

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

SULIA DARUICH DA GAMA BRAZ

**DESIGN EDITORIAL – E-BOOK QUE ABORDA A
TRANSEXUALIDADE PARA ADOLESCENTES**

VOLTA REDONDA

2023

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DESIGN EDITORIAL – E-BOOK QUE ABORDA A
TRANSEXUALIDADE PARA ADOLESCENTES

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao curso de Design do Unifocal
como requisito para a obtenção do título de
Bacharel em Design.

Aluno:

Sulia Daruich Da Gama Braz

Orientador:

Profª Mestra Patrícia Soares Rocha Alves

VOLTA REDONDA

2023



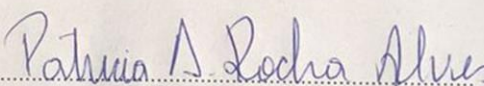
Construindo o futuro **com** você.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, DESIGN EDITORIAL - E-BOOK QUE ABORDA A TRANSEXUALIDADE PARA ADOLESCENTES. Elaborado SULIA DARUICH DA GAMA BRAZ apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 28 de novembro de 2023

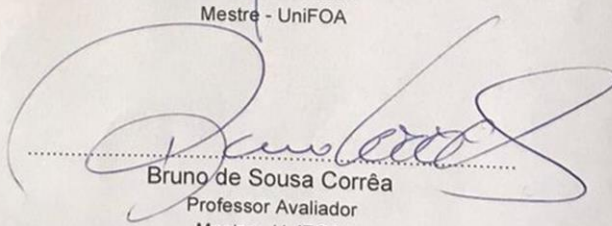
Banca Avaliadora



Patricia Soares Rocha Alves
Professora Orientadora
Mestre - UniFOA



Moacyr Ennes Amorym
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA



Bruno de Sousa Corrêa
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

Sede Administrativa:
Campus Universitário
Olezio Galotti

Av. Duuro Peixoto Aragão, 1325, Três Poços | Volta Redonda - RJ
T: (24) 3340-8400 | Cep: 27240-560

DEDICATÓRIA

Dedico esse livro a toda a comunidade LGBTQIA+, principalmente aqueles que lutaram e lutam até hoje para simplesmente terem o direito de ser feliz.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar eu gostaria de expressar minha imensa gratidão a minha querida irmã Carolina e meu fiel amigo Romeo que foram a peças fundamentais para o desenvolvimento dessa história, acredito que os dois juntos me proporcionaram uma perspectiva única que eu não conseguiria ter visualizado sozinha. Além disso, não posso deixar de mencionar meus pais e minha irmã Juliana, sem o empurrão de vocês eu sequer teria tentado chegar tão longe, sei que meu ambiente de trabalho (vulgo quarto constantemente bagunçado) se transformou numa zona de guerra, mas juro que foi para tentar conquistar um resultado aceitável para todos vocês, espero que enfim tenha conseguido alcançar isso com sucesso.

RESUMO

Este projeto apresenta a elaboração de um e-book que apresenta uma história que aborda a transexualidade para o público adolescente a fim de conscientizar temas como preconceito e individualidade. Este é um tema não muito fácil de se encontrar em livros e principalmente em ferramentas de educação, sendo assim o projeto tem como objetivo unir o design editorial e métodos de ilustração para atrair esse público mais jovem e conscientizá-los. O “*Design Thinking – Inovação em Negócios*” de Mauricio Vianna Et al. (2012) foi o método escolhido para toda a ideação do projeto, passando pelas fases de Imersão preliminar, imersão em profundidade, análise e síntese, ideação e prototipação.

Palavras-chave: Transexualidade, Ilustração, Livro digital, Design editorial.

ABSTRACT

This project presents the creation of an e-book that presents a story that addresses transsexuality for the adolescent public to raise awareness of topics such as prejudice and individuality. This is a topic that is not very easy to find in books and especially in educational tools, so the project aims to combine editorial design and illustration methods to attract this younger audience and raise awareness. “Design Thinking – Innovation in Business” by Mauricio Vianna Et al. (2012) was the method chosen for all project ideation, going through the phases of preliminary immersion, in-depth immersion, analysis and synthesis, ideation, and prototyping.

Keywords: Transsexuality, Illustration, Digital book, Editorial design.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	20
1.1 Problematização	22
1.2 Objetivo Geral	23
1.3 Objetivos Específicos	23
1.4 Objetivos Operacionais	24
1.5 Justificativa.....	24
1.6 Métodos e Técnicas	26
2 IMERSÃO PRELIMINAR.....	29
2.1 Reenquadramento.....	29
2.2 Transformação	30
3 PESQUISA DESK	33
3.1 Representatividade	33
3.2 Referências	35
3.2.1 Representações negativas na mídia	36
3.2.2 Representações positivas na mídia.....	38
3.2.3 Escrita para público Infanto juvenil.....	40
3.3 Diagramação.....	42
3.3.1 Tipografia	42
3.3.2 Grid	45
3.3.3 Cores.....	50
3.4 Criação de personagens	54
3.5 Tipos de ilustrações	57
3.6 Análise de Quadrinhos	61
3.7 Storytelling	66
3.8 Formato Digital.....	68
4 IMERSÃO EM PROFUNDIDADE	70
1.1 Entrevista	70
4.2 Entrevista / Psicóloga.....	73
5 ANÁLISE E SÍNTESE	76

5.1 Análise de similares	76
5.2 Síntese.....	89
5.2.1 Cartões de Insight	89
5.2.2 Diagrama de afinidades	90
5.2.3 Personas.....	91
3.2.4 Critérios Norteadores	95
6 IDEIAÇÃO	96
6.1 Brainstorming	96
6.2 História 102	
6.3 Nome da história	105
7 PROTOTIPAÇÃO.....	106
8 RESULTADO.....	116
REFERÊNCIAS.....	160

LISTA DE QUADROS

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Matriz de análise Heartstopper.....	79
Tabela 2 - Matriz de análise Turma da Mônica	82
Tabela 3 - Matriz de análise Coraline	85

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Etapas do Design Thinking.....	27
Figura 2 – Diagrama de reenquadramento.....	29
Figura 3 – Mapa de jornada do usuário - Crianças.....	30
Figura 4 – Mapa de jornada do usuário – Pais.....	31
Figura 5 – Mapa de jornada do usuário – Professores.....	31
Figura 6 – Mapa de jornada do usuário – Psicólogos.....	32
Figura 7 – Mapa de jornada do usuário – Livrarias.....	32
Figura 8 - Brown v. Board: The Significance of the "Doll Test".....	35
Figura 9 - Crô: gravata borboleta, topete, armação de óculos colorida Foto....	37
Figura 10 – Jules Vaughn.....	39
Figura 11 - Guardiões da Mansão do Terror.....	40
Figura 12 – Paula Pimenta em entrevista.....	41
Figura 13 – Anatomia.....	43
Figura 14 – Serifas.....	43
Figura 15 – Distorção horizontal e vertical.....	44
Figura 16 – Legibilidade.....	44
Figura 17 – Família tipográfica Arial.....	45
Figura 18 – Margens.....	46

Figura 19 – Colunas.....	46
Figura 20 – Guias Horizontais.....	47
Figura 21– Calhas.....	47
Figura 22 – Módulos.....	48
Figura 23 – Zonas especiais.....	48
Figura 24 – Marcadores.....	49
Figura 25 – Resumindo.....	49
Figura 26 – Classificação das cores.....	51
Figura 27 – Círculo cromático.....	52
Figura 28 – Círculos cromáticos.....	52
Figura 29 – Noite e dia.....	53
Figura 30 - Psicologia das cores.....	53
Figura 31 – Gravity Falls.....	55
Figura 32 – Steven Universo.....	55
Figura 33 – Exemplo de Ilustração.....	56
Figura 34 – Exemplo de ilustração 2.....	56
Figura 35 – Nezuko.....	58
Figura 36 – Tanjiro e Nezuko mangá.....	59
Figura 37 – Campeões chibi.....	60
Figura 38 – Estilo Cartoon.....	60

Figura 39 – Mauricio de Souza caricatura.....	61
Figura 40 – Balão de fala comum.....	62
Figura 41– Balão Pensamento/Sonho.....	62
Figura 42 – Balão sussurro....	63
Figura 43 – Balão de mensagem eletrônica.....	63
Figura 44 – Balão de gritos.....	63
Figura 45 – Balão de fala simultânea.....	64
Figura 46 – Onomatopeias.....	64
Figura 47– Exemplos de onomatopeias.....	65
Figura 48 – Hunter x Hunter página.....	65
Figura 49 – Faça sua história em quadrinhos.....	66
Figura 50 – StoryTelling.....	67
Figura 51 – Pergunta 1 da entrevista.....	67
Figura 52 – Pergunta 2 da entrevista.....	69
Figura 53 - Árvore Refugiada.....	70
Figura 54 – Livro vs eBook.....	71
Figura 55 – Pergunta 3 da entrevista.....	71
Figura 56 – Pergunta 4 da entrevista.....	72
Figura 57 – Pergunta 5 da entrevista.....	72
Figura 58 – Pergunta 6 da entrevista.....	72
Figura 59 – Pergunta 7 da entrevista.....	73
Figura 60 – Heartstopper vol. 1.....	77
Figura 61 – Paleta de cores Heartstopper.....	77

