

Universidade de São Paulo
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo

Trabalho Final de Graduação

R A S G O S

E
C O S T U R A S

“Rasgos e Costuras: Reflexões sobre o voto e o afeto”
– Projeto gráfico de um livro infantil

Missael Akyra Morro Kawano
Orientadora: Clice de Toledo Sanjar Mazzilli

São Paulo
2022

Agradecimentos



À Clice de Toledo, por acreditar no projeto e conduzir a orientação para o objeto final

À Daniela Gutfreund, pelo empurrão nos questionamentos da narrativa.

A todos os meus amigos que me acompanharam até aqui e foram peças importante de todo o processo

À minha irmã, Mariana, por sempre acreditar em mim

Resumo:

O intuito deste trabalho é a criação de uma narrativa e a elaboração do projeto gráfico e editorial de um livro infantil. Está dividido em dois atos, sendo o primeiro de voto e o segundo de afeto, que permeiam os primeiros conflitos sentimentais do personagem principal, representados por rasgos na narrativa, e posteriormente o processo de entendimento e costura do mesmo.

Através da exposição de momentos do cotidiano de um menino de seis anos, com sua transição para o ensino fundamental, procura-se poder conversar tanto com a criança como com todos aqueles que entrarem em contato com o livro e, dessa forma, conscientizar sobre repetições de comportamentos sociais que não são saudáveis para o desenvolvimento da criança e que são transmitidos pela sociedade através das gerações.

O propósito da narrativa é poder transitar entre o estudo da psicologia infantil e a vivência própria, tendo como base os meus próprios rasgos mesclados com um estudo sobre a psique da criança. Sendo assim, o livro também poderia servir como forma de elaboração das temáticas abordadas por aquelas que tiverem contato com ele, quebrando o conceito da “criança de cristal” a partir de uma visão mais realista, entendendo do livro infantil como auxiliador para o desenvolvimento e percepção da sociedade.



Abstract:



The goal of this Project is the creation of a narrative, graphic and editorial of a children's book. Split in two acts, the first about the denial e the second of love, it revolves around the first conflicts of the main character, here in form of tears in the narrative and followed by the sewing these.

Through the daily live of a six-year old boy, just starting middle school, this book aims to talk to children as to grow ups who relate to the issues here shown, and, in this way, explain and talk about unhealth social behaviors, that goes down through generations, hurting and affecting children development.

The purpose of this project is to connect child psych and its own living, having my own life as its base. The book can also be used as a way of reaching children with topics that are usually considered taboo, here explained with the concept of the "Crystal child, developing society as well an awareness to certain social behaviors.

Sumário:

1. Introdução	6
1.1 Justificativa	7
1.2 Psicanálise da criança	8
2 Narrativa	9
2.1 Análise de conceitos de design thinking	11
2.2 Arco narrativo	11
2.3 Objeto amuleto	12
2.4 Conclusão da narrativa	13
3 Análise Gráfica	16
3.1 Tipografia	17
3.2 Estilo da ilustração	18
3.3 Escolha da paleta de cores	18
3.4 O Branco	20
4 Considerações finais:	21
5 Referências:	22

1- Introdução:

O projeto nasce como um trabalho de conclusão da matéria de “MOP: Livro e Narrativas Visuais” ministrada pela orientadora deste trabalho, Clice de Toledo Sanjar Mazzilli. Com o começo da pandemia de COVID-19 no primeiro semestre de 2020, este trabalho foi interrompido. A partir do desejo de poder me aprofundar mais sobre o livro e também sobre todos os quesitos da produção e representação, tive como objetivo a transformação desse livro no projeto principal do meu TFG.

O trabalho visa abordar a literatura infantil numa visão pela qual pretende-se oferecer uma literatura de qualidade e que, acima de tudo, respeite a capacidade intelectual e criativa da criança. A conceituação que permeia o livro ultrapassa o senso comum em que a criança é colocada num pedestal de ingenuidade e desconhecimento, e demonstra ser possível abordar questões consideradas “temas difíceis” para elas, como pode ser observado em diversos livros como em “Lá e Aqui”, da Carolina Moreyra, que aborda a questão da separação dos pais de forma metafórica.



Página 18/19 do livro “Lá e Aqui” de Carolina Moreyra.

Esta movimentação dentro do âmbito da literatura infantil, no Brasil, teve o seu início com a introdução de Monteiro Lobato, como é abordado por Laura Sandroni:

“Com Lobato, os pequenos leitores adquirem consciência crítica e conhecimento de inúmeros problemas concretos do país e da humanidade em geral. Ele desmistifica a moral tradicional e prega a verdade individual. Instaura, portanto, a liberdade. Sem coleiras, pensando por si mesma, a criança vê, num mundo onde não há limites entre realidade e fantasia, que ela pode ser agente de transformação”
(SANDRONI, 1987,p.53)

A narrativa escolhida para este trabalho aborda alguns aspectos traumáticos que podem ser vividos nas fases iniciais da vida, bem como as formas pelas quais a sociedade não oferece mecanismos e ferramentas para que se possa significar o trauma vivido, fragilizando e desamparando os sujeitos que o vivenciam. Parte-se de um pressuposto de que crianças não teriam a capacidade de formular sentimentos complexos, quando muitas vezes somente não expressam na linguagem verbal formal, não sendo ouvidas pelos adultos e produzindo um silenciamento adoecedor das próprias angústias. A possibilidade de oferecer ferramentas de expressão às crianças é algo que precisa ser estimulado, já que cada vez mais observamos como essa negligência na formação infantil faz com que se desenvolvam adultos traumatizados, com questões afetivas complexas, com inúmeros “rasgos”.

