

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**

**CENTRO DE LETRAS E ARTES**

**Comunicação Visual Design**

# TCC

**SUFOCO! DESIGN, NARRATIVA E INFOGRAFIA  
EM UM LIVRO PARADIDÁTICO**

**Lucas Gomes**

**Orientadora: Nair de Paula Soares**

**Coorientador: Ary Pimenta de Moraes Filho**

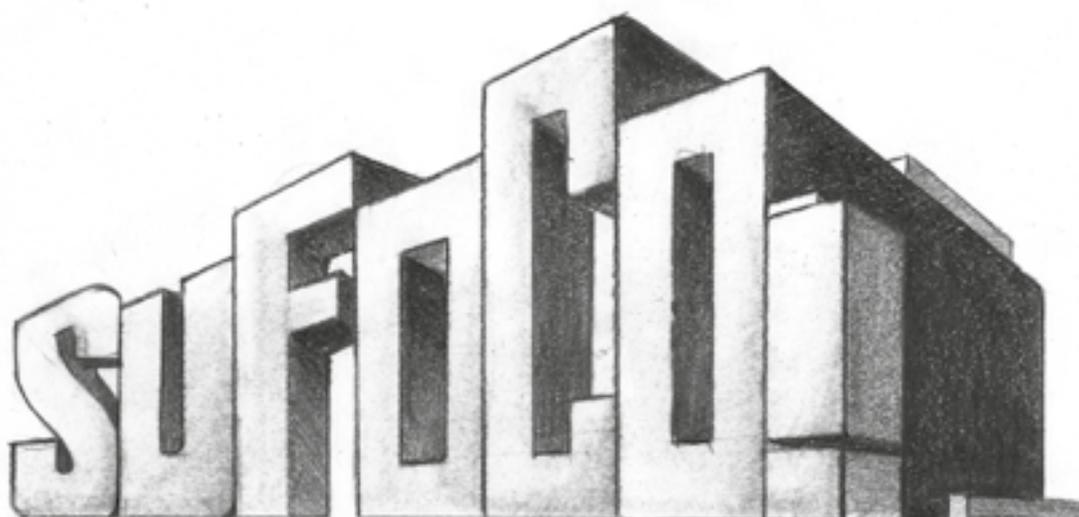
**2016.2**

**RIO DE JANEIRO**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**

CENTRO DE LETRAS E ARTES

Comunicação Visual Design



**DESIGN, NARRATIVA E INFOGRAFIA**  
EM UM LIVRO PARADIDÁTICO

LUCAS SANTOS MOREIRA GOMES

Trabalho de Conclusão de Curso - 2016.2

Orientação: Nair de Paula Soares

Coorientação: Ary Pimenta de Moraes Filho

## **AGRADECIMENTOS**

Eu não seria capaz de entregar o material que apresento nesta monografia sem a ajuda de um grande número de pessoas. Este projeto final sela a realização do sonho de ingressar em uma das maiores instituições de ensino superior do país. Os parágrafos a seguir são destinados as pessoas que tornaram tudo isso possível. Peço ao leitor que me perdoe se lhe parecer extensa esta consideração inicial:

O agradecimento mais especial desta jornada vai para uma mãe que investiu os poucos recursos financeiros que tinha na educação de uma criança que o seu passatempo preferido desenhar no tapete da sala (e ocasionalmente da parede). Também não seria justo deixar de fora meus tios, tias e avó que deram suporte a minha mãe e a mim ao longo dessa trajetória, mas certamente, o incentivo mais determinante na minha vida acadêmica veio desta mulher, Alda Moreira, a quem tenho a alegria de chamar de mãe.

Se o incentivo veio de casa, o meio para este feito veio de nobres profissionais que apesar da injustiça salarial vigente aos professores deste país se empenham para oferecer aos jovens deste país o conhecimento que tanto nos falta como povo. Dos tempos de CIEP até a UFRJ, passando pela FAETEC, conheci homens e mulheres que me inspiraram profundamente com a forma em que transmitiam o seu saber. Cabe aqui mencioná-los como forma de valorização: Almir Mirabeau, Axel Sande, Beth Jacob, Daniel Moura, Eurico Malaquias, Hélio Goldman, José Augusto, Julie Pires, Marcus Dohmann, Marcelo Ribeiro e Marcia Anita.

Neste grupo estão meus queridos orientadores Nair de Paula Soares e Ary Moraes, mestres aos quais eu tenho grande orgulho de ser pupilo, que guiaram este processo de aprendizado com sabedoria e com uma impressionante humildade ao dividir comigo todo repertório que acumularam ao longo de décadas de ofício.

Em outro grupo estão aqueles que acompanharam a saga deste projeto final de perto, agradeço a Brenda Santiago, Diego Bonadinan, Felipe Rodrigues, Gabriela Vasconcelos, Mayara Lista, Natalia Malvar, Samyr Rangel, Taíssa Maia, Thaís Camurati, Yan de Moraes e Vinícius Machado por seus comentários sinceros e pelo tempo que me disponibilizaram. Sobremaneira, a minha amiga Paula Cruz pela sua ajuda descomunal neste projeto, que sem seus valiosos apontamentos, não teria sido o mesmo. Agradeço também ao grande amigo Pablo Vallejos que cuidou amavelmente de toda edição de vídeo da apresentação e que, junto à toda equipe da Infobase Interativa, se disponibilizou para assistir e comentar uma prévia da defesa que farei deste projeto.

Estes foram os nobres guerreiros que me permitiram viver esta jornada. Boa leitura!

## **RESUMO**

GOMES, Lucas

**Sufoco! Design, narrativa e infografia em um livro paradidático.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual Design) – Escola de Belas Artes – Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2016.2

Projeto editorial de um livro paradidático que contempla a produção do texto, das ilustrações e dos infográficos que complementam a narrativa. O caráter multidisciplinar do design é usado para explorar o uso da infografia no universo dos livros ilustrados em uma narrativa que aborda a dificuldade das classes mais baixas em acessar recursos básicos que garantem o seu bem estar social. O objetivo é despertar a consciência do público para um problema preocupante no país: a desigualdade socioeconômica.

Palavras-chave: design / ilustração / infografia / narrativa/ livro ilustrado / desigualdade social

## **ABSTRACT**

GOMES, Lucas

**Sufoco! Design, narrative and infographics in an paradidactic book.** Completion of course work (Graduation in Visual Design Communication) - Rio de Janeiro, 2016.2

Editorial project for paradidactic book containing the production of text, illustrations and infographics for a narrative. The multidisciplinary possibilities of design are explored on infographics and picture books in a narrative that addresses the difficulty of lower classes to access basic resources and their social well-being. The objective is to raise awareness to a troubling problem in the country: the socioeconomic inequality.

Keywords: design / illustration / infographics / narrative / picture books / social inequality

## Introdução [6](#)

### 1

#### Sobre o projeto

- 1.1. Contexto [8](#)
- 1.2. Proposta [10](#)

### 2

#### Pesquisa

- 2.1. Sobre a responsabilidade social do Design [12](#)
- 2.2. O livro ilustrado [15](#)
- 2.3. Apresentando a jornada do herói [21](#)
- 2.4. A Infografia como facilitadora da compreensão [23](#)

### 3

#### Processo

- 3.1. Narrativa
  - 3.1.1. Construção da narrativa [29](#)
  - 3.1.2. Desenvolvimento dos personagens [32](#)
- 3.2. Ilustração
  - 3.2.1. Composição [37](#)
  - 3.2.2. Técnica [43](#)
- 3.3. Infografia
  - 3.3.1. Edição de dados [49](#)
  - 3.3.2. Produção [52](#)
- 3.4. Design
  - 3.4.1. Estrutura física [59](#)
  - 3.4.2. Espelho [60](#)
  - 3.4.3. Suporte tipográfico [69](#)
  - 3.4.4. Título do livro [71](#)
  - 3.4.5. Capa [73](#)

### 4

#### Projeto final [75](#)

## Conclusão [79](#)

## Referências iconográficas [80](#)

## Referências Bibliográficas [82](#)

## Referências [84](#)



## **INTRODUÇÃO**

Desenhar faz parte da minha vida. A predisposição para sentar no chão da sala e desenhar tardes a fio durante a minha infância, levou uma mãe a investir o pouco que sobrava do seu salário em papéis, lápis de cor e outros tipos de materiais de desenhos disponíveis em pequenas papelerias. Ao longo da minha infância este estímulo foi acompanhado por enciclopédias diversas, adquiridas através de selos colecionáveis do jornal, aquelas ilustrações e gráficos explicativos que tanto despertavam meu interesse durante a pré-adolescência só revelou o seu nome para mim durante a graduação sob a alcunha de infografia.

Estes fatos desencadearam uma série de caminhos e escolhas que me levaram a aprovação do vestibular do curso de Comunicação Visual Design da UFRJ e a concluir esta importante fase da vida, com um projeto de conclusão com um livro ilustrado com o infográficos acompanhados à sua narrativa.

A partir deste ponto, as questões trabalhadas neste projeto obedeceram um aspecto que considero fundamental: a instituição pública a serviço das pessoas - todas elas. O que significa apenas uma contraparte ao capital fornecidos através dos impostos e das tributações pagos por estas pessoas, que em sua grande maioria sustentam suas famílias com uma renda ínfima.

Observando os pesares de ser brasileiro, poucas coisas se encontram em tamanho estado de absurdo como este enorme abismo social que separa as classes econômicas do país. Constantemente colocado como um dos maiores do planeta, um dos últimos apontamentos sobre esta profunda cicatriz no Brasil, veio cerca de um mês depois do término do Jogos Olímpicos no Rio de Janeiro, onde jornalista Flávia Oliveira, colunista do jornal O Globo denunciava os índices conflitantes da Cidade Olímpica:

Os 1.200 quilômetros quadrados da Cidade Maravilhosa comportam da Noruega, número um do ranking do desenvolvimento humano da ONU, ao Níger, lanterna da lista de 188 países. Nenhum lugar convive impunemente com tamanho fosso.

Este cenário de desigualdade se repete drasticamente em outras grandes metrópoles brasileiras, dentro dos rankings que medem a desigualdade social e econômica no mundo já é de praxe o Brasil se posicionar entre os primeiros da fila. Somos o país do abismo entre as classes, a capital da Desigualdade. Onde a população de baixa renda dificilmente se vê assistida pelos serviços públicos que ela mantém, vulnerável a toda sorte de problemas urbanos que majoritariamente são representados apenas pelo ponto de vista das classes médias e altas.

Não é possível combater um problema sem tomar conhecimento da sua existência e sem que se dissemine uma ideia de rejeição do atual estado. É neste momento que o design, como campo de saber, pode contribuir para a questão, como afirma Cardoso (2015, p. 44) “em termos históricos, o grande trabalho do design tem sido ajustar conexões entre coisas que antes eram desconexas” em outras palavras, o pensamento sistêmico. Não que isto seja uma exclusividade desta atividade, mas são poucas as áreas habituadas a pensar de tal modo integrado.

Procurando gerar alternativas que facilitem a compreensão das coisas, este projeto convida o leitor a se debruçar sobre a condição dos seus concidadãos e não adentrar os seus anos em uma bolha vendo nossa problemática urbana apenas do horizonte da sua classe social. O meio para esse fim recebe o nome de livro paradidático, que de acordo com Menezes (2001): “São livros e materiais que, sem serem propriamente didáticos, são utilizados para este fim. (...) Recebem esse nome porque são adotados de forma paralela aos materiais convencionais, sem substituir os didáticos.” Complementares a narrativa estão os infográficos denunciando, de modo mais objetivo, os abismos entre as classes sociais nesta sociedade dividida em bolhas.

Esta é a linha de raciocínio que permitiu o nascimento deste projeto: um livro paradidático sobre cidadania abordando os aspectos mais chamativos da distância que separa de um lado, nossos concidadãos de baixa renda e de outro uma vida mais justa. Como designer de formação em uma instituição pública, acredito que este projeto de conclusão emite uma contraparte, ainda que simbólica, a esta população que duramente arca com o peso de uma das maiores desigualdades do mundo contemporâneo.

## **SOBRE O PROJETO**

### **CONTEXTO**

Este projeto é concebido sob a definição de que o Design não é apenas a representação visual da estrutura do objeto de estudo, mas também é uma atividade que desenvolve um plano de ação para criá-lo. Ressaltando que também é por meio da visualidade que esta área do conhecimento humano é capaz de estimular comportamentos e sugerir atitudes, que no caso deste projeto pretende dar ao seu usuário uma sensibilidade maior e mais informada sobre as grandes desigualdades socioeconômicas que compõem nosso cenário urbano.

Um ponto digno de destaque é que desigualdade não se resume apenas à renda, trata-se de um fenômeno de múltiplas dimensões. Fatores que medem a qualidade de vida e excedem o ganho e o gasto presente. Como, a título de exemplo, uma família de renda média que por viver em uma região com muitas famílias pobres tem menos probabilidade de ter acesso a serviços básicos do que uma família pobre vivendo em um bairro de classe média.

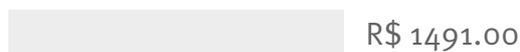
Os estudos que se encontram no livro *Trajetórias das Desigualdades*, compilado por Martha Arretche, diretora do Centro de Estudos da Metrópole, uma instituição de pesquisa avançada em ciências sociais com sede na USP que tem seu foco no estudo das desigualdades e em políticas públicas nas metrópoles contemporâneas, concluem que apesar da queda de diversos aspectos das desigualdades brasileiras nos 20 últimos anos, os vãos sociais continuam gigantescos dentro do país como as desvantagens de não brancos no mundo escolar e no trabalho e entre regiões ricas e pobres nas condições de vida (Arretche, 2015, p.438).

Como bem relatam as historiadoras Lilia Moritz Schwarcz e Heloisa Maria Murgel Starling em *Brasil: Uma Biografia*, toda essa problemática remonta o passado escravista do país que foi o último país no Ocidente a abolir a escravidão. “Apesar de não existirem formas de discriminação no corpo da lei, os pobres e, sobretudo, as populações negras são ainda os mais culpabilizados pela Justiça, os que morrem mais cedo, têm menos acesso à educação superior pública ou a cargos mais qualificados no mercado de trabalho” (Schwarcz; Starling, 2015, p. 15).

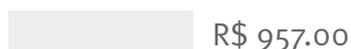
Estes problemas sociais brasileiros se tornaram manifestos como uma característica

*RENDA MÉDIA DA POPULAÇÃO, SEGUNDO SEXO E COR/RAÇA. BRASIL. 2009 - Pobreza, distribuição e desigualdade de renda. Fonte: IPEA - Relatório das desigualdades de gênero e raça - 4ª edição*

Homem branco

 R\$ 1491.00

Mulher branca

 R\$ 957.00

Homem negro

 R\$ 833.50

Mulher negra

 R\$ 544.540

da nossa urbanidade e um dos fatores ligados a nossa problemática social é a mobilidade urbana deficiente. A título de exemplo, o Nexo Jornal publicou em janeiro de 2017 um estudo sobre as desigualdades urbanas na maior cidade do país, São Paulo. Na matéria, é estimado o tempo médio da viagem que os paulistas fazem de casa até o trabalho, cerca de 100 minutos por dia. Sendo que em bairros de classe média alta como o Jardim Paulista o tempo médio é de 55 minutos e em bairros menos favorecidos com o a Cidade Tiradentes este número é de pouco mais de 147 minutos por dia, o equivalente há 24 dias por ano, ou seja menos tempo para a educação, para o lazer, menos qualidade de vida.



*SÃO PAULO, 463 A CIDADE DESIGUA. Acesso em janeiro de 2017. Por Ariel Tonglet, Camilo Rocha, Daniel Mariani, Guilherme Falcão e Rodolfo Almeida. “O especial apresenta dados e depoimentos sobre a maior cidade do país”*

Com isso, optar pelo problema da mobilidade urbana o fio condutor do enredo não foi uma escolha difícil. Considerando ainda o fato de que os trens urbanos das grandes metrópoles brasileiras se relacionam com a cultura regional. O projeto Trem do Samba, uma iniciativa cultural que recria as viagens de trem no início do século do século XX dos sambistas fugitivos da repressão policial ao samba, é uma entre tantas outras atividades relacionadas a este espaço comum, um exemplo desta relação do transporte com a cultura (<http://tremdosambaoficial.com.br/2016/>).

A prática do design é um saber que se associa a diferentes áreas do conhecimento, portanto, é natural que os produtos destas conexões sejam dos mais diversificados, sendo o ganho para a sociedade direto ou indireto.



*O DESIGN DIALOGA COM QUASE TODOS OS OUTROS CAMPOS DO CONHECIMENTO Segundo Cardoso (2015, p. 235): “O design deve ser concebido como um campo ampliado que abre para diversas outras áreas, algumas mais próximas outras mais distantes.”*

## **PROPOSTA**

Este projeto se propõe a revelar a situação da nossa população urbana. Permitindo ao público a possibilidade, seja de identificar a sua condição e se posicionar dentro dos gráficos ou caso não seja o caso de identificação, se debruçar sobre a condição dos seus concidadãos e não adentrar os seus anos em uma bolha vendo nossa problemática urbana apenas do horizonte da sua classe social.

O projeto se trata de uma narrativa ilustrada que acompanha infográficos de visualização de dados, tocando em temas diretamente ligados a gritante diferença socioeconômica do país (uma das maiores do mundo), como a educação e o acesso ao saneamento básico. Enquanto o enredo principal apresenta a aventura de um garoto residente da periferia de uma grande cidade brasileira tentando consertar seu computador no centro desta metrópole.

Estes são os objetivos deste projeto:

- 1 - Emitir uma contraparte ao ensino público com uma produção voltada para a sociedade brasileira;
- 2 - Aplicar o pensamento sistêmico característico do design para um maior aproveitamento de recursos e melhor execução do projeto gráfico;
- 3 - Projetar um sistema de ilustrações capaz de produzir uma narrativa coerente em si e com o texto;
- 4 - Através dos infográficos, conferir o caráter informacional do projeto, com transições entre infográfico-narrativa de modo articulado;
- 5 - Apresentar ao público o problema da desigualdade socioeconômica brasileira de maneira fluída no formato de um livro ilustrado paradidático.

Desta maneira é preciso abordar, ainda que brevemente, os campos do saber que inspiraram e fundamentaram este projeto dando consistência teórica a sua produção e enriquecendo a gama de referências que foram adotadas:



**PESQUISA**

## **SOBRE A RESPONSABILIDADE SOCIAL DO DESIGN**

Ao longo da história dessa atividade social que é o design, onde o designer trabalha em grupo, para determinados grupos e com uma relação bem íntima com meios gráficos com potencial para propagar ideias políticas, sociais e econômicas é comum o desenvolvimento de iniciativas que visam a melhoria do bem-estar social.

Contudo, é no período que segue o fim da Segunda Grande Guerra que essas ideias se potencializam e a história do design é grifada por designers que confrontam os problemas políticos do seu entorno. Designers como Paul Rand começam a apresentar o discurso de que o design é uma atividade focada na resolução de problemas, uma via capaz de esclarecer e sintetizar ideias complexas em imagens, produtos ou sistemas, ou como afirma Meggs (2009, p. 489) “Rand definiu o design como a integração de forma e função para a eficácia da comunicação”.

O designer ao se debruçar sobre problemas não tão claros e de grande complexidade que extrapolam um único campo de conhecimento, não se vê atendido por um sistema de pensamento linear com problemas e condições determinadas, precisando recorrer a uma abordagem diferenciada. Abordagem essa, que nos anos 60, recebeu a alcunha de *wicked problems* por Horst Rittel, ex-professor da Escola de Ulm. Segundo Rittel, citado por Couto (1997), existem dez características básicas destes problemas que são apontadas a seguir:

- 1 - Cada formulação tem uma solução diferente e nenhuma delas é definitiva
- 2 - Não tem delimitações para terminar
- 3 - A solução não pode ser declarada falsa ou verdadeira, apenas boa ou ruim
- 4 - Não existe uma lista de operações rígidas durante o processo
- 5 - Para cada problema há sempre mais de uma explicação possível
- 6 - Cada problema é sintoma de um outro problema maior
- 7 - Nenhuma proposta tem um teste definitivo
- 8 - A resolução de um problema não tem espaço para tentativas e erros
- 9 - Cada problema é único
- 10 - O solucionador é inteiramente responsável por suas ações.

Ora, essas características se fazem presentes quando o designer volta o conhecimento que tem da sua atividade para projetos que visam a melhoria do bem público. Trabalhando a informação com abordagem visual na disseminação de ideias, estimulando o debate na esfera social, onde é difícil mensurar resultados e as ações são pequenas ante problemas que podem ser estruturais de uma sociedade.