Figura 62 – Capa Heartstopper.....	78
Figura 63 – Fonte Heavyrust.....	79
Figura 64 – Capa Turma da Mônica jovem.....	80
Figura 65 – Paleta de cores Turma da Monica.....	81
Figura 66 – Tipografia Turma da Mônica.....	81
Figura 67 – Turma da Mônica jovem, página 71, edição de maio de 2023.....	81
Figura 68 – Capa de Coraline.....	83
Figura 69 – Paleta de cores Coraline.....	83
Figura 70 – Página 33, Coraline, edição de 19 de junho de 2020.....	84
Figura 71 – Item promocional Coraline.....	84
Figura 72 – Capa “Julian é uma sereia”	86
Figura 73– Capa “Apresentando Teddy”	87
Figura 74 – Capa “My princess boy”	88
Figura 75 – Cartões de insight.....	89
Figura 76- Diagrama de afinidades.....	90
Figura 77 – Persona 1.....	92
Figura 78- Persona 2.....	93
Figura 79 - Persona 3.....	94
Figura 80 – Mangás e quadrinhos.....	96
Figura 81 – Nomes femininos.....	98
Figura 82 – Nomes masculinos.....	99
Figura 83 – Poderes.....	99
Figura 84 – Monstros.....	100

Figura 85 – Paleta de cores “Animações mágicas”	101
Figura 86 – Paleta de cores “Super-heroínas”	101
Figura 87 – Paleta de cores “Super-Heróis”	101
Figura 88 – Paleta de cores “Vilãs”	102
Figura 89 – Qual o nome mais atrativo?	105
Figura 90 – Sketch 1 Aurora.....	106
Figura 91 – Sketch 2 Aurora.....	107
Figura 92 – Sketch 3 Aurora.....	107
Figura 93 – Sketch 4 Aurora.....	108
Figura 94 – Sketch 5 Aurora.....	109
Figura 95 – Bandeira do orgulho trans e não-binário.....	109
Figura 96 – Sketch 1 Luna.....	110
Figura 97 – Sketch 2 Luna.....	110
Figura 98 – Sketch 3 Luna.....	111
Figura 99 -Sketch 4 Luna.....	112
Figura 100- Sketch 1 Eros.....	112
Figura 101 – Sketch 2 Eros.....	113
Figura 102 – Sketch 3 Eros.....	113
Figura 103 – Sketch 1 Ravi.....	114
Figura 104 – Sketch 2 Ravi.....	114
Figura 105 – Sketch 3 Ravi.....	115
Figura 106 – Todos Personagens.....	115
Figura 107 – Fonte “Os iluminados”	116

Figura 108 – Capa 1 de “os iluminados”	116
Figura 109 – Capa 2 “Os iluminados”	117
Figura 110: Sketch para os quadrinhos.....	118
Figura 111: Sketch quadrinhos renderizado.....	118
Figura 112: Formato da diagramação.....	119
Figura 113: Margem final.....	119
Figura 114 – E-book pronto 1.....	120
Figura 115 – E-book pronto 2.....	121
Figura 116 – E-book pronto 3.....	122
Figura 117 – E-book pronto 4.....	123
Figura 118 – E-book pronto 5.....	124
Figura 119 – E-book pronto 6.....	125
Figura 120 – E-book pronto 7.....	126
Figura 121 – E-book pronto 8.....	127
Figura 122 – E-book pronto 9.....	128
Figura 123 – E-book pronto 10.....	129
Figura 124 – E-book pronto 11.....	130
Figura 125 – E-book pronto 12.....	131
Figura 126 – E-book pronto 13.....	132
Figura 127 – E-book pronto 14.....	133
Figura 128 – E-book pronto 15.....	134
Figura 129– E-book pronto 16.....	135
Figura 130– E-book pronto 17.....	136

Figura 131– E-book pronto 18.....	137
Figura 132 – E-book pronto 19.....	138
Figura 133– E-book pronto 20.....	139
Figura 134 – E-book pronto 21.....	140
Figura 135– E-book pronto 22.....	141
Figura 136– E-book pronto 23.....	142
Figura 137 – E-book pronto 24.....	143
Figura 138 – E-book pronto 25.....	144
Figura 139– E-book pronto 26.....	145
Figura 140 – E-book pronto 27.....	146
Figura 141 – E-book pronto 28.....	147
Figura 142 – E-book pronto 29.....	148
Figura 143– E-book pronto 30.....	149
Figura 144– E-book pronto 31.....	150
Figura 145– E-book pronto 32.....	151
Figura 146– E-book pronto 33.....	152
Figura 147– E-book pronto 34.....	153
Figura 148– E-book pronto 35.....	154
Figura 149– E-book pronto 36.....	155
Figura 150– E-book pronto 37.....	156
Figura 151– E-book pronto 38.....	157
Figura 152– E-book pronto 39.....	158
Figura 153– E-book pronto 40.....	159

LISTA DE SIGLAS

ANTRA - Associação Nacional de Travestis e Transexuais.

ESP - escola sem partido.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

IBOPE - Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística.

LGBTfobia - rejeição, o medo, preconceito, discriminação, aversão ou o ódio de conteúdo individual ou coletivo, contra aqueles que, supostamente, sentem desejo ou têm práticas sexuais com indivíduos do mesmo sexo biológico ou por terem uma identidade de gênero diferente.

LGBTQIA+ - Lésbicas, gays, bi, trans, queer, intersexual e assexual.

TDAH - transtorno de déficit de atenção e hiperatividade.

TGEU - Transgender Europe.

TRANS- transexual/transexuais.

UNESP - Universidade Estadual Paulista.

LISTA DE ANEXOS

1 INTRODUÇÃO

A cada 100 brasileiros 2 são transexuais ou não-binários, o que em porcentagem chega a cerca de 2% da população brasileira. Esses números foram obtidos através de um estudo desenvolvido pela Faculdade de Medicina de Botucatu da *UNESP* (Universidade Estadual Paulista) no ano de 2021. O termo transgênero é utilizado para identificar aquele indivíduo cuja identidade pessoas de gênero não corresponde ao gênero atribuído a ele ao nascer, por exemplo, uma criança que nasceu com a genitália masculina e cresceu com as transformações causadas pelos hormônios masculinos, mas se identifica com o físico feminino.

É observado que a transfobia no Brasil se apresenta majoritariamente na população e por mais que o país venha tendo avanços na questão de direitos das pessoas trans, apenas a lei não é o bastante para extinguir os preconceitos que ocorrem contra essas pessoas. Levando-se em consideração esses aspectos, é importante levantar que na infância, onde desenvolvemos vocabulário, crenças, raciocínio e compreensão, por meio da educação podemos abolir de uma vez por todas esse tipo de preconceito.

Em vista desses argumentos, sabemos que o acesso à educação possibilita a redução de desigualdades sociais, e conseqüentemente a melhoria do mundo conforme os anos se passam.

Educai as crianças para que não seja necessário punir os adultos. (PITÁGORAS, 500 a.C)

Segundo o médico psiquiatra Jairo Bouer, a educação sexual deve ser abordada antes dos 10 anos, e apesar de muitos acharem que isso se trata de ensinar sobre sexo, estão muito enganados, a educação sexual tem como o intuito promover a conscientização das crianças e adolescentes. A falta de diálogo sobre sexualidade pode deixar as crianças e adolescentes vulneráveis e não preparadas para possíveis violações de seus corpos.

Desta forma, a literatura pode ser uma grande parceira para os pais que não sabem como lidar com a transexualidade dos filhos, já que ela se apresenta na própria infância. A pessoa transexual pode realizar tratamentos hormonais para se adequar ao gênero desejado, para isso é necessária uma orientação médica que de preferência, deve ser implementada assim que essa pessoa se identifica como trans. Normalmente o primeiro a se fazer é procurar atendimento psicológico, e por mais que isso seja um processo lento para adultos, para uma criança cabe aos pais tomarem a iniciativa de buscar esse acompanhamento.

Logo, este projeto tem como objetivo ajudar os pais e parentes a conversarem com seus filhos sobre o que é ser transexual e sobre o que são preconceitos, e em segundo plano, para os que os filhos adolescentes consigam aprender sozinhos. Com a leitura, o esperado é que qualquer indício de preconceito estrutural nos leitores seja extinguido, com o intuito de que para os jovens apresentados ou apresentados ao livro entendam a como lidar com suas próprias identidades e se sintam seguros em compartilhar o que pensam sem ter medo de se expressar. Assim, plantando hoje uma semente de um mundo que um dia pode germinar com mais respeito e empatia.

Ter uma referência visual pode facilitar quando desejamos transmitir informações na literatura, uma imagem pode ter infinitos significados vindo de pessoas diferentes, mas para a compreensão de todos deve ser utilizada de forma correta. A linguagem visual de uma obra deve atrair o olhar do público com o fim de transmitir informações, e arte de ilustrar pode facilitar nisso. Por exemplo, quando o leitor possui transtornos como TDAH ou distúrbios como a dislexia, uma imagem ajuda a chamar mais a atenção para que estes mantenham o foco.

O projeto aqui apresentado se trata de um e-book (livro digital) que preza abordar a transexualidade de forma humanizada e descontraída para o público jovem através de métodos do design e ilustração visando validar valores éticos.

1.1 Problematização

Ao se pesquisar sobre obras infanto-juvenis que abordam temas como transexualidade não obtemos muitos resultados.

Que a leitura colabora no processo de amadurecimento do foco, senso e intelectualidade não é novidade para ninguém, ela pode ser implementada desde os primeiros meses de vida de alguém. Debater aspectos que envolvem o indivíduo e a sua interação com o mundo é de extrema necessidade, assim ele desenvolve senso ético.

Dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) apontam que mais da metade das crianças e adolescentes de 10 a 13 anos possuem um celular para uso próprio, ou seja, um livro digital talvez seja ideal para a implementação de ferramentas de educação.

Sexualidade e identidade de gênero são temas que deveriam ser mais abordados na educação, mas para isso, o acompanhamento de um psicólogo é necessário para a elaboração do projeto, visto que os profissionais da área têm o devido conhecimento e formação sobre essa pauta.

Sendo assim, os problemas que devem ser destacados são:

- Como conduzir um projeto que aborda questões do psicológico?
- Como contar uma história onde o tema causa um impacto?
- Como a ilustração pode conseguir expressar inclusão?
- Como fazer com que os leitores se sintam representados através da história?
- Como a história pode deixar os leitores reflexivos positivamente?

1.2 Objetivo Geral

Elaborar um *e-book* em quadrinhos que trate de temas como a transexualidade voltado para o público adolescente.

1.3 Objetivos Específicos

- Elaborar um e-book ilustrado que aborde a transexualidade voltado para o público adolescente.
- Ser um projeto de leitura de fácil entendimento.
- Conscientizar os pais de crianças e adolescentes.
- Destacar que o Design unido a ilustração pode se tornar uma ferramenta importante para a educação.
- Mostrar que a transexualidade não deveria ser um tabu.

1.4 Objetivos Operacionais

- Pesquisar tipos de ilustrações voltadas para adolescentes.
- Pesquisar tipos de linguagem adequada para público-alvo.
- Unir Design editorial e ilustração.
- Pesquisar sobre tipografia, cores e linhas editoriais e grids.
- Mostrar tipos de ilustração e personagens.
- Procurar plataformas de e-book.

1.5 Justificativa

A diversidade de gênero por mais que ainda seja um tabu, principalmente no Brasil, é um tema que uma hora ou outra se manifesta na vida do ser humano, independentemente se tentamos evitá-lo ou não. É necessário levar em conta que a transexualidade não é uma escolha, segundo um estudo de um projeto chamado: “Kibale Chimpanzee Project” conduzido por Richard Wrangham, da *universidade de Harvard*, os comportamentos do gênero feminino se diferem sim do masculino, mostrando que os gostos por brincadeiras de criança são definidos sim pela genética, ou seja, a transexualidade não é uma escolha. A própria comunidade científica sugere que existem diferenças anatômicas entre cérebros transexuais e não transexuais.

Conforme o relatório da *TGEU (Transgender Europe)*, que monitora os dados globais levantados pelas instituições LGBTQIA+(Lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, queers, intersexo, assexuais e mais), há mais de 14 anos o Brasil lidera a lista de mais de 80 países que mais mata pessoas trans no mundo. Não é um

progresso a se gabar, mas a realidade da maioria das pessoas trans, cerca de 86% delas já sofreram ou sofrem transfobia no dia a dia. Cerca de 90% das vítimas das 130 mortes de mulheres trans no Brasil em 2022 tinham de 15 a 40 anos.

Segundo o dossiê do *ANTRA* (Associação Nacional de Travestis e Transexuais), a maior parte das vítimas transexuais de homicídio são pessoas de baixa renda. O *ANTRA* também mostra que 90% da população transexual e travesti tem a prostituição como fonte de renda. Isso se leva principalmente pela falta de oportunidade dessas pessoas no mercado de trabalho, uma vez que pessoas cis sempre terão prioridade na hora da escolha de funcionários. Em 2016, 68% dos alunos trans foram agredidos(as) verbalmente e 25% agredidos(as) fisicamente na escola por causa da identidade de gênero, isso também é um fator a se considerar, em razão de que, 82% das pessoas trans deixam o ensino médio entre 14 e 18 anos, e assim, cedem a prostituição.

Por mais que esses dados estejam abertos para todo o público, não é um tema obrigatório a ser abordado nos sistemas de educação do país. Miguel Nagib, fundador e coordenador do *ESP* (escola sem partido) apresenta o objetivo:

desmentir a crença generalizada de que a educação sexual é um componente obrigatório do curriculum escolar” e “servir de subsídio aos pais para que eles exerçam, efetivamente – recorrendo à justiça, se necessário -, o direito, que lhes é assegurado pela Convenção Americana de Direitos Humanos, a que seus filhos recebam a educação moral que esteja de acordo com suas próprias convicções. (NAGIB, 2013)

Nessa perspectiva, é perceptível que há uma limitada percepção da realidade, pois é visível que no Brasil a *LGBTfobia* consta como preconceito praticado por 44% dos Brasileiros que admitem ter algum preconceito.

Todas estas estatísticas mostram o quão é problemático não abordar temas como sexualidade nas escolas, essa temática não somente é importante para ensinar as crianças a se defenderem de possíveis abusos, como também ensina a se prevenirem de doenças quando começarem a ter relações futuramente, mas

principalmente, aprenderem a entender as diferenças de gêneros de modo que amadureçam o respeito.

A disforia de gênero pode surgir ainda na infância. É observado que essas crianças que sentem disforia não se conformam com o papel prescrito pela sociedade que as foi imposto. Manifestada essa disforia, o menor transexual deve ser direcionado para acompanhamento psicológico, de modo conjunto faz-se a transição de gênero, a qual consiste em administrar gradualmente hormonioterapia, com o fim de desenvolver a puberdade correspondente ao sexo oposto.

A criança desde o nascimento passa por transformações, e o desenvolvimento deste projeto tem como foco facilitar a compreensão dessas transformações para que os pais de filhos transexuais saibam apoiá-los perseverantemente.

1.6 Métodos e Técnicas

O método a ser utilizado no projeto será o *Design Thinking*. A aplicação escolhida foi baseada no livro “*Design Thinking – Inovação em Negócios*” de Mauricio Vianna Et al. (2012). O método tem como objetivo introduzir novos significados aos produtos, serviços ou relacionamentos no Design.

Por meio do método do livro, ele oferece o estudo de algumas fases introdutórias, são elas: Imersão, análise e síntese, Ideação e prototipação.

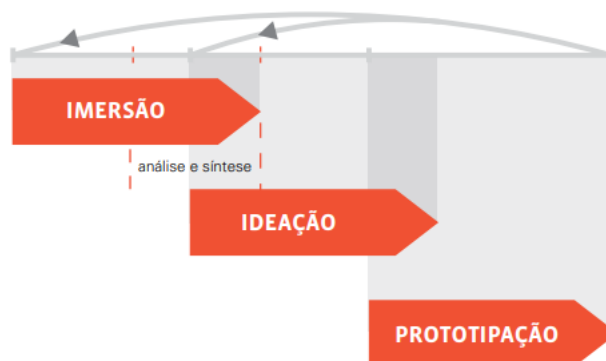


Figura 1 – Etapas do Design Thinking

Fonte: *Design Thinking: Inovação em negócios*

A etapa de imersão consiste em duas etapas: Imersão preliminar e imersão em profundidade.

Na Imersão preliminar entendemos o problema e o reenquadramos, através da Pesquisa Exploratória e Pesquisa *Desk*. A Pesquisa *Desk* visa analisarmos os dados já disponíveis no mercado para auxiliar no entendimento do assunto trabalhado. Além disso, a imersão preliminar também tem como finalidade definir os objetivos do projeto, identificar o perfil do usuário e fornecer insumos para a elaboração dos temas.

A imersão em profundidade surge a partir dos resultados da imersão preliminar, é feita uma pesquisa mais aprofundada com o fim de mapear padrões e necessidades do público-alvo. Entrevistas, registros, observações diretas e indiretas, simulações e outras técnicas devem ser utilizadas nessa fase, e após isso identificamos oportunidades que serão utilizadas para a geração das soluções.

Após as etapas de levantamento de dados da fase de Imersão, os próximos passos são análise e síntese das informações coletadas. Para tal, os insights são organizados de maneira a obter-se padrões e a criar desafios que auxiliem compreensão do problema. Além disso, nesse momento é elaborado o planejamento das tarefas que compõem o processo, de preferência apresentadas de forma visual.

Com o planejamento feito, entramos na etapa de criatividade, a ideação. Essa fase tem como intuito gerar ideias inovadoras para o tema do projeto, é importante que haja uma variedade de perspectivas, para isso é realizado um *Brainstorming*. O método de *Brainstorming*, resumidamente é uma técnica que

estimula uma geração de ideias de forma rápida e prática, como o nome diz “uma tempestade de ideias”, que são recebidas sem qualquer filtro, como algo que simplesmente vem à mente. As melhores soluções obtidas geram percepções, observações e sugestões que ajudam na superação dos resultados.

A próxima etapa do *Design Thinking* tem como função auxiliar a validação das ideias geradas, a etapa de prototipação pode ocorrer no processo de criação em paralelo com a imersão e ideação. O protótipo é a forma de se concretizar o projeto, é a passagem do abstrato para o físico de forma a se representar a realidade, o protótipo pode começar a partir de algo simples e é elaborado aumentando a sua fidelidade da solução. Essa fase é muito importante para reduzir as incertezas, é uma boa forma de aplicar alternativas para identificarmos uma solução mais assertiva. Dentro das etapas do método existem vários tipos de técnicas que colaboram para o desenvolvimento do projeto.