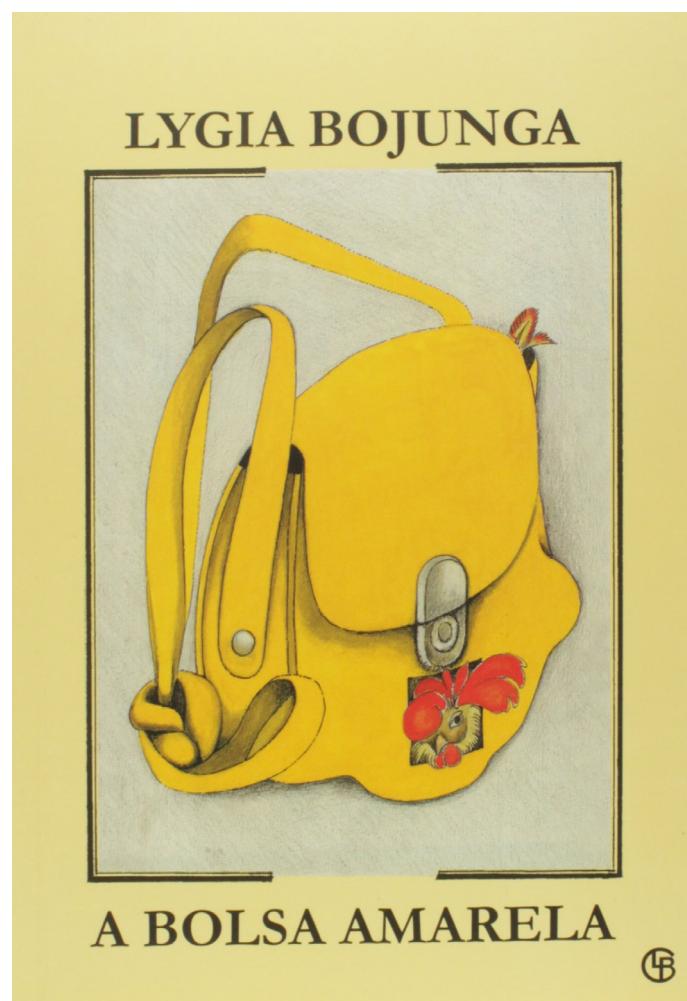
Outra autora que disserta sobre essa instrumentalização é Lygia Bojunga, que através de metáforas e métodos de aproximação com o público infantil, com o uso de personagens representados por animais, tenta mesclar a psique da criança com a fantasia - não com o intuito da criação de uma literatura infantil clássica e moralizante, mas sim algo que possibilita a expressão das singularidades das personagens:

As personagens dessa autora vivem, no limite, crises de identidade: divididas entre a imagem que os outros têm delas e a auto-imagem que irrompe de seu interior, manifestando-se através de desejos, sonhos e viagens, os livros de Lygia registram o percurso dos protagonistas em direção à posse plena de sua individualidade [...].

(LAJOLO; ZILBERMAN, 1984, p. 158).

1.1 Justificativa:

Desta forma, desmistificando a restrição de temáticas que podem ou não ser abordadas com as crianças e revelando a necessidade de adentrar temas considerados socialmente difíceis, o livro tem como objetivo exemplificar como é crescer sendo uma criança LGBTQIA+ e como essa vivência reflete em vários aspectos da psique infantil. Ainda que no contexto social atual exista uma restrição do que pode ser abordado, principalmente dentro das escolas - diante da ascensão de personificações como Damares Alves - a produção de trabalhos que se posicionem politicamente contrários à esse projeto são de suma importância para dar visibilidade ao mundo das crianças queer. Pode-se observar no discursos dessas personificações o uso de uma narrativa baseada na “proteção das crianças” referente às temáticas LGBTQIA+, entretanto, essa proteção é favorável apenas àqueles que se enquadram nas normas regulatórias de sexo/gênero/desejo e provoca o apagamento daqueles que não o perfomarem, dessa forma vemos o quanto nocivo esse tipo de comportamento é para uma parte dessa população.



Capa do livro “A bolsa amarela” de Lygia Bojunga.

Em outras palavras, a “coerência” e a “continuidade” da “pessoa” não são características lógicas ou analíticas da condição de pessoa, mas ao contrário, normas de inteligibilidade socialmente instituídas e mantidas. Em sendo a “identidade” assegura por conceitos estabilizadores do sexo, gênero e sexualidade, a própria noção de “pessoa” se veria questionada pela emergência cultural daqueles seres cujo gênero é “incoerente” ou “descontínuo”, os quais parecem ser pessoas, mas não se conformam às normas de gênero da inteligibilidade cultural pelas quais as pessoas são definidas.

(BUTLER, 2012, p. 38)

Seria, portanto, necessário questionar a identidade como norma, entendendo-a apenas como uma característica descritiva da experiência humana, já que a vivência das pessoas queer não corresponde aos padrões socialmente normatizados no que se entende por identidade. Vemos que a própria marginalização desses temas é desejada por uma parte da sociedade, pois a normatização que os segregá é vantajosa para corroborar com a opressão dessa população. Manter esses conflitos e traumas vividos pela população queer sob a égide de um tabu, os mantém como um assunto nebuloso e pouco compreensível para o resto da sociedade e faz com que não exista um entendimento social sobre essa temática, além de não gerar empatia quanto ao sofrimento vivido por elas.

1.2 Psicanálise da criança:

Para a produção do livro infantil, me debrucei sobre o Seminário de Psicanálise de Crianças de Françoise Dolto, com o intuito de compreender como se relacionam esses traumas e vetos na perspectiva da criança, de modo que pudesse traduzi-los numa forma gráfica.

“... em psicanálise não existe nenhuma grade de interpretação a priori e que é necessário aprender os elementos do “léxico básico” de cada criança. Que significam para a criança as palavras que ela utiliza? As crianças emprestam palavras do vocabulário adulto, mas as saturam de um sentido diretamente ligado a sua própria experiência, que lhes é totalmente pessoal e constitui por vezes um código impenetrável...”

(Seminário de psicanálise de crianças, p.11)

Dessa forma, viu-se necessário um estudo sobre quais tipos de metáforas iriam se desdobrar na narrativa para representar esses conflitos e também de que maneira elas poderiam ser significadas para a criança. Muitas vezes, a psique infantil passa por defesas em que não é possível verbalizar aquilo que é desejado, por isso, dentro da narrativa do livro escolhi o uso do rasgo físico para simbolizar o voto e o conflito da criança, algo que não é necessariamente verbal mas materializa em ato uma representação de sentimentos de destruição, através de uma ação feita pelo leitor. Isso faz com que a pessoa que está lendo possa experimentar a simbolização desses sentimentos e também traduzir o próprio sentido do trauma e do voto que ela mesma já viveu.