Na década de 60, como afirma Meggs (2009, p. 578) a história do design vivenciou o impacto do diálogo global, onde a inovação visual se difundiu rapidamente, principalmente em países como os EUA, a Alemanha, o Reino Unido e o Japão, acompanhados também pelo avanço da tecnologia gráfica, alterando radicalmente os processos de design. Este mundo complexo permitiu uma explosão de di-

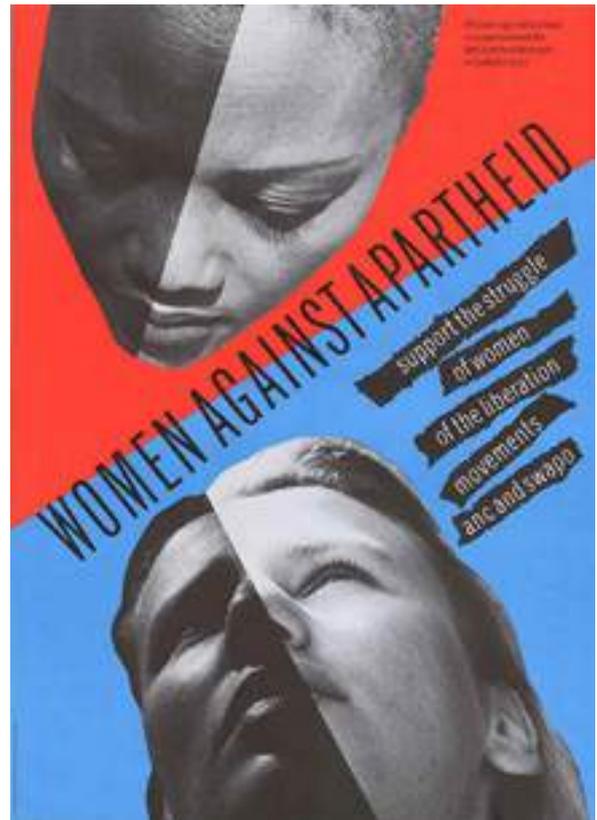
versidade gráfica e associações produzindo um design voltado para o combate das desigualdades cada vez mais incomôdas.

Foi neste contexto que na região central de Amsterdã, foi fundada a Wild Plakken em 1977 com uma missão social e política bem definida: criar projetos para clientes que trabalhavam ativamente para mudanças sociais ou políticas significativas.

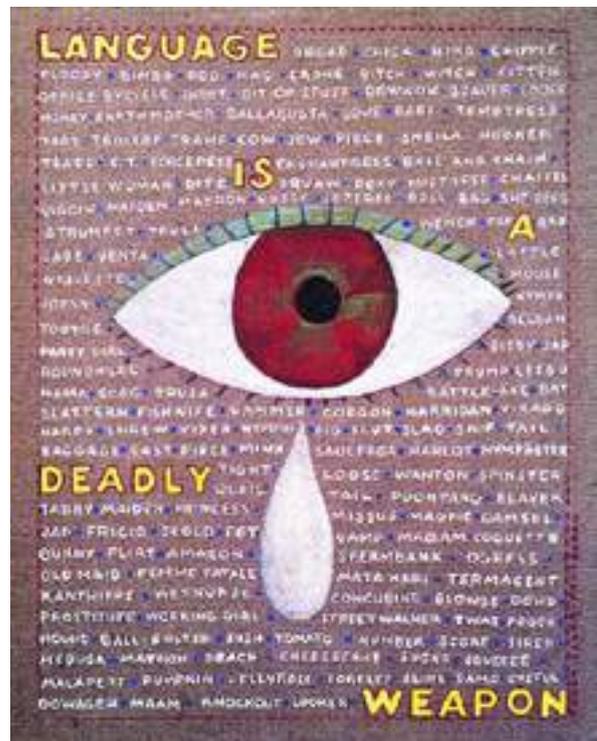
Campanhas denunciando a misoginia também é um tema presente na produção do design gráfico nas últimas décadas. Entre os muitos exemplos, na década de 90 a MTV investia em uma campanha chamando a atenção para os termos pejorativos para designar mulheres deixam claro o preconceito presente na linguagem. Um outro exemplo no mesmo sentido é a campanha realizada na página oficial da Prefeitura de Recife no Facebook, alertando sobre os abusos cometidos contra mulheres no carnaval e informando o serviço que oferece orientação e atendimento a mulheres que estão em situação de violência.

Ainda no âmbito das redes sociais, o site mexicano Pictoline, traz outra iniciativa usando o design como ferramenta para disseminação de ideias. Apresentando notícias de temas complexos com uma linguagem fortemente visual, com a responsabilidade de se referenciar em fontes confiáveis.

Estes exemplos ilustram como os designers ao longo das últimas décadas têm se engajado na sociedade em que atuam. Usando o seu repertório visual para disseminar em seus concidadãos ideias capazes de melhorar a realidade atual, educando o olhar e estimulando a mente das pessoas.



Cartaz da Wild Plakken para o movimento antiapartheid da Holanda, 1984.



Cartaz de Paula Scher, "Language is a Deadly Weapon", trabalho para a campanha da MTV "Free Your Mind", 1993.



## O LIVRO ILUSTRADO

Os livros ilustrados são narrativas capazes de transmitir uma mensagem através de imagens, com ou sem o auxílio da linguagem verbal. Em outras palavras pode se dizer que eles são: “obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que, aliás, pode estar ausente [é então, clamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens.” (VAN DER LINDEN, 2011, p.24).

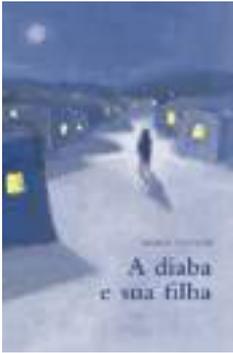
Na mesma ocasião, a autora compara outros tipos de livros similares ao livro ilustrado, aqueles que estão mais próximos do objeto de estudo estão citados na tabela a seguir:

Livros com ilustração	São obras que apresentam um texto acompanhado de ilustrações pontuais. O leitor entra na história através do texto, que é espacialmente predominante e autônomo em relação a imagem.
Primeiras leituras	Direcionada a leitores em processo de aprendizado. A narrativa é sequenciada em capítulos curtos. Costuma apresentar vinhetas e pequenas imagens emolduradas junto do texto, o que pode às vezes aproximá-las dos livros ilustrados.
Histórias em quadrinhos	Caracterizada pela articulação de “imagens solidárias” e não apenas pelos balões de fala. A organização da página é disposta, na maioria dos casos, em compartimentos, ou seja, os quadrinhos que se encontram aplicados em vários níveis.



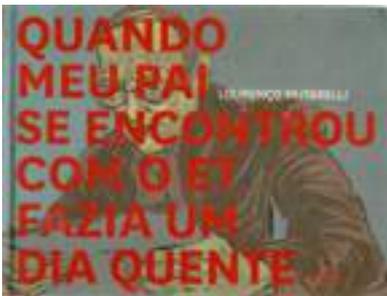
### LIVROS COM ILUSTRAÇÃO

*Nilma Lacerda e Rui de Oliveira (ils.), Pena de Ganso, 2005.*



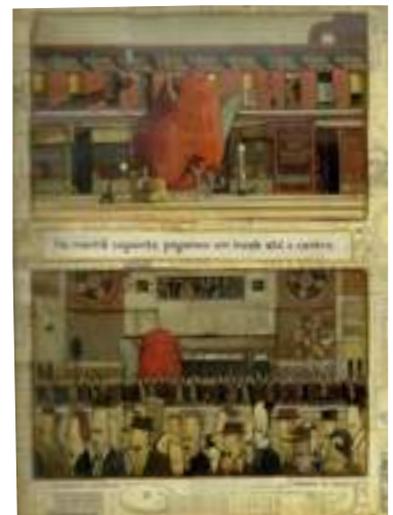
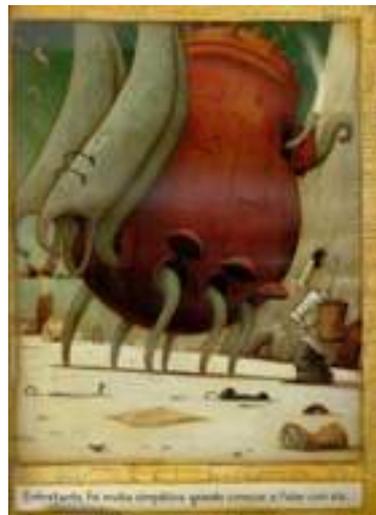
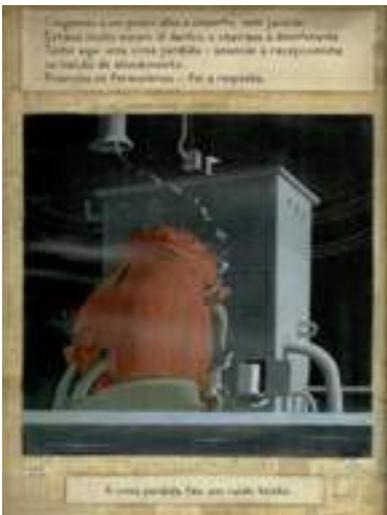
PRIMEIRAS LEITURAS

Marie Ndiaye e Nadja (ils.), *A Diaba e sua filha*, 2011.



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Lourenço Mutarelli, *Quando meu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente*, 2011.



LIVRO ILUSTRADO

Shaun Tan, *A Coisa perdida*, 2012.

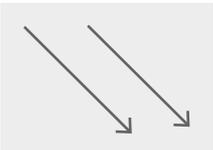
Com os exemplos acima, pode-se observar como estas fronteiras são difusas, além do mais existe uma certa variedade de maneiras em como se dá a relação entre imagem e texto. De acordo com Van Der Linden (2011, p. 68), a diagramação mais comum no livro ilustrado é onde imagem e texto estão associados. Nela, a página de texto e a página de imagem são uma só, podendo de apresentar de diversas maneiras: o texto abaixo, acima ou em um espaço vazio da ilustração que pode ocupar ou não a totalidade da página.

Em todos estes casos, principalmente quando o texto está inserido dentro da ilustração, cabe ao ilustrador prezar pelo equilíbrio entre a imaginação verbal e visual. Criando uma maneira de educar o olhar do leitor, uma vez que a imagem tem um poder maior de se impregnar na memória do que o texto. Como diria Oliveira (2008 p.37)

Um dos objetivos básicos do ilustrador é tornar incomum, transformar o real em fantástico, sugerir e representar o que o leitor supõe ver. O espaço imaginário entre o visto e o não visto é a área preferencial de atuação do ilustrador ante a sua inexorável referência a um texto literário.

Neste momento se mostra o caráter multidisciplinar do ilustrador, na busca de referências. Não apenas se embasando em outros ilustradores, mas em pinturas, esculturas, ícones, símbolos, fotografias e toda forma de linguagem visual que compõe o vasto repertório da espécie humana.

Ainda de acordo com Oliveira (2008, p. 62) a ilustração possui, assim como os outros campos que trabalham a imagem, algumas características básicas de composição. Dependendo de como é utilizada, comunicam ao leitor sensações diferentes, tais como:

	<p>Formas estruturais dispostas basicamente por meio de linhas horizontais criam na ilustração uma sensação de repouso e tranquilidade.</p>
	<p>Um esquema utilizando linhas verticais impregnará a ilustração de uma atmosfera espiritualizada. Os personagens parecerão envolvidos por um momento de ascensão e leveza.</p>
	<p>Uma estrutura diagonal do canto inferior esquerdo em direção ao canto superior direito da ilustração faz com que os elementos ali presentes estejam escalando algum terreno ou levantando voo.</p>
	<p>Outra estrutura diagonal, só que do canto esquerdo superior em direção à região direita inferior, dá a sensação de instabilidade e que os elementos dispostos estão prestes a cair.</p>

Essas configurações, estão longe de serem um conjunto de regras, mas ajudam o ilustrador a comunicar suas intenções e a desenvolver o ritmo e a sequência das suas ilustrações. Tendo mais domínio do tempo e do espaço da narrativa, podendo condensar ou não os acontecimentos chaves da história que está sendo contada.

O ilustrador que também é o autor do livro ilustrado, (símbolo disso é a presença do seu nome na capa junto com o autor do texto, podendo ele também ser o escritor), dispõe de uma série de recursos visuais que podem contribuir para contar a história em produção, é o que Nikolajeva (2011 p.307) chama de paratextos:

Formato	O formato é uma escolha que compõe a totalidade estética do livro que deve conversar com o objetivo da narrativa
Capa	As configurações de cores, tamanhos e tipos usadas na capa podem afetar propositalmente o entendimento da narrativa dentro do livro
Composição do Título	A composição tipográfica do título pode carregar um simbolismo daquilo que é abordado na história, influenciando a percepção da mesma
Guardas	Embora costumeiramente sejam neutras ou inexistentes as ilustrações usadas nas guardas podem influenciar também a interpretação da narrativa
Frontispício	A pequena ilustração que costuma aparecer nesta abertura pode sugerir uma interpretação ou reforçar alguma ideia
Quarta capa	É comum a quarta capa ser uma continuação da capa com pequenos resumos da história, do autor ou do propósito do livro. Informações que também podem afetar o entendimento da história

Além dos paratextos presentes na tabela, dentro do livro o ilustrador também conta com um repertório de elementos visuais que o auxiliam a contar a história, dando ritmo a narrativa como as capitulares e as vinhetas. Espaços em brancos e a própria tipografia escolhida para comportar o texto também são escolhas de grande importância para conceber o universo que se passa dentro do livro ilustrado. Nas palavras de Oliveira (2008 p.56)

Contar histórias através de imagens é comungar, compartilhar um variado repertório rítmico com a finalidade de elaborar as relações entre o pequeno e o grande, o reto e o curvilíneo, a verticalidade e a horizontalidade, os espaços ocupados e os espaços vazios etc.

Por fim, o ilustrador tem que estar ciente do público específico a qual o livro se direciona. Para isso, cada editora adota uma forma diferente para fazer este sugestionamento. O mais comum é por faixa etária, porém algumas editoras fazem esta classificação por ciclo escolar (Catálogo da Companhia das Letrinhas, 2015) ou por competência leitora, selos utilizados pela editora Pulo do Gato no seu catálogo 2014|2015.

Este último é interessante pela sua flexibilidade. O uso da experiência do leitor com os livros como referência para classificação pode incentivar formas variadas de leitura por leitores de idades distintas.

O conhecimento das classificações e das ferramentas coletadas acima é fundamental para definir o posicionamento, as características e as possibilidades de criação de um livro ilustrado. Conhecer outros livros ilustrados e os exemplos abordados nos livros de referência também permitem fazer uma associação de ideias mais rica, capaz de fornecer a matéria prima para situações ainda não vistas ou até mesmo o resgate de recursos que se perderam ao longo dos anos.

*CORRESPONDÊNCIA DO SELO À COMPETÊNCIA LEITORA*  
*Catálogo da editora Pulo do Gato 2014 | 2015:*

<b>LEIA comigo</b>	Leitura compartilhada
<b>começo a LER sozinho</b>	Leitor iniciante
<b>LEIO quase tudo</b>	Leitor em processo
<b>já leio BEM</b>	Leitor fluente
<b>LEIO e reflito</b>	Leitor crítico

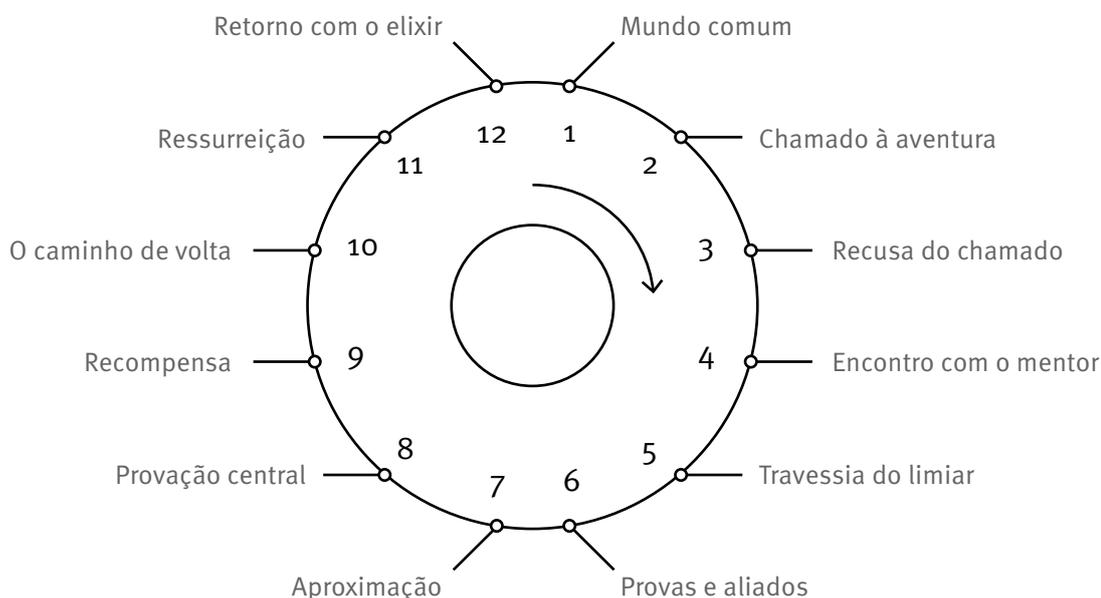
## APRESENTANDO A JORNADA DO HERÓI

Contar histórias é uma experiência de interação que tem se desenvolvido ao longo da trajetória humana. Ao entrar em contato com esta experiência a imaginação se amplia, o conhecimento é compartilhado e uma relação de empatia pode ser criada e potencializada. Ver, sentir e ouvir são as nossas primeiras experiências como seres humanos. Neste sentido, as narrativas apresentam pontos em comum, sendo objeto de estudo para historiadores, psicólogos e uma vasta gama de estudiosos.

A Jornada do Herói nasce neste contexto, mais uma observação do que algo que foi inventado, ela aparece primeiramente no livro: O Herói de Mil Faces, de Joseph Campbell. Nele, o antropólogo identifica, articula e organiza uma série de etapas comuns em diversas mitologias e cria a ideia de um monomito: um padrão básico de narrativas, onde aquele ou aquela que protagoniza o enredo, sofre uma transformação do seu modo de ser ao longo de uma empreitada: de uma vida ingênua à maturidade, de uma vida vazia para uma causa maior, da inércia para ação. Como diz Vogler (2015, p. 45) “São essas jornadas emocionais que prendem o público e fazem valer a pena acompanhar a história”.

Conhecer este conceito é uma ferramenta importante para a produção de narrativas. A ideia que de cada história é uma jornada e por mais diferentes que elas possam ser uma das outras, muitas possuem a mesma estrutura cíclica e diversos pontos de virada em comum, dos mitos gregos a produções contemporâneas como Star Wars. Como defende Christopher Vogler em seu livro: A Jornada do Escritor.

A partir disso, Vogler, adapta a esquematização de Campbell para refletir melhor os temas comuns das obras contemporâneas: os 12 Estágios da Jornada do Herói:



Estas etapas estão presentes na grade maioria das histórias que conhecemos. Como a Jornada do herói é uma forma modular, não é preciso que todas as etapas estejam presentes para que uma boa narrativa possa funcionar. O quadro abaixo mostra o que são estas etapas:

Mundo comum	O herói em sua rotina que em breve conhecerá um mundo novo e estranho
Chamado à aventura	Etapla onde o objetivo do herói é estabelecido
Recusa do chamado	O herói hesita em enfrentar os desafios a sua frente
Encontro com o mentor	O mentor prepara o herói e só deve acompanhá-lo até certo ponto, cabe ao herói enfrentar o desafio sozinho
Travessia do limiar	O herói se compromete a enfrentar o problema e agir
Provas, aliados e inimigos	Esta etapa permite o desenvolvimento da personalidade do herói, quando ele se depara com novos personagens
Aproximação da caverna secreta	O herói se prepara para enfrentar um perigo maior
Provação	O momento sombrio, onde não se sabe se o herói se sairá bem sucedido
Recompensa	Uma compreensão mais ampla do mundo ou a posse de algo que permitirá o herói voltar para casa
O caminho de volta	Quando o herói lida com as consequências da provação e busca retornar ao mundo comum
Ressurreição	O último obstáculo antes do retorno, para que o herói emergir de volta ao seu mundo
Retorno com o exilir	De volta para o mundo comum, o herói traz consigo um tesouro ou um aprendizado da sua aventura

Esta estrutura deve ser preenchida com as peculiaridades de cada narrativa, inclusive, algumas dessas etapas podem ser excluídas, embaralhadas e repetidas se for conveniente para o desenvolvimento da história. Esse modelo pode ser usado tanto para contar um pequeno episódio de desenho infantil, quanto uma trama altamente sofisticada sem perder o peso dos seus momentos de crise e clímax.