2 IMERSÃO PRELIMINAR

2.1 Reenquadramento



Figura 2 – Diagrama de reenquadramento

Fonte: A Autora

No diagrama foram destacados sete possíveis tipos de público para um livro infantil, dentro de cada público foram organizados temas que envolvem os mesmos. Este modo de organizar o público destaca no que ele está envolvido primordialmente, assim podemos observar diferentes pontos de vista e destacar padrões de pensamentos, o que ajudam numa solução melhor dos possíveis problemas que o projeto pode passar, e como o problema não pode ser resolvido a

partir do único ponto de vista de quem criou o projeto, neste caso o *Designer*, essa dinâmica se torna muito útil.

2.2 Transformação

A partir do diagrama anteriormente mostrado, foi elaborado um mapa de jornada do usuário, este mapa é útil para podermos visualizar a experiência do cliente antes mesmo dele interagir com o produto. O mapa de jornada do usuário também levará em conta o ponto de vista das crianças, dos pais, psicólogos, professores e livrarias. Como o *Designer* que produz o produto, não será necessário um mapa específico para este, isso também vale para as editoras.

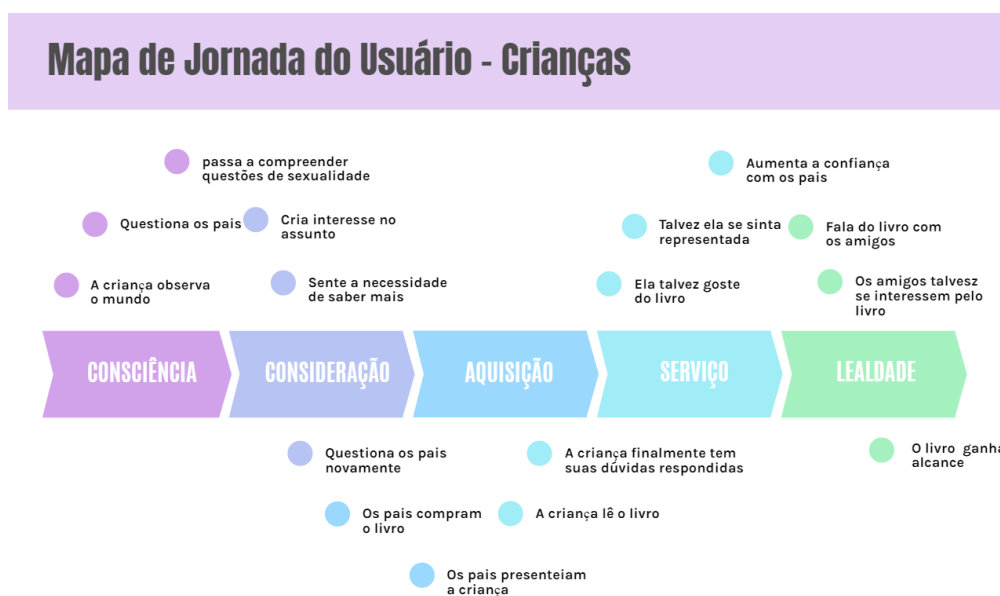


Figura 3 – Mapa de jornada do usuário – Crianças

Fonte: A Autora (2023)

Mapa de Jornada do Usuário - Pais

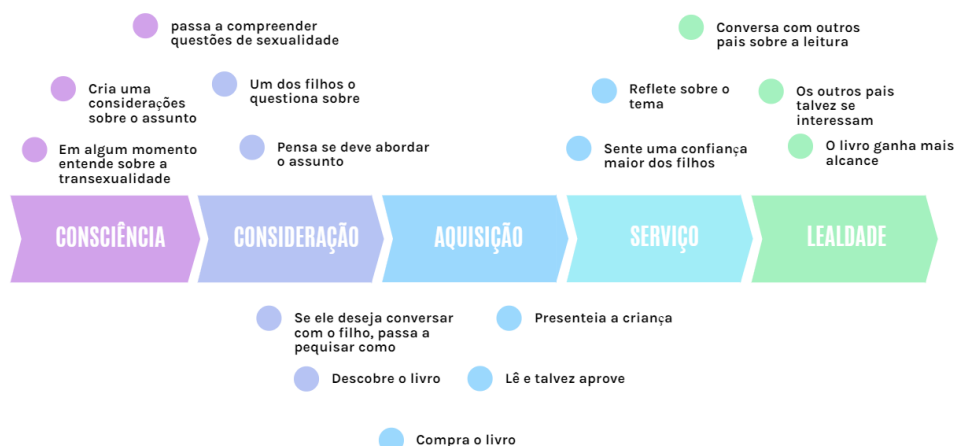


Figura 4 – Mapa de jornada do usuário – Pais

Fonte: A Autora (2023)

Mapa de Jornada do Usuário - Professores



Figura 5 – Mapa de jornada do usuário – Professores

Fonte: A Autora (2023)

Mapa de Jornada do Usuário - Psicólogos

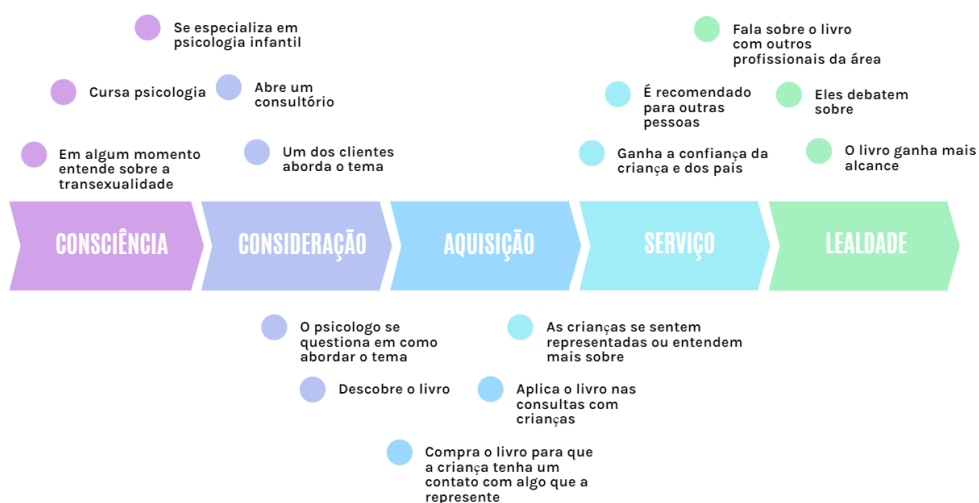


Figura 6 – Mapa de jornada do usuário – Psicólogos

Fonte: A Autora (2023)

Mapa de Jornada do Usuário - Livrarias

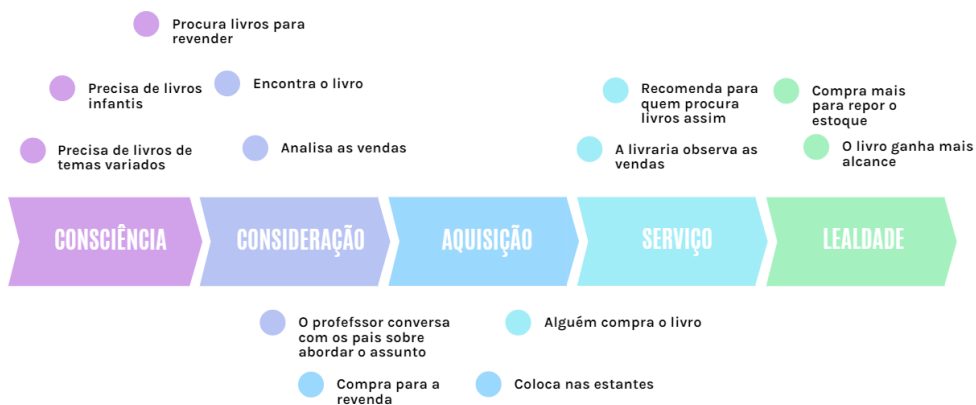


Figura 7 – Mapa de jornada do usuário – Livrarias

Fonte: A Autora (2023)

3 PESQUISA DESK

3.1 Representatividade

Segundo o *IBGE* (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), 40% dos estudantes adolescentes já alegaram terem sofrido bullying em algum momento de suas vidas, isso mostra que crescer no Brasil pode ser desafiador para qualquer criança. Dado o exposto, vemos que um local que certamente influencia na formação moral das crianças e adolescentes, pode acabar fazendo com que as pessoas que sofrem os ataques desenvolvam comportamentos antissociais, podem desenvolver problemas de autoestima e apresentar traumas.

Mas por que a representatividade é importante? Bem, é preciso pontuar que quando deixamos de ter contato com algo, ele não possui relevância em nossas vidas. Um exemplo claro que podemos citar é o experimento “O desenvolvimento da consciência em crianças negras de idade pré-escolar”, que foi desenvolvido pela psicóloga Mamie Phipps Clark.

Em 1934 Mamie conseguiu uma bolsa na Universidade de Howard (localizada na capital de Washington), uma das únicas universidades do país reservadas a população negra na época. Em 1939 ela entregou sua dissertação de mestrado, que sim, foi o experimento anteriormente aqui mencionado. O experimento ocorreu da seguinte forma: Mamie exibiu uma boneca branca e uma boneca negra para 253 bebês e crianças (inclusive, tiveram que pintar uma das bonecas de marrom, já que não existiam brinquedos que representavam bebês afro-americanos na época), e então, fez oito pedidos aos mirins:

1. Me dê a boneca que você mais gosta de brincar.
2. Me dê a boneca que é uma boneca legal.
3. Me dê a boneca que é feia.
4. Me dê a boneca que tem uma cor legal.