Em paralelo à metáfora do rasgo, a ideia da reconstrução vai de encontro ao mesmo sentido com a materialização da costura, entretanto, o leitor não tem nenhum tipo de ação principal, mostrando que a jornada de cura desses traumas é muito pessoal e singular. Através da reconstrução da imagem do personagem principal, pelo segundo ato do livro, vemos a progressão da reconstrução dos rasgos feitos nos primeiros atos.

“No meu susto de estar vivo, uma agulha costura os órgãos para que a dor não se espalhe pelo corpo. A dor, este feixe de nomes vibrando junto ao coração. Um dia estarei longe, muito longe de mim e de ti. Terei perdido o corpo que te sente, irremediavelmente.”

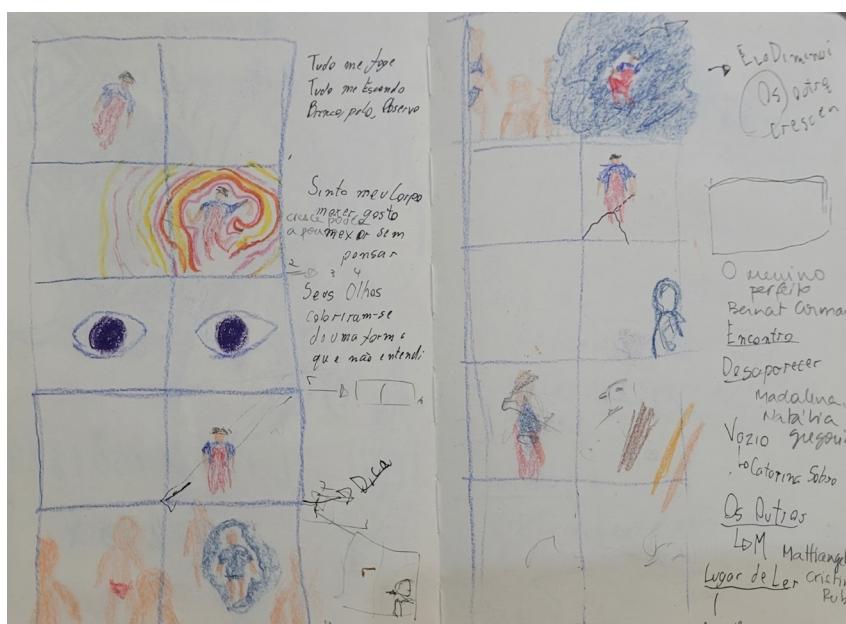
(O Medo, p. 25).

2- Narrativa:

O projeto visa a produção de um livro-álbum, como Maurice Sendak, que mescla palavras e imagens para a construção da narrativa e também propõe descrever sentimentos complexos da infância através de textos reduzidos, apoiados nas ilustrações. Assim, a narrativa é criada com a junção de diversos recursos gráficos, pelos quais a parte textual do livro cria um conto que permeia e acrescenta significado às imagens.

No desenvolvimento de um projeto gráfico, portanto, deve-se levar em conta tanto questões técnicas quanto a função estética dos elementos envolvidos (forma, tipografia, cor, etc.). Isso se aplica tanto ao miolo (escolha adequada de famílias, fontes, tipos e entrelinhamentos, de acordo com a especificidade da obra) quanto a capa do livro”
(ARAÚJO, 2008 p. 277)

Com os primeiros esboços da narrativa, foram estabelecidas algumas questões visuais, principalmente referente à paleta de cores do personagem principal. Sobre a sequência da narrativa, surgiram diversos problemas quanto à inserção da continuidade e a amarração entre os atos. Os elementos dos rasgos e costuras já era algo abordado desde o começo do projeto, entretanto, seus significados e a própria amarração que esses atos teriam na narrativa foram sendo desenvolvidos no processo criativo e ganhando vida durante a criação dos bonecos do livro.



Vemos que as ideias iniciais para o primeiro ato já se baseavam no julgamento e na humilhação. Embora presentes e abordados de outras formas, a conexão entre os atos e a composição do segundo ato ainda estava muito nebulosa e indefinida, o que tornou difícil a progressão do trabalho.

Primeiros estudos da narrativa do livro.



Segundo rascunhos da narrativa do livro.

Com a criação do segundo storyboard do livro vemos um avanço na narrativa, mas na progressão da história a personagem principal permanecia com idades próximas entre os dois atos, sugerindo uma resolução do problema inverídica ao que se baseia na experiência humana. Já que se analisarmos casos de crianças queer que tem suas atitudes podadas, reprimidas e humilhadas, vemos que muitas vezes a reparação desses traumas e vetos acabam sendo feitos mais tarde na vida, quando são abordados.

No estudo de como seguir a narrativa e construir algo que tivesse uma conexão sentimental e, de certa forma, verídica com a realidade dessa população, estipulamos a separação dos dois atos. O primeiro se trata de um recorte temporal na vida do personagem aos 6 anos, mostrando os traumas gerados na criança que está passando por grandes mudanças na vida dela. Enquanto o segundo ato tem um maior recorte temporal em relação à idade do personagem, passando por alguns episódios da fase jovem-adulto que o ajudam a ressignificar ao revistar os traumas sofridos na infância.

2.1 Análise de conceitos de design thinking:

Com os problemas encontrados para a construção da narrativa e suas amarrações, me vi na necessidade de procurar conceitos de estruturação e entendimento da formação do livro. No design thinking, a abordagem da empatia trata-se de um conhecimento mais pessoal e profundo, que ajuda a compreender os interlocutores não apenas como público-alvo, partindo do entendimento sobre a produção de sentido dos estudos culturais, mas como sujeitos detentores de múltiplas discursividades, que acionarão repertórios diversos na leitura do produto cultural apresentado.

Seguindo a formulação de questionamentos, através da apreensão e compreensão de fenômenos e comportamentos da criança e da produção de mercado editorial, a técnica do design thinking se estabelece. As soluções criadas nesse projeto não derivam dos problemas identificados, mas sim das respostas às questões elaboradas - elencadas na introdução deste memorial, que possibilitam o encaixe orgânico das estratégias no projeto; desafiando padrões, desfazendo conjecturas e transformando-as em um modo inédito de produção em comunicação e cultura.