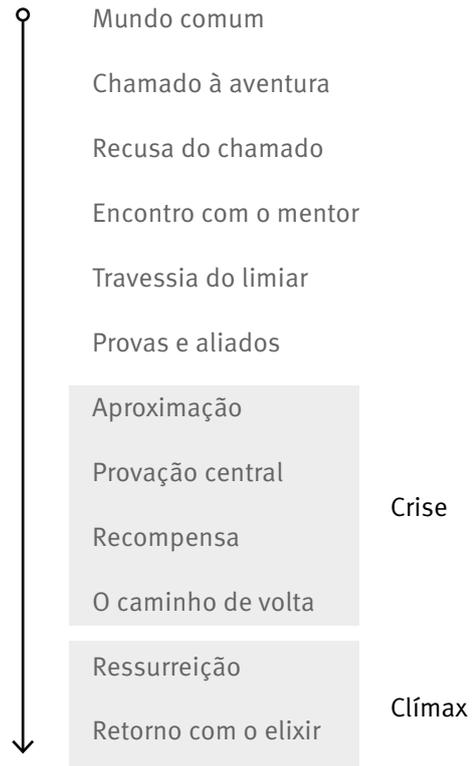
Vivendo dentro dessa estrutura estão os personagens da narrativa. Os padrões encontrados nestes personagens recebem o nome de **arquétipos**, o termo foi cunhado pelo psicólogo Carl G. Jung ao descrever os padrões de personalidade humana e na arte de contar histórias este conceito é uma ferramenta usada para definir a função dos personagens na narrativa.

Embora a quantidade de arquétipos sejam muitas, existem aqueles que são mais utilizados por contadores de histórias como:

Herói · Mentor · Guardião · Camaleão · Sombra · Aliado · Pícaro

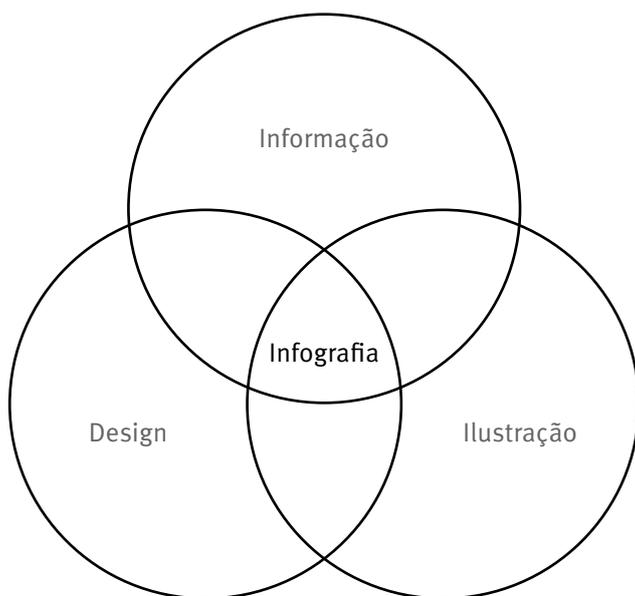
De acordo com Vogler (2015, p. 62) “Os arquétipos podem ser pensados como máscaras, usados pelos personagens temporariamente quando a história precisa avançar” ou seja, o Guardião, que é um personagem que desempenha a função de provar se o herói é digno ou não de atravessar um limiar pode se tornar um Camaleão que cumpre a função de trazer dúvidas e suspense nas próximas fases, ou até mesmo um Pícaro, o alívio cômico da narrativa.

Por fim, é fundamental ressaltar que a Jornada do herói é apenas uma estrutura para o desenvolvimento de narrativas. Além disso, o uso consciente desta linguagem, que tem se popularizado entre os contadores de história, detem o risco da falta de originalidade. A autoconscientização deste modelo pode levar a um excesso de confiança em uma única linguagem e a produções extremamente repetitivas. Ainda de acordo com Vogler (2015, p. 21) “A Jornada do herói deve ser usada como uma forma, não uma fórmula; um ponto de referência e fonte de inspiração, não uma determinação ditatorial”.



## A INFOGRAFIA COMO FACILITADORA DA COMPREENSÃO

A infografia é uma área do design de informação que de acordo com Moraes (2013, p. 16) pode ser vista como “a arte de tornar claro aquilo que é complexo” unindo elementos iconográficos, sejam eles ilustrações ou diagramas, ao texto escrito, formando uma linguagem multimodal e própria. Nesse sentido, a infografia é uma área que combina três campos distintos, a saber:



*A INFOGRAFIA COMO A INTERSEÇÃO DE TRÊS CAMPOS Segundo Moraes (2013, p. 20): “O Diagrama apresentado pelo designer espanhol Jauma Serra em palestra proferida no auditório do jornal O Dia, em 1998”*

Em um mundo que demanda cada vez mais explicações complexas em um curto período de tempo, esse tipo de linguagem que apela para a compreensão gráfica (geralmente mais fácil de ser assimilada do que a compreensão verbal) ganha cada vez mais espaço entre os canais de comunicação, sejam eles digitais ou impressos.

A informação apresentada no infográfico deve ser trabalhada para melhor atender o público, criando conexões entre aquilo que supõe ser conhecido e aquilo que é desconhecido, como afirma Wurman (1991, p. 185):

Os fatos em si não resolvem o problema. Eles só tem importância quando relacionados com um conceito que você possa entender. Se eu disser que um hectare equivale a 10.000 metros quadrados, isto é factual, mas não diz o que é um hectare. Por outro lado, se eu lhe disser que um hectare é quase o tamanho de dois campos de futebol, não serei tão preciso, mas terei tornado a coisa mais compreensível.

Uma vez que se opta por produzir um infográfico para potencializar a compreensão de um assunto, deve-se ficar atento ao trabalho de apuração dos fatos. Isto é necessário não apenas para manter a informação fidedigna, mas para não trazer para o público informações enganosas. Como afirma Moraes (2013, p. 20):

Um infográfico deve primar pela credibilidade — sua produção supõe o trabalho de investigação, que é maior que uma pesquisa de referências (comum na produção de ilustrações): há que se levantar e apurar informações; dimensioná-las de acordo com os objetivos do trabalho; traduzi-las de forma clara com o texto, que também pode ser produzido pelo autor do infográfico.

Este é um dos primeiros passos para produzir um infográfico, sem uma boa apuração dos fatos o resultado final pode ser inconsistente e até falacioso. Por esta razão, é fundamental referenciar as fontes dos dados utilizados. Assim, o público tem liberdade para conferir a origem dos dados e entrar em contato com quem produziu, seja para questionar ou ter acesso a informações complementares e do seu interesse.

Segundo Moraes (2013, p. 68) “é preciso avaliar os temas a partir de uma questão específica: Como o assunto pode ser melhor compreendido?” para seguir adiante em uma produção com estas características sem esquecer o objetivo de um infográfico. O autor também apresenta (2013, p. 68) um esquema, disponível ao lado, onde as etapas de produção são relacionadas em oito passos e que revelam a necessidade de um bom trabalho de direção para dividir as funções e ajustar as necessidades ao tempo disponível. Especialmente, considerando que o berço da infografia está na mídia dos jornais impressos onde o tempo é um fator agressivo e um recurso limitado.

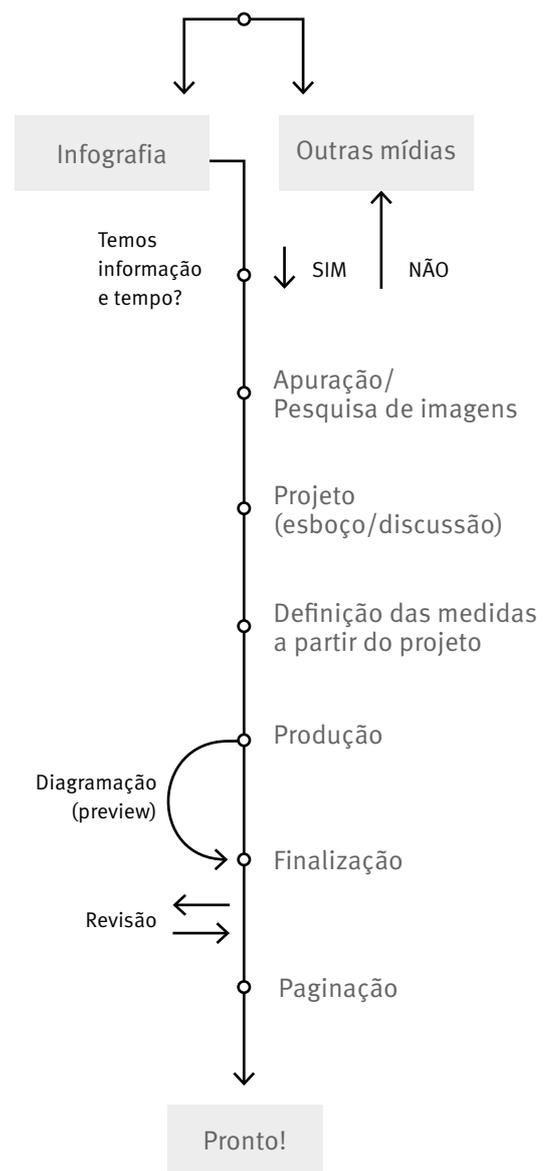
Outro raciocínio importante é o objetivo informacional do projeto em questão, cada parte do infográfico deve ser facilmente identificada e aquela parte que estiver explicando o propósito central do projeto deve ter um peso maior em relação as demais.

Considerando estes pontos, vemos como a infografia é uma ferramenta poderosa para explicar temas importantes a população e que muitas vezes passam como desinteressantes e pouco palatáveis para o grande público. Dentro do Brasil e da América Latina

#### COMO SE PRODUZ UM INFOGRÁFICO?

Segundo Moraes (2013, p. 68):

Como a informação pode ser melhor compreendida?



tem se desenvolvido uma produção consistente neste sentido no Brasil, se destacam o jornal digital Nexo, com muitos infográficos interativos que ajudam a explicar complexos processos políticos ou a dimensionar o leitor em relação ao restante da população com base em relatórios de institutos de referência no país.

A revista Galileu também tem apresentado pautas relevantes para serem discutidas na sociedade brasileira, como a relação da população com a polícia e o acesso ao saneamento básico, com infográficos que ajudam a visualizar a proporção do problema e a compreender mais facilmente o que apontam as pesquisas.



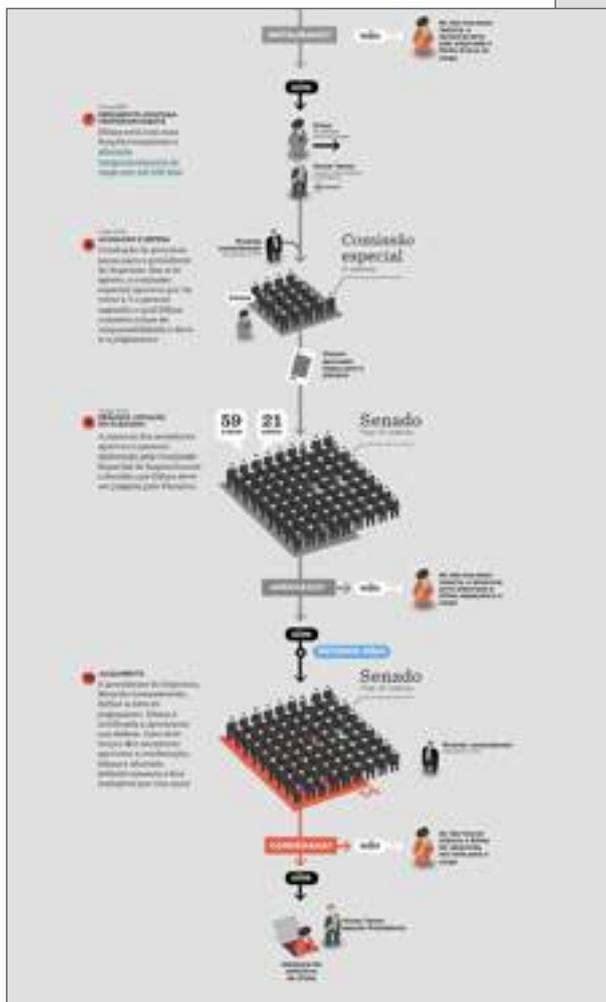
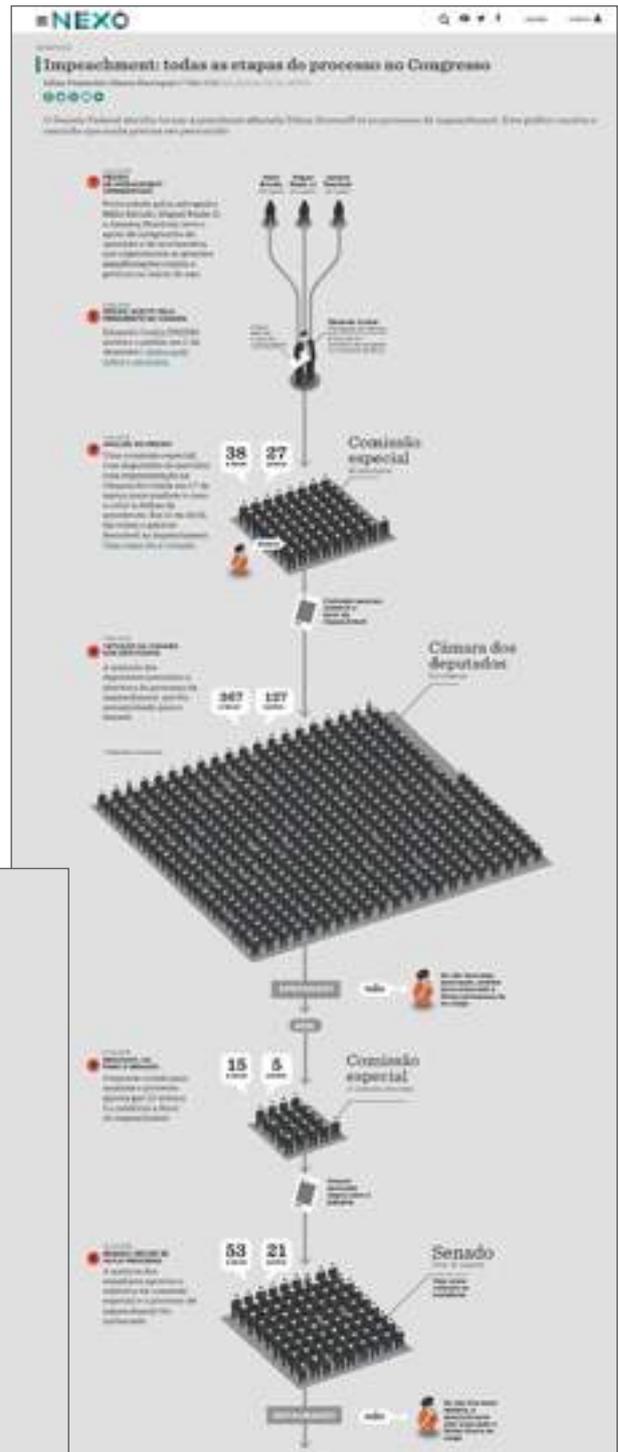
*A VIOLÊNCIA POLICIAL E A VIOLÊNCIA CONTRA OS POLICIAIS*

*Galileu. Agosto de 2016 - ed. 301*

*Por Tatiana Merlino. Design: João Pedro Britto*

*Visualização de dados sobre a violência policial. O infográfico é uma parte da matéria completa.*

**IMPEACHMENT:**  
**TODAS AS ETAPAS DO PROCESSO NO CONGRESSO**  
 Nexo Jornal.  
 Acesso em Maio de 2016  
 Lilian Venturini e Simon Ducroquet  
 “Infográfico digital, explicando o passo-a-passo do processo de impeachment.”  
 Link para matéria na Bibliografia





**O MITO DA MERITOCRACIA**

Galileu. Julho de 2016 - ed. 300

Por Marília Marasciuolo. Design: Fernanda Didini

Visualização de dados sobre as diferenças entre classes no quesito escolaridade e renda, o infográfico é uma parte da matéria completa.

Também usando relatórios importantes como objeto de suas pautas, embora com uma abordagem bem irreverente, estão os mexicanos já mencionados nesta pesquisa: o Pictoline. O trabalho de infografia deles se destaca por sua abordagem descontraída a temas espinhosos. As associações aos memes e em pequenas doses de informações, despertam mais o interesse do grande público convertendo em mais acessos às suas peças e aumentando a sua popularidade

Finalmente, o infográfico é um espaço de troca, de mediação, entre aqueles que estão o produzindo e os seus leitores, adaptando o que afirma Moraes (2013, p. 81). No mais, pode-se dizer que a infografia é um serviço que traduz uma informação complexa para um contingente maior de pessoas poderem assimilar, uma ferramenta que busca democratizar a informação.



**PROJETO**

## NARRATIVA

### CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

O primeiro passo prático para desenvolver o projeto foi levantar os principais pontos que a desigualdade afeta a sociedade brasileira, neste momento foi fundamental a leitura de obras que abordaram este assunto com seriedade e profissionalismo. Livros como Brasil: uma biografia, A cabeça do brasileiro, Trajetórias das desigualdades e o clássico Raízes do Brasil permitiram listar estas chaves que guiariam o projeto. Assim a narrativa desenvolvida pôde costurar todos estes pontos de forma prática, a saber:

A família monoparental, onde geralmente a figura da mulher arca com todas as responsabilidades de criar os filhos
O abismo entre a condição social de brancos e de não-brancos, com poucos representantes da população negra em destaque ou em cargos importantes
O acesso à educação de qualidade, sobretudo ao ensino superior
A distribuição de renda, um dos maiores abismos do mundo que separa o ganho nominal das classes socio-econômicas brasileiras.
A mobilidade urbana e o tempo de vida gasto, principalmente da população mais pobre que chega a gastar quatro horas do seu dia em conduções
O acesso a serviços básicos como água tratada e saneamento básico que ainda não atende a totalidade da população.

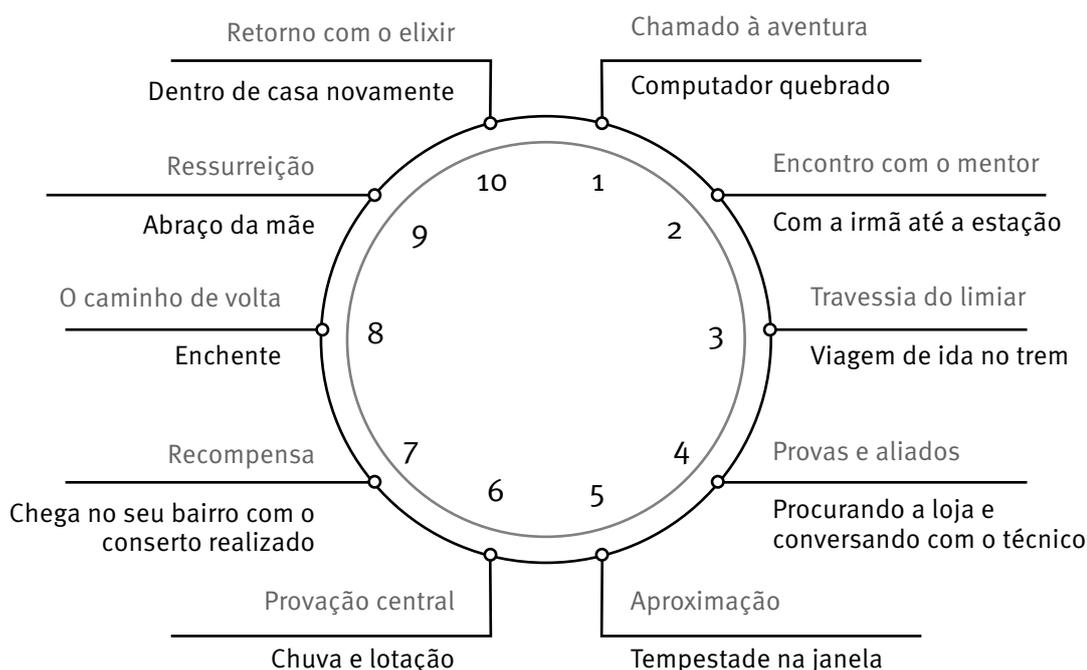
Desta maneira, o campo para o argumento do enredo saiu do movimento pendular feito por milhões de brasileiros todos os dias nas grandes cidades do país. Considerando que entre todos os pontos apresentados este é o menos sombrio, ainda que seja apenas na aparência, por sua aceitação de normalidade entre as pessoas. O desafio foi pensar em algo que a princípio fosse uma experiência comum que pudesse ser vivida pelos leitores, facilitando o elo de empatia, daí nasceu a ideia da narrativa contar a primeira visita de uma criança ao centro da cidade.

A motivação para tal jornada é o conserto de um computador, que inclusive acena para ideia da tecnologia como uma via de acesso ao conhecimento que pode permitir a entrada de famílias com baixo capital. Partindo de casa o menino se depara com uma série de obstáculos em uma

missão que seria relativamente simples, a princípio. No entanto, todos estes obstáculos são comuns a população de baixa renda, um olhar mais crítico perceberá que toda a jornada no menino se assemelha a um rito de inicialização a uma fase adulta que está por vir.