5. Me dê a boneca que se parece com uma criança branca.
6. Me dê a boneca que se parece com uma criança de cor
7. Me dê a boneca que se parece com uma criança negra
8. Me dê a boneca que se parece com você.

Assim obtiveram-se resultados muito interessantes, o primeiro foi que cerca de 93% das crianças escolhiam a boneca negra na pergunta 6, mas somente 66% apontavam para ela na pergunta 8, ou seja, perceberam que os voluntários mirins que eram negros já demonstravam uma percepção das diferenças raciais e demoraram mais para estabelecer suas próprias identidades. Na pergunta 3, 59% escolheram a boneca negra e apenas 17%, a boneca branca.

Mamie também conta que a pergunta 8 foi problemática para grande parte das crianças, muitas dessas crianças chegaram a chorar quando questionadas sobre com qual boneca se pareciam, outras riam e justificavam a situação, inclusive, uma das crianças de sete anos tentou se explicar dizendo “Eu sou marrom porque peguei um bronzado no verão”.

Como resultado da dissertação, o experimento foi um fator muito importante para o processo *Brown v. Board of Education of Topeka* em 1951, quando um homem negro chamado Oliver Brown tentou matricular sua filha num colégio reservado a brancos. A Suprema Corte concluiu que separar as crianças por raça poderia afetar suas mentes e acabou com as escolas exclusivas para afro-americanos, nas notas de rodapé figuraram como fonte o trabalho de Mamie.

Num artigo do *Educa Mais Brasil* no ano de 2020, é citada a história de vida de algumas pessoas onde elas explicam sobre a representatividade em suas infâncias. Entre essas histórias temos a da cantora Dinha Dórea, que conta que conseguiu sua primeira boneca Barbie negra trazida dos Estados Unidos. Dórea cita que a boneca veio com roupas africanas e mesmo e mesmo assim ela não se sentiu representada, visto que ela não é africana. A cantora também conta que nos aniversários de sua infância, seus pais sempre faziam temas como Chapeuzinho-Vermelho e Cinderela, mas sempre pediam aos buffets que caracterizassem as personagens como pretas. Outro caso mencionado no artigo é o da comunicóloga Caroline dos Santos, que ao contrário de Dinha que ainda tinha um apoio dos pais, ela em sua infância não teve representatividade, um fato que ela cita é que ela tinha

muitas bonecas, mas nenhuma representava seu tom de pele. Nas brincadeiras de sua infância ela conta que enquanto as outras meninas brincavam e diziam que as bonecas eram suas filhas ou irmãs, ela as chamava de colegas, já que ela sabia que as bonecas não se pareciam com ela. Caroline afirma que esses fatores de sua infância trouxeram consequências para sua vida adulta e impactou a longo prazo em suas escolhas.

É de fundamental importância apontarmos que apenas 6% das bonecas produzidas no Brasil são de pele negra. Por um lado, sabemos que isso é de extrema preocupação, e pelo outro, quando procuramos dados para entender quantos brinquedos representam a comunidade transexual, não encontramos.

Levando-se em conta o que foi observado nessas histórias e aspectos analisados, podemos ver como os oprimidos sofrem por não se enxergarem como membros de uma sociedade, ou pior, em como eles não são enxergados. A exclusão social pode marcar toda a vida de uma pessoa.



Figura 8 - Brown v. Board: The Significance of the "Doll Test"

Fonte: Mamie Phipps Clark

3.2 Referências

Quais as referências que têm uma pessoa trans ao decorrer de sua vida? Enquanto crianças cisgêneros veem outras pessoas cis crescendo e conquistando seus lugares no mundo, o que a criança trans enxerga através de outra pessoa trans adulta? O ANTRA (Associação Nacional de Travestis e Transexuais) revela que em 2022, 131 pessoas trans foram assassinadas no Brasil. E segundo o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) a expectativa de vida das pessoas trans é de 35 anos enquanto para o resto da população é de 75 anos.

O preconceito não marca apenas a vida pessoal das pessoas transexuais, mas também a profissional. O ANRTRA apontou que as pessoas trans geralmente são expulsas de casa, em média aos 13 anos, e que 90% das pessoas trans recorrem a prostituição. Esse fator nos leva a crer que a falta de estrutura familiar pode afetar e muito no desenvolvimento dessas pessoas, e que ainda por causa dos preconceitos elas acabam sofrendo, as oportunidades de se estabelecerem financeiramente são baixíssimas. A falta de insistência da sociedade em restituir as pessoas transexuais condena suas vidas, dificultando na interação, permanência no mercado, aceitação e suas saúdes mentais.

Implementar modos de reparar essa dívida que a sociedade tem com as pessoas trans é muito importante, hoje em dia apesar de tanto se falar em empoderamento e representatividade, as referências de pessoas transexuais que temos nas mídias ainda são mínimas, poucos são os personagens criados como protagonistas que são abertamente trans.

3.2.1 Representações negativas na mídia

Abordando novamente um pouco do tópico anterior, as referências são muito importantes no meio artístico, mas apenas se forem retratadas de modo correto. No cinema as pessoas trans já foram estereotipadas dezenas de vezes, desde sendo

caracterizadas como pessoas hiper sexuais, ou apenas colocadas de segundo plano com único intuito de trazer um pouco do público LGBTQIA+



Figura 9 - Crô: gravata borboleta, topete, armação de óculos colorida Foto

Fonte: Rede Globo/Divulgação (2011)

Um bom exemplo de representatividade LGBTQIA+ que foi deu errado é o personagem Crô da novela Fina Estampa da rede de TV Globo. Por muito tempo os personagens homossexuais foram retratados como bem-humorados e motivo de todos darem risada, como se suas únicas funções fossem gerar alívio cômico. O personagem interpretado por Marcelo Serrado foi alvo de críticas do público LGBTQIA+ por seu péssimo desenvolvimento.

O personagem também foi caracterizado como “Gay pet”, ou “Gay de estimação”, termo que a comunidade aderiu para personagens Homossexuais em que o único intuito de suas existências é o de agradar os outros ou serem o melhor amigo gay, e no caso de Crô, era o de agradar sua patroa, que por si tratava-o como servo. Isso impacta diretamente no tratamento que o público tem com os gays da vida real que são de fato afeminados, pois eles geralmente são tratados como pessoas não levadas a sério e até motivo de piadas. Um personagem como Crô não funciona de modo algum, ainda mais nos tempos atuais.

A falta de colocação de personagens LGBTQIA+ em papéis com um certo grau de confiança e seriedade faz com que cada vez mais essas pessoas se enxerguem negativamente, segundo o ANTRA Estima-se que 42% da população

Trans já tentou suicídio, e isso deve ser considerado antes de qualquer representação negativa de alguém nas mídias.

Nós LGBTI, antes de sermos compreendidos como seres providos de personalidade e individualidades, somos primeiro apontados como sendo 'não hétero' ou 'não cis'. As cores de nossas bandeiras ainda incomodam muitos. Para a sociedade, nossas identidades se iniciam em classificações. Queremos ser vistos como pessoas, e não como categorias. (PULLEN e RIBEIRO 2017)

3.2.2 Representações positivas na mídia

Atualmente começamos a enxergar os espaços das pessoas trans em papéis importantes, sendo eles preenchidos de uma forma não estereotipada. Um exemplo é a personagem Jules, interpretada pela atriz trans Hunter Schaffer na série Euphoria, que é uma menina trans que acaba de se mudar para uma cidade e conhece os outros jovens de lá.

A série consegue abordar a vida de uma personagem transgênero além de sua identidade, retratando a vida da personagem desde a infância e trabalhando aspectos como saúde mental e experiências da vida de uma adolescente.



Figura 10 – Jules Vaughn

Fonte: Divulgação/HBO (2019)

O inovador nesse papel, e o principal fator do porquê deu certo é o fato da série não focar no fato da personagem ser transexual, e sim em suas ações como uma adolescente problemática como qualquer outra. A série torna o fato de a personagem ser transexual em algo cotidiano e nos familiariza com as etapas da vida de Jules.

Outra obra recente, lançada no ano de 2022 na plataforma Netflix, é a série Guardiões da Mansão do Terror, que acompanha a jornada de Barney, um garoto trans que foge de casa por não ter apoio da família em sua transição de gênero. A narrativa conduz o fato de o personagem principal ser trans de forma natural, e a



Figura 11 - Guardiões da Mansão do Terror

Fonte: Divulgação/Netflix (2022)

história não necessariamente é baseada em representatividade, apesar de ela estar presente ainda que de forma sutil.

O fato das desses protagonistas serem transexuais limitam suas personalidades. Suas histórias e pensamentos não se baseiam apenas nesse fato, eles são humanizados para que o público entenda que uma pessoa trans, é acima de tudo uma pessoa como qualquer outra.

3.2.3 Escrita para público Infanto juvenil

Antes de escolher o tipo linguagem a ser utilizada num livro feito especificamente para o público adolescente deve-se se atentar em como esse público

reagiria. Não somente a história deve ser interessante como a escrita ser bem planejada. Em uma das pesquisas do IBOPE (Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística) foi visto que em 2016 que os adolescentes entre 11 e 13 anos são os que mais leem por gosto, sem ser por obrigações escolares ou por cobrança familiar.