Teremos, a partir do design thinking, quatro etapas de trabalho: a primeira é a imersão, que nos leva à construção do mapa mental; em seguida, temos a ideação, quando damos forma aos conceitos do projeto; a prototipação, que se resume a um teste de formatos e a etapa de desenvolvimento efetivo do produto final.

Alia-se ao conceito do design thinking a metodologia proposta por Gutto Lins (2004), na sua obra “Livro infantil?”, destinada especificamente para o planejamento de um livro infantil, desde o entendimento sobre esse tipo de publicação até o projeto gráfico e impressão do livro. O autor sugere que sejam seguidos os seguintes passos: 1. Leitura subjetiva do texto, a fim de definir o “clima” do livro; 2. Decupagem do texto, separando trechos e relacionando com possíveis imagens; 3. Planificação inicial buscando representar todos os dados técnicos que serão adotados na versão final do livro (formato, numeração, possíveis cores, etc.); 4. Protótipo em tamanho real ou “boneca”.

2.2 Arco narrativo:

Criado em 1863, pelo dramaturgo e romancista alemão Gustav Freytag, o arco narrativo ou storytelling analisa as obras dramáticas em cinco partes: exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e conclusão, ou desfecho.

[...] Storytelling é a arte de contar, desenvolver e adaptar histórias utilizando elementos específicos — personagem, ambiente, conflito e uma mensagem — [...] para transmitir uma mensagem de forma inesquecível ao conectar-se com o leitor no nível emocional
(VIEIRA, 2019b)

Seguindo o conceito apresentado, a criação do primeiro ato com as sequências de exposição e frustração do personagem principal, através de uma repetição e uma sobreposição dos rasgos físicos do livro, abrangem as etapas de exposição e aumento de ação para criar o clímax. Esse processo é intensificado pelo texto que percorre a narrativa ligada às imagens, trazendo a verbalização dos sentimentos do personagem principal e gerando entendimento e alcance do público leitor. O clímax é apresentado na imagem totalmente cortada pela metade do personagem principal.



Gráfico do Arco narrativo do livro O Design como Storytelling (p.22).

Enquanto isso, o segundo ato caracteriza-se com uma linguagem poética, com intuito de que o texto não fale diretamente com as imagens, mas de modo a trazer uma camada mais profunda de sentido para os escritos do texto, trazendo declínio da ação. No primeiro ato tem-se o intuito de criar uma narrativa mais linear onde há relações diretas entre as imagens e os elementos textuais, exemplo disso é a apresentação do rasgo como algo visualmente linear no livro, pensando no efeito que essas páginas rasgadas criam na obra como todo. Conforme vai se adentrando no segundo ato, a ideia é que o texto seja atravessado pelas imagens; ele por si forma uma poesia que divaga sobre a reconstrução do personagem principal, dessa forma, criando uma amarração mais sutil entre a escrita e as ilustrações, atravessando a folha e refazendo gradualmente o personagem principal. Assim, costurando texto e imagem, cria-se também uma metalinguagem propriamente dita na costura física das páginas do livro, trazendo uma conclusão para a narrativa, mas de maneira abstrata por se tratar de uma resolução simbólica.

2.3 Objeto amuleto:

Um signo, ou representâmen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente da pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do representâmen.

(PEIRCE, 1999, p.46)



Ilustração do Objeto amuleto.

Durante as orientações, surgiu a necessidade de criar um objeto amuleto dentro do livro, com o intuito de materializar o conceito de objeto autístico definido por Tustin (1975), que o vê como partes do corpo da própria criança ou partes do mundo externo experimentadas por ela como partes de si mesma. Ou seja, não haveria uma diferenciação entre o “eu” e o objeto “não-eu”. O objeto seria uma parte do “eu” da criança. Dessa forma, ao abordar as meias amarelas do personagem principal a partir da concepção de objeto amuleto, cria-se essa metáfora do objeto como parte da personalidade do protagonista.

Ao decorrer da história, esse objeto ganha um protagonismo, por ser o motivo da humilhação que o personagem sofre no primeiro ato. Como existe uma relação de identificação com esse objeto, vemos a indagação do personagem principal sobre a humilhação que ele sofre, e a resposta de se desvincular dessa parte dele mesmo pela contenção social. As meias, nesse sentido, são uma metáfora e um reflexo direto da repressão social que crianças queer sofrem e como elas se veem na necessidade de abandonar e mascarar alguns comportamentos para serem aceitas socialmente. No livro, vincula-se essa imposição sofrida a um padrão social, por isso a modificação do comportamento do personagem principal resultando na sua perda de cor. Para ressaltar, o primeiro elemento a perder as cores são as suas meias amarelas e posteriormente a perda total da sua cor, transformado em um personagem preto e branco.

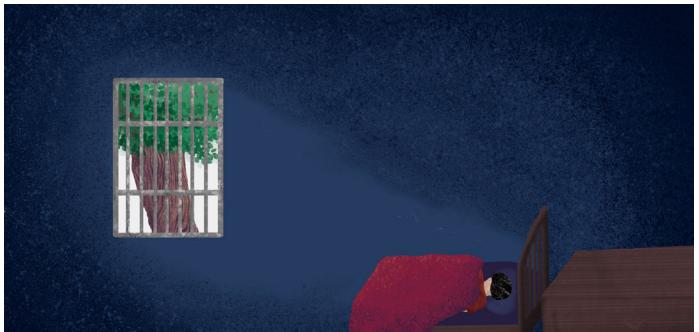
A reconstrução do personagem principal é feita não somente com a costura das suas partes no livro, mas também com a inserção das meias amarelas, que se vêem presentes mais uma vez como objeto importante para o reconhecimento do “eu” pelo personagem principal. O ato final se dá não apenas com o retorno das meias, mas com o acolhimento da versão mais nova do seu “eu”, em uma reconciliação com seus traumas e rasgos como também a ascensão e aceitação da sua própria personalidade.