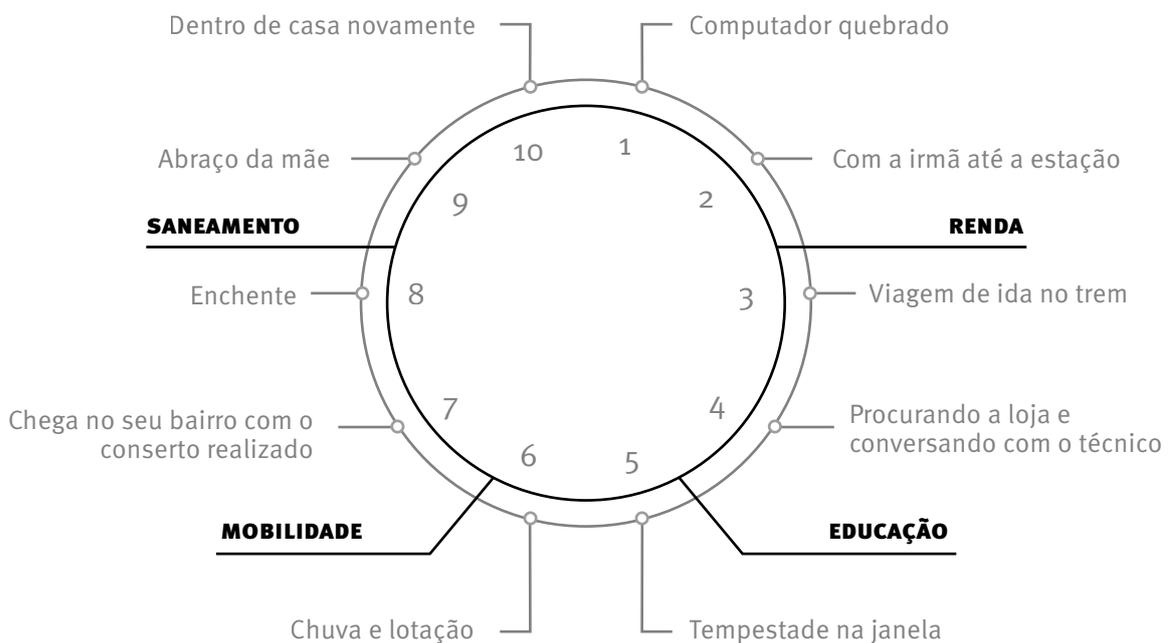
Desenvolver o decorrer da história em pouco tempo foi possível por meio de uma ferramenta que permitiram contar um arco fechado sem pontas soltas: a Jornada do Herói. Analisando os doze passos da jornada junto ao argumento da narrativa e aos pontos que marcam a desigualdade brasileira citados acima, o enredo foi sendo costurado e as decisões sobre como tratar cada problema foram tomadas. Neste momento, duas etapas da jornada foram descartadas por não serem necessárias para o entendimento da história.

Questões da formação familiar e da representatividade da população negra foram aplicadas na estrutura da narrativa e inclusive ajudam a impulsionar o menino para a sua aventura. Problemas como o acesso à educação e a distribuição de renda foram distribuídos dentro dos diálogos da história, seja pelo próprio protagonista, seja ele observando o quadro ao seu redor.



Desta maneira foi criada a esquematização da narrativa de acordo com os passos da jornada do herói. Em seguida, aproveitando a estrutura, foi definido os infográficos que apresentam como é a condição das pessoas no país, sendo posicionados em momentos chaves da narrativas em que por vezes se viu necessário reposicionar alguns acontecimentos para que a transição entre narrativa e infografia fosse harmoniosa, conveniente e em hipótese alguma desnecessária.

Assim, a esquematização da jornada do herói recebeu uma nova camada de informação, estruturando o projeto. Com a possibilidade de distribuir melhor onde cada infográfico se posiciona, se pode avaliar a pertinência de cada um deles e o espaçamento entre um e outro. Um reflexo disso foi a exclusão do primeiro infográfico que apareceria entre a primeira e a segunda etapa, seu papel não era de grande importância, considerando ainda que este abriria a série de infográficos. O tempo economizado na produção dele pode ser remanejado para a produção de outras partes da narrativa. No fim, a esquematização da jornada com os infográficos ficou definida assim:



Outra preocupação fundamental para manter uma boa execução foi projetar a narrativa ocupando um espaço de 36 páginas. Assim se criou a necessidade de contar a história de maneira objetiva, adaptando ideias e desdobramentos anteriores para obedecerem a esta limitação. O que contribuiu para o ritmo da narrativa, buscando sempre integrar texto e imagem, onde um conta aquilo que o outro não pode contar.

Para finalizar, é importante fazer a consideração que no caso deste projeto a função principal de articular os acontecimentos da narrativa cabe a ilustração, sendo o texto um suporte para a imagem. Conferindo o caráter imagético do projeto. O mesmo vale para os infográficos, que também compõem a narrativa, e tem por objetivo o predomínio de elementos iconográficos para melhor explicitar a informação ali contida.

## DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

Desenvolver a aparência dos personagens demandou diversos estudos para definir como seriam suas expressões, sua postura e a sua relação com a cidade, que em última análise, pode ser vista como um personagem onipresente desta narrativa. Para o personagem principal, o ponto de partida dos estudos, foram pensados diversos estilos a fim de se ter um protagonista coeso que funcionasse em todas as páginas do livro, mantendo a sua expressividade e seus traços característicos.



### *ESTUDOS DO PERSONAGEM PRINCIPAL*

*Estes esboços ajudaram a desvendar o caminho que a forma do protagonista da história ia assumir. Destaque para os olhos e as orelhas.*

Neste personagem, entre as características que mais foram priorizadas, estão os olhos e as orelhas grandes. O objetivo desta ênfase é transmitir o caráter de uma criança que absorve muito daquilo o que vive. Nos últimos esboços o personagem também ganhou sombrancelhas mais grossas que marcavam bem a expressão do seu olhar em relação aos acontecimentos.



*ESTUDOS DO PERSONAGEM PRINCIPAL*

*Alguns estilos que o personagem poderia assumir e possíveis modelos do seu computador.*

Um aspecto abandonado no meio do caminho e que é perceptível nos estudos ao lado é a camisa da seleção brasileira (ou simplesmente de alguma confederação futebolística) vestindo o personagem. Durante o processo de maturação do projeto, foi observado que este clichê era desnecessário e o papel de expressar a brasilidade do protagonista já estava bem estabelecido com seus traços e o ambiente em que ele está inserido.

Definido o caráter do protagonista, chegou o momento de desenvolver os personagens coadjuvantes que se relacionam com ele na sua jornada. Considerando a natureza da narrativa e as sucessivas desventuras que a vida na cidade impõem ao personagem, os três personagens coadjuvantes da narrativa se apresentam como mentores deste menino na sua jornada. Os demais arquétipos da história se apresentam de maneiras bem distintas. Exemplo disto é a cidade que se apresenta como o grande desafio do personagem, reunindo em si diversos desses arquétipos como a sombra e guardião daquilo que é o objetivo do protagonista.

Os mentores desta jornada são a irmã do menino, o técnico e o seu professor. Personagens que sequencialmente surgem na narrativa para dar suporte e guiar a mente e o corpo do menino pela cidade. Foi importante definir formas diferentes a eles, considerando o ambiente em que estão imersos e a proximidade de cada um deles com o universo do protagonista, medindo quais semelhanças deveriam existir.

Para a irmã, foi pensada uma aparência semelhante a do irmão dado o seu parentesco, mas sem ignorar a personalidade própria da personagem. Por esta razão os olhos grandes e despertos, revelando a inteligência e articulação de pensamento da personagem. Os cabelos soltos e volumosos procuram destacar a sua jovialidade e seus traços étnicos.

No caso do técnico, para integrar mais o personagem ao seu ambiente alguns estudos a mais foram feitos com a figura apoiada em um balcão, aproximando o personagem do ambiente de trabalho em que ele passará toda a história. O visual inspirado em cantores de rock dos anos 80 indicam um personagem de mais idade e com um universo próprio distante do personagem, embora não seja hostil a ele.



#### *ESTUDOS DE PERSONAGEM*

*Os esboços ajudaram o desenvolvimento dos personagens e a sua relação com o protagonista em sua jornada pela cidade.*

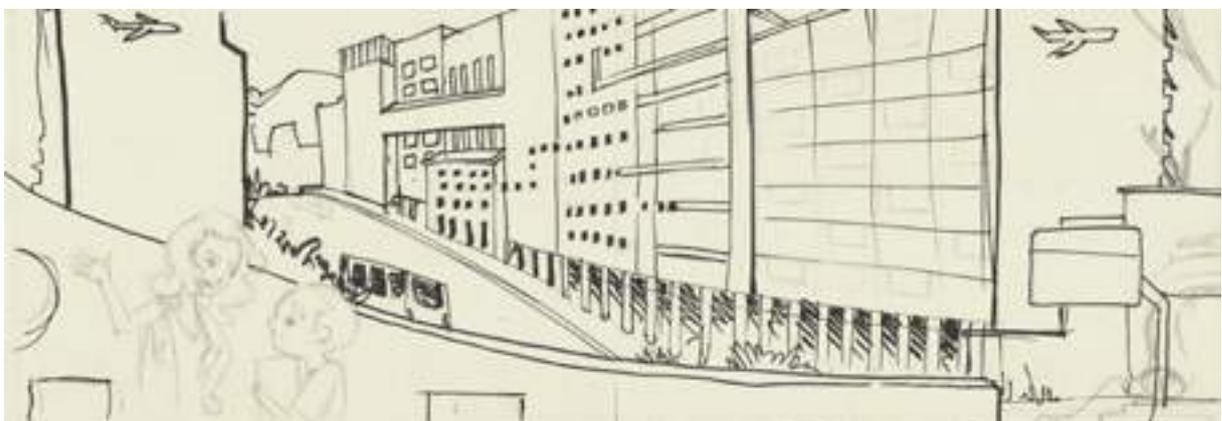
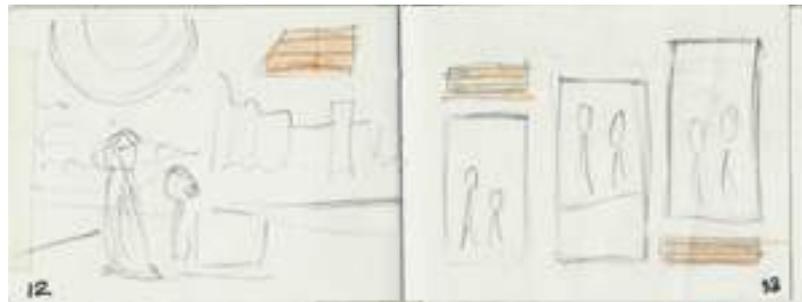
O professor, último mentor a se apresentar na história, pode ser visto como um meio-termo entre os dois mentores que o antecederam. Enquanto a irmã se assemelhava a ele e pelo que se pode compreender acompanhou toda a vida do menino, o técnico é um estranho que pertence a outro universo. O professor porém, é conhecido do menino mas não a ponto de ser um membro da família. É alguém que está dentro do universo do protagonista mas claramente transita em outros. Ele está de passagem na trajetória do rapaz, mas disposto a ajudá-lo nos seus encontros.



#### *OS PERSONAGENS*

*Um dos últimos estudos pos personagens antes da composição das ilustrações finais*

A cidade, por fim, se revela como uma entidade onipresente na narrativa. Na sua indiferença ela impõe os desafios que o menino irá enfrentar sucessivamente em sua viagem por ela e por esta razão a sua representação por vezes é distorcida e de perspectiva impossível, por outras complexa e intrincada:



#### A CIDADE

*Os primeiros estudos de composição da cidade já mostram a intenção de apresentar algo desafiador*

## ILUSTRAÇÃO

### COMPOSIÇÃO

O processo de tomada de decisão ao estruturar as composições da narrativa foram pensadas sempre visando comunicar um aspecto dos objetivos do projeto ou da própria narrativa. A começar pelo formato horizontal das ilustrações: pensado com objetivo de comunicar a grande distância entre os pontos da cidade que o protagonista percorre. A horizontalidade, potencializada pelo uso de ilustrações em página dupla, dá a narrativa o seu tom de jornada longa e dispendiosa que o pequeno rapaz está vivendo.

Esta disposição pensada no início do processo de execução foi inspirada no livro de Fernando Vilela: *Lampião e Lancelote*. Na obra, esses dois personagens icônicos se encontram para uma disputa, apesar da imensa distância geográfica e cultural que os separam.



*LAMPIÃO & LANCELOTE*

*Página dupla da obra de Fernando Vilela, 2006.*

Dado o formato, as ilustrações por sua vez, obedecem o sistema de composição apresentado na pesquisa, onde as linhas guias que formam a ilustração são parte da narrativa. Exemplo disso, são os cenários em que o protagonista está perante a cenários que elevam sua percepção de mundo, onde as linhas de composição são majoritariamente verticais:

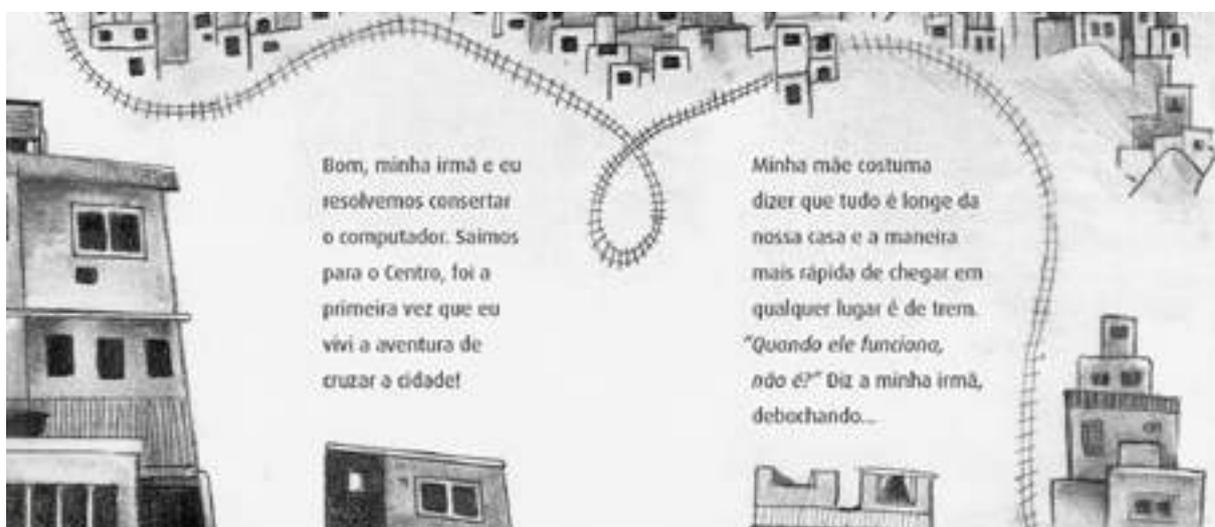


Para que a experiência da leitura das imagens fosse harmoniosa também se levou em conta pesos e contrapesos na estrutura das ilustrações. Este princípio foi testado logo em uma das primeiras ilustrações produzidas. A cena que narra a chegada do menino aos braços de sua mãe tinha originalmente um grande peso em uma das suas extremidades sem um equivalente gráfico que equilibrasse esta estrutura:



Sendo um dos objetivos desta narrativa a integração entre o linguagem visual e a linguagem verbal, o ato de desenvolver a estrutura das ilustrações também foi o momento de pensar o espaço de atuação do texto. Particularidades da técnica utilizada permitiram um bom funcionamento da tipografia escolhida em manchas escuras dando mais possibilidades de composição.

O meio para chegar ao resultado esperado de integração foi, imprimir o texto, que ainda não era o definitivo, nas proporções que seriam usadas no livro e compor a imagem considerando aquele bloco de texto móvel. Este meio permitiu o teste rápido de diversas configurações texto-imagem, ora o texto poderia ser estampado em um prédio escuro, ora compor o céu ou até mesmo o desenho ter uma curva especial para o texto ser aplicado em um determinado espaço:



Em alguns casos a evolução das composições sofreu grandes alterações, exigindo a busca de referências em artistas consagrados e gerando mudanças interessantes no processo de criação. Como é o caso do momento em que o menino chega à loja dos consertos. É esperado que neste momento ele encontre um cenário surreal, sem relação com suas referências atuais, onde sua recompensa será conquistada. Por esta razão a composição ganha um aspecto distorcido e para chegar a este resultado foi preciso clonar e adaptar a estrutura de um dos quadros de M. C. Escher onde o espaço distorcido permite a sensação de estar em um outro universo regido por uma perspectiva geográfica distinta daquela que vivemos:

*PROCESSO DE PRODUÇÃO*  
*Baseado na Litografia de*  
*M.C. Escher: Print Gallery, 1956*

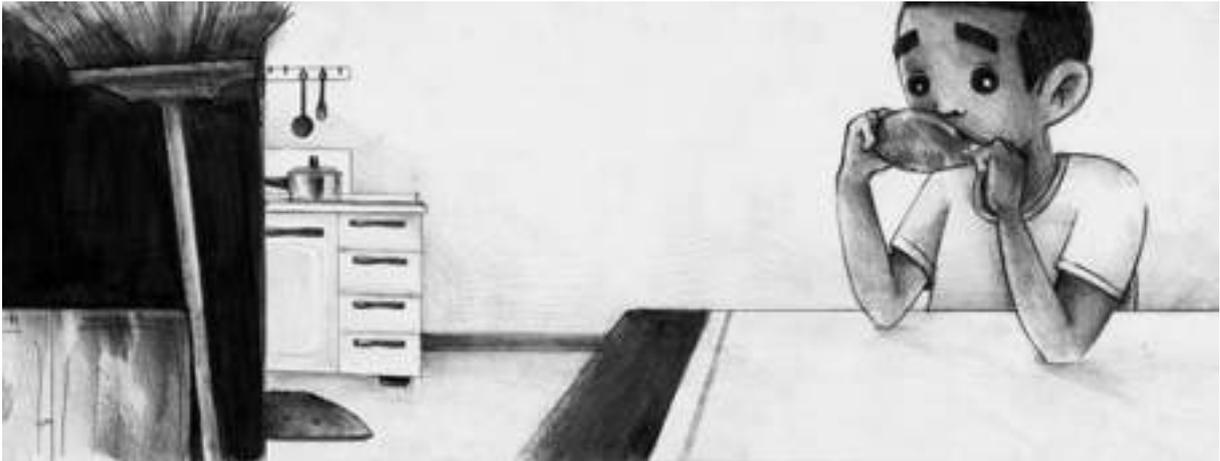


Algumas composições tomaram outro caminho que não o da evolução. Durante o processo houveram aquelas ilustrações que foram descartadas em razão de contarem a narrativa de modo ineficiente, errôneo ou existirem no projeto sem nenhuma presença. Em outros casos, uma nova estrutura de composição foi pensada porque esta segunda seria mais interessante para o projeto que a anterior, o que não significa que a primeira composição estava inconsistente, apenas foi substituída por outra que comunica melhor aquilo que está sendo proposto. Como é possível observar nos exemplos:



#### *EVOLUÇÃO DA DUPLA DE PÁGINAS 20-21*

*A primeira composição foi descartada primeiramente por exagerar no objetivo de apresentar uma perspectiva distorcida do ambiente, já apresentado na dupla de páginas anterior. Além disso, a ilustração trata-se de um momento importante da narrativa que é quando o técnico passa uma aprendizagem ao menino, sendo função da composição expressar essa condição.*



#### EVOLUÇÃO DA DUPLA DE PÁGINAS 34-35

*A primeira composição, apesar de alguns pontos interessantes, tinha pouco impacto para o encerramento da história. Sendo substituída por uma ilustração mais significativa, concebida muito tempo depois, quando todas as composições estavam definidas.*

Depois de finalizadas, as ilustrações receberam diversos ajustes em seus elementos para potencializar aquilo que estava proposto na narrativa ou para corrigir problemas simples na anatomia dos personagens. Um aspecto fundamental para a execução do projeto foi revisá-lo em diversos momentos da produção, junto a críticas externas, para corrigir erros que costumam passar despercebidos. O exemplo a seguir mostra um caso de como os detalhes são significativos para a compreensão da narrativa visual:



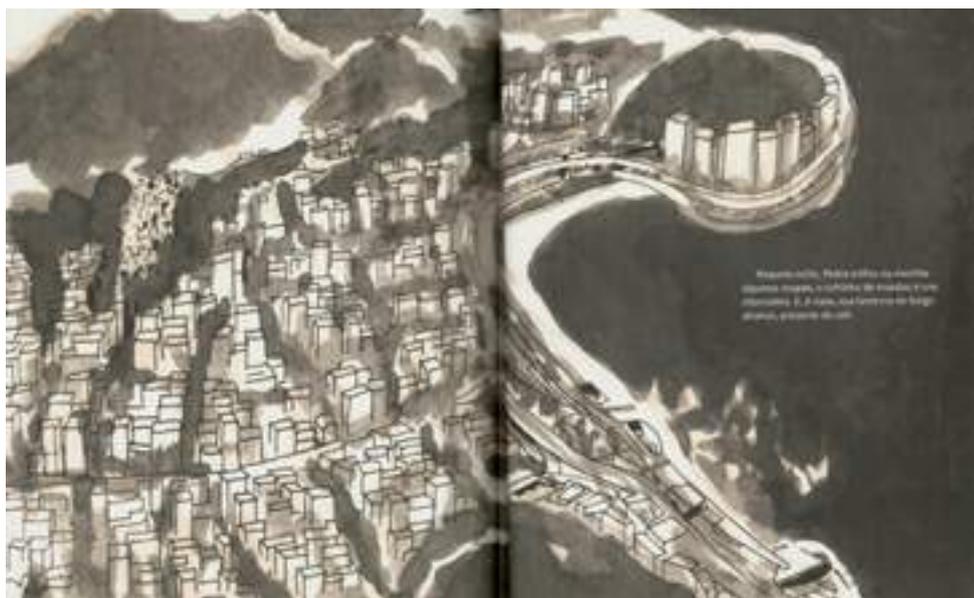
#### RECORTE DA EVOLUÇÃO DA DUPLA DE PÁGINAS 12-13

*No início a composição transmitia a sensação de uma cidade deserta, sem nenhum tráfego, dando a impressão da narrativa se passar em algum feriado. As silhuetas, adicionadas aos poucos, acabaram com esta sensação e posteriormente os policiais com expressão fechada foram inseridos para traduzir a tensão do centro da cidade.*

Concluindo, a estrutura da composição deu o ritmo da narrativa. Isso só foi possível pela comparação com outras obras ilustradas e pelo conhecimento registrado por pessoas que estudaram o objeto do livro ilustrado a fundo. O questionamento das ilustrações e as suas estruturas durante o seu processo de produção também foi elementar para o aperfeiçoamento do projeto como um todo e para o meu desenvolvimento como ilustrador e designer.