No canal “Revista Mundo Estranho”, encontrado no *Youtube*, foi realizada uma entrevista com a autora Paula Pimenta, uma escritora brasileira muito conhecida pelo público jovem. Na entrevista Paula deixa claro que os adolescentes geralmente têm uma interação muito mais intensa que os adultos, já que, segundo ela, eles estão muito mais ligados nas tecnologias e no mundo virtual. Em outra entrevista no canal “NIT”, também no *Youtube*, a autora diz que sua intenção não era focar apenas o público jovem, mas lembrando da sua adolescência e escrevendo sobre os sentimentos que ela tinha naquela época, acabou gerando interesse nos adolescentes.



Figura 12 – Paula Pimenta em entrevista

Fonte: Divulgação/2019

Sendo assim, representar a realidade dos adolescentes, principalmente os brasileiros, deve ser um foco ao elaborar uma história, uma escrita dinâmica e rápida também pode deixar a história mais interessante. Além do mais, como qualquer livro, uma mensagem a ser transmitida no desfecho pode fazer o leitor refletir melhor sobre o que foi lido.

3.3 Diagramação

O Design Editorial se trata da composição dos elementos gráficos de uma peça, levando em conta principalmente o texto e as imagens, é basicamente a organização de elementos como tipografia, cores, alinhamentos, grids e figuras. A editoração de um livro é fundamental, visto que existem bastante regras estabelecidas de paginação, estrutura do texto e até a forma da capa.

3.3.1 Tipografia

A tipografia é a impressão dos tipos, sendo os tipos na verdade as fontes, ou as letras de um texto, sendo digitalmente ou físico. Escolher uma tipografia para um projeto literário é algo de extrema complexibilidade, pois dependendo da forma que as letras e caracteres foram construídos podemos acabar prejudicando a legibilidade da escrita. Além da formulação das letras, há seus estilos, caracteres, formatos e arranjos visuais.

O termo alfabeto é o mais ideal para usar como referência a um conjunto de caracteres alfabéticos que ainda não foram caracterizados como fonte. As fontes que possuem suas características visuais específicas possuem cada uma um nome, como: *Arial*, *Comic Sans*, *Calibri*, etc... Dentro das fontes tipográficas existem suas famílias, que são nada mais que o conjunto formado pela fonte e suas variações, exemplo: *Bold* ou *Negrito*, *Light*, *Italico*, *Versalete*, etc.

Dependendo se a fonte contém ou não serifa, um pequeno traço ou prolongamento das astes de uma letra, a fonte pode aparentar ser menos grosseira que a sem serifa.



Figura 13 – Anatomia

Fonte: Ellen Lupton (2004)

As serifas também podem conter seus próprios estilos, elas podem ser mais redondas, quadradas, achatadas e outras características.



Figura 14 - Serifas

Fonte: <https://www.graficariomega.com.br/blog/aprenda-mais-sobre-serifas/>

FOLGADO

TENSO

CRIME TIPOGRÁFICO:

DISTORÇÃO HORIZONTAL E VERTICAL

As proporções das letras foram distorcidas digitalmente para criar letras mais largas ou mais estreitas.

Figura 15 – Distorção horizontal e vertical

Fonte: LUPTON (2010)

Dependendo do tipo de espaçamento entre as letras, realmente elas podem abar aparentando estar destorcidas. As letras possuem medidas horizontais, que são chamadas de *largura de composição*.

Algo que também deve ser pensado antes de escolher a tipografia é a *hierarquização visual*, um bom exemplo para resumir do que a hierarquização se trata é basicamente de usar os tamanhos e estilos de fontes para criar distância do espectador e o que está escrito. A fonte pode mudar o jeito que o texto é lido. Por exemplo, um texto maior e em negrito chama mais atenção que um texto pequeno e com letras finas.

POR EXEMPLO,
 essa linha não vai chamar atenção primeiro.
 Muito menos essa aqui.

Figura 16 – Legibilidade

Fonte: HALUCH (2013)

Na tipografia também existem as famílias tipográficas, que nada mais são que o mesmo conjunto de fontes com as mesmas características de estilo, porém com variações de estilos e espessuras. Temos exemplos muito conhecidos, como Arial, Calibri, Gotham e outros.

Arial Regular
Arial Bold
Arial Italic
Arial Bold Italic
Arial Narrow Regular
Arial Narrow Bold
Arial Narrow Italic
Arial Narrow Bold Italic
Arial Black Regular
Arial Black Italic

Figura 17 – Família tipográfica Arial

Fonte: <http://distanciadeumclick.blogspot.com/2011/11/fontes-arial-times-new-roman-garamond.html>

3.3.2 Grid

O grid é basicamente um elemento formado por um conjunto de linhas verticais e horizontais, que formam estruturas que auxiliam a organização dos elementos de uma peça gráfica ou visual. O objetivo do grid é organizar todas as informações e elementos dentro de uma estrutura, cada elemento do grid possui sua função.

Margens: A margem é o conceito mais básico do grid, ela se encontra entre a borda da página e o início dos conteúdos. Ela também é responsável pela mancha



Figura 18 – Margens

Fonte: Os 7 elementos do grid no design editorial - Revista Glifo

gráfica, dependendo da sua espessura ela pode acabar deixando mais espaço em branco, deixando uma estética mais leve.

Colunas: As colunas são as linhas verticais, elas geralmente são usadas para quebrar os blocos de texto e posicionar certos elementos.



Figura 19 – Colunas

Fonte: Os 7 elementos do grid no design editorial - Revista Glifo

Guias horizontais: As guias horizontais são linhas horizontais que assim



Figura 20 – Guias Horizontais

Fonte: Os 7 elementos do grid no design editorial - Revista Glifo

como as colunas podem delimitar uma quebra entre os elementos da peça gráfica.

Calhas: As calhas são os espaços entre um módulo e outro, entre uma coluna e outra e entre uma guia horizontal e outra.



Figura 21 – Calhas

Fonte: Os 7 elementos do grid no design editorial - Revista Glifo

Módulos: O módulo fica entre as linhas e as colunas, dependendo da sua aplicação ele pode deixar a imagem mais leve assim como a margem.



Figura 22 – Módulos

Fonte: Os 7 elementos do grid no design editorial - Revista Glifo

Zonas especiais: São um conjunto de módulos que formam uma unidade visual



Figura 23 – Zonas especiais

Fonte: Fonte: Os 7 elementos do grid no design editorial - Revista Glifo

Marcadores: Os marcadores são localizados na parte externa da mancha gráfica, neles são colocados: cabeçalhos, numeração das páginas, nomes de seções, etc.



Figura 24– Marcadores

Fonte: Os 7 elementos do grid no design editorial - Revista Glifo

Para facilitar o entendimento do conceito do grid, abaixo segue o conjunto de todos os elementos.



Figura 25 – Resumindo

Fonte: Os 7 elementos do grid no design editorial - Revista Glifo

Como visto, o grid é fundamental para a estruturação de um projeto, na diagramação ele se torna um elemento que não deve ser deixado de lado, ainda mais na criação de livros e em outros materiais gráficos. Criar um grid, apesar de aparentar ser uma tarefa simples, se feito de forma errada pode acabar comprometendo o modo de leitura.

3.3.3 Cores

Assim como os objetos, as cores podem nos causar a sensação de familiaridade, o que nos faz relacioná-las a sentimentos. A psicologia das cores é o estudo que mostra como o cérebro identifica e relaciona as cores com sensações, e até podem mostrar o efeito que elas causam no comportamento do ser humano. Obviamente as cores podem ter diferentes significados para diferentes povos, por exemplo, o vermelho na Índia é associado a pureza e espiritualidade, enquanto no Brasil pode representar paixão e amor.

A psicologia das cores é de extrema relevância no design, ela é muito utilizada na criação de produtos, já que para criá-los devemos levar em conta cada aspecto visual. Uma das funções do *designer* é analisar como algo afeta a percepção do cliente, e as cores podem ser um importante fator já que elas evocam mudanças de humor e emoções.

Em 1672 Isaac Newton, que era físico e matemático realizou um estudo onde colocou um prisma polido e transparente em frente a um orifício, dessa forma foi visto que várias cores se dispersaram do reflexo do sol. Com o passar dos anos foi visto que a cor é nada mais que a impressão que a luz causa quando refletida ou absorvida na retina dos olhos. Da cor branca se originam todas as outras sete cores do espectro: azul, vermelho, amarelo, laranja, verde, anil e violeta. Preto não é considerado uma cor em si, já que essa representa a ausência de Luz.

Existem caracterizações dos tipos diferentes de cores, por exemplo, as cores primárias são aquelas que não podem ser obtidas com a mistura de nenhuma outra cor. As cores secundárias são as que são obtidas pela mistura das cores primárias, e as terciárias são a mistura das primárias com as secundárias.



Figura 26 – Classificação das cores

Fonte: <https://brasilescola.uol.com.br/artes/cores-primarias.htm>

Com o estudo de Newton também surgiu o primeiro círculo cromático, que com os anos foi se adaptando até chegar numa paleta composta por doze cores. As cores também podem ser classificadas por diferentes temperaturas, mas isso vai de acordo com a transmissão de sensações. As cores quentes são as que nos dão uma percepção de calor, as frias são as que dão percepção de frio e as neutras são aquelas que possuem pouca reflexão de luz.