2.4 Conclusão da narrativa:

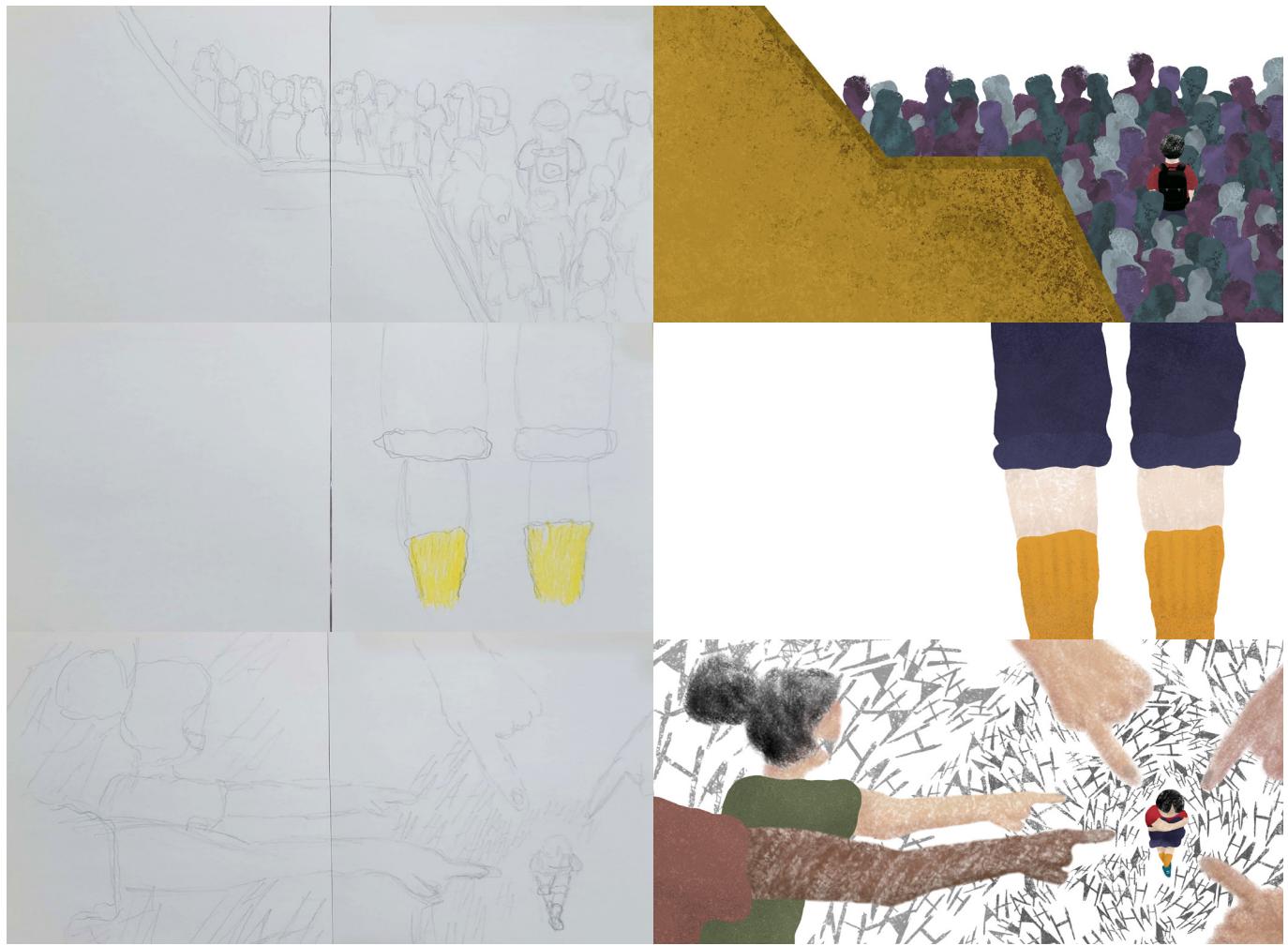
A narrativa se constrói a partir da tentativa de traduzir gráfica e fisicamente, tanto em formato de ilustração como através de elementos textuais, os rasgos e costuras em suas diversas instâncias de representação. O primeiro arco se caracteriza pelos traumas, exemplificados pelo julgamento, medo, humilhação e o encaixe do personagem principal nos parâmetros da sociedade.

No trecho que trata do julgamento, o protagonista se vê em posição de desconhecimento de si, um reflexo direto de como muitas vezes as crianças são vetadas e punidas pela sociedade, sem que tenham qualquer tipo de explicação sobre o que de tão errado e culposo elas estão fazendo. Assim, o fato da criança estar dançando e isso ser considerado uma expressão do gênero feminino, a criança é repreendida com o olhar, sem receber informações suficientes sobre como os papéis de gênero se estabelecem na sociedade.

Na abordagem do medo, o meu interesse foi na vetação e impedimento do próprio sentir, o que vai de encontro às opressões de gênero, onde se estabelece que “meninos não choram”. Então, quando a criança verbaliza para a mãe que não quer ir à escola sozinha pois tem medo e o retor-



Primeiro ato do livro o “Julgamento”.



Comparação dos rascunhos para as ilustrações finais.

no que recebe é ser ensinada que é errado sentir aquilo, minha intenção é jogar um holofote sobre como a privação do sentir é violenta, corriqueira e extremamente normalizada na infância.

Já nas páginas que retratam a humilhação, o objeto amuleto vem à tona, trazendo ele como protagonista da história para ajudar a representar os conflitos, ao tirar o amuleto do personagem principal. A ideia é mostrar como a vergonha pode nos fazer mudar nossos comportamentos, representada pela alteração da imagem do personagem principal na página do rasgo, que é rasgada em sua parte inferior, onde o personagem passa a não ter mais suas meias. Esse objeto que representa a própria personalidade do protagonista é tomado dele e isso evidencia como, de novo, como no julgamento, o personagem não entende a motivação dessa repressão, mas acata como se ele estivesse errado e se desfaz de algo dele.