## TÉCNICA

Conhecer a referência de outros livros ilustrados permitiu fazer escolhas mais seguras e sofisticadas sobre a técnica escolhida e como ela se relaciona com o andamento da narrativa. As referências mais influentes neste processo foram aquelas que demonstraram não só uma boa execução da técnica, mas também como esta técnica se relaciona com a mancha de texto:



### COLEÇÃO PEDRO FUGIU DE CASA

*Página dupla das ilustrações de Eloar Guazzelli, 2015. O obra serviu como referência para construir a relação entre texto e imagem neste projeto: o bloco de texto pequeno por cima de áreas chapadas da imagem.*

*VIDAS SECAS: GRAPHIC NOVEL*  
Recorte do desenhode Eloar  
Guazzelli, 2015. O obra também  
apresentou uma referência na  
maneira como o bloco de texto  
pequeno se relaciona com áreas  
chapadas da imagem.

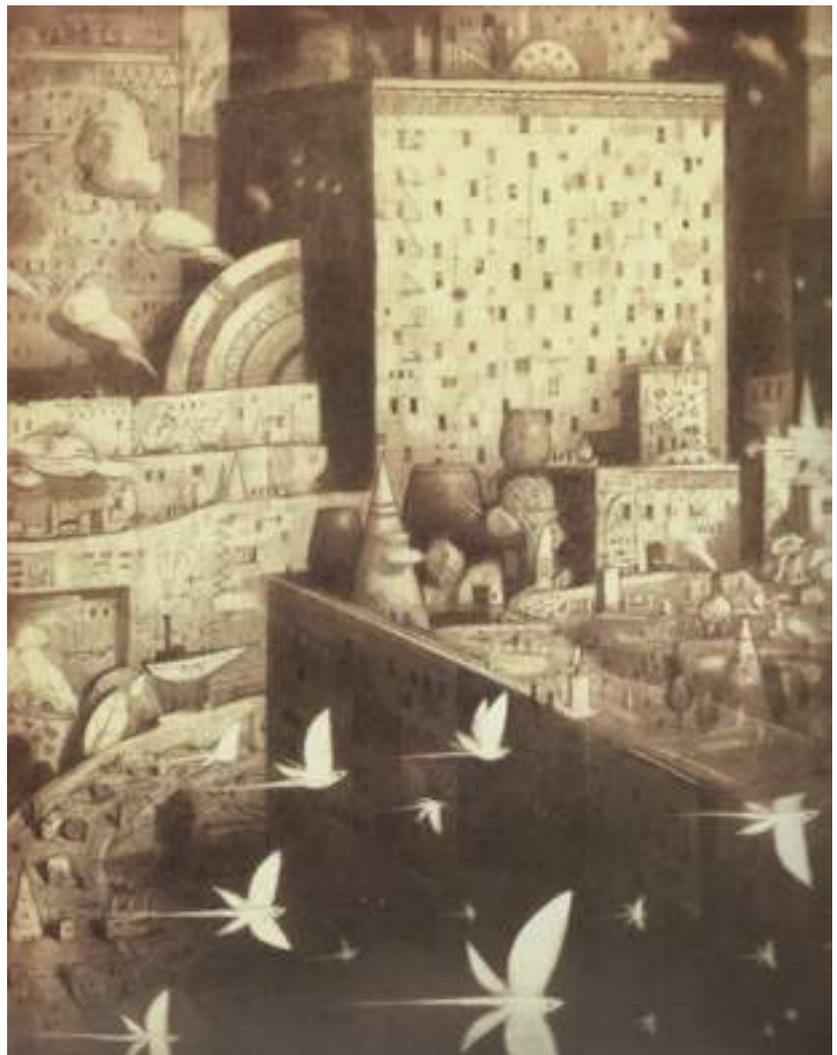


*COLEÇÃO PEDRO FUGIU DE CASA*  
Página dupla das ilustrações de Rui Oliveira, 2005. As ilustrações desta obra serviram  
de referência para as possibilidades do uso do grafite e o estudo da técnica como  
componente narrativo.



#### *A COISA PERDIDA*

*Recorte da obra de Shaun Tan, 2012. Esta obra serviu de referência na maneira como retratar os prédios, a multidão e a atmosfera de uma grande cidade.*



#### *A CHEGADA*

*Recorte da obra de Shaun Tan, 2011. Assim como a obra anterior, apresenta uma maneira de representar o centro da cidade. Desta vez com uma técnica mais próxima da utilizada neste projeto.*

Estudar técnicas de desenho para observar em qual delas a história se comportaria melhor, também permitiu tomar decisões mais sensatas. Uma técnica que necessita de muitas horas para que uma ilustração esteja finalizada, por exemplo, poderia ser fatal para a entrega do projeto. Nesse processo de escolhas dentro do vasto território de técnicas aprendidas ao longo dos anos de graduação, foram consideradas apenas três técnicas mais por serem mais familiares ao ilustrador em questão e pelo motivo prático de não estender demais a fase de teses. As técnicas escolhidas foram nanquim, lápis de cor com aquarela e o grafite. Dentre todas, as que mais obtiveram mais sucesso tanto pelo tempo de produção quanto por resultado foram o grafite e o nanquim (tinta + caneta técnica):



*TINTA NANQUIM E CANETA TÉCNICA*



*AQUARELA*



*GRAFITE 8B*

A tonalidade das ilustrações visam mostrar os contrastes urbanos. O preto, o branco e suas nuances de cinza comportam uma sociedade marcada por vãos sociais, que não se limita apenas ao pobre e ao rico. Na ausência da cor também é possível comunicar a aspereza de uma cidade perigosa e o caminho áspero percorrido pelo protagonista.

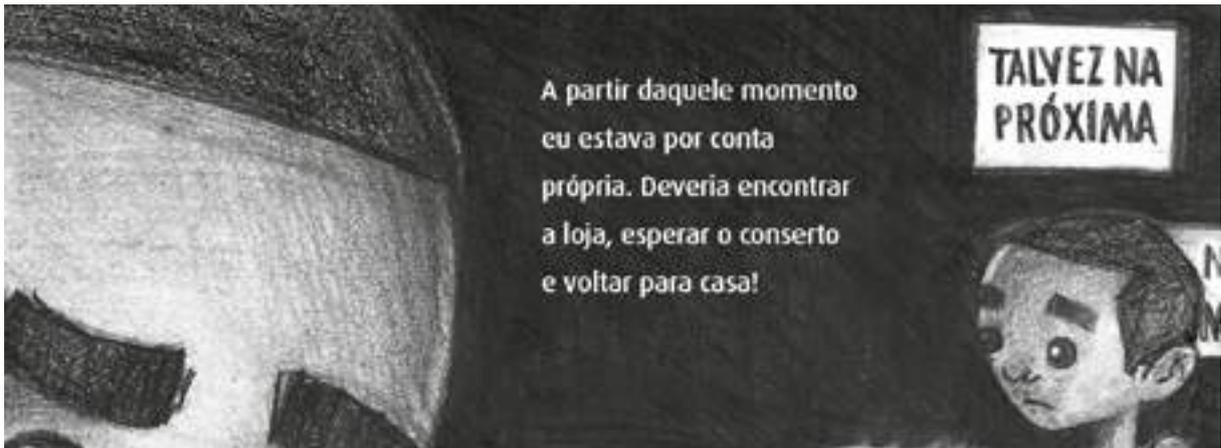


*TINTA NANQUIM E CANETA TÉCNICA*



*GRAFITE 8B*

Com o teste das duas técnicas que melhor se sobressaíram aplicado em outras composições, pode se observar que para o caso deste projeto o uso do grafite permitia um repertório de traços e manchas com mais possibilidade e relações com o tema proposto. Fato fundamental para esta decisão foi o conhecimento, adquirido em uma orientação, da reação do grafite ao diluente de tinta a óleo. Este diluente usado com o pincel, permite a distorção dos traços do grafite, criando uma mancha gráfica diferenciada. Com a textura mais suave desta mancha gráfica, foi possível pensar composições com o texto em negativo dentro das ilustrações, uma vez que a mancha de tons mais irregulares dos traços de grafite causa uma interferência considerável na tipografia:



*RECORTE DA PÁGINA 16*

*Exemplo do uso do diluente tornando a mancha gráfica mais uniforme para servir de suporte a tipografia.*

As ilustrações ainda receberam pequenos ajustes digitais, como variações de brilho e contraste que algumas vezes se perdia na digitalização e a sobreposição de partes que passaram por melhorias. Detalhes muito pontuais foram adicionados apenas no digital por uma simples questão de praticidade, principalmente no caso de incluir o branco nas ilustrações:



*RECORTE DA PÁGINA 23*

*Os raios da tempestade foram adicionados digitalmente.*

Em resumo: definir a técnica e a maneira como ela influencia a composição, permitiu o andamento do projeto em um ritmo mais ágil, com tempo de manobra para ocasionais erros. Encarar a técnica como fator relevante da engrenagem do projeto também tornou possível a coerência da narrativa em si e as suas características estéticas.

## INFOGRAFIA

### EDIÇÃO DE DADOS

Os infográficos, logo no começo do projeto, foram definidos como complementos a narrativa com o objetivo de apresentar mais factivamente os abismos entre as classes sociais dentro do Brasil. Portanto a triagem dos dados foi desenvolvida com enorme atenção, levando em conta não só a pertinência da informação como sua origem e seu contexto.

Felizmente esta pesquisa pode contar com a facilidade do acesso aos dados que temos hoje, graças a internet, e a instituições consolidadas no Brasil e no mundo que coletam e divulgam dados que podem ser comparados, questionados e usados como alerta para o população. Neste projeto, cada infográfico exigiu uma busca diferente por dados em relatórios e reportagens, além da averiguação do instituto de origem, como mostra a tabela que organiza de onde saiu cada informação usada nos infográficos:

INFOGRÁFICO	INSTITUTO	SOBRE
Renda	IBGE	Maior instituto de pesquisa do Brasil forneceu dados do último Censo da população brasileira (2010) como a quantidade de pessoas por faixas de rendimento mensal e do PNAD, a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio, do último trimestre de 2016 com o dado que mostra a diferença do ganho salarial entre a população branca e não-branca do país.
	The World Bank	O Banco Mundial é uma instituição financeira internacional, que atualmente conta com 188 países membros. O seu Grupo de Pesquisa para o Desenvolvimento, junto à agências governamentais, fornecem dados sobre os indicadores de desenvolvimento de cada país membro, como o Coeficiente de Gini, usado neste projeto.
Educação	OECD	A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico é uma organização composta por 34 países democráticos que procuram nesta plataforma comparar e solucionar problemas comuns. Seu relatório <i>Education at a Glance 2015</i> contém informações preciosas sobre o estado da educação ao redor do mundo, com notas sobre países parceiros da organização como Brasil.

Mobilidade	Fundação PROTESTE	<p>Maior associação de consumidores brasileira, realiza testes de qualidade e comparadores de produtos e serviços. Neste projeto forneceu dados (2015) a respeito da condição do transporte público no Brasil ,como o tempo de viagem e o tempo de espera pelo transporte em capitais brasileiras.</p>
	CNI	<p>A Confederação Nacional da Indústria (CNI) é a principal organização do setor industrial brasileiro. Em um dos seus indicadores, publicado no seu periódico: Retratos da Sociedade Brasileira nº 27, apresenta a avaliação que os brasileiros entrevistados faziam do transporte público no ano de 2014.</p>
	Nexo Jornal	<p>Jornal digital conhecido por suas informações contextualizadas e explicações precisas. No início de 2017 publicou um especial denunciando as desigualdade da maior metrópole brasileira: São Paulo. Dados coletados nesta matéria serviram para ilustrar a diferença no trajeto entre bairros nobres e periféricos.</p>
	Tomtom Traffic Index	<p>Empresa holandesa fabricante de sistemas de GPS que disponibiliza em seu site um ranking, constantemente atualizado, das cidades com os maiores congestionamentos do mundo com base em informações dos seus usuários. A situação do trânsito das metrópoles brasileiras foram retiradas deste portal.</p>
Saneamento	Instituto Trata Brasil	<p>Organização com de título de OSCIP, fornecido pelo Ministério da Justiça, sigla para Organização da Sociedade Civil de Interesse Público. Formada por empresas com interesse nos avanços do saneamento básico no país a entidade que desenvolve projetos em comunidades vulneráveis ao saneamento básico realizou um estudo (2015) chamado 'Ranking do Saneamento' com os índices de coleta e tratamento de esgoto no Brasil.</p>

Estes dados foram sendo coletados a medida que os infográficos se desenvolviam, ao contrário do que possa parecer o conjunto deles não estava fechado no início da produção. A estrutura e a pesquisa do infográfico de deram paralelamente, permitindo a flexibilidade para repensar quais dados seriam apresentados e, se necessário, substituídos.

## PRODUÇÃO

Após definir quantos e quais temas seriam abordados através da infografia, iniciou-se a busca por relatórios e estudos a respeito de cada um deles. A pesquisa começou por infográficos que já abordaram o assunto entre outros formatos de informação em periódicos tocando nestes temas. Apesar de se diferenciarem muito dos infográficos propostos para o projeto, eles ajudaram a localizar os estudos através das suas fontes e a pensar diferentes recursos visuais:



### AS CIDADES COM OS PIORES CONGESTIONAMENTOS DO MUNDO

O Globo. Acesso em fevereiro de 2017. Daniel Lima. Fonte: Tomtom. "Ao passar o mouse pelo mapa mundi é possível observar a posição no ranking de cada cidade."

Link para matéria na Bibliografia

### POR QUE É TÃO DIFÍCIL SER UMA CRIANÇA POBRE?

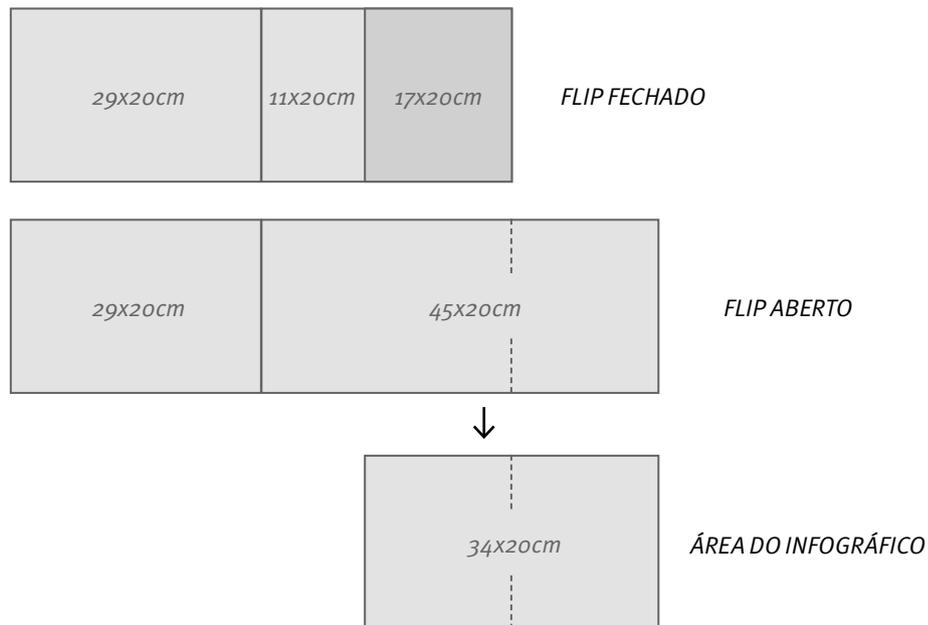
Pictoline. Acesso em dezembro de 2016. Fonte: UNICEF - The State of the World's Children 2016.

"O portal de notícia desenvolveu outra linguagem para explicar um relatório impalatável."

Link para a imagem na Bibliografia

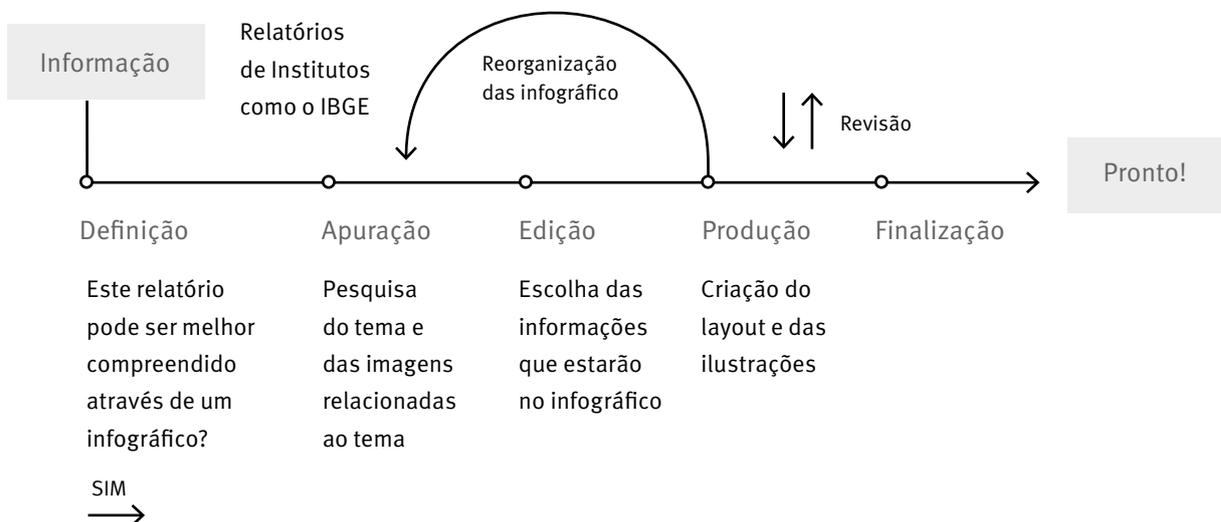


A respeito das proporções dos infográficos, o esquema abaixo demonstra a abertura do flips que revelam os infográficos assim como as suas dimensões físicas:

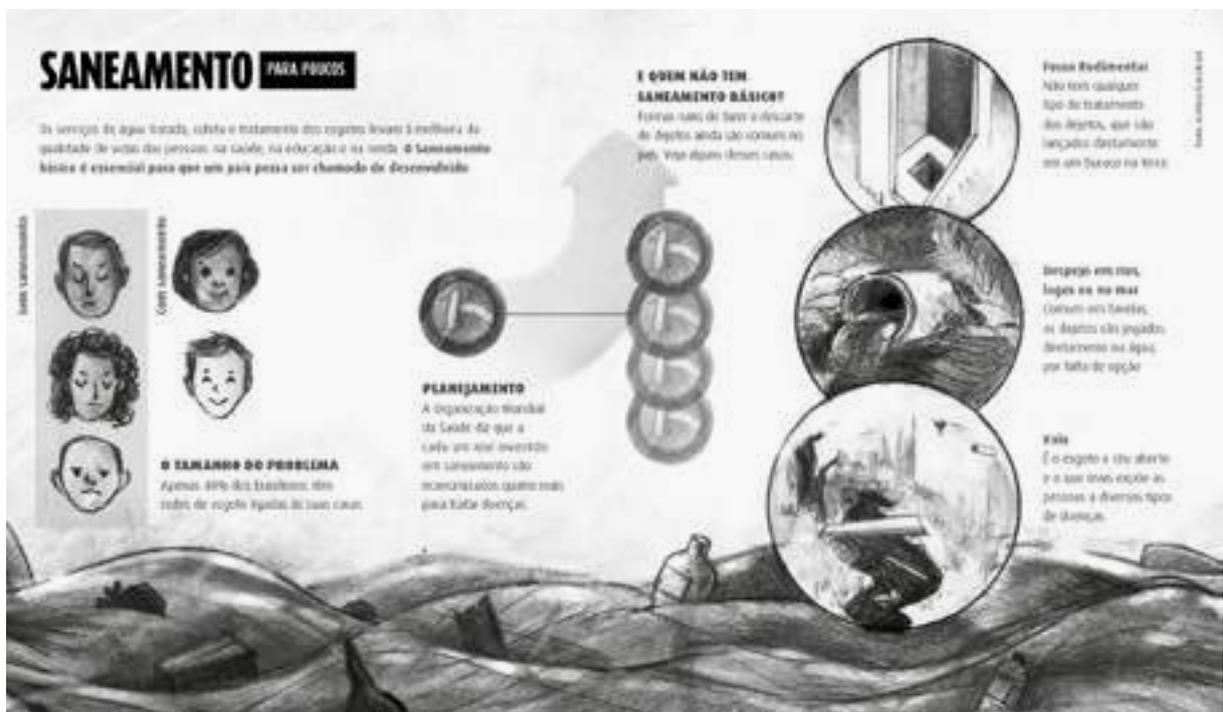


Delimitado o espaço físico, deu-se início aos primeiros esboços junto às informações extraídas nos relatórios das organizações listadas no tópico anterior e as referências coletadas. Estas informações definiram o estilo dos infográficos, que ganharam o aspecto da visualização de dados, em razão dos chamativos números que denunciados nos resultados das pesquisas. Com base no diagrama apresentado na página 24, o processo para criar os infográficos deste projeto atravessou e revisitou algumas etapas de produção que puderam ser traduzidas em um novo diagrama:

QUADRO DE PRODUÇÃO DOS INFOGRÁFICOS:

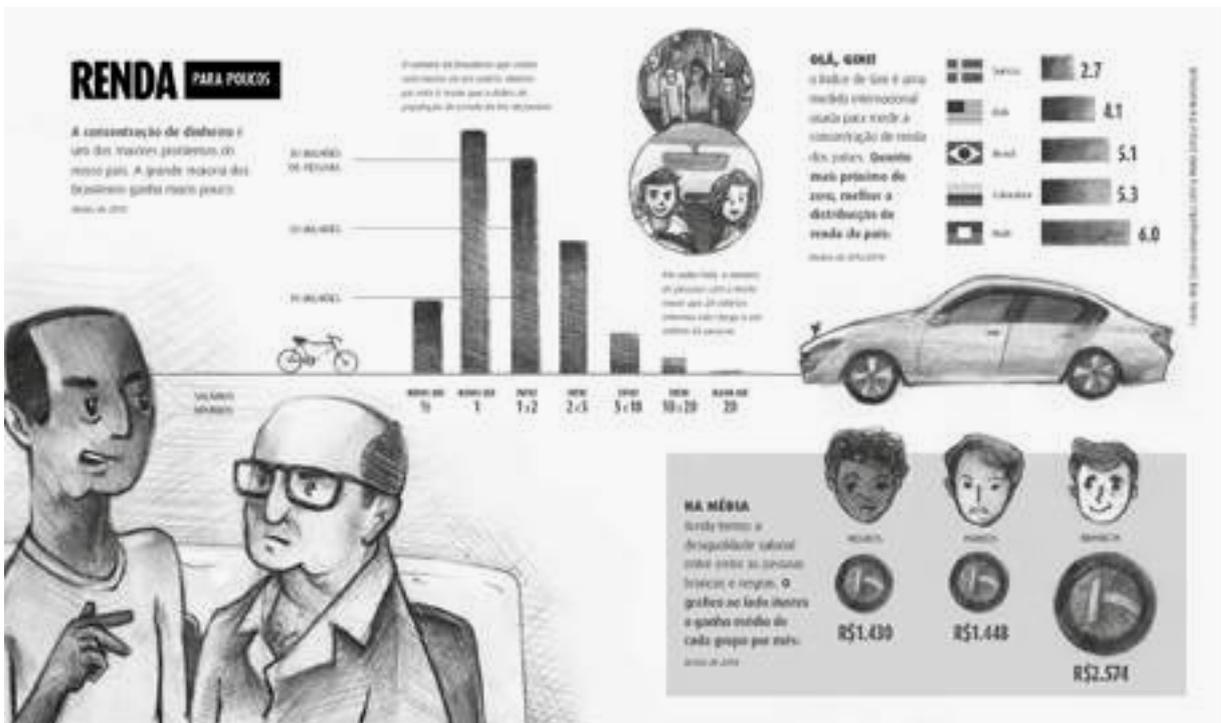
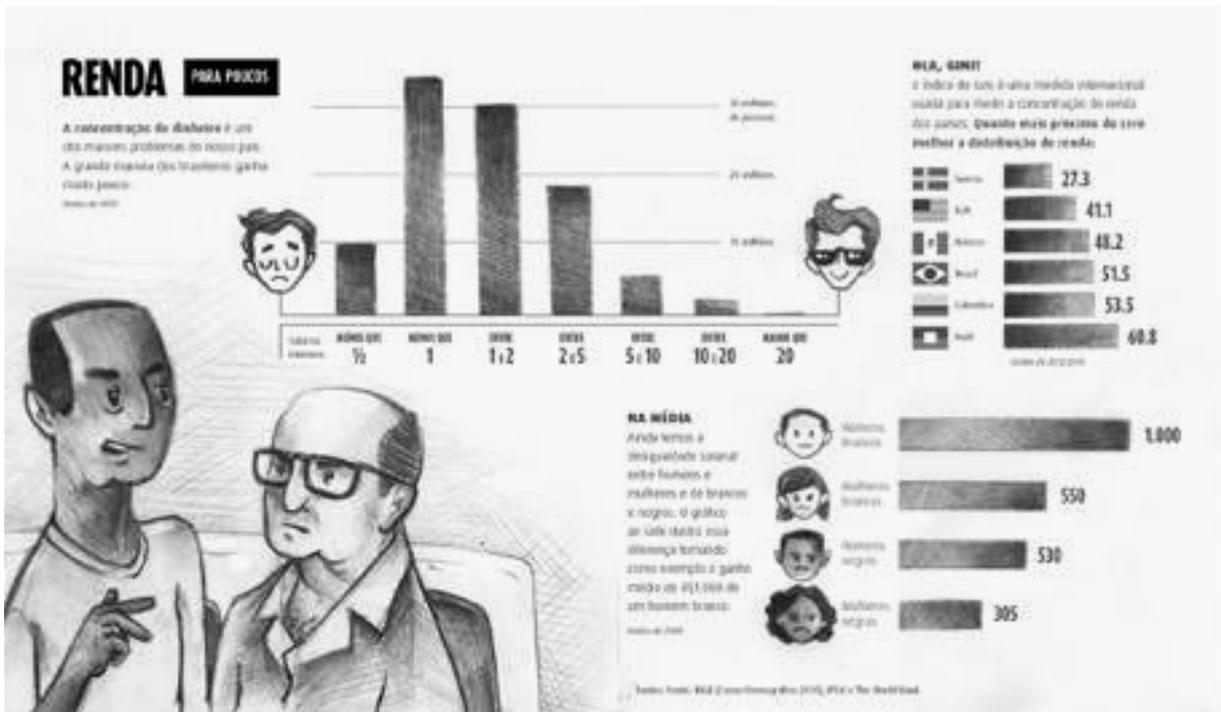


Voltar algumas etapas se fez necessário no momento em que a criação do layout levantou problemas de composição, algumas vezes com causa no excesso de informações ou na apuração das imagens relacionadas ao tema:



### EVOLUÇÃO DO INFOGRÁFICO DE SANEAMENTO

Foi necessário voltar a etapas anteriores do processo para resolver problemas na criação do layout, que posteriormente levou eliminação do excesso de informação em relação ao espaço do infográfico.



### EVOLUÇÃO DO INFOGRÁFICO DE RENDA

Dados apresentados na primeira versão deste infográfico foram substituídos por informações mais recentes, assim como alguns elementos da linguagem visual foram substituídos por outros que comunicam melhor a discrepância de renda, além de pequenos ajustes realizados na etapa de finalização.



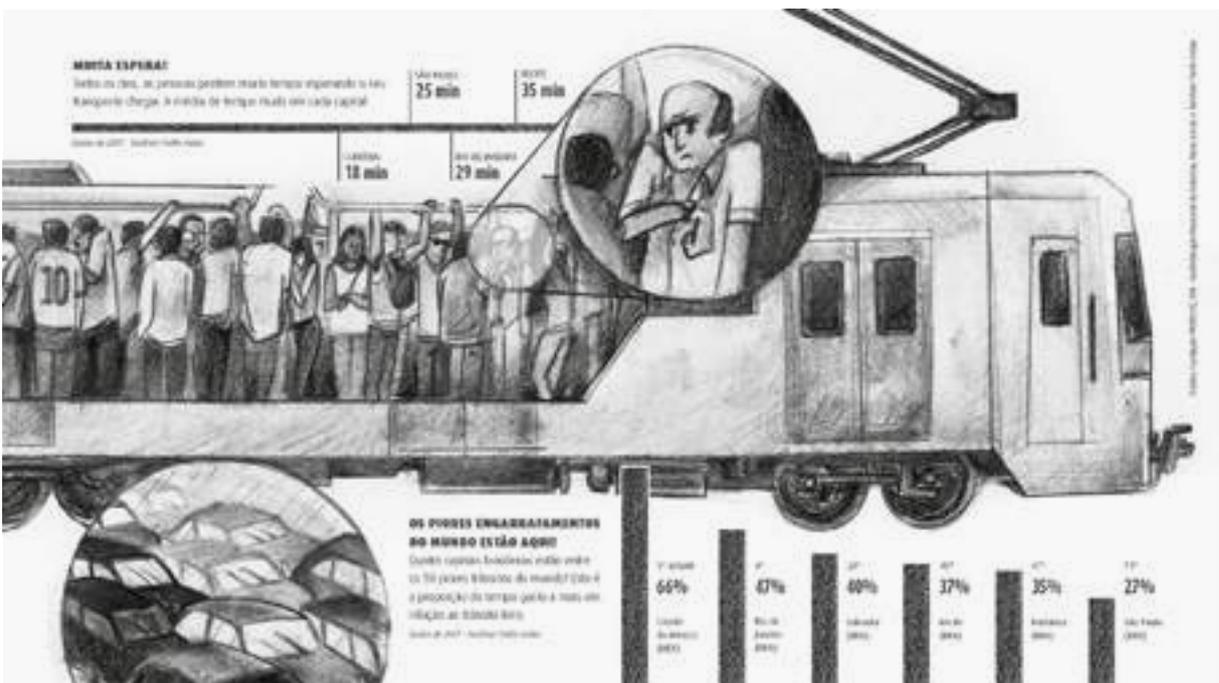
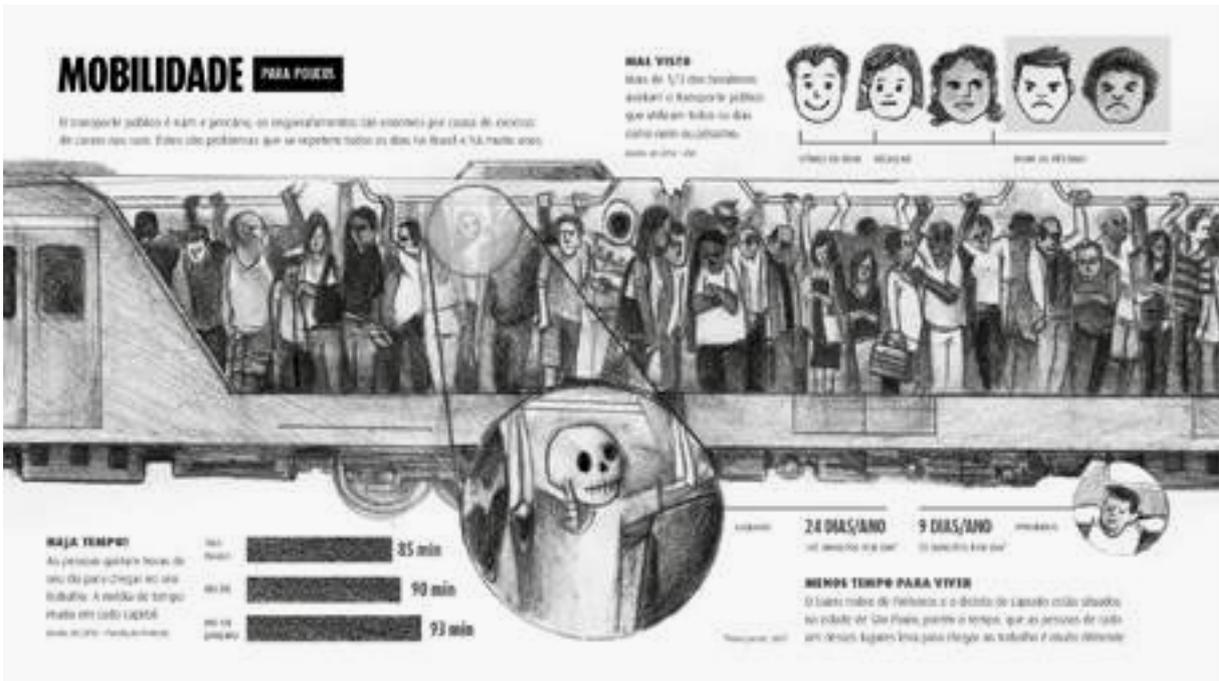
INFOGRÁFICO DE EDUCAÇÃO

Embora o processo fosse semelhante em todos os infográficos, as alterações de cunho estrutural foram mais frequentes nos dois primeiros infográficos. O terceiro infográfico produzido, sobre Educação, foi o mais simples de ser produzido, em contraste com a dupla de páginas mais icônica do projeto que guarda o infográfico de mobilidade urbana:



PRIMEIRO ESBOÇO DA DUPLA DE PÁGINAS E DO INFOGRÁFICO

Com 90 cm de largura ao todo e o dobro do espaço dos infográficos, esta peça exigiu uma busca mais intensa sobre informações a respeito do tema que não se encontrava compilada em um único estudo, assim como o ajuste mais acurado entre a imagem e os seus textos de apoio. O resultado final deste equilíbrio de elementos pode ser visto na página a seguir:



INFOGRÁFICO DE MOBILIDADE URBANA  
Miniatura do infográfico completo e recortes do infográfico na proporção de 1: 0,45.

Finalmente, os infográficos como são apresentados no livro:



INFOGRÁFICO DE RENDA



INFOGRÁFICO DE EDUCAÇÃO





INFOGRÁFICO DE MOBILIDADE



INFOGRÁFICO DE SANEAMENTO

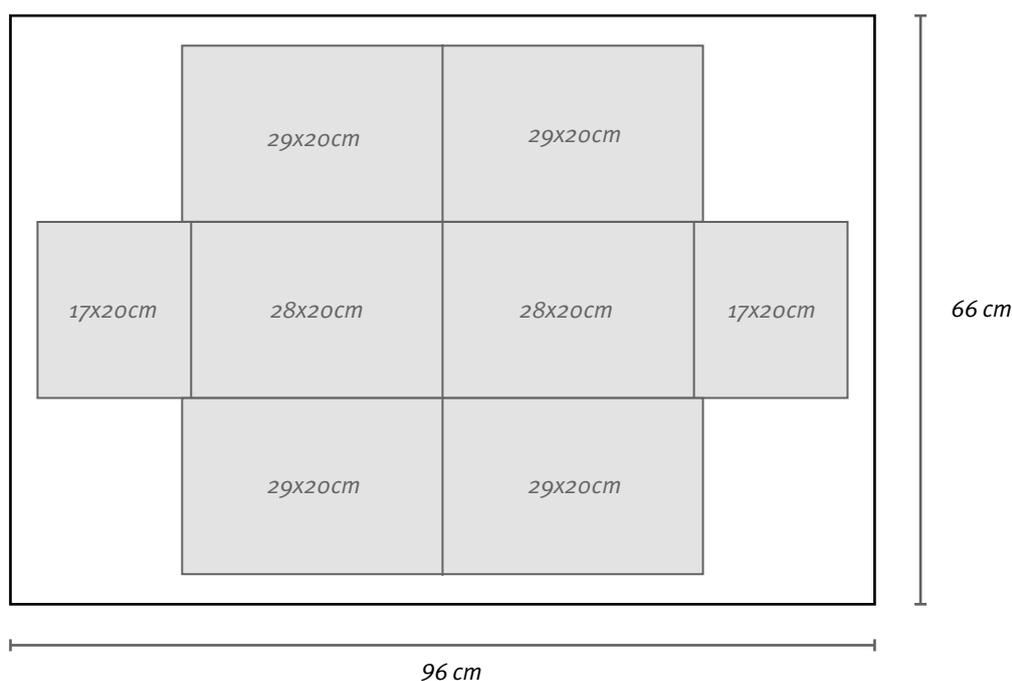


## DESIGN

### ESTRUTURA FÍSICA

O formato das ilustrações, e conseqüentemente do livro, com dito anteriormente foi pensado para comunicar a distância da jornada que o protagonista percorre. Porém o fator que levou a definição precisa do formato é o tamanho do papel de impressão usado majoritariamente nas gráficas do Brasil, conhecido como formato 1, com o tamanho de 99x66cm.

Considerando esta condição (aqui não cabe a palavra limitação, uma vez que o projeto poderia contar com emendas, porém isso aumentaria muito o custo para publicá-lo) o formato do livro aberto ficou em 59x20. O motivo são os infográficos em sistema de dobra que quando abertos aumentam o comprimento horizontal do projeto em 16cm, considerando ainda que o infográfico sobre mobilidade urbana se estende para os dois lados do livro. Desta maneira, assim se configura o livro em uma folha de formato 1:



O livro consome apenas três folhas do formato 1 por unidade. Uma vez que cada folha de formato 1 abriga seis folhas do livro e conseqüentemente doze páginas. Desta maneira, o gasto pelo uso de flips em cinco momentos da história para abrigar os infográficos é compensado no aproveitamento de papel.

Com poucas páginas e tamanho grande, a escolha de uma gramatura relativamente alta para o miolo do livro é fundamental para experiência tátil da leitura. Assim o papel Off-set, frequentemente disponível na grande maioria das gráficas brasileiras, foi escolhido na gramatura de 180g/m<sup>2</sup> para ser o suporte físico deste projeto.

