ABERTO	Elaborado pela autora	140
91		LIVRO AKIRA FECHADO	Elaborado pela autora	141
92		LIVRO AKIRA ABERTO	Elaborado pela autora	142


93		LIVRO DESTRUA ESTE DIÁRIO FECHADO	Elaborado pela autora	143
94		LIVRO DESTRUA ESTE DIÁRIO ABERTO	Elaborado pela autora	144
95		LIVRO DANÇA FECHADO	Elaborado pela autora	145
96		LIVRO DANÇA ABERTO	Elaborado pela autora	146
97		LIVRO GRAMÁTICA VISUAL FECHADO	Elaborado pela autora	147

98		LIVRO GRAMÁTICA VISUAL ABERTO	Elaborado pela autora	148
99		DESENHOS PARA POSSÍVEIS SOLUÇÕES GRÁFICAS	Elaborado pela autora	149
100		PRIMEIRA MONTAGEM, ANTES E DEPOIS DA PERSONALIZAÇÃO	Elaborado pela autora	150
101		SEGUNDA MONTAGEM, ANTES E DEPOIS DA PERSONALIZAÇÃO	Elaborado pela autora	151
102		TERCEIRA MONTAGEM, ANTES E DEPOIS DA PERSONALIZAÇÃO	Elaborado pela autora	151
103		SOBRECAPA DO LIVRO AKIRA	Elaborado pela autora	152

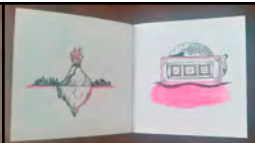





104		NOITE ESTRELADA, 1922	EDWARD Munch, Noite Estrelada. Santhatela . Disponível em: < https://cutt.ly/VT6u4Xd >. Acesso em: 18/11/2021.	153
105		SEM TÍTULO, FERNANDO DINIZ	O Afeto Catalisador. Nise da Silveira , 2014. Disponível em: < https://cutt.ly/aT6iDr1 >. Acesso em: 18/11/2021.	154
106		SEM TÍTULO, FERNANDO DINIZ	O Afeto Catalisador. Nise da Silveira , 2014. Disponível em: < https://cutt.ly/aT6iDr1 >. Acesso em: 18/11/2021.	155
107		ILUSTRAÇÕES PARA LIVRO O PARAÍSO PERDIDO, 1866	RESUMO de O Paraíso Perdido, John Milton. Rosa Cruz , 2017. Disponível em: < https://cutt.ly/rT6p8aO >. Acesso em: 18/11/2021.	156
108		ILUSTRAÇÕES PARA LIVRO O PARAÍSO PERDIDO, 1866	RESUMO de O Paraíso Perdido, John Milton. Rosa Cruz , 2017. Disponível em: < https://cutt.ly/rT6p8aO >. Acesso em: 18/11/2021.	156
109		SKETCH INICIAL PARA A SOBRECAPA	Elaborado pela autora	157

110		EXPERIMENTAÇÃO DIGITAL PARA A SOBRECAPA	Elaborado pela autora	157
111		TESTES COM TINTA ACRÍLICA NO PAPEL CANSON 300G	Elaborado pela autora	158
112		PINTURA EM ESCALA REAL, COM TINTA ACRÍLICA NO PAPEL CANSON 300G	Elaborado pela autora	159
113		ILUSTRAÇÃO FINALIZADA PARA A SOBRECAPA	Elaborado pela autora	159
114		ESTRUTURAÇÃO DO GRID PARA A SOBRECAPA	Elaborado pela autora	160
115		PROJETO GRÁFICO DA SOBRECAPA ABERTA	Elaborado pela autora	161
116		PROJETO GRÁFICO DA SOBRECAPA FECHADA	Elaborado pela autora	162
117		ORDEM DE PAGINAÇÃO DO MIOLO DO DIÁRIO	Elaborado pela autora	163
118		FOLHA DE ROSTO	Elaborado pela autora	164





119	<p>Copyright © 2017 by Editora Cosmos Todos os direitos reservados.</p> <p>autor(a): graciela Bortolotto editor(a): Ana de Almeida Costa assistente: Ana de Almeida Costa designer gráfico: Ana de Almeida Costa ilustrador(a): Ana de Almeida Costa</p> <p>164 – 17 páginas 16 x 24 cm ISBN 978-65-9316-104-0</p>	FICHA TÉCNICA	Elaborado pela autora	164
120	<p>apresentação</p> <p>Este é o seu livro mais "fácil", pois os materiais para fazer as atividades são encontrados em qualquer lugar, e as atividades são simples, rápidas e divertidas. Este livro também contém algumas atividades para fazer em casa, com materiais que você encontra em casa. Este livro também contém algumas atividades para fazer em casa, com materiais que você encontra em casa.</p> <p>Este livro também contém algumas atividades para fazer em casa, com materiais que você encontra em casa.</p>	APRESENTAÇÃO	Elaborado pela autora	165
121		NARRATIVA (DIA 01)	Elaborado pela autora	165
122	<p>a autora e o projeto</p> <p>Este livro foi escrito por Graciela Bortolotto, uma professora de Arte e Design. Este livro foi escrito por Graciela Bortolotto, uma professora de Arte e Design. Este livro foi escrito por Graciela Bortolotto, uma professora de Arte e Design.</p> <p>Este livro foi escrito por Graciela Bortolotto, uma professora de Arte e Design. Este livro foi escrito por Graciela Bortolotto, uma professora de Arte e Design. Este livro foi escrito por Graciela Bortolotto, uma professora de Arte e Design.</p>	A AUTORA E O PROJETO	Elaborado pela autora	165
123		COLOFÃO	Elaborado pela autora	165
124		APROVEITAMENTO DE PAPEL PARA IMPRESSÃO DO MIOLO E CAPA POR FOLHA BASE	Elaborado pela autora	167


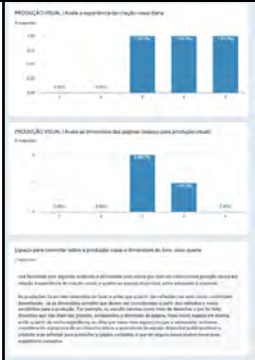

125		APROVEITAMENTO DE PAPEL PARA IMPRESSÃO DA SOBRECAPA POR FOLHA BASE	Elaborado pela autora	167
126		PROTÓTIPO DO DIÁRIO FRENTE	Elaborado pela autora	168
127		PROTÓTIPO DO DIÁRIO VERSO	Elaborado pela autora	168
128		PROTÓTIPO DO DIÁRIO ABERTO	Elaborado pela autora	169
129		CAPA DO PRIMEIRO PROTÓTIPO APÓS O USO	Elaborado pela autora	175
130		CONTRACAPA DO PRIMEIRO PROTÓTIPO APÓS O USO	Elaborado pela autora	175
131		CAPA E CONTRACAPA DO SEGUNDO PROTÓTIPO APÓS O USO	Cedido pela segunda convidada	176

132		CAPA E CONTRACAPA DO TERCEIRO PROTÓTIPO APÓS O USO	Elaborado pela autora	177
133		COMPOSIÇÃO PARA O DIA 01 NO PRIMEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	179
134		COMPOSIÇÃO PARA O DIA 01 NO SEGUNDO PROTÓTIPO	Cedido pela segunda convidada	179
135		COMPOSIÇÃO PARA O DIA 01 NO TERCEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	179
136		COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 02 E 03 NO PRIMEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	181
137		COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 02 E 03 NO SEGUNDO PROTÓTIPO	Cedido pela segunda convidada	182

138		COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 02 E 03 NO TERCEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	183
139		COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 22 E 23 NO PRIMEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	185
140		COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 22 E 23 NO SEGUNDO PROTÓTIPO	Cedido pela segunda convidada	186
141		COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 22 E 23 NO TERCEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	187
142		COMPOSIÇÃO PARA O DIA 24 NO PRIMEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	189
143		COMPOSIÇÃO PARA O DIA 24 NO SEGUNDO PROTÓTIPO	Cedido pela segunda convidada	189

144		COMPOSIÇÃO PARA O DIA 24 NO TERCEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	189
145		COMPOSIÇÕES PARA OS DIAS 16 E 17 NO PRIMEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	192
146		COMPOSIÇÃO PARA O DIA 11 NO SEGUNDO PROTÓTIPO	Cedido pela segunda convidada	193
147		COMPOSIÇÃO PARA OS DIA 12 NO SEGUNDO PROTÓTIPO	Cedido pela segunda convidada	193
148		COMPOSIÇÃO PARA O DIA 13 NO TERCEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	194

149		COMPOSIÇÃO PARA O DIA 15 NO TERCEIRO PROTÓTIPO	Elaborado pela autora	194
150		PRIMEIRAS PERGUNTAS DO FORMULÁRIO DE FEEDBACK	Elaborado pela autora	195
151		ÚLTIMAS PERGUNTAS DO FORMULÁRIO DE FEEDBACK	Cedido pela segunda convidada	196
152		RESPOSTAS DO FORMULÁRIO COM RELAÇÃO À APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA E INSTRUÇÕES DE USO	Elaborado pela autora	196

153		RESPOSTAS DO FORMULÁRIO COM RELAÇÃO AO CONTEÚDO DO LIVRO	Elaborado pela autora	197
154		RESPOSTAS DO FORMULÁRIO COM RELAÇÃO À PRODUÇÃO VISUAL	Elaborado pela autora	197
155		RESPOSTAS DO FORMULÁRIO COM RELAÇÃO À PERSONALIZAÇÃO DO LIVRO, COMENTÁRIOS E SUGESTÕES	Elaborado pela autora	198

11 LISTA DE TABELAS

TABELA 01 - TRÊS ATOS E QUATRO MOMENTOS DE NISE: O CORAÇÃO DA LOUCURA (2015)	76
TABELA 02 - TRÊS ATOS E QUATRO MOMENTOS DE FATHER AND DAUGHTER (2000)	92
TABELA 03 - TRÊS ATOS E QUATRO MOMENTOS DE DANÇA (2015)	106
TABELA 04 - CRONOGRAMA DE PROJETO	130
TABELA 05 - STORYTELLING E ATENDIMENTO PSICOLÓGICO	134
TABELA 06 - CONTEÚDO TEXTUAL E CORRELAÇÃO COM NARRATIVA E PROCESSO TERAPÊUTICO	136
TABELA 07 - FORMATOS E MATERIAIS APLICADOS NOS LIVROS SELECIONADOS	138
TABELA 08 - CONFIGURAÇÃO DO PROJETO GRÁFICO PARA IMPRESSÃO	166
TABELA 09 - SÍNTESE DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO LIVRO	170
TABELA 10 - RESUMO DA ANÁLISE COMPARATIVA DOS TRÊS PROTÓTIPOS	190

12 APÊNDICE

12.1 TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM PROFA. DR^Â. ELEIDA CAMARGO

ENTREVISTA ONLINE - 28/05/2021

NICOLE - Eu fiz algumas pesquisas sobre a senhora e vi que realizou algumas pesquisas sobre design e neuroestética..

ELEIDA - Então, eu... resumidamente assim, eu fiz a graduação em design, e na época, não tinha muito essa habilitação, se era gráfico ou produto, né, fiz na época na FAAP. Mas eu sempre me interessei, durante a própria graduação, eu fiz um estágio na própria autarquia da universidade, no museu do ipiranga, e eu sempre fui muito interessada em história, e é um museu de história, cultura material que eles falam, porque entra a questão de qual é a abordagem da cultura material, conhecer a história daqueles objetos produzidos por aquela cultura.

Então tinha muita relação com design... enfim, e eu fiquei no departamento de museografia, na montagem das exposições, durante um ano como estagiária, e depois eu fiz vários contratos.. eu não era concursada né, era uma instituição pública, eu fiz vários contratos e depois.. trabalhando e prestando serviços para eles.

E aí no mestrado, eu fiz, eu desenvolvi um material, que eu chamei de paradidático, porque eram brinquedos para educação no espaço museográfico, para interação, por isso te perguntei da faixa etária, porque se fosse criança, a gente teria uma abordagem.. e depois eu senti muita necessidade de validar o trabalho, né, se funciona, se não funciona, e

aí eu fui me aproximando das ciências biológicas, e enfim, eu fui chamada para fazer uma consultoria na unifesp, para uma outra pessoa que estava desenvolvendo um material para fisioterapia de crianças.. e aí eu comecei a me aproximar, vi que tinha possibilidade mesmo não sendo da área de saúde de fazer um projeto lá, porque a área da saúde lá é muito focada na área de validação, em que eu estava muito interessada.. e eu acabei fazendo na neurologia né, eu acabei fazendo o doutorado na neurologia.

Eu sou doutora em ciências, porque a habilitação que eles atribuem para quem não é da área da saúde... por exemplo, se você é um engenheiro e vai fazer um aparelho, você também é doutor em ciências, mesmo que o aparelho seja aplicado na saúde. E foi uma experiência muito bacana, porque eu me aproximei muito dessa questão da percepção humana, que é uma coisa que me interessava bastante.

E aí quando eu fiz o pós doc, tava ministrando aulas na fau como professora temporária, eu fiz o pós doc, a clíce fez a supervisão, e eu aprofundei essa questão de percepção estética, então a neuroestética é esse campo da percepção neurobiológica do ponto de vista que nos toca, do ponto de vista estético, do que nos sensibiliza, né, e também foi uma pesquisa bem interessante. Por isso que fui cair nessa área.

NICOLE - Seu caminho foi bem diferente do tradicional do design, de conectar com a área da medicina, acho muito interessante como o design propicia esse tipo de intercâmbio. Até porque também influencia na formação não ser específico, nem gráfico nem produto... na fau também, o design não tem uma formação específica, e a gente acaba aprendendo coisas diferentes e tal. E aí eu

estava me perguntando, a experiência de uma pessoa, imersiva, quando está vendo um filme ou uma série, algo do tipo.. tem mais impacto que um livro? Ou depende da personalidade ou gosto?

ELEIDA - Os artigos que eu tive a oportunidade de ver na época né, assim, eu realmente, nos últimos dois anos, eu não tanto isso, eu estava fazendo a especialização em arte terapia, então eu acabei mudando um pouquinho o meu enfoque.

Mas dos trabalhos com os quais eu tive contato, todos levam para uma questão assim, quanto mais multisensorial for o produto, mais ele vai ter impacto, por que, por exemplo, eu não sei se você conhece, tem um livro que se chama Múltiplas inteligências, do Gardner, que é um livro que foi pioneiro, né o trabalho dele no sentido de falar que algumas pessoas são mais sinestésicas, outras são mais visuais, outras são mais auditivas, olfativas...e quando você produz alguma coisa que é multissensorial como um filme, né, em princípio ele não precisa ter tudo, mas ele tem, pode ter né, som, movimento, tem o enredo...então enfim, ele acaba englobando uma série de apelos estéticos, então tende a funcionar mais do que qualquer outra motivação, que tenha um único canal de sensibilização, porque justamente, se é uma pessoa que é auditiva e eu tenho a sorte de colocar uma música, eu vou atingir em cheio aquela pessoa, mas e se ela for visual, e eu colocar uma música, eu não vou atingir tanto, né.

Então quanto mais eu tiver isso reunido num único local, mais eu tenho esse apelo estético. Por isso que livro interativo, material interativo, para crianças pequenas, é muito mais interessante, e o desenho também, isso vai sendo um crescente, mas, entre um livro que só tenha figuras e um livro que tenha figuras que ela possa mexer,

tatear, que tenha cheiro, né, que faça barulho..isso vai ser mais estimulante.

NICOLE - Nossa, eu estava pensando nisso mesmo, e no quanto esse material é muito focado pras crianças, né, e quando chega às pessoas mais velhas, não sei, acho que tem um gap assim, acho muito interessante quando você foca no aprendizado, mas eu também acho que dá para ampliar também, esses métodos para outras idades, talvez trazer uma conexão... às vezes parece que as pessoas estão se desconectando dos livros também, talvez por essa questão de interatividade, que os filmes e séries proporcionam.. eu pensei num caminho de tentar conectar essas mídias e trazer assim uma conexão maior, por isso que pensei também num público mais velho porque eu acho que no infantil já tem bastante coisa, já tem bastante material, claro que sempre dá para melhorar e tal, mas eu... por isso do público também, e aí, também uma coisa que eu estava pensando, qual a principal diferença entre o aprendizado de crianças e adultos? Existe alguma abordagem que é melhor para um do que para outro?

ELEIDA - Tem uma diferença essencial, que é assim: até os 12 anos, mais ou menos, nada é assim tão preciso, mas até mais ou menos essa idade, nós estamos 100% voltados a aprender. Então nossa biologia é voltada para isso. Esse marco de 12 anos, para idiomas por exemplo, ele é muito importante.

Há uma grande dificuldade, se você tem estudos comparando, pessoas que estão aprendendo o segundo idioma antes dos 12 anos e depois dos 12 anos, porque antes dos 12 anos, é como se fosse uma segunda língua, porque você nasce ampliando o seu vocabulário de uma maneira exponencial. Quando você tem 12 anos, você vai entrar na adolescência, biologicamente você está em

outro momento..acabou. Não significa que as pessoas não possam aprender, claro, eu mesma aprendi outros idiomas, mas é muito mais natural, até um determinado momento. E assim, a gente pode fazer esse raciocínio para uma idade progressiva, e quanto mais a pessoa tem idade e quanto menos ela exercitou aquela área específica do cérebro, mais ela vai ter dificuldade.

O que eu estou querendo dizer com isso, uma pessoa que é poliglota, ela já tem uma facilidade, ela já trabalhou aquela parte da linguagem cerebral de uma maneira muito ampla, então ela vai permanecer com uma capacidade de aprendizagem de linguagem muito superior a uma pessoa, por exemplo, que é analfabeta. Então, até não é nem a oralidade, é o raciocínio completo.

Uma pessoa analfabeta, mesmo que ela fale o idioma, ou que ela fale dois idiomas, ela tem um raciocínio diferente e tem um desenvolvimento mais restrito da área que é da linguagem, assim como as pessoas que têm alguma limitação, realmente, como surdez ou cegueira, quer dizer, a pessoa desvia, uma pessoa que é deficiente visual, que não consegue ter uma mínima visualização, ela vai ter que desviar, todo o estímulo visual que ela recebe da vida dela para uma outra área.

Então a gente sabe, recorrentemente, que essas pessoas têm um tato muito mais desenvolvido que o nosso, a audição muito mais desenvolvida, porque ela acaba realmente transferindo a realidade dela para essas fontes de informação do contexto no qual ela se encontra, no ambiente.

Então há uma diferença entre crianças e adultos: para algumas coisas, muito marcantes, para outras, menos, então por exemplo, a abstração, é uma coisa que é

o contrário. Uma criança muito pequena, ela vai ter dificuldade de abstrair, e conforme ela vai crescendo, ela vai melhorando essa habilidade de abstração. Mas algumas dessas coisas envolvem.

NICOLE - Nossa, é uma pena né, as vezes você pensa, é melhor eu ter aprendido aquela coisa quando eu era criança. Minha irmã que tem um filho muito pequeno disse que às vezes quando a criança aprende a escrever muito cedo, ela pode perder uma capacidade mais criativa também, não sei se é verdade...

ELEIDA - Eu acho que a questão da criatividade, ela não é exatamente em relação a capacidade da criança de absorver informação, eu acho que é como. Então por exemplo, essa questão da alfabetização é muito delicada no seguinte sentido, é um processo muito marcante para a criança, tanto é a Emília Ferreiro, ela foi orientanda do PAG, o trabalho dela é todo voltado para a aquisição de linguagem, o PAG trabalhou com outros campos também, ela trabalhou com aquisição de linguagem, então, para alfabetização, ela é uma referência.

Acho que ela é argentina, se não me engano, mas ela fez a formação com ele. E ela fala uma coisa muito interessante, a criança quando ela começa a pensar que existe uma palavra, começa a entender o que é aquilo lá, que é aquela "cobrinha", no papel tem um sentido, um significado, ela primeiro acha que aquilo tem que corresponder ao objeto real.

Então, por exemplo, ela acha que a palavra elefante tem que ser muito maior que a palavra formiga, porque ela tá esperando que aquilo não seja um símbolo abstrato, que tenha uma mimese, que corresponda a forma, do objeto que aquela palavra representa. E só depois ela

vai descobrindo que não tem nada ver, você percebe que a linguagem escrita é um desenvolvimento de abstração, porque cada cultura, cada idioma, representa simbolicamente os objetos de uma forma diferente, e quem é analfabeto, portanto, não passa por esse processo, porque a pessoa só consegue, ela passa por um processo de transcrição, de reconhecimento visual para o auditivo, de processamento intelectual, mas não da representação simbólica, que é outra coisa.

Então, o que acontece nesse processo de alfabetização: se a criança é muito cerceada, a coisa de escrever na linha, de caligrafia, aí eu acho que tem uma limitação da criatividade, porque a criança tem uma dificuldade motora, a coordenação motora fina da criança não acompanha também, a última coisa que a gente desenvolve bem é a pinça, e também tem o medo de errar, de não agradar, de ser punido. Então, o que vai acontecer, por exemplo num processo sócio construtivista, a criança começa a escrever, e ela não é corrigida graficamente, ela escreve o que ela quiser.

O que vai acontecer também, se a pessoa começa a corrigir corrigir, a criança teve uma ideia super legal na redação dela, ela escreveu tudo errado, mas a ideia dela é muito legal, e quando ela lê, ela lê aquilo lá que ela marcou do jeito que está na cabeça dela (risos).

Então, a partir do momento que começo a ficar corrigindo, a criança vai se inibir no conteúdo; então aí nesse sentido, pode sim haver uma restrição criativa, mas em função da maneira como esse processo é administrado, não é o processo em si, é como arte também, tem professor que consegue fazer observações pejorativas em relação a produção da criança e a criança para de produzir, ou vai produzir menos do que poderia. Então o papel do professor

na pré-escola é muito importante, muito importante.

Infelizmente a gente não tem, eu acho que os professores deveriam ser, os mestres e doutores, deveriam se concentrar na pré-escola, não no ensino superior (risos). Porque..deveria ser o tempo inteiro, mas se fosse para escolher um único local, eu colocaria todos na pré-escola, né, porque é o ponto, ou o ensino fundamental, porque o nome já diz, é fundamental., no ensino superior ele já está formado.

NICOLE - Nossa, é real. Quando eu estava na escola, eu fiz um ano de caligrafia, e era só para melhorar o formato da minha letra. É muito estranho né, se parar para pensar. Eu tava escrevendo tudo certo, mas tava ou grande ou larga demais a minha letra, e tinha que deixar de uma forma específica...realmente, é uma questão se pensar sim, às vezes a gente chega num ponto onde a gente está mais preocupado com a regra do que o conteúdo, talvez...

ELEIDA - E olha que coisa interessante né, quantas pessoas na vida adulta são capazes de criar uma família tipográfica? Olha a dificuldade que é. E a criança, se você pedir para a criança inventar um alfabeto, ela vai inventar vários (risos).

Então, é nesse sentido sabe, se depois a gente quer que a pessoa adulta tenha uma, um desenvolvimento criativo, que a gente passa tolhendo desde o começo. Então, uma pessoa criativa, ela é, nesse contexto de educação mais rígido, ela é muito resiliente (risos), ela é desestimulada né, a ser criativa.

NICOLE - Só se for muito teimosa...

ELEIDA - Exatamente, ela tem que ser muito resiliente, se ela estiver nesse contexto.

NICOLE - Realmente... agora focando na aula, que eu tirei algumas questões, focando na aula, que você descreve alguns pacientes da Nise, e o caso da Adelina, você fala que as formas, as obras dela vão progredindo, conforme o tratamento.

No filme também é bem explicado, que começa com obras mais abstratas, e vão gerando formas.. Eu queria entender se isso é específico de esquizofrênicos ou não, de modo geral as pessoas também acabam se comportando, com outros tipos de distúrbios, enfim...

ELEIDA - O trabalho da Nise é muito calcado na psicologia analítica, no trabalho do Jung, e o Jung, ele tem uma especial atenção às mandalas. Então se você ver o trabalho de vários internos, eles valorizam muito a mandala. E a mandala, por que ela é muito valorizada? Porque apesar de ser uma forma abstrata, ela tem que ter uma outra organização.

Então há um paralelo entre o desenho mais organizado e o estado mental desses pacientes, lembrando que esses pacientes são psiquiátricos, ou seja, gente que realmente tem questões severas, toma medicação etcetera, e a esquizofrenia, dentro dos distúrbios mentais, é o mais grave, porque pode levar realmente pode levar a situações de surto onde a pessoa comete atos contra si e contra os outros, então realmente é um estudo importante.

E muitos daqueles pacientes ficaram anos incomunicáveis, e isso assim, pra você ver, o fato deles conseguirem entrar num ateliê, fazer uma atividade, produzir alguma coisa, já é um super avanço, dentro do quadro clínico no qual eles se encontram. Então, você me pergunta da questão da repetição dos desenhos, naqueles pacientes da Nise, uma clara relação entre a organização do desenho, a mandala,

que é uma foto organizada, e a evolução deles nos seus quadros, nos seus quadros clínicos. Mas, como eu disse, são pacientes severos.

Agora, a mandala, ela é uma coisa muito usada em arte terapia, independente de qualquer coisa, assim, é uma referência que o Jung considera uma referência arquetípica, do ser humano, essa organização interior, então eles consideram um paciente muito que está assim, no caso aqueles que estão internados, eles têm um tipo de esquizofrenia que eles chamam de hebefrênica, que a pessoa fala qualquer coisa assim, muito desorganizadamente, porque têm vários tipos de esquizofrenia, e têm alguns esquizofrênicos, como o paranóico, ele tem crises de paranoia, ele acha que está sendo perseguido, ele fala coisas sem sentido, ele tem alucinações, mas ele verbaliza coisas que dentro desse universo fantástico, dessa alucinação, tem uma lógica.

Um hebefrênico ou desorganizado, ele vai falando assim, nunca tem conexão com o que está acontecendo, você não consegue entender o enredo, você não consegue estabelecer um diálogo, mesmo entrando na história que a pessoa vai te falar.. então esse desenho, essa produção organizada, na forma da mandala, ou de algum desenho que tenha algum equilíbrio, ela reflete uma organização interior, porque olha que interessante, você tá falando que agora... quando a gente vai desenhar, qualquer coisa, o projeto que a gente vai fazer, você vai fazer seu livro.

Para você começar a fazer o seu livro, você tem que começar o seu planejamento mental, você vai fazer o número de páginas, aí você vai pensar se a página vai ter isso vai ter aquilo... por mais que você vá tangibilizando as suas ideias, vai fazer o boneco, vai fazer alguma coisa, num primeiro momento, naquela situação de ateliê, do paciente,

ele não tem todo esse preparo, mas na mente dele, para fazer alguma coisa organizada, centralizada, que parta de um círculo, de um quadrado, ou que tenha uma proporção naquele espaço, naquela tela, ele tem que ter uma imagem mental organizada. Ele tem que ter um controle da mente dele, se não ele não consegue fazer.

NICOLE - Realmente né, é uma atividade muito mais complexa do que parece.

ELEIDA - É... essa questão da imagem mental, eu não coloquei na aula, mas é uma coisa muito interessante, que eu estudei bastante quando eu tava desenvolvendo brinquedos para crianças menores. Porque assim, quando uma criança pega uma pecinha, você faz um lego, você tá fazendo um brinquedo, que é um negócio de encaixar super legal e tal.

Mas você vai dar a pecinha na mão da criança, dependendo da faixa etária, tenho certeza que ela vai fazer alguma coisa que nunca vai se encaixar (risos). Ela vai primeiro pôr na boca, porque é assim que eles conseguem sentir as coisas, então uma criança de seis meses vai pegar qualquer coisa, principalmente se for colorida, e vai pôr na boca, porque é um contato do paladar, né, essa é a maneira que ela entra em contato com as coisas.

Depois, a criança joga, porque ela tem a coisa dos movimentos circulares, que eles falam, de pegar, e volta, e engole, e joga e volta, porque ela quer ter esse controle, até onde ela mexe, até onde ela pode jogar as coisas, e até quando as pessoas respondem ao que ela jogou, né, ela tá nesse jogo..depois vai evoluindo, ela começa a separar por cor, porque os olhos vão começando a se desenvolver, ela começa a ter uma divisão, até que num determinado momento ela vai conseguir montar. Quando ela conseguir

montar o que ela quer, "ah, vou montar uma casinha", e ficar parecendo uma casinha, "vou montar um carrinho", mesmo que sejam duas peças que saiam andando, quando começa a ter uma relação entre o que ela pretende e o que ela consegue, a criança tem imagem mental. Ela só vai conseguir fazer isso depois dos três anos.

NICOLE - Então antes disso ela só fica experimentando?

ELEIDA - Exato, porque essa parte do projeto, por isso que as crianças antes dos três anos não são alfabetizadas, porque para escrever, você tem que ter toda essa abstração desenvolvida, se não você não consegue...entender o que significa uma representação, uma palavra, você não entende porque você não tem uma imagem mental.

NICOLE - Entendi, e aquelas crianças superdotadas, que o pessoal fala, elas não estariam atropelando algumas etapas aí?

ELEIDA - Então, depende também do caso do superdotado, tem por exemplo, se discute o asperger, que está no espectro autista, hoje é considerado espectro autista, é interessante porque, o que vai acontecer com esses indivíduos, eles têm, nesse quadro especificamente, devem ter outros tipos de superdotados... mas nesse quadro, ele tem um desequilíbrio... ele é muito bom em umas coisas e muito ruim em outras, então existem vários tipos de... tem uma síndrome que se chama favan, se eu não estou enganada, alguma coisa assim, que é justamente que as crianças são habilidosas plasticamente, fazem uns desenhos, umas esculturas, uma coisa assim... impressionante, impressionante, mas, geralmente elas não falam, elas não conseguem fazer uma conta de dois mais dois, então assim, algumas áreas do cérebro são muito atrofiadas, em detrimento de outras que são

hiperdesenvolvidas.

Então normalmente, asperger tem dificuldade com essa parte do cérebro, que eu acho que até comentei nos trabalhos do Oliver Sacks, essa parte que faz esse reconhecimento facial expressivo, porque faz parte da nossa comunicação e é muito importante para a nossa sobrevivência social né... a comunicação visual em relação a expressão facial.

Tem uma área do nosso cérebro que desenvolve isso, que asperger tem dificuldade, essa área não funciona bem, ele não sabe quando a pessoa tá sendo irônica, quando a pessoa tá falando sério...porque a ironia justamente uma subversão da linguagem, você tá falando "ah, que bacana" mas você tá falando que não é bacana (risos), ele não entende, ele seria literal.

NICOLE - Então seria um equilíbrio, mais ou menos?

ELEIDA - O superdotado às vezes é desequilibrado, é isso que eu queria falar, essa área... é muito difícil um superdotado que é super em tudo... é muito difícil.

NICOLE - Entendi. Outra questão que queria abordar, esse processo de tratamento, como ele é feito, da cura assim, ela vai do consciente para o inconsciente ou o inverso?

ELEIDA - Você está falando de arte terapia?

NICOLE - Isso, do tratamento.

ELEIDA - Então, assim... arteterapia é um processo terapêutico, então para algumas coisas funciona muito, mas por exemplo, apesar do trabalho da Nise ser um trabalho de destaque, o cerne da arte terapia... os

pacientes continuaram tomando remédio, os pacientes não dispensaram os cuidados psiquiátricos, eles estavam fazendo a arte terapia como coadjuvante, eram casos muito graves, então pessoas que praticamente não tinham outra alternativa para o tratamento, porque veja, um paciente esquizofrênico que tem essa esquizofrenia hebefrênica, ele não consegue nem fazer psicoterapia porque ele não consegue falar, ele não responde o que você pergunta, às vezes ele não fala nada mesmo, é incomunicável, e às vezes o raciocínio dele é difícil, a abordagem da linguagem não funciona...então é um tratamento super eficaz coadjuvante para esse grupo.

Agora, outras questões, por exemplo, autoconhecimento, porque o que acontece, é muito interessante, quando há uma boa condução de qualquer terapia, é como se fosse um caminho no waze, tem vários caminhos para chegar naquele endereço, que o endereço é o autoconhecimento, é a pessoa né, e são abordagens distintas que levam ao mesmo lugar.

Então quando você, a gente teve a oportunidade de confrontar por exemplo, o que o psicólogo, o clínico estava tratando com o paciente, eu já não to falando dos casos da Nise, eu to falando de outras questões, então o psicólogo tá fazendo o tratamento com o paciente, terapia convencional, e aí, em complemento, esse paciente está fazendo arteterapia.

Quando o arteterapeuta conversa com o psicólogo, as coisas são convergentes, porque a gente está falando da mesma pessoa, que tem as mesmas questões, só a forma de abordar e de trabalhar essas questões é que é diferente. Então na verdade, essas terapias, quando são bem feitas, elas têm que ser convergentes, tem que chegar no mesmo lugar. O que vai funcionar mais? Eu acho que assim, por

exemplo, uma pessoa que tenha muita dificuldade de se expressar, através do desenho, da fotografia, da pintura, da dança, porque o correto seria terapias expressivas, porque abrange uma série de coisas, música, poemas, não pode falar só, mas pode ser o texto no sentido mais abstrato, mais simbólico né.

Enfim, se a pessoa não é a fim de fazer nada disso, ela só quer falar, ela não deve fazer arteterapia, porque não é o canal dela, ela deve fazer uma outra abordagem, deve seguir uma outra abordagem. As pessoas que são mais entregues, que estão mais assim, querem um processo que tenha menos consciente, podem trabalhar com essas terapias mais expressivas, com a música, que funciona demais, porque assim, a gente esquece que os dois sentidos mais desenvolvidos do ser humano, que a gente nasce, é o auditivo e o olfativo.

Então, por exemplo, o cheiro, é uma coisa muito importante pra gente, e que a gente nessa cidade poluída, cheia de coisas (risos), a gente esquece, né, mas, quando o bebê nasce, ele reconhece a mãe, que é a coisa mais importante para ele sobreviver, pelo cheiro e pela voz, ele não tá vendo nada, é um negócio, um borrão, não é pelo rosto. Então a gente vai deixando, sabe, esses sentidos de lado, mas eles inconscientemente influenciam demais na gente... musicoterapia e aromaterapia, são procedimentos e abordagens, que mexem muito com o inconsciente da pessoa.

Então se a pessoa tem dificuldade de elaborar, se ela tem dificuldade de falar, são ótimas abordagens para essas pessoas né. Então eu acho que, você falou de tratamento, eu acho que nem tudo é tratável só com arteterapia, então no caso desses distúrbios importantes, realmente, tem que entrar medicação, e a gente, como arteterapeuta tem que

ter essa postura ética, se você vê que o paciente está muito deprimido, às vezes precisa, durante um certo tempo, que o trate com uma outra coisa, e se você detectou... tem uma colega tratando uma senhora que tem princípio de demência, e precisa do complemento do neurologista, porque a gente não sabe direito que demência é essa, pode ser, inclusive, consequência de outras coisas, de tumores, a gente precisa investigar.

NICOLE - Entendi, então seriam tratamentos diferentes para necessidades diferentes?

ELEIDA - É, mas assim, se baseia no fato de que você, ao produzir alguma coisa com menos consciência, você tira uma fotografia ou vai numa peça, do seu inconsciente, então você vai tornando consciente do que era inconsciente... então esse que é o mecanismo da arteterapia, através de uma expressão, você acessar pontos que você, que eram cegos para você, porque a gente tem uma mente que capta muito mais coisas durante a nossa vida, durante o nosso dia, do que a gente consegue elaborar.

E essas coisas vão ficando lá no fundo, coisas boas e coisas ruins, vou te dar também um exemplo que aconteceu essa semana: tenho uma amiga, cuja mãe teve um problema muito sério de demência, exatamente com a idade que ela está hoje. E ela inconscientemente, ela não lembrou disso, ela teve um problema de saúde, uma coisa assim, boba, e ela começou a achar que estava ficando com o mesmo problema da mãe, mas veja, porque ela chegou naquela idade.

Ela não pensou nada disso, aí elaborando, ela teve uma crise de pânico, aí ela falou "nossa, é que eu tô com a mesma idade da minha mãe, eu sempre tive medo, minha

mãe ficou, vi como foi degenerativo o processo, então você vê, são os gatilhos que ficavam lá no fundinho, que de repente aparecem.

NICOLE - Sobre esses gatilhos também, porque que tem algumas pessoas, que por exemplo esquecem dos traumas, e outras dizem lembrar de tudo, assim, será que seria uma falsa percepção, de que elas lembram ou realmente é possível sim?

ELEIDA - É...tem um outro autor, eu não vou lembrar o nome do autor, ele escreveu um livro chamado Subliminar, ele tem vários livros, como o Oliver Sacks, ele tem coisas assim interessantes. E ele fala, tem um capítulo que fala de memória, que a memória é muito ligada a essa questão emocional, muito ligada a essa questão afetiva, tanto é que quem tem alzheimer, normalmente não lembra do que comeu, mas lembra da infância, porque lembra das coisas marcantes da vida, então tem muita ligação com o afetivo.

A memória tem muita ligação com a estética, no sentido de ter um apelo emocional. Então a pessoa normalmente não lembra das coisas, ninguém (risos), como elas são, se foi numa situação assim, na qual teve um grande aperto, por exemplo, um assalto, normalmente as pessoas que vão na delegacia, descrever o assalto, depois de um tempo, a pessoa vai, não porque ela quer, ela vai tender a destacar coisas e a omitir outras, porque vai depender da percepção dela na hora.

Então, o que deixou ela mais nervosa, é o que vai aparecer mais, e outro detalhe talvez importante, vai sumir da história. Então a nossa memória, ela tem essa característica... e tem uma outra questão, tô lendo ultimamente umas coisas do Viktor Frankl, que ele é da logoterapia, e ele fala muito dessa questão do sentido, o

que leva as pessoas a se deprimirem, é não tem sentido, ele é neurologista de formação, só que ele trabalhou, ele foi desenvolvendo isso junto com Freud, é de uma escola de psicoterapia muito importante, e ele vai falar dessa questão do sentido, porque ele tem uma experiência ímpar, ele é superdotado, ele se formou muito cedo, assim, ele já tinha artigo escrito com 20 anos, né, que foi publicado em revista assim, então ele era um cara realmente muito inteligente, e ainda por cima, por volta dos 30 anos, talvez um pouco mais cedo até, ele passou por quatro campos de concentração e sobreviveu.

Então, ele tem uma história de vida muito ímpar, e aí no campo de concentração, que é uma coisa assim, ele foi para Auschwitz, por exemplo né, uma situação limítrofe, ele começou a reparar, já tinha artigos publicados, já tinha um trabalho com suicidas muito interessante, que ele trabalhou com suicidas... potenciais suicidas, ele começou a amadurecer o trabalho dele, e ele fala né, que no campo de concentração, a situação é igual para todos, a situação péssima que a pessoa está sujeita: a fome, frio, as principais privações, e pessoas têm reações muito diferentes.

Tem as pessoas que são solidárias, dividem o pouco que tem, tem as pessoas que se aliam ao inimigo para sobreviver, então denuncia a pessoa que está escondendo pão, tem de tudo, quando o ser humano é exposto a essas situações extremas. Então essa questão do sentido, ela é muito importante, a razão que leva as pessoas a valorizarem ou não determinados acontecimentos, porque você tá perguntando isso "ah, a pessoa lembra mesmo?", então, quando as pessoas vêem mais sentido na vida, elas tendem a valorizar cada vez menos as coisas que vão acontecendo, porque a vida dela tem muitos acontecimentos.

Uma pessoa que tem uma postura que é mais rancorosa,

no sentido de ficar remoendo o passado, ela só tende a carregar os fatos por um longo tempo, porque ela se concentra no que aconteceu e não no que ela vai fazer, no que acontecerá, isso é um perfil psicológico, é um perfil da pessoa, e que o Viktor Frankl fala muito em função dessa situação extrema que ele vivenciou, que até nessas situações as pessoas... tem gente que consegue ser otimista num campo de concentração, e tem gente que acha que não vale a pena viver e se entrega.

NICOLE - Entendi, então depende então da importância que a pessoa dá ao acontecimento, o quanto ela vai lembrar... e o que acontece quando ocorrem tipo uns bloqueios de memórias?

ELEIDA - Então, podem ter várias explicações, eu tô falando de um jeito muito genérico né Nicole...

NICOLE - Sim sim, desculpa.. (risos)

ELEIDA - Porque, por exemplo, o que pode ser um esquecimento, é realmente você entrar num processo de negação, tem gente que até agora, não entrou em pandemia, enfim, negação é uma defesa, assim como ser reativo também, tem gente que prontamente é muito reativo com qualquer coisa, e se defende antes de ser atacado, é uma maneira, e outra é a pessoa realmente não saber lidar com aquilo, com crianças que sofrem abusos, então a pessoa fica durante muitos anos com uma sensação estranha, mas que ela não lembra muito bem.

E aí um outro fato, deflagra uma lembrança, que aconteceu uma coisa muito extrema com ela, mas é porque na época, como criança, ela não tinha como elaborar com aquilo, e sumiu com aquela informação, é uma maneira de você se defender, então normalmente o esquecimento, ou o

negacionismo, é uma maneira da pessoa se defender de uma situação que não consegue lidar.

NICOLE - Entendi, faz muito sentido, não que eu tenha passado por traumas, mas eu tenho uma memória muito fraca da minha infância, eu não lembro de quase nada, de antes dos seis anos, tenho pouquíssimas memórias, mas pode ser aquilo que você falou né, que acontecem muitas coisas, e aí a gente vai sobrepondo em cima e acaba perdendo.

ELEIDA - Você falou tarde? Você demorou para falar?

NICOLE - Putz, eu não sei...

ELEIDA - Pergunta para a sua mãe, porque normalmente quanto mais você demorar para falar mais vai demorar para sedimentar as memórias, a fala também está conectada com a memória, as crianças que falam antes têm memórias mais precoces, porque a partir do momento que você consegue elaborar palavras e falar, também significa que você consegue fazer um imagem mental, você quer pegar aquela água, você começa a pensar, quero pegar aquela água, e aí você começa a sedimentar... pode ser que você tenha falado um pouquinho depois, pra você fica mais confuso, pode ser, é uma hipótese que eu to levantando, não sei né.

NICOLE - É, eu tava pensando, da época da escola, eu lembro mais da época que eu comecei a alfabetizar mesmo para frente assim, eu lembro bastante, do quadro cheio de letras e a gente copiando as letras, e depois, mas antes, são pouquíssimos acontecimentos, são coisas bem específicas, e não foi um período ruim, eu gosto da minha infância.

ELEIDA - Porque pode ser que não tenha uma coisa marcante, foi uma coisa neutra, por exemplo, ir para a escola para você era uma coisa neutra, nem bom, nem ruim, se fosse muito bom ou muito ruim, você iria lembrar (risos).

NICOLE - Ah, com certeza (risos).

ELEIDA - Não é? Tirando situações extremas que eu falei, mas aí não seria a lembrança inteira, você não ia lembrar de um acontecimento, que você vai apagar.

NICOLE - Sim...A minha mãe por exemplo, ela lembra de tudo, ela lembra de quando era bem pequena, ela é bem apegada as memórias, e eu fui mais, como se ficasse apagando as coisas, às vezes eu faço um esforço para lembrar mais, porque às vezes eu acabo esquecendo e focando muito no futuro.

ELEIDA - Mas é uma característica, talvez você seja mais projectiva, você vai mais pra frente, tudo bem...É muito interessante, eu tenho uma coisa assim, eu tenho uma memória muito boa, e principalmente as coisas ruins, depois passa um tempo, sei lá, um tempo são três quatro anos, assim, né, eu já sou bem mais velha que você (risos), às vezes eu lembro que aconteceu aquilo, eu tenho em algum lugar da minha mente, eu esqueço, eu acho ótimo, começou a acontecer comigo recentemente e comecei a achar ótimo, falei nossa, porque que eu vou acabar lembrando de uma coisa ruim, significa que aquilo pra mim não tem mais importância, como tinha antes, estou falando de fatos até corriqueiros, às vezes eu não lembro... Felizmente eu tendo a lembrar das coisas boas, a gente vai organizando as gavetas, dando prioridades.

NICOLE - Sim...Tem algumas memórias minhas que eu

lembro que fiquei muito nervosa, muito preocupada, e hoje eu penso porque que eu me preocupei com isso?,nem tem mais sentido... esse negócio de fazer as pazes com o passado né, eu tava pensando, tem algumas obras fictícias assim, filmes, séries, que abordam muitos personagens, fazendo essa volta ao passado, para lembrar de alguma coisa, como se fosse um "tratamento", você acha que é possível a gente lembrar de coisas que a gente acha que esqueceu?

ELEIDA - Lembrar do que esqueceu, sim, acontece muito, e eu acho que na verdade as terapias, bom, tem várias abordagens, mas essa questão, tem gente que fala que aquela terapia que é muito voltada, muito presa às raízes, ao que aconteceu, assim, acho que tem um lado importante de se lembrar, de você se confrontar com a situação, mas acho que toda terapia tem um outro papel, acho que todas as abordagens têm o papel que é de ressignificar os acontecimentos.

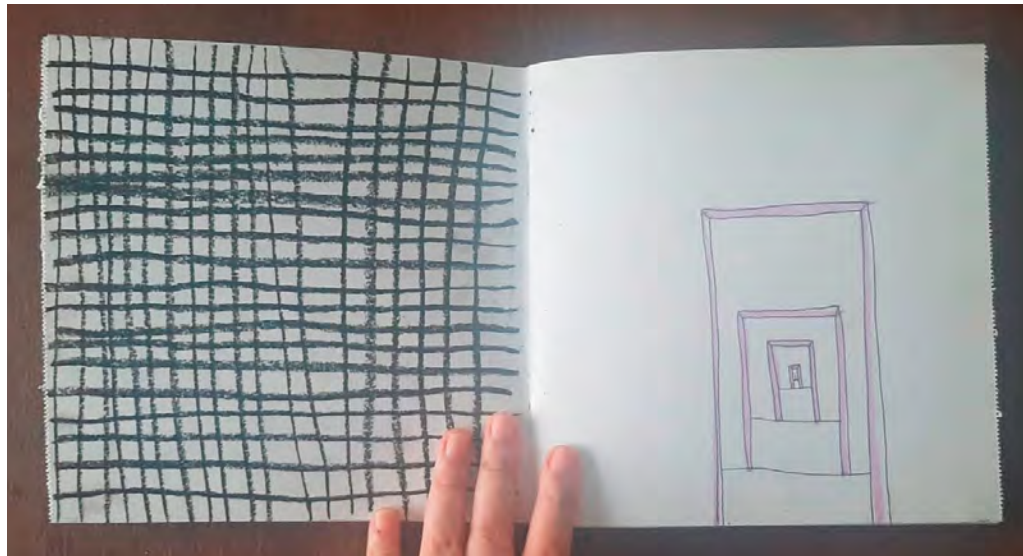
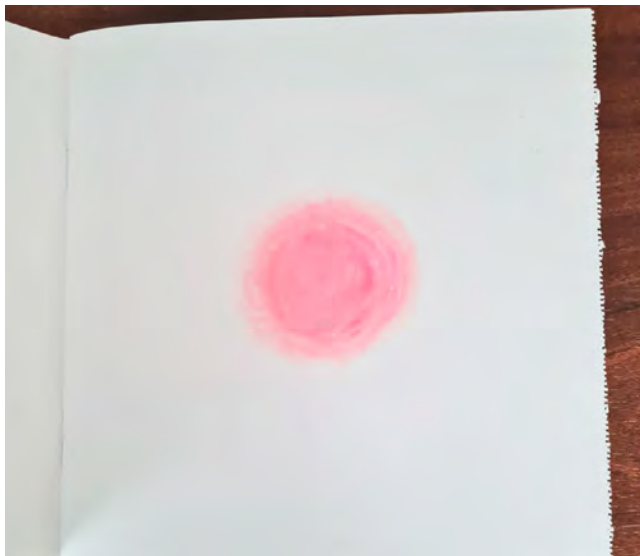
Porque mudar, a gente não pode, mudar o que aconteceu você não pode, porque fica sempre aquela coisa assim, que é exemplar, você teve uma infância muito difícil, pais muito negligentes, e quando eu to falando muito negligentes eu to falando de pessoas que realmente colocam a criança em risco, a gente atende as crianças que estão no SAICA, que é um sistema que abriga as crianças que estão sob a guarda do estado, e a gente ouve cada história, realmente absurdo... Só que imagina, se essa pessoa tiver uma mudança de rumo, se ela for adotada por outra família, e ela ficar sempre dizendo, "bom mas eu tinha um pai que era assim, uma mãe", isso não vai mudar, ela vai ficar a vida inteira condenada a uma situação que já foi, e que ela não pode mudar, e que não é uma situação banal, que é muito importante, mas ela só vai conseguir ter alguma chance se ela conseguir ressignificar o que aconteceu,

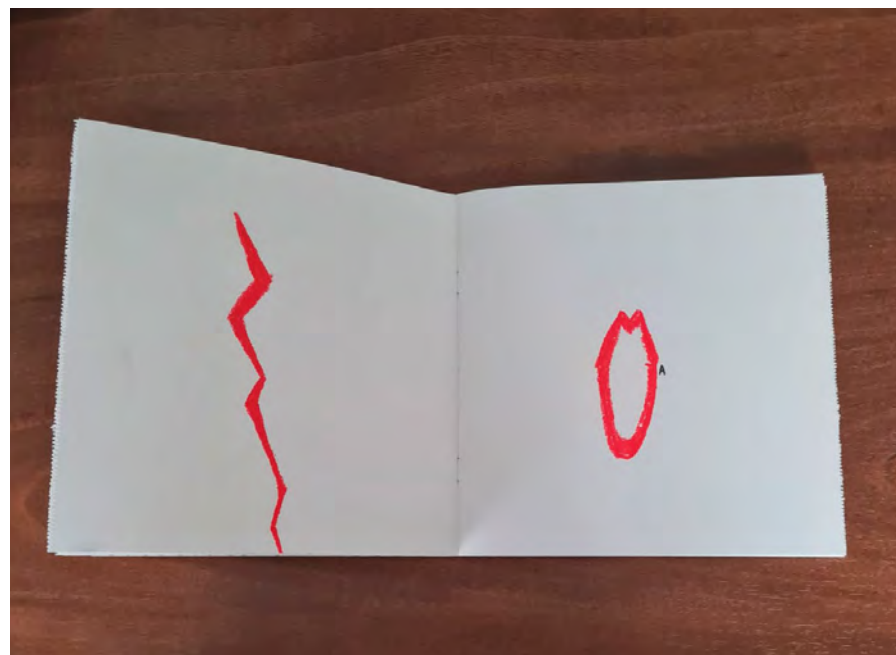
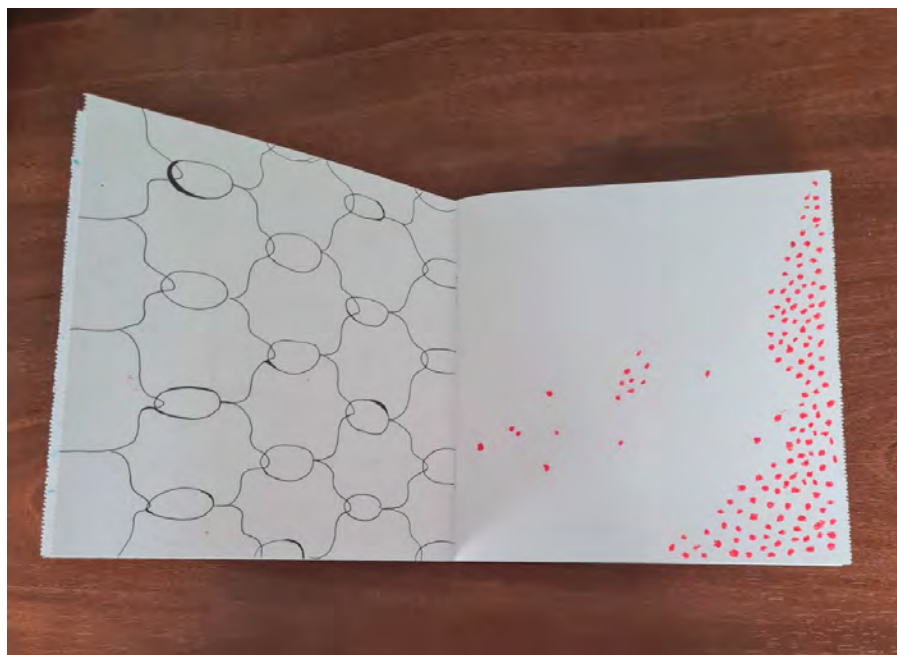
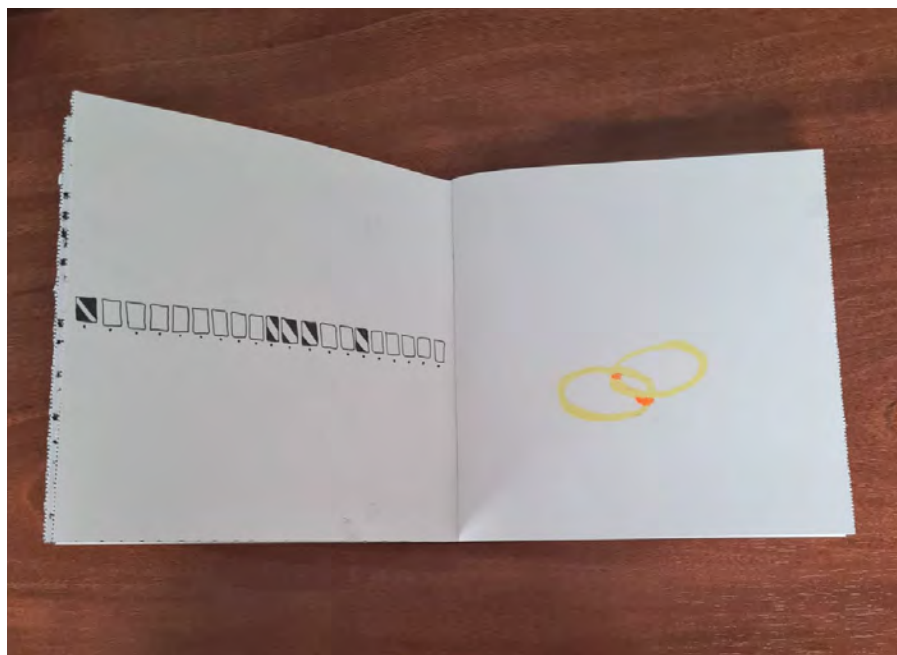
se ela conseguir valorizar os novos pais, a nova família, o lugar onde ela tá agora, se não, porque ela vai ficar sempre colocando o passado com peso maior, ela não tem como mudar a própria história, por mais que ela seja uma criança, de 10, de 11, de 5 anos, então essa coisa de ressignificar, para algumas pessoas é fundamental, para que a pessoa tenha vida.

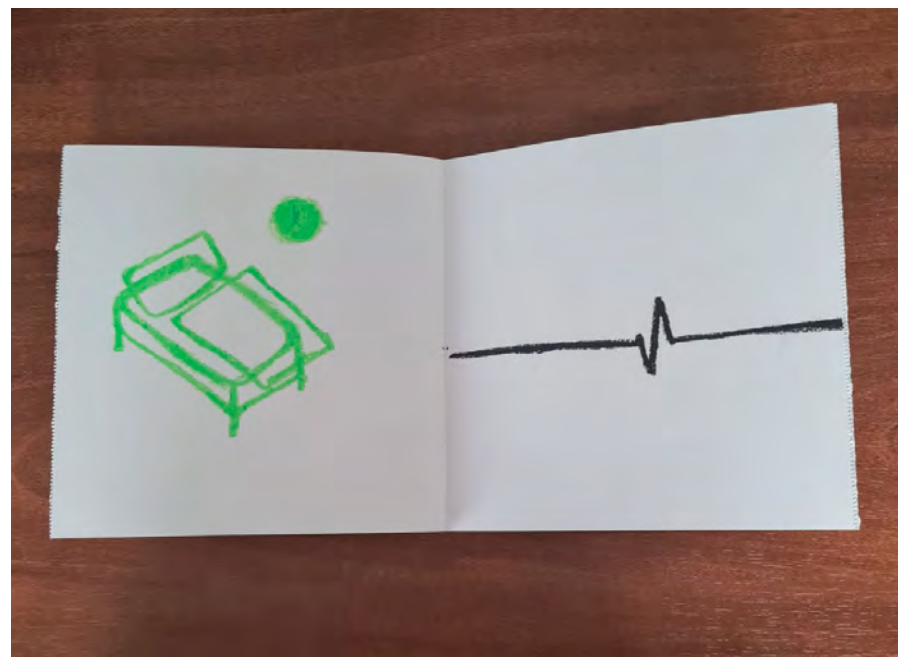
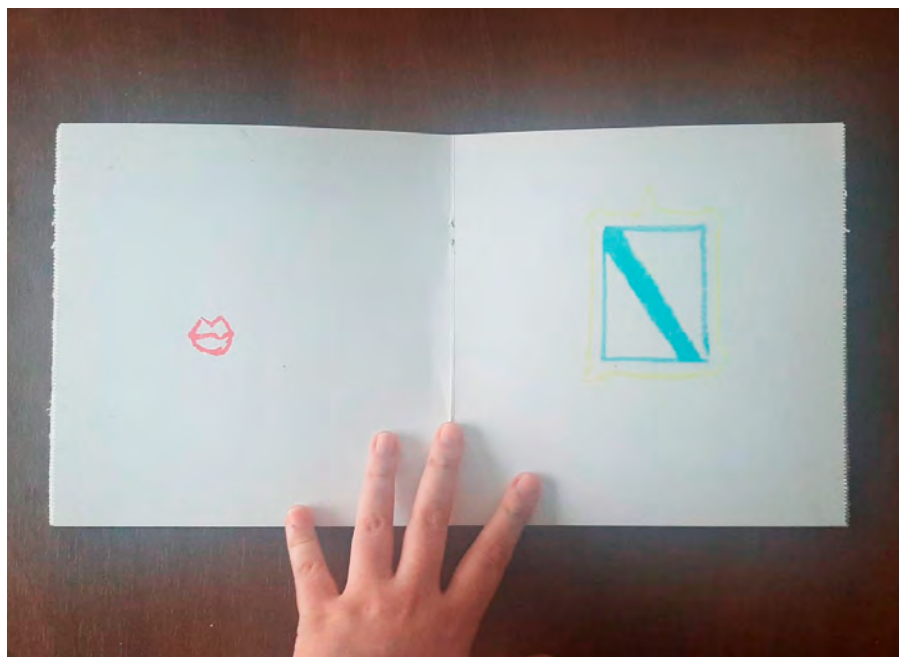
A gente fala de situações que podem ser tristes, dramáticas, um luto, né, alguma coisa do gênero, crianças que nascem quando a mãe morre, crianças que a mãe morreu no parto, a criança nasce com uma culpa, porque ela tende a pensar que ela que matou a mãe, porque se ela não existisse, a mãe não teria morrido. Então você vê, são coisas muito pesadas, que se a pessoa não tiver essa capacidade de ressignificação, a vida dela fica muito difícil.

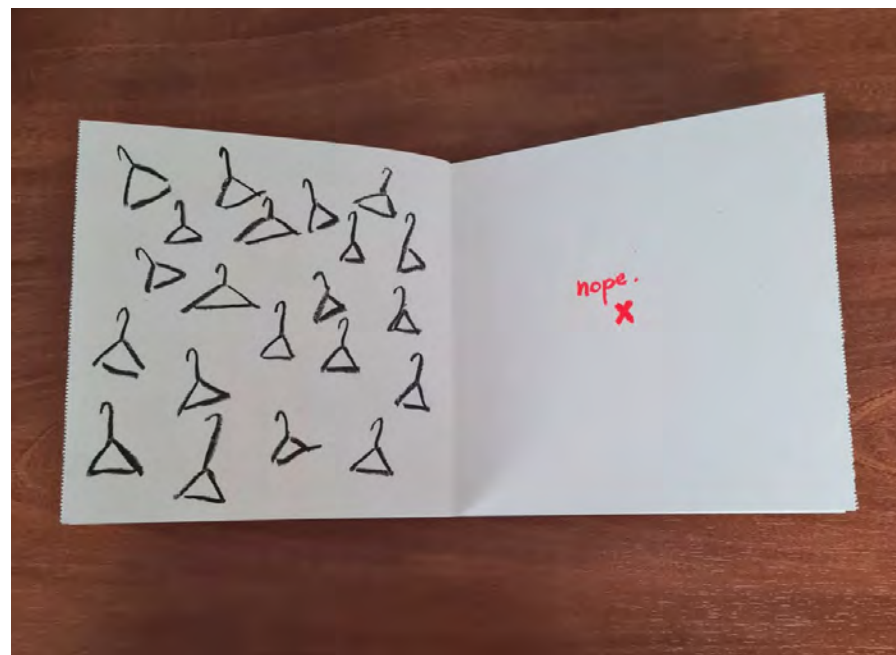
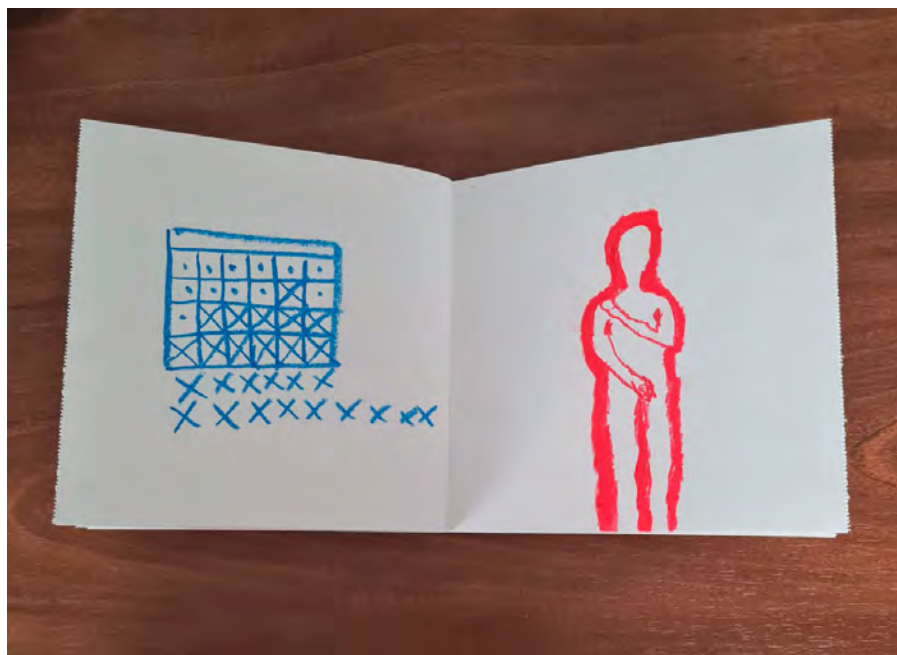
12.2 REGISTRO COMPLETO DAS COMPOSIÇÕES NOS TRÊS PROTÓTIPOS

PRIMEIRO PROTÓTIPO

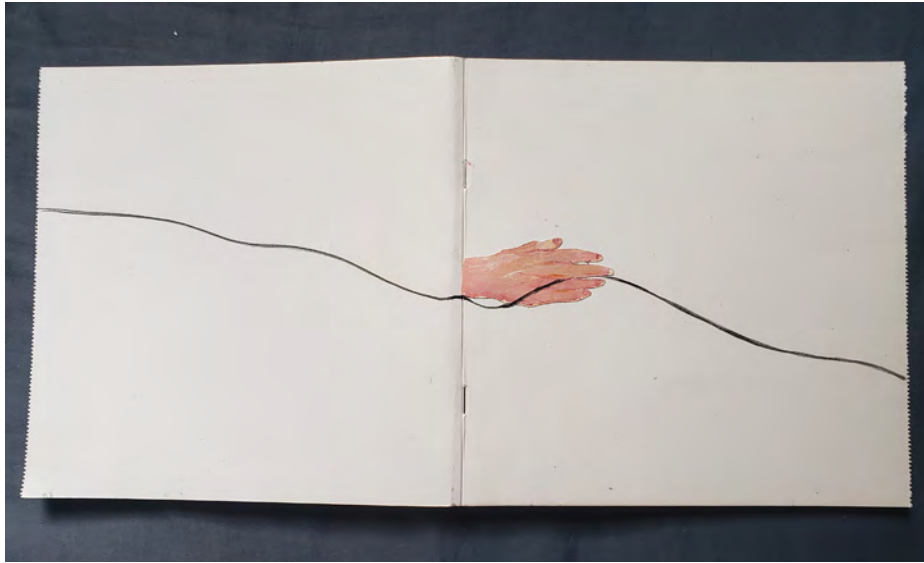








SEGUNDO PROTÓTIPO



CAPA, CONTRA CAPA, DIA 01, DIAS 02 E 03.



DIAS 04 E 05, DIAS 06 E 07, DIAS 08 E 09, DIAS 10 E 11.



DIAS 12 E 13, DIAS 14 E 15, DIAS 16 E 17, DIAS 18 E 19.



DIAS 20 E 21, DIAS 22 E 23, DIA 24.

TERCEIRO PROTÓTIPO