Para o fechamento deste primeiro ato e também a instauração do clímax, abordo o encaixe do personagem principal em situações do cotidiano que gradualmente vão perdendo a cor, mostrando uma certa aceitação de tudo que está sentindo e, mais uma vez, a reafirmação dos sentimentos impedidos de serem sentidos.

O segundo ato da narrativa se baseia na reconstrução do protagonista, sendo que no primeiro arco são 4 atos de rasgos. O segundo arco é marcado somente por 3 atos de costura. O meu objetivo era a não reconstrução total do personagem principal, mostrando como às vezes não conseguimos lidar com todos os traumas e permanecemos incompletos.

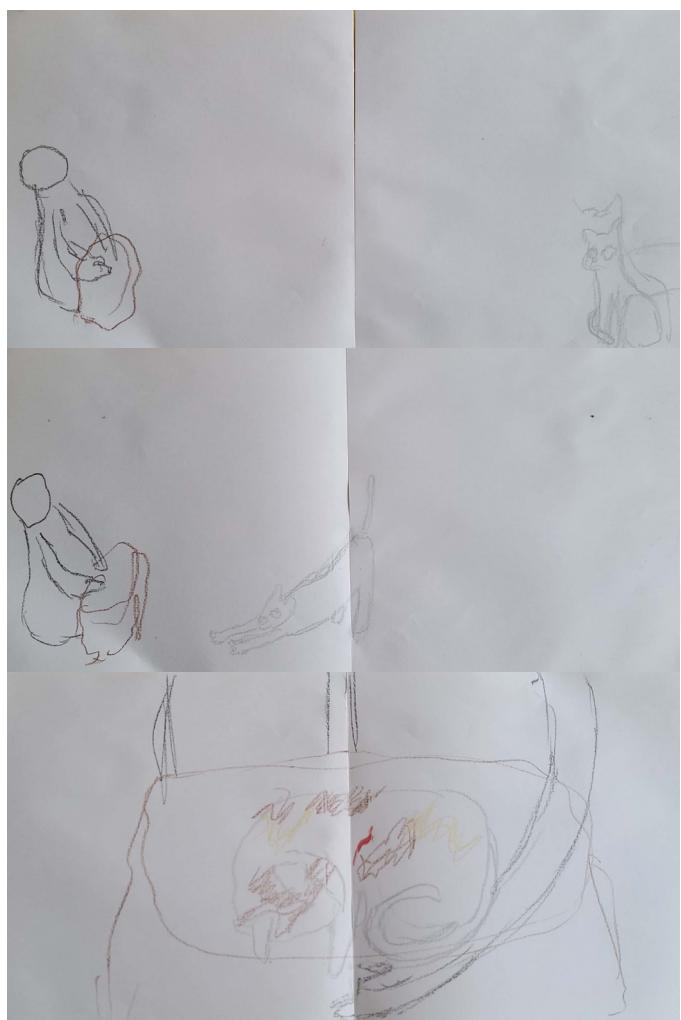
O primeiro ato da costura se dá através da comunicação, representado por uma sessão de terapia e como ela nos dá ferramentas para entender alguns dos nossos traumas. Como meu intuito é não só atingir as crianças mas também adultos que leiam para crianças, me vi na necessidade de abordar a normalização da terapia. Ainda que o preconceito com a psicologia tenha diminuído nos últimos anos, acredito que a normalização desse tema é algo importante para superarmos esse preconceito.



Páginas de transição do livro.

O intuito do segundo ato de costura é explicitar como muitas vezes o ato de cura não é instantâneo. Nós somos reconhecidos pelos emaranhados em que estamos inseridos, logo, acredito que pequenos momentos de afetos vão tecendo essa linha que nos costura lentamente. A ideia, aqui, é poder olhar para os momentos cotidianos e sentir como esses pequenos afetos são importantes para a nossa vida. Tomando um ritmo mais lento, repetições de imagens para demonstrar essa trajetória de cura mais espaçada que se vê necessária nesse momento de autoconhecimento.

O último ato e o fechamento da narrativa se dá com o retorno de um olhar sobre o primeiro ato, através da repetição das cenas, mas dessa vez não mais com o olhar do julgamento, e sim o abraço de aceitação, demonstrando o fechamento desse ciclo e o reencontro com a versão pequena do protagonista.



Comparação dos rascunhos para as ilustrações finais.

3- Análise Gráfica:

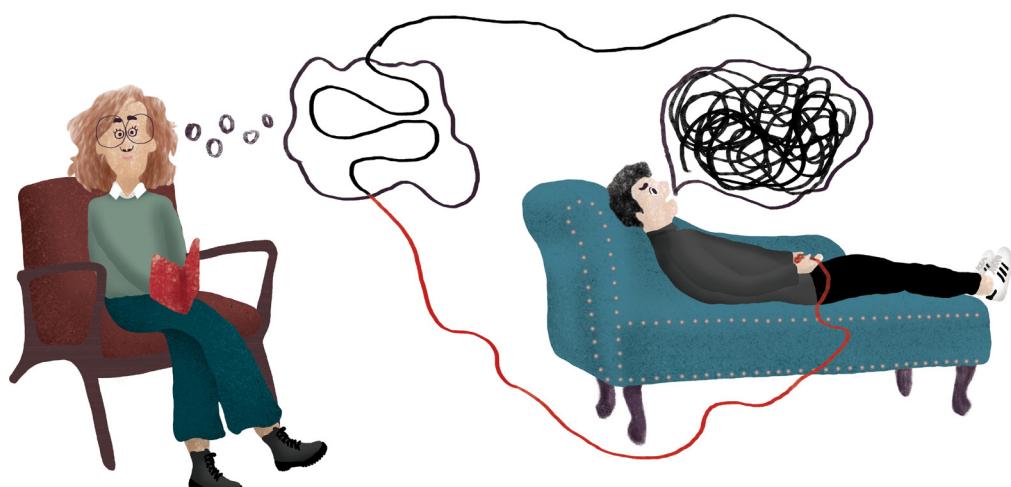
Emoções afetam o design de qualquer coisa, desde a fonte usada em um logotipo até um alto-falante sem fio ou um aplicativo bancário. O sucesso de um produto não depende apenas de sua utilidade básica mas de seu significado na vida de seus usuários.