## ESPELHO

O espelho do projeto foi o elemento mais alterado na fase inicial do projeto, sofrendo pequenas alterações também ao longo do seu desenvolvimento. O livro que conta com 36 páginas, apresentava um planejamento para 40 páginas em um momento embrionário onde apenas a esquematização da jornada do herói estava definida. Logo em seguida, as referências sobre o formato e a técnica foram sendo descobertas e o espelho foi se adaptando e chegando a sua maturidade. No esquema abaixo está a primeira a versão do projeto, concebida seis meses antes da apresentação do projeto:

### UMA ESTRANHA HISTÓRIA DE JANEIRO

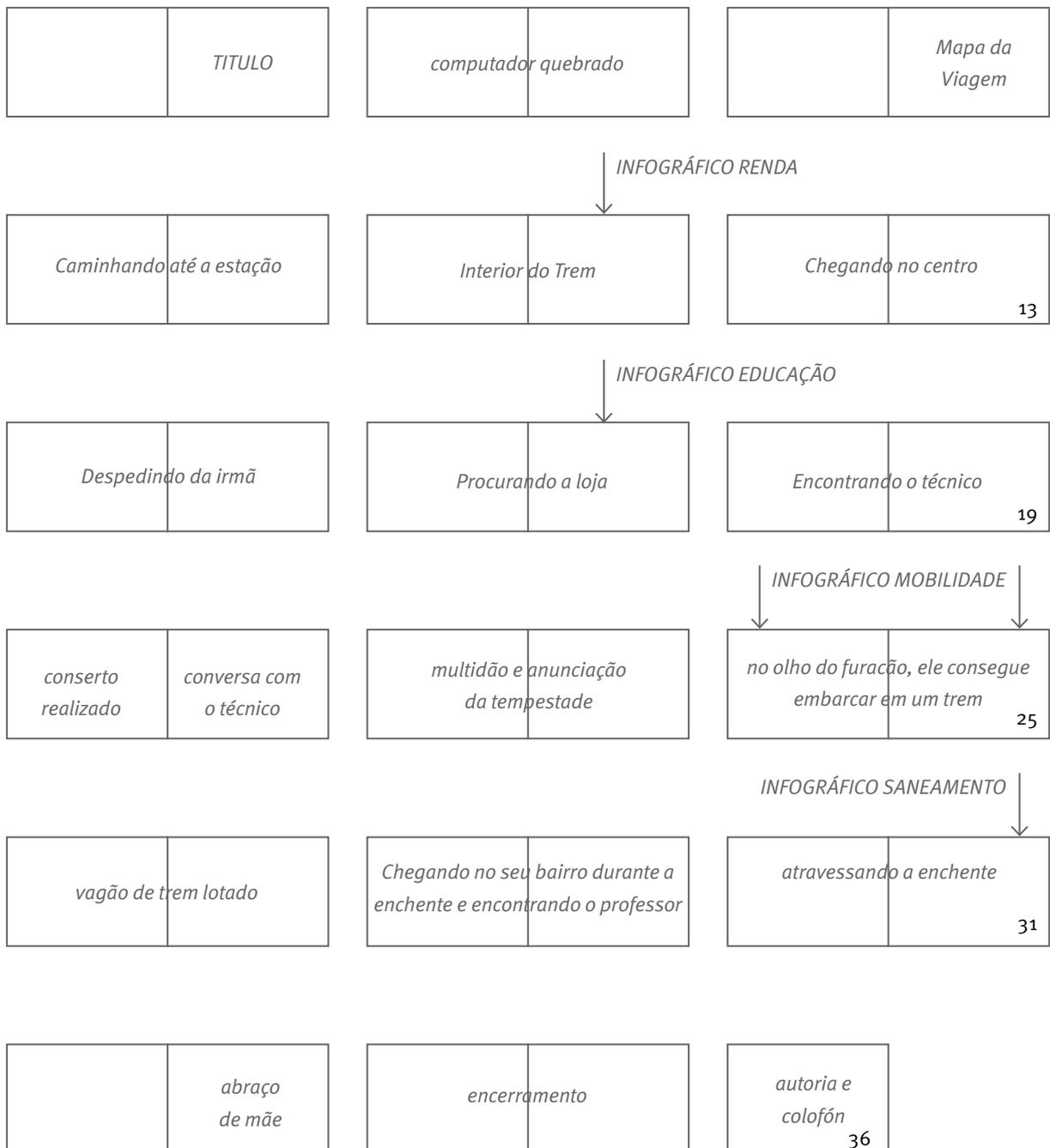
*Este era o nome preliminar dado a narrativa quando o espelho foi desenvolvido*

		TITULO		Casa do garoto	PC aberto	Chamado	Mapa da Viagem	01
Caminhando até a estação		Interior do Trem	Camelos por todo lado	Chegando no Centro		Caminhando no centro		07
				insegurança				13
Mapa de volta		De frente para o prédio		Encontrar a loja	Vão estreito	Dentro da loja conversa com o técnico		21
conserto realizado		anunciação da tempestade		no olho do furacão		ele consegue embarcar em um trem		29
ele vê que está tarde		multidão						
saindo do vagão, com muita dificuldade		em crise com a situação do bairro		encontrando o professor e atravessando a enchente		chegando em casa		37
		ilhado - ele vê alguma pessoa conhecida				abraço de mãe		
Fechando o livro		autoria e colofón						40

Após escolhas já apresentadas nesta monografia, como o formato e a estrutura das ilustrações, o projeto ficou levemente mais enxuto ao passo que crescia em maturidade. Algumas cenas foram condensadas durante a sua produção, enquanto outras foram adaptadas ao ritmo da narrativa. Por fim o espelho da narrativa (sem considerar os infográficos) esquematizou-se com a seguinte configuração:

SUFOCO!  
Espelho final  
do livro:

Falso rosto 01
-------------------



SUFOCO!  
Espelho final  
do livro:



INFOGRÁFICO RENDA



INFOGRÁFICO EDUCAÇÃO



INFOGRÁFICO MOBILIDADE

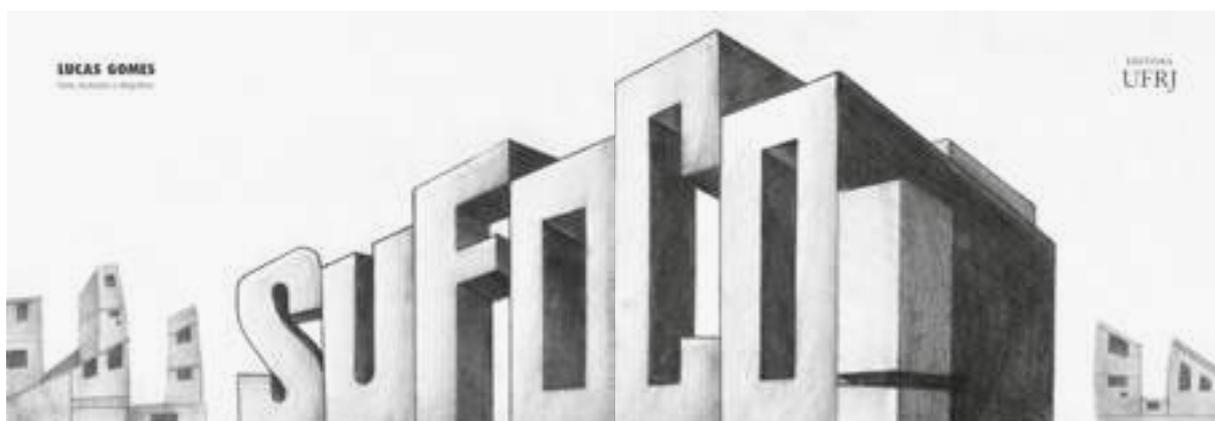


INFOGRÁFICO SANEAMENTO

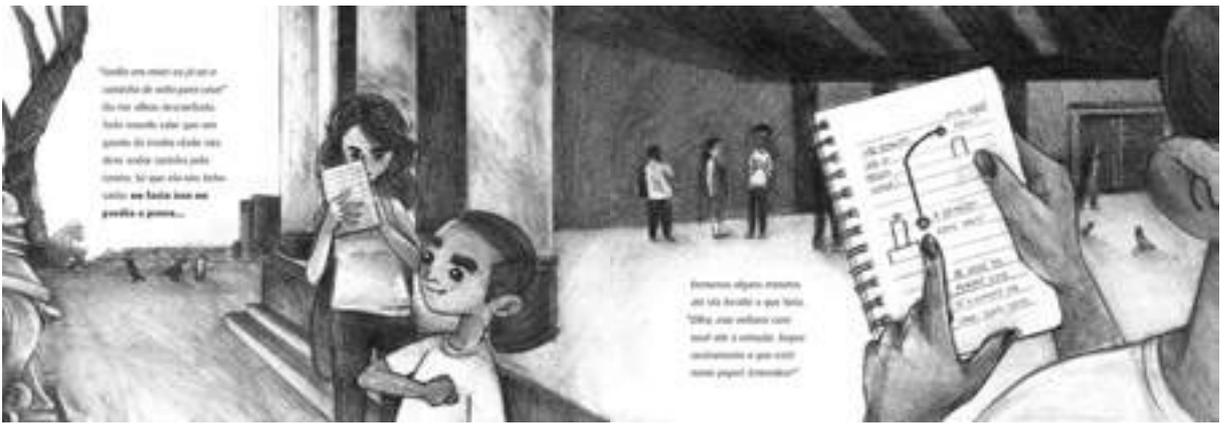


*SUFOCO!*

*Páginas duplas do livro  
reproduzidas na proporção  
de 1: 0,25 com os  
infográficos ocultos:*









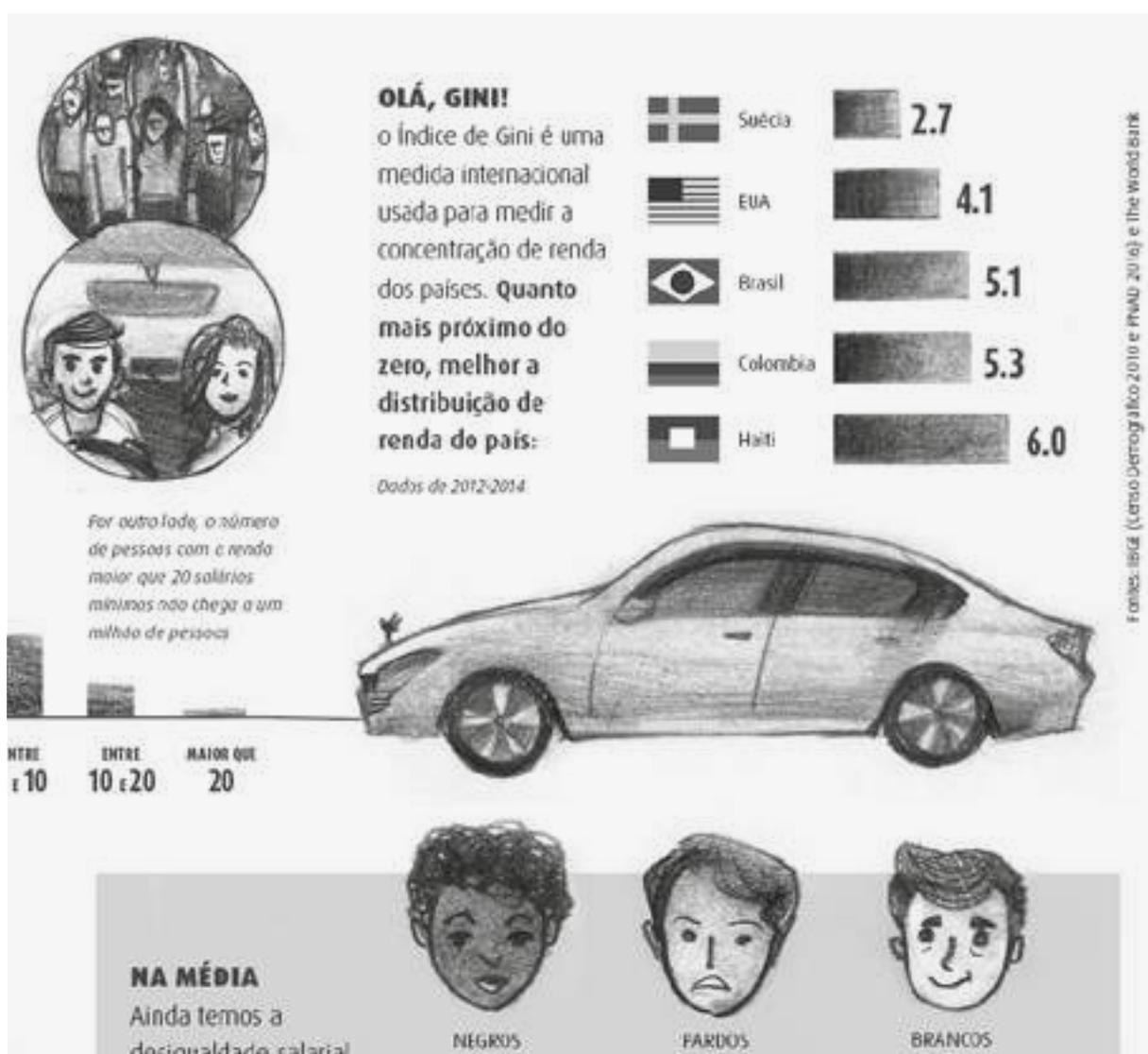




## SUPORTE TIPOGRÁFICO

Para o suporte tipográfico foi necessária a escolha de uma tipografia de família diversificada, considerando o paralelismo do texto da narrativa e as informações complexas do infográfico (exigindo uma tipografia que economize espaço e seja muito legível).

Dentre uma vasta coleção de tipografias acessíveis pela internet, a DAX atendeu a todos os requisitos abordados no parágrafo acima. Ela combina a clareza de uma tipografia notável como a Futura, com traços mais humanistas. Criada em 1995, pelo designer de tipos alemão Hans Reichel (1949-2011), a FF DAX é uma família tipográfica sem serifa, com três larguras: normal, expandida e condensada. Cada uma destas larguras possuem seis pesos: thin, light, regular, bold, extrabold, e black.



### RECORTE DO INFOGRÁFICO DE RENDA

Este infográfico demonstra a necessidade de escolher para o projeto uma família tipográfica com uma grande variedade de tipos e com legibilidade para tamanhos pequenos.

Pontualmente o texto do livro recebeu um tratamento manual, sendo parte da ilustração. Mesmo nestes casos a base para desenhar as letras da composição foi a tipografia Dax, o objetivo disto foi experimentar mais elos entre o texto e a imagem:



*DETALHE DAS PÁGINAS 21 E 27*

*Estes são exemplos do uso da tipografia dentro das ilustrações, não apenas como veículo do linguagem verbal mas também como um elemento imagético da composição.*

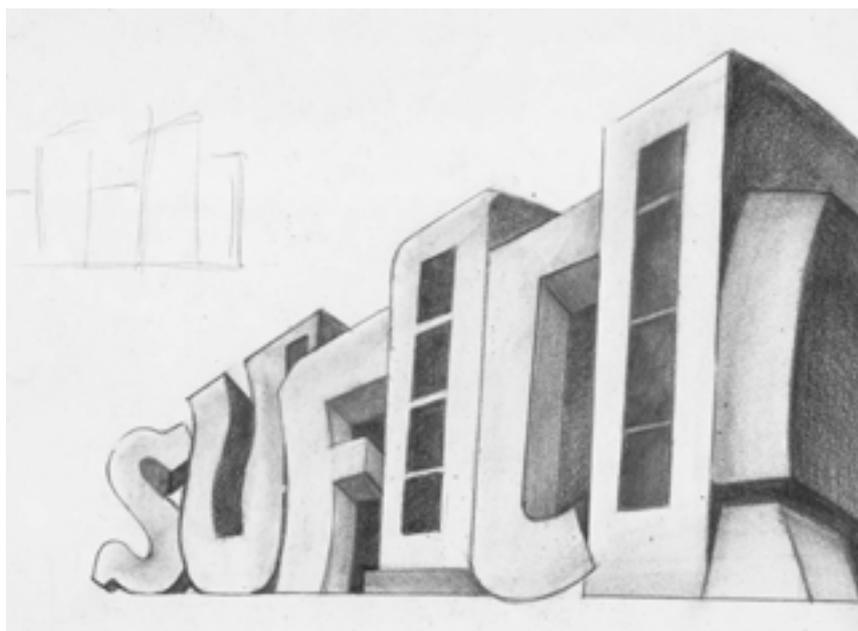
Sobre os detalhes mais específicos do uso da tipografia no projeto, o texto da narrativa foi composto pela Dax Medium de 14pt com 24pt de entrelinha, com uso de itálicos nas falas dos personagens. Dentro dos infográficos a Dax Light Regular 10/15pt é a configuração básica dos textos de apoio e a Dax Compact Black ficou encarregada de dar destaque ao título principal (35 pt) e aos números com mais importantes (14 pt).

## TÍTULO DO LIVRO

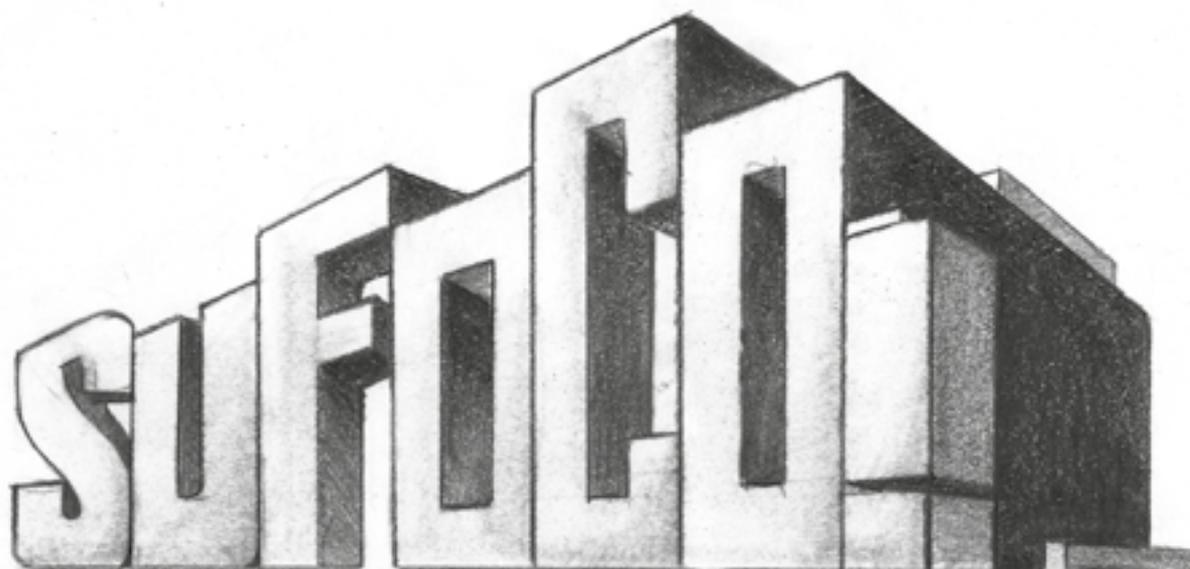
Foram muitas as ideias e sugestões na busca por um título adequado para o livro. Após sua definição, este foi tratado como um logotipo, apresentando configuração tipográfica particularizada, remetendo ao cenário mote da história: a cidade grande. O nome adotado, “Sufoco!” reforça a natureza narrativa da edição e foi trabalhado como uma ilustração:

APENAS UMA HISTÓRIA DE JANEIRO	CIDADE DO SUFOCO	DESVENTURAS URBANAS
A CIDADE CONTRA ADRIANO	O DIA DO SUFOCO	SUFOCO COTIDIANO
AS GARRAS DA CIDADE	UMA CIDADE PARA POUCOS	PROBLEMÓPOLIS
CIDADE DE POUCOS	UMA VIAGEM DE TODOS OS DIAS	UM DIA EM PROBLEMÓPOLIS
ODISSEIA NA CIDADE	AZARPÓLIS	EXPEDIÇÃO AO CENTRO DA CIDADE
DESVENTURAS NA CIDADE	UMA CIDADE REALMENTE DISTANTE	A CIDADE E SEUS PROBLEMAS
UMA HISTÓRIA DE JANEIRO	MEU PRIMEIRO DIA NO CENTRO	A CIDADE CONTRATEMPO
O DIA DO REPARO		





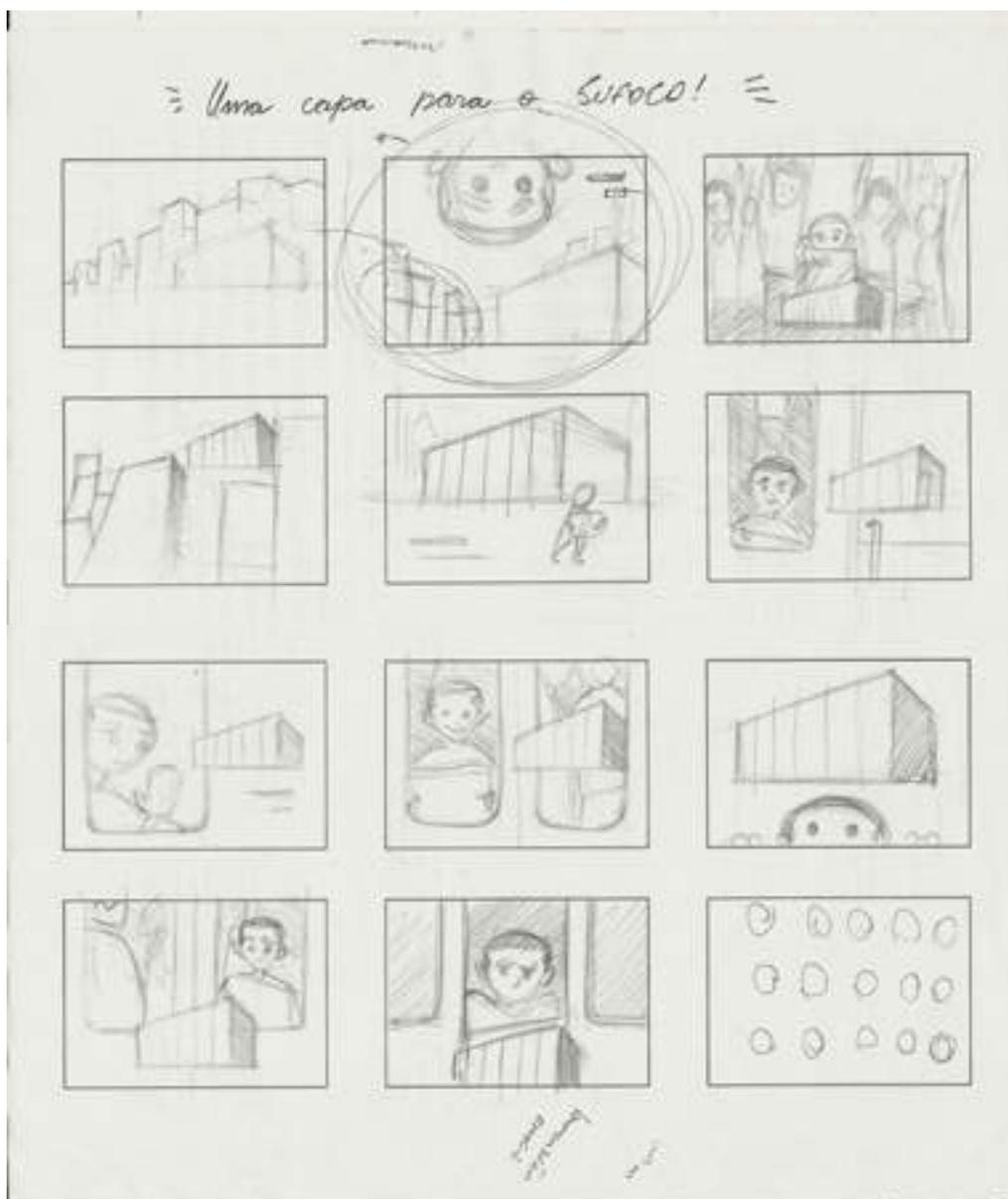
Com a evolução dos estudos, o título foi ganhando uma configuração coerente com a narrativa, tornando-se uma parte elementar da composição das primeiras páginas da edição assim como, é claro, da sua capa. Após alguns ajustes na sua perspectiva e no seu sombreamento, foi obtido seu resultado final:



*RESULTADO FINAL*

## CAPA

A capa foi o último elemento do projeto gráfico a ser trabalhado. Após definir o logotipo, que por sua natureza ilustrada deveria ter uma presença forte na capa foram pensadas algumas composições para estampar a frente do livro. Todos estes estudos visavam ilustrar a relação do personagem principal com a cidade e a dificuldade e a dificuldade de nela se viver:



Entre todas as alternativas aquela que se mostrou mais interessante foi aquela que retrata o menino de ponta a cabeça para a cidade, evidenciando o posicionamento desconfortável do protagonista nesta cidade. No desenvolvimento da ilustração da capa também se buscou criar um contraste com a quarta capa, sua outra face. Dessa maneira, a contra-capas recebeu uma

ilustração que em parte é continuação da capa e por outro lado mostra um cenário noturno diferente do apresentado na 1ª capa, com casas comuns em áreas periféricas e favelas, diferente dos prédios da capa:



*ILUSTRAÇÃO DA CAPA E DA CONTRA-CAPA COM ORELHAS*

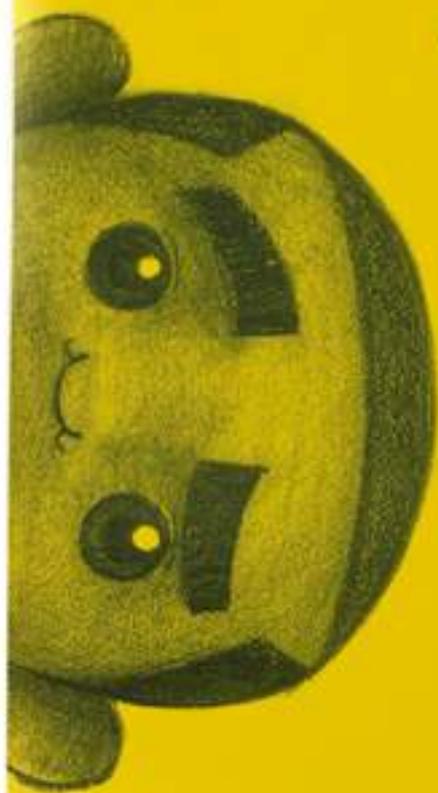
Para destacar a capa do restante do miolo sem diferir o exterior do interior do livro, foi pensado um suporte físico diferenciado para cumprir com este objetivo. Portanto, foi assumido o papel pré tinta-do Color Plus, amarelo luminoso, que conota um caráter de alerta, coerente com a história.



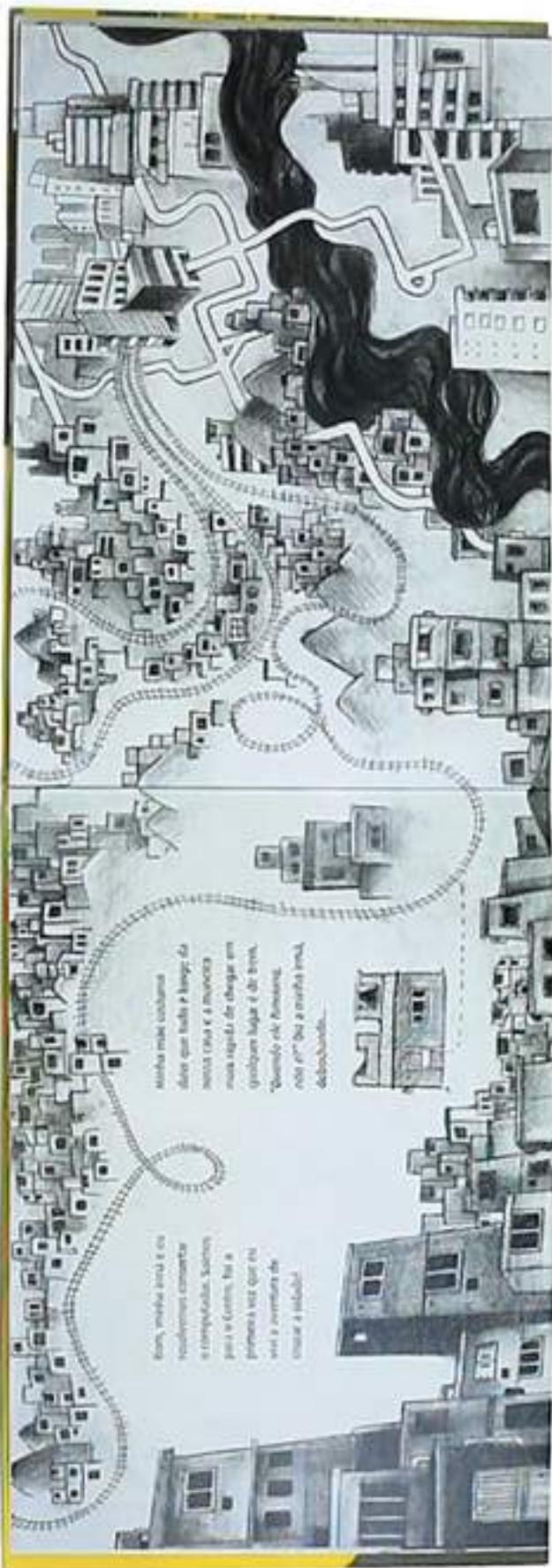
*REPRESENTAÇÃO DO PROJETO DE CAPA SEM ORELHAS*

Com espaços para a adição de textos complementares tanto na contra-capa quanto na primeira orelha a capa tem o tamanho total de 92,5x20 cm, considerando que cada orelha contém 17 cm e a lombada com 0,5 cm de altura. A gramatura precisa ser elevada para dar consistência a capa que não conta com outro tipo de reforço, definindo o valor 240g/m<sup>2</sup>, que é a gramatura mais elevada para este tipo de papel.

EDITORA  
UFRJ



LUCAS GOMES



Essa minha vida é o  
trabalho, a  
construção, a  
construção, a  
construção. Não  
para o resto. Na  
primeira vez que eu  
vi a arquitetura de  
meu pai, eu  
meu pai.

Minha mãe trabalha  
diária que toda a tempo de  
meu pai e a minha  
mãe sempre de chegar em  
quando ele chegou.  
"Quando ele chegou,  
não é" de a minha mãe,  
debaixo.





No lambecho para Laila,  
e espalme a ele todo o  
que havia se passado  
sempre durante a dia,  
empurrando ele de volta  
do lado a outra frente



## **CONCLUSÃO**

Projetar um trabalho de conclusão de curso desta envergadura, incluindo a criação de um livro contemplando a redação de seus textos, ilustrações e infográficos, desde o seu início se mostrou uma tarefa complexa. Afinal, espera-se que o TCC seja um marco na carreira profissional do designer, se não o maior desafio profissional daquele estudante até o momento. O que foi vivenciado nos meses de criação, desenvolvimento e finalização deste projeto teve no seu bojo dias de intenso trabalho, ajudas externas indispensáveis e um aprendizado constante perante as dificuldades ou limitações que foram surgindo.

O crescimento profissional capitalizado no decorrer da graduação, especialmente, neste último semestre, caminhou lado a lado com aprendizados na vida pessoal, num processo de alavancagem mútua. Embora o crédito desse projeto seja individual, ele é fruto de uma coleta de informações obtidas de profissionais de distintas áreas, que souberam passa-las de forma sempre didática, enriquecendo os conhecimentos necessários para estruturar este projeto. A compreensão do posicionamento individual nesta cadeia coletiva, fato inerente à atividade do design, é uma dos maiores legados pessoais deste trabalho de conclusão de curso.

No mais, se este projeto visa alertar aos seus jovens leitores, independente de sua idade, nossa alarmante desigualdade, publicações futuras podem apresentar outros temas neste mesmo formato pois o que não falta no nosso país são problemas a serem discutidos. Pautas como saúde pública, educação financeira, corrupção, assim como as questões aqui abordadas, ligadas às desigualdades sociais brasileiras, também poderiam gerar edições que apontassem didaticamente para si.

Por fim, foi uma árdua realização atravessar o ensino público deste país, do ensino fundamental à universidade pública. Concluir o curso com um projeto final deste viés, me permitiu enxergar claramente a necessidade do exercício do design ir além das relações do seu mercado. Esse fato me traz uma inquietação curiosa, no sentido de meditar quais caminhos seguirei na profissão que escolhi.

## REFERÊNCIAS ICONOGRÁFICAS

LACERDA, Nilma; OLIVEIRA, Rui (ilustrador). **Pena de Ganso**. São Paulo: DCL, 2005.

MUTARELLI, Lourenço. **Quando meu pai se encontrou com o et fazia um dia quente**. São Paulo: Companhia das Letras 2011.

NÓBREGA, Jorge; GUAZELLI, Eloar (ilustrador). **Pedro vai a Botafogo: e prepara a sua fuga**. Rio de Janeiro: Edições de janeiro, 2015. (Pedro fugiu de casa; 1)

NÓBREGA, Jorge; GUAZELLI, Eloar (ilustrador). **Pedro vai ao Porto: e navega com os piratas**. Rio de Janeiro: Edições de janeiro, 2015. (Pedro fugiu de casa; 2)

NÓBREGA, Jorge; GUAZELLI, Eloar (ilustrador). **Pedro vai a Paquetá: e foge dos leões de pedra**. Rio de Janeiro: Edições de janeiro, 2015. (Pedro fugiu de casa; 3)

NÓBREGA, Jorge; GUAZELLI, Eloar (ilustrador). **Pedro vai a São Cristovão: e conhece Portugal**. Rio de Janeiro: Edições de janeiro, 2015. (Pedro fugiu de casa; 4)

NÓBREGA, Jorge; GUAZELLI, Eloar (ilustrador). **Pedro vai a Rocinha: e se perde no labirinto**. Rio de Janeiro: Edições de janeiro, 2015. (Pedro fugiu de casa; 5)

NÓBREGA, Jorge; GUAZELLI, Eloar (ilustrador). **Pedro vai a Barra: e nada com os jacarés**. Rio de Janeiro: Edições de janeiro, 2015. (Pedro fugiu de casa; 6)

NÓBREGA, Jorge; GUAZELLI, Eloar (ilustrador). **Pedro vai a Madureira: e viaja no trem do samba**. Rio de Janeiro: Edições de janeiro, 2015. (Pedro fugiu de casa; 7)

RAMOS, Graciliano; BRANCO, Arnaldo; GUAZELLI, Eloar (ilustrador). **Vidas secas: Graphic novel**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2015.

TAN, Shaun. **A Coisa perdida**. São Paulo: Edições SM, 2011.

TAN, Shaun. **Contos de lugares distantes**. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

TAN, Shaun. **A Chegada**. Tradução: Sérgio Marinho. São Paulo: Edições SM, 2012.

VILELA, Fernando. **Lampião & Lancelote**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### DESIGN

ARMSTRONG, Helen [ORG]; **Teoria do Design Gráfico**. Tradução: Claudio Alves Marcondes. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

*O livro conta com textos clássicos do design gráfico, sendo de grande importância para a compreensão do que o Design é capaz de transformar.*

CARDOSO, Rafael; **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

*O autor aborda a discussão em torno da atuação do design na sociedade complexa das últimas décadas.*

COUTO, Rita Maria de Souza. **Design como corpo de conhecimentos**. Em: Movimentos interdisciplinares de designers brasileiros em busca da educação avançada. Tese de doutorado. Rio de Janeiro: Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica, 1997.

*Neste capítulo da sua tese, a autora apresenta uma série de reflexões a respeito da interdisciplinaridade do design e dos campos de atuação dos designers.*

ELAM, Kimberly; **Geometria do Design: estudos sobre proporção e composição**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

*O livro apresenta como a geometria pode ser uma ferramenta poderosa para o designer.*

MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. Tradução: Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

*Considerada a obra mais completa da história do design gráfico mundial. Neste projeto, foi de grande importância para que fosse relatados os breves comentários sobre a responsabilidade social do design nas últimas décadas.*

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis; **Design Thinking Brasil**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

*Apresenta casos em que o design aliado a outras áreas do conhecimento, obtém resultados acima do esperado.*

### INFOGRAFIA

LIMA, Ricardo Cunha; **O que é infografia jornalística?** *Revista Brasileira de Design da Informação*, São Paulo, v.12, n.1, p. 111 - 127, 2015.

*O autor apresenta e discute os conceitos usados para definir a infografia no âmbito do design.*

MORAES, Ary; **Infografia: história e projeto**. São Paulo: Blucher, 2013.

*O autor traz um panorama sobre a história, o método e o objetivo da infografia.*

WURMAN, Richard S.; **Ansiedade de informação**. Tradução: Virgílio Freire. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1991.

*O livro debate a distinção e as relações entre informação e conhecimento.*

## LIVRO ILUSTRADO

LINDEN, Sophie Van der; **Para ler o livro ilustrado**. Tradução: Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

*O livro traz um apanhado de análises e considerações sobre como a ilustração interage com o texto.*

NIKOLAJEVA, Maria, SCOTT, Carole; **Livro ilustrado: palavras e imagens**. Tradução: Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

*As autoras apresentam uma série de reflexões e críticas sobre os livros ilustrados.*

OLIVEIRA, Rui de; **Pelos Jardins Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

*O autor apresenta suas reflexões e seu vasto conhecimento sobre a prática da ilustração.*

## ESCRITA

VOGLER, Christopher; **A Jornada do escritor**. Tradução: Ana Maria Machado. São Paulo: Aleph, 2015.

*O livro aborda uma forma de construir narrativas, passo-a-passo, com exemplos dessa construção aplicados na indústria cinematográfica norte-americana.*

## SOCIOLOGIA

ARRETCHE, Marta [ORG]; **Trajatórias das Desigualdades: como o Brasil mudou nos últimos cinquenta anos**. São Paulo: Editora UNESP, 2015.

*O livro é uma coletânea de artigos sobre as múltiplas desigualdades brasileiras*

HOLANDA, Sérgio Buarque de; **Raízes do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

*Considerado um clássico das ciências sociais brasileiras, o livro analisa diversos aspectos da formação cultural dos brasileiros e das suas mazelas campo político e social.*

ROUSSEAU, Jean-Jacques; **Do Contrato social**. Tradução: Eduardo Brandão. Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

*Livro de referencia sobre a relação de desigualdade entre classes sociais.*

SCHWARZ, Lilia Moritz; STARLING, Heloísa Murgel; **Brasil: Uma Biografia**. São Paulo: Companhia da Letras, 2015.

*O livro faz um apanhado geral da história do Brasil. O seus embates e os seus avanços sociais no processo de formação da cidadania brasileira.*

## REFERÊNCIAS

### RELATÓRIOS E ESTATÍSTICAS

CNI. **Retratos da sociedade brasileira - nº27 - Mobilidade urbana.** Disponível em: <[https://static-cms-si.s3.amazonaws.com/media/filer\\_public/7f/1d/7f1de722-455b-4a18-bcoa-6bdc5430b9a7/retratosdasociedadebrasileira\\_27\\_mobilidadeurbana.pdf](https://static-cms-si.s3.amazonaws.com/media/filer_public/7f/1d/7f1de722-455b-4a18-bcoa-6bdc5430b9a7/retratosdasociedadebrasileira_27_mobilidadeurbana.pdf)>. Acesso em 22 de março de 2017.

IBGE. **Tabela 6404 - Rendimento médio nominal, habitualmente e efetivamente recebido, do trabalho principal e de todos os trabalhos, por cor ou raça.** Disponível em: <<https://sidra.ibge.gov.br/tabela/6404#resultado>>. Acesso em 22 de março de 2017.

IBGE. **Vamos conhecer o Brasil.** Disponível em: <<http://7a12.ibge.gov.br/vamos-conhecer-o-brasil/nosso-povo/trabalho-e-rendimento.html>>. Acesso em 22 de março de 2017.

INSTITUTO TRATA BRASIL. **Situação Saneamento no Brasil.** Disponível em: <<http://www.tratabrasil.org.br/saneamento-no-brasil>>. Acesso em 22 de março de 2017.

FUNDAÇÃO PROTESTE. **Transporte público deixa a desejar.** Disponível em: <<https://www.proteste.org.br/carros-e-mobilidade/mobilidade-urbana/noticia/transporte-publico-deixa-a-desejar>>. Acesso em 22 de março de 2017.

OECD. **Education at a glance-2015 - Brazil in Portuguese.** Disponível em: <<https://www.oecd.org/brazil/Education-at-a-glance-2015-Brazil-in-Portuguese.pdf>>. Acesso em 22 de março de 2017.

TOMTOM TRAFFIC INDEX. **Measuring Congestion Worldwide.** Disponível em: <[http://www.tomtom.com/en\\_gb/trafficindex/list?citySize=LARGE&continent=ALL&country=ALL](http://www.tomtom.com/en_gb/trafficindex/list?citySize=LARGE&continent=ALL&country=ALL)>. Acesso em 22 de março de 2017.

WORLD BANK. **GINI INDEX World Bank Estimate.** Disponível em: <<http://data.worldbank.org/indicator/SI.POV.GINI?locations=ZJ>>. Acesso em 22 de março de 2017.

### REPORTAGENS

ALMEIDA, Cassia; VALENTE, Gabriela; **Desigualdade levaria Brasil a cair 20 posições no ranking.** Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/economia/desigualdade-levaria-brasil-cair-20-posicoes-no-ranking-18287486>>. Acesso em 16 de dezembro de 2016.

LIMA, Daniel; **As cidades com os piores congestionamentos no mundo.** Disponível em: <<http://infograficos.oglobo.globo.com/rio/as-cidades-com-os-piores-congestionamentos-no-mundo.html>>. Acesso em 26 de março de 2017.

MIRAGLIA, P; PRADO G.; **Entrevista: Marta Arretche explica temas da desigualdade no Brasil.** Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/video/video/Entrevista-Marta-Arretche-explica-temas-da-desigualdade-no-Brasil>>. Acesso em 16 de dezembro de 2016.

OLIVAS, Oswaldo; **¿Cuáles son las claves del éxito de Pictoline? Entrevista con Eduardo Salles.** Disponível em: <<http://www.merca2o.com/cuales-son-las-claves-del-exito-de-pictoline-entrevista-con-eduardo-salles/>>. Acesso em 20 de janeiro de 2017

OLIVEIRA, Flávia; **A desigualdade do mundo numa cidade** Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/brasil/a-desigualdade-do-mundo-numa-cidade-20046328>>. Acesso em 20 de outubro de 2016

MARASCIUOLO, Marília; **O mito da meritocracia** *Revista Galileu*, São Paulo, n.7, edição 300, p. 36 - 47, julho de 2016.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. **Verbetes paradidáticos.** Dicionário Interativo da Educação Brasileira - Educabrazil. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<http://www.educabrazil.com.br/paradidaticos/>>. Acesso em: 27 de março de 2017.

PICTOLINE. **¿Qué tan difícil es ser una niña ou niño pobre?** Disponível em: <<http://pictoline.com/3596-no-los-pobres-no-son-pobres-porque-quieren-segun-el-ultimo-reporte-de-unicef-hay-mucha-desigualdad-de-por-medio/>>. Acesso em 27 de dezembro de 2016.

ROSSI, Marina; **Como não ser babaca no Carnaval. Recife dá as dicas.** Disponível em: <[http://brasil.elpais.com/brasil/2017/02/24/cultura/1487945321\\_865167.html](http://brasil.elpais.com/brasil/2017/02/24/cultura/1487945321_865167.html)>. Acesso em 27 de fevereiro de 2017.

TATIANA, Merlino; **A violência policial e a violência contra os policiais** *Revista Galileu*, São Paulo, n.8, edição 301, p. 40 - 51, agosto de 2016.

TONGLET, A.; ROCHA, C.; MARIANI D.; FALCÃO G.; ALMEIDA R.: **São Paulo, 463: a cidade desigual.** Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/especial/2017/01/24/S%C3%A3o-Paulo-463-a-cidade-desigual>> Acesso em 23 de fevereiro de 2017.