Figura 27 – Círculo cromático

Fonte: Dreamstime

CÍRCULO CROMÁTICO



Figura 28 – Círculos cromáticos

Fonte: <https://fabindustria.com.br/aprenda-a-diferenca-entre-cores-frias-quentes-neutras-e-neon-tecnica-de-colorizacao-fabulosa-parte-ii/>

Abaixo é possível ver um bom exemplo de aplicação das cores frias e quentes e como elas afetam a nossa percepção, enquanto do lado de cores quentes aparentam ser um dia ensolarado, a do outro lado por serem frias trazem uma semelhança com a noite.

Como visualizado, as cores podem transmitir diversas sensações e criam assimilações com a realidade. Vale levar em conta que dependendo da ambientação



Figura 29 – Noite e dia

Fonte: <https://arteducacao.com/cores/>

que a pessoa convive, as cores podem ser sujeitas a diferentes tipos de interpretações, mas levar em conta em como elas são aplicadas nas áreas que desejamos estudar é necessário para que o público possa interpretá-las de forma positiva.



Figura 30 – Psicologia das cores

Fonte: Psicologia das Cores - Colégio SEAL (colegioseal.com.br)

3.4 Criação de personagens

Uma das principais características que o projeto tem como destaque é a ilustração em sua composição, o projeto para o livro vai muito além de diagramá-lo e criar uma identidade visual. Visto isso a criação de personagens é um fator muito importante, já que queremos fazer com que os jovens se sintam representados e se sintam comovidos pela história. É importante frisar que estereotipar os personagens é uma ação problemática, os jovens atualmente se mostram muito interessados em quebrar os padrões antigamente moldados pela sociedade e se mostram muito mais compreensivos. Atualmente com as mídias digitais, os adolescentes estão o tempo todo conectados as notícias e ao mundo, o que conseqüentemente amadurece suas mentes muito mais rápido em relação aos jovens de dez, vinte, e até trinta anos atrás.

A caracterização de um personagem deve transmitir o que desejamos passar sobre ele, a ideia de que para criar um personagem é necessário apenas pegar o papel e partir para a ação é com certeza ultrapassada. Quando conhecemos um personagem no que pensamos? Bom, onde ele vive? No que ele pensa? O que o faz ser protagonista da história? É de suma importância considerar todos os esses fatores são importantes a se considerar para elaborar uma personalidade, já que um personagem não se trata apenas de uma caracterização visual.

Entendendo como o personagem se comporta podemos passar a desenvolver os conceitos de arte dele. Com o passar dos anos os estilos de desenho foram se aprimorando e desenvolvendo, hoje em dia é possível perceber que os estilos de animação e artes para livros são muito mais variados. Obviamente existem estilos que chamam mais atenção que outros, ou que são adorados pelo público. Por exemplo, por mais que cada marca tenha seu próprio estilo de arte, conseguimos ver características que quando colocadas lado-a-lado com outras marcas as semelhanças ficam claras. Abaixo há exemplo, Steven Universo é uma série animada da *Cartoon Network*, conseguimos ver que quando comparada a série animada *Gravity Falls*,

série também animada da Disney, as semelhanças se tornam aparentes, seja isso proposital ou não.



Figura 31 – Gravity Falls
Fonte: Disney Chanel (2013)



Figura 32 – Steven Universo
Fonte- Cartoon Network (2013)

Para deixar essas características mais claras foram desenvolvidas algumas imagens pela autora, com o fim de apontar essas semelhanças claras entre as ilustrações das animações.

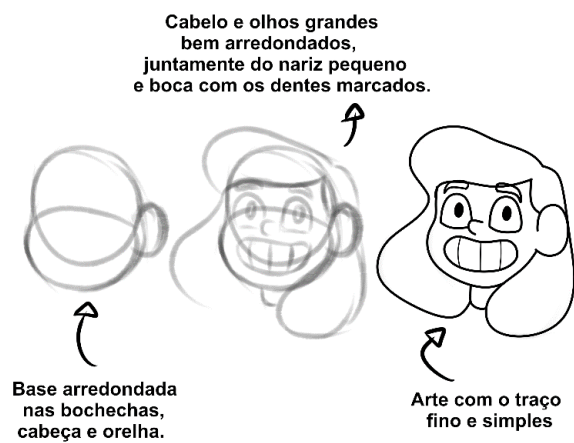
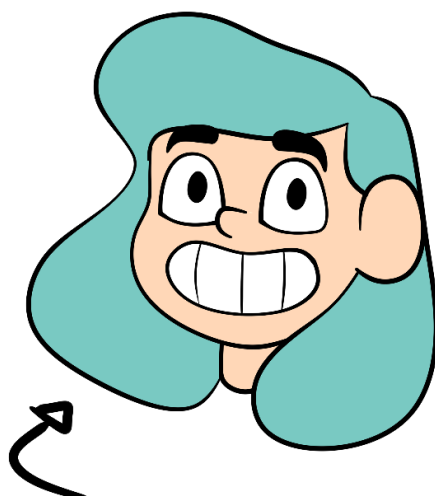


Figura 33 – Exemplo de Ilustração

Fonte: A Autora



Arte final com a pintura sem textura, cores chamativas e nenhum sombreamento.

Figura 34 – Exemplo de ilustração 2

Fonte: A autora

Com o passar dos anos conseguimos enxergar as mudanças nos estilos de animação e ilustração que mais chamavam a atenção dos jovens. Assim como a moda, a ilustração muda com o tempo e cria tendências, é possível enxergar muitos exemplos de animações que por mais que não seja proposital é possível enxergar semelhanças.

3.5 Tipos de ilustrações

Histórias provocam emoções conforme o leitor se apega a elas, desenvolver a parte textual é apenas a base do projeto de um livro ilustrado. Assim como as palavras passam informações e contam uma história, a ilustração também tem esse papel, e para isso devemos entender em quais tipos os jovens estão mais atentos e ligados.

Uma palavra recente que muito se fala na boca dos jovens é “Anime”, ou “Mangá”. Anime é um tipo de animação produzida no Japão, seu estilo de traço é bem fino e as expressões dos personagens são muito bem animadas. A aparência desses personagens geralmente é cheia de características exclusivas, para que assim aqueles protagonistas se destaquem mais. Os olhos grandes e boca pequena

também são muito comuns na criação de um personagem de anime, o que acaba fazendo com que seja mais fácil diferenciar um anime de uma animação comum.



Figura 35 - Nezuko

Fonte: Divulgação/Demon Slayer

Na imagem acima vemos a personagem Nezuko, que possui uma caracterização bem alternativa e carrega todos os aspectos comuns de um personagem de anime, os olhos grandes, o nariz pouco desenhados e roupas extravagantes.



Figura 36 – Tanjiro e Nezuko mangá

Fonte: Divulgação/Demon Slayer

Os animes geralmente surgem dos mangás, que nada mais são que as histórias em quadrinhos produzidas no Japão. A principal característica do mangá, além de conter todas as características do anime, é sua leitura ao contrário. Nos mangás a leitura começa do lado direito para o esquerdo, e as ilustrações são ainda mais marcadas do que nos animes.

A causa do sucesso dos animes no Brasil ainda não tem uma causa definida, mas acredita-se que por essas histórias conterem uma grande onda de emoções, vários adolescentes e até adultos se sentem conectados e representados pelas histórias e acabam se apaixonando.

Chibi:

Dentro dos animes e mangás existem alguns estilos específicos de traço. Os *Chibis* são os personagens com a cabeça um pouco maior e corpos pequenos, eles geralmente são usados para animações infantis ou para ilustrar crianças, já que o estilo de traço deles são bem fofos, ou como dizem no japonês: “Kawaii”



Figura 37 – Campeões chibi

Fonte: Divulgação/League Of Legends

Cartoon:

O estilo *Cartoon*, ou *Cartum* é um desenho de estilo humorístico que geralmente tem como público-alvo o infantil. Esse estilo geralmente tenta extrair características da realidade bem complexas e minimizá-las de maneira que a criança reconheça o que está sendo transmitido. Para uma melhor percepção infantil também são utilizadas bastante cores, o que atrai bastante esse público.



Figura 38 – Estilo *Cartoon*

Fonte: <https://design.tutsplus.com/pt/articles/cartoon-fundamentals-how-to-draw-a-cartoon-face-correctly--vector-15792>

Caricatura:

As caricaturas são feitas para exagerar traços físicos e comportamentais das pessoas que estão sendo desenhadas de forma bem-humorada. Há artistas que deixam certos traços bem estravagantes, mas, obviamente, de forma que a pessoa seja destacada e reconhecida por eles.



Figura 39 – Mauricio de Souza caricatura

Fonte: <http://fabianaeaarte.blogspot.com/2011/05/caricatura.html>

3.6 Análise de Quadrinhos

As histórias em quadrinhos são narrativas que apresentam as histórias através de textos e imagens. Os elementos gráficos mais comuns nas histórias em quadrinhos são os balões de fala, eles são classificados por diferentes formatos que carregam significados distintos, são alguns deles:

- Balões de fala comum
- Balões de pensamento ou sonho
- Balões de sussurro
- Balões com mensagem eletrônica (telefones/celulares/televisões...)
- Balões de gritos
- Balões de fala simultânea

Balão de fala comum:

O balão que contém linhas contínuas representa a fala comum.



Figura 40 – Balão de fala comum

Fonte: A Autora

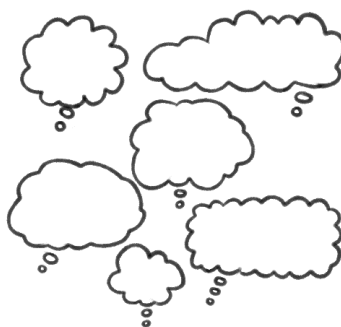


Figura 41– Balão Pensamento/Sonho

Fonte: A Autora

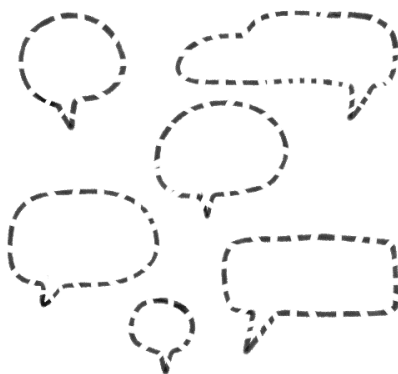


Figura 42 – Balão sussurro

Fonte: A Autora



Figura 43 – Balão de mensagem eletrônica

Fonte: A Autora

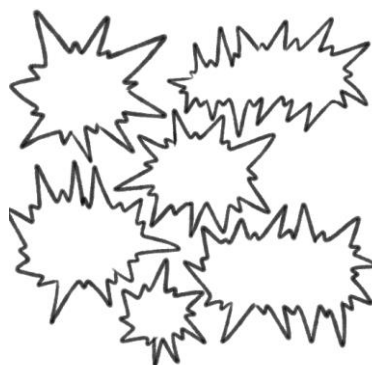


Figura 44 – Balão de gritos

Fonte: A Autora



Figura 45 – Balão de fala simultânea

Fonte: A Autora

Outro elemento gráfico comum nas histórias em quadrinhos são as onomatopeias. As onomatopeias são figuras de linguagem que produzem som através de fonemas. Geralmente elas servem para representar barulhos, sons de algo quebrando, estouros, ruídos, sons de animais e etc. Nos quadrinhos, o uso das onomatopeias mistura as palavras com figuras, para criar um efeito de som exageradamente.



Figura 46 – Onomatopeias

Fonte: <https://escolakids.uol.com.br/portugues/aprendendo-sobre-a-onomatopeia.htm>

Abaixo alguns exemplos de sons e suas representações como onomatopeias.

Onomatopeia	Som que simula
bi, bi	buzina
buááá	choro
cabrum	trovão
chuac, smack	beijo
cocoricó	galo cantando
kkkk,ahaha	risada
pocotó	galope de cavalo
tchibum	mergulho
títiti	sussurro
vruuum	motor de veículo

Figura 47– Exemplos de onomatopeias

Fonte: <https://escolakids.uol.com.br/portugues/aprendendo-sobre-a-onomatopeia.htm>

Os quadrinhos das histórias não necessariamente precisam ser todos do mesmo tamanho ou do mesmo formato. Para o posicionamento dos quadrinhos é preciso levar em conta as margens, para posicionar melhor onde será exibida a mancha gráfica.



Figura 48 – Hunter x Hunter página

Fonte: Divulgação/Hunter x Hunter

Exemplo abaixo de diagramação simples para uma história em quadrinhos:



Figura 49 – Faça sua história em quadrinhos

Fonte:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_ue_np_lem_pdp_iolanda_aparecida_da_silva_boiko.pdf

3.7 Storytelling

O *Storytelling* é uma técnica de contar histórias de forma mais emocional, essa técnica coloca uma importância extrema na forma que as mensagens da história são transmitidas para o leitor. Segundo Walter Fisher em seu livro “A comunicação e as teorias narrativas”, o *Storytelling* é a forma mais poderosa de construir ideias na mente das pessoas, e hoje é possível observar que além dessa técnica se encontrar em histórias, ela também é uma grande ferramenta em áreas como Marketing digital, publicidade, mídia social, entre tantas outras...

Para desenvolver um *Storytelling* é importante ter objetivos em mente, conhecer o público e a partir disso desenvolver o núcleo da narrativa, seja com os personagens, a forma de comunicar, a ambientação da história e até com a forma de encerrá-la e assim, observe o impacto que a ferramenta proporcionou.



Figura 50 – *StoryTelling*

Fonte: <https://leadster.com.br/blog/storytelling-para-vendas/>

Um bom exemplo de Storytelling é o case “Árvore Refugiada”, que foi premiado no festival de criatividade de Cannes e no The One Show. Criada pela agência Africa para o escritório brasileiro da ONG Climate Reality, o curta-metragem *Árvore Refugiada* chama a atenção para a devastação das florestas no Brasil. A produção mostra um jatobá de seis metros que viaja da Amazônia à Brasília para pedir asilo à embaixada da Noruega, esse curta é um bom exemplo pois conta uma narrativa que sensibiliza o público e comunica uma mensagem objetiva e direta.



Figura 51: *Árvore Refugiada*

Fonte: The Climate Reality Project Brasil

3.8 Formato Digital

Um livro em formato digital, ou *e-book*, ou livro são uma alternativa aos livros impressos tradicionais e têm ganhado cada vez mais popularidade devido à sua conveniência e acessibilidade. O formato digital pode ser a escolha ideal devido a diversos aspectos como:

Portabilidade: Portando um livro digital você não precisa carregar peso, além de poder acessá-lo por *notebooks* ou computadores, um celular também é um dispositivo que com apenas alguns cliques pode ser utilizado para a leitura.

Personalização: Dispositivos digitais podem dar a possibilidade de aumentar e diminuir fontes, alterar a quantidade de luminosidade e em alguns deles até modificar o modo de leitura como a leitura vertical ou como se você estivesse passando as páginas assim como em livros físicos.

Divulgação: *E-books* podem ser distribuídos e acessados em qualquer local do mundo, ou seja, pode alcançar um público internacional muito mais fácil. Existem também diversas plataformas mundialmente conhecidas que são focadas à vendas e distribuição de livros digitais.

Custo: Distribuir um livro digital não exige gastos com impressão, embalagens ou transporte.

Sustentabilidade: Criar um livro digital não consome papel ou outros materiais para sua produção, ou seja, não gera impactos ao meio ambiente.

Idiomas: Há *e-books* que disponibilizam versões em outros idiomas, o que faz com que o livro obtenha um melhor alcance e explore um público bem maior.

Livros vs eBook		
✗	Espaço físico	✓
✗	Privacidade	✓
✓	Nostalgia	✗
✗	Preço	✓
✗	Praticidade	✓
✓	Revenda ou troca	✗
✓	Dar de presente	✗

Figura 52 - Livros vs eBook

Fonte: Quais as vantagens do uso do ebook? (netscandigital.com)

Usar um e-book na estratégia de marketing digital do seu negócio é importante por dois motivos simples: é barato e é efetivo! Isso porque estamos falando de um material que não demanda grandes investimentos em valores para a sua criação e distribuição. Além disso, o e-book é um conteúdo informativo, logo, ele sempre terá apelo junto ao seu público-alvo.

Escolher publicar um ebook também ajuda no alcance da marca, uma vez que o produto é publicado *online*, os mecanismos de busca, como o *Google*, estarão de olhos e atentos a seus materiais. Isto é, nas pesquisas *online* se o leitor não encontrar o que busca, o *Google* irá entender que os conteúdos que aparecem para o leitor não são os ideais e o algoritmo recomendará seu produto se for próximo do que o leitor busca.

4 IMERSÃO EM PROFUNDIDADE


A imersão em profundidade é a fase do projeto que se aprofunda no ser humano. De modo mais específico, é a parte em que se pesquisa de forma aprofundada no contexto da vida dos atores e do assunto trabalhado. Geralmente procura-se levantar informações como no que as pessoas falam, como agem, o que pensam e como se sentem em relação ao tema do projeto.

4.1 Entrevista

A partir da plataforma *Forms* da *Microsoft* foi desenvolvido um formulário onde 51 pessoas responderam, a partir daí apresentaram os seguintes resultados:

1. Você gosta de ler? (0 ponto)

[Mais Detalhes](#)

 Insights




 Sim	38
 Não	5
 Mais ou menos	8



Figura 53 – Pergunta 1 da entrevista

Fonte: A Autora (2023)

2. Você acha que livros colaboraram no desenvolvimento intelectual? (0 ponto)

[Mais Detalhes](#)

● Sim	51
● Não	0
● Mais ou menos	0




Figura 54 – Pergunta 2 da entrevista

Fonte: A Autora

3. Qual tipo de livro você priorizaria? (0 ponto)

[Mais Detalhes](#)

 Insights

● Apenas texto	14
● Ilustração e texto	36
● Apenas ilustração	1



Figura 55 – Pergunta 3 da entrevista

Fonte: A Autora

4. Você acredita que a ilustração pode ser uma ferramenta na educação? (0 ponto)

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

● Sim	51
● Não	0



Figura 56 – Pergunta 4 da entrevista

Fonte: A Autora (2023)

5. Marque o estilo de ilustração que mais te agrada das seguintes opções: (0 ponto)

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

● Quadrinhos/ Hq's	18
● Mangá	14
● Cartoon	5
● Caricatura	0
● Estilo Disney	4
● Realista	10

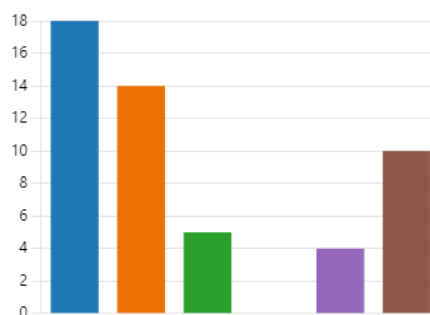


Figura 57 – Pergunta 5 da entrevista

Fonte: A Autora (