(Lupton, Ellen. *O Design como Storytelling*, p.63)

O projeto gráfico deste livro tem como objetivo traduzir emoções pessoais e contextos sociais, já abordadas nos capítulos anteriores, de modo a ser de fácil acesso para todo o público que tenha contato com o livro. Desde a escolha de tipografia à contrastes da paleta de cores, vão se transformando e unificando os significados que permeiam toda a narrativa descrita.

O grande desejo do objeto de estudo foi transmitir, a partir de diferentes formas sensoriais, os sentimentos que estão sendo postos em análise, através do ato físico de rasgar o personagem principal ao decorrer do livro, os trabalhos de cores presentes e também a variação de escalas para expressar o sentimento de diminuição do protagonista. Dessa forma, apostei na criação de um álbum-livro, onde existe uma complementação entre todos os fatores de criação deste, conjunto necessário para a formação da obra final.

Observamos que as emoções têm um papel crucial no raciocínio e na apreciação ética dos elementos de design. De acordo com a filósofa Martha C. Nussbaum, “Emoções não são apenas o combustível que alimenta o mecanismo psicológico de uma criatura racional, elas são partes altamente complexas e desordenadas do próprio raciocínio desta criatura.” Isso mostra como soluções visuais e gráficas referentes às emoções estão ligadas a nossas próprias experiências sendo uma resposta à vivências, lugares e culturas que encontramos no mundo ao nosso redor.



3.1 Tipografia:



Imagens de divulgação da fonte.

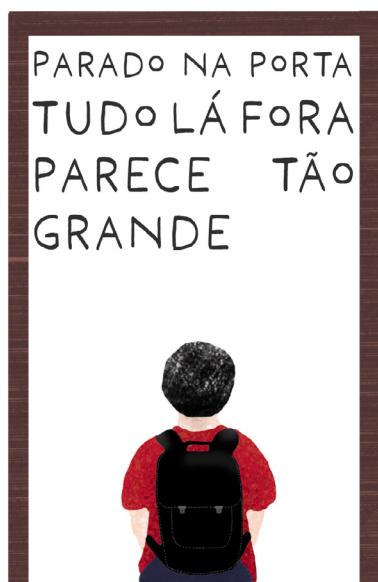
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M
N o P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
\$? & % @ ! # * + =

Durante a análise para a escolha da tipografia uma das questões que se tornou mais importante foi o claro entendimento para o público alvo. Tendo como este crianças, o filtro da tipografia começou com a separação daquelas que não apresentavam diferenciação entre caixa alta e caixa baixa, dessa forma a compreensão de letras que tem modificações muito grandes nessa alteração, como “R” e “r”, não trariam dificuldade de entendimento.

R A S G O S
E
C O S T U R A S

Também visando uma conexão com esse público optei por uma tipografia que estivesse mais próxima do manuscrito, que também conversasse com a forma gráfica de representação do livro. Acredito que o largo uso de textura somado à textura gráfica que uma letra não uniforme traz, gera uma imagem final muito mais coesa que uma tipografia clássica linear.

A forma e o ritmo que a tipografia tem, principalmente com a escala do “o”, traz uma movimentação maior para a composição final da imagem. A forma como uso dela em algumas passagens onde elas se misturam com a ilustração, deixando de ser somente uma passagem de texto e se transformando numa parte importante para a composição, traduz o que está sendo dito no texto também na forma como o texto é inserido dentro do livro.



3.2 Estilo da ilustração:

Um dos pontos de convergência entre a ilustração e a semiótica é a relação do significado e o conceito de subjetividade. Peirce (1999) categoriza em três etapas a forma como os fenômenos são processados pelo interpretante: primeiridade, secundideade e terceiridade. A primeira pode ser definida como o primeiro contato com o signo; seria o domínio das sensações, sentimentos. A segunda corresponderia à reação, ao mundo concreto. E a terceira seria a elaboração inteligível. As três instâncias acontecem simultaneamente e é impossível dissociá-las, pois a relação é interdependente.

A partir da própria subjetividade da ilustração transporto o elemento da linha, que é recorrente em ilustrações em livros infantis, para o físico e trabalho somente com formas e texturas. As linhas das ilustrações são criadas pelas próprias intersecções das formas, o que também é, de certa forma, traduzido para a própria intenção dos rasgos dentro do livro. O ato de rasgar uma página cria essa linha sobre essa falta entre as páginas e é a forma que escolhi para criar essas ilustrações.

Outra tradução conceitual do livro para a ilustração é através da textura. Durante todas as ilustrações a textura é primordial, desde a textura de falha da pintura do rabisco ao pontilhismo. Vemos como a textura se vê presente no imaginário da narrativa com a inserção da linha de costura, que apresenta sua textura própria e adiciona ao livro uma camada sensorial e tátil que foi transfigurada para a ilustração através da protagonização das texturas dentro das escolhas gráficas.

3.3 Escolha da paleta de cores:

A escolha da paleta do protagonista, com a junção do vermelho e do azul, vem na própria simbologia dessas cores. O vermelho como uma cor que visualmente representa a força, o calor e a energia, visto na camisa do personagem, se mostra cheio de significado já que durante a narrativa esta é retirada dele. A cor do personagem se esvai, reflexo da simbologia dessa vitalidade sendo retirada dele, sendo que com o retorno do personagem mais velho, sua paleta de cores muda para tons mais escuros e menos contrastantes.



"A cor é um elemento vital, assim como o ar, a terra, a água e o fogo. É uma necessidade essencial e fundamental para a manutenção da vida terrestre. É matéria-prima indispensável à existência, por isso não se pode conceber a vivência dos homens sem estar atrelado a, também, elementos coloridos. Ela afeta a existência humana no âmbito físico, emocional e até mesmo mental e espiritual"
(ACHENBACH, 2001)

Enquanto a camisa representa essa energia, ela está abaixo de uma semi cobertura que é o macacão do menino, em azul, cor que representa simbologias diversas. Por um lado, podendo representar a profundidade de sentimentos, os laços com os quais as pessoas se conectam, a unificação pacífica do ser, como pode ser visto por ter sido eleita por algumas organizações mundiais como a ONU e a UNESCO. Porém, temos também a ligação dessa cor com a melancolia.

"Dizem que o azul - cor do céu e do mar, vastas extensões que oferecem uma percepção de liberdade e perspetiva - acalma as pessoas. Contudo, também se diz que é uma "cor fria" e mesmo solitária. A experiência "mais azul" seria estar em um barquinho no meio do mar contemplando o céu. Liberdade ou serenidade ou fria solidão? Tudo depende." (Fraser, 2012, p.24)

Logo, uso desse tom para trazer a ambiguidade vivida pelo protagonista; ao mesmo tempo que deseja essa conexão ela lhe é negada, sem que ele entenda os motivos, levando à solidão e seu próprio fechamento em si.

O amarelo é a única cor da paleta do protagonista que também é utilizado dentro dos momentos de voto e representa a parte favorável do espectro solar e traz consigo a energia, o divertimento, a felicidade e o calor (PEDROSA, 2009). Mas, ao mesmo tempo, essa cor também tem uma visão negativa e ambígua, às vezes relacionada com a loucura e a mentira e também sendo vista, desde a Idade Média, como a cor atrelada à imagem de Judas (PASTOUREAU, 2019). Desse modo, utilizei o tom amarelado dentro dos momentos de voto como uma simbolização dessa traição por aqueles ao seu redor, como nas passagens dos olhos do julgamento e na humilhação. Não apenas nesses momentos como também na representação das meias, seu objeto amuleto, ao traduzir através da cor o sentimento de traição de si mesmo que esse julgamento externo acarretou dentro do protagonista. Traduzindo a ambiguidade da cor para o objeto, sendo este um objeto querido para o protagonista e, ao mesmo tempo, vetado após o significado que ganhou por ser julgado por terceiros, o personagem sentiu-se impelido a não mais utilizá-lo e se livrar dessa sua alegria, sendo seu próprio Judas.



3.4 O Branco:

Na narrativa o branco deixa de ser apenas uma cor ao se transformar também em um personagem, tendo em vista o aspecto psicológico desta coloração, esse tom é exigente e pode ser muito severo, intransigente, salubre e clínico. Diferente do preto que cria uma barreira sólida o branco cria a ausência, a reflexão total. É também muito importante como dentro da narrativa o branco desenha a escala do todo, como pode ser visto no quadrinho abaixo do Kioskerman:



Página 18 do livro "Portas do Éden" de Kioskerman.

Vemos como o fundo nas sequências de quadros vai desenhando e dando um outro sentido à composição, sendo ele também como parte dela. Meu desejo com o uso do branco através do livro foi exatamente tê-lo como um protagonista e um aliado nas metáforas de diminuição que abordo tantas vezes durante a narrativa. O espaço vazio se torna muito importante para demonstrar o sentimento de impotência e humilhação durante a trajetória do livro, e também o seu oposto na escala que os afetos tomam de forma explodida no livro.



4- Considerações finais:

Como conclusão deste trabalho, além das importâncias sociais mencionadas, acredito que exista uma movimentação do meu desejo de criação de um diálogo com a minha versão mais jovem. Insurgida no desejo de mudança, conciliação e quase uma vingança perante ao meu próprio passado e traumas que vivi, almejo criar uma mensagem que não tem a possibilidade de encontrar o seu destinatário - minha criança interior.

Muitas questões surgem ao analisar o projeto gráfico dessa forma, até mesmo a sua forma de existir, um livro que é feito para ser rasgado, despedaçado. Uma carta que não tem a possibilidade de ser entregue e tem como objetivo a sua própria destruição. Mesmo que dentro do meu desejo de criar algo que possa ser usado de instrumentalização para todos aqueles que crescem sendo rasgados, acredito que essa reflexão e criação de um diálogo unilateral está imersa em todos os âmbitos da criação do livro e todas as minhas traduções, metáforas e escolhas gráficas.

Por fim acredito que por mais que o projeto tenha nascido do desejo da comunicação com essa criança interna, a tradução real desse desejo é, na verdade, a própria criação da mensagem em si. Todo o objetivo de traduzir e compreender essa trajetória e tudo o que ela significa para mim de uma forma ilustrativa, materializada neste livro. Assumo todos as movimentações narcísicas que esse trabalho teve no intuito de ser muito mais que a produção de um livro, mas também parte de uma própria trajetória de costura e autoconhecimento.

5 - Referências:

DOLTO, Françoise. Seminário de psicanálise de crianças. São Paulo, WMFMartins, 2013.

HUNT, Peter. Crítica, teoria e literatura infantil. São Paulo, Cosac Naify, 2010. 326 p.

NIKOLAJEVA, Maria. Livro ilustrado: palavras e imagens. São Paulo, Cosac Naify, 2011. 368 p.

SILVA, Beatriz dos Reis de Castro Barros. Monteiro, Katia Canton (orient). O livro ilustrado na literatura infantil contemporânea : a relação entre o texto e a imagem em obras brasileiras. São Paulo, 2018. 162 p.

MOREYRA, Carolina. Lá e aqui. São Paulo, Pequena Zahar, 2016, 46 p.

JEFFERS, Oliver. O Coração e a Garrafa. São Paulo, Salamandra, 2012, 32 p.

BRITTO, Lidiane Campos. A comunicação e o mercado editorial infantil brasileiro na década de 1990. 2007. 73 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Metodista de São paulo, São Bernardo do Campo, 2007. Disponível em: <<http://tede.metodista.br/jspui/bitstream/tede/787/1/Lidiane%20Britto.pdf>>. Acesso em: 15 fev 2017.

LINS, Guto. Livro infantil? projeto gráfico, metodologia, subjetividade. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2004.

PEREIRA, Nilce Maria. Traduzindo com imagens: A imagem como reescrita, a ilustração como tradução. 2008. 156 f. Tese (Doutorado em Estudos Lingüístico e Literários em Inglês) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciencias Humanas, Universidades de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-03092009172824/pt-br.php>>. Acesso em: 5 jan 2017.

VIANNA, M et al. Design thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

LUPTON, Ellen. O Design Como Storytelling. São Paulo, Editora Olhares, 2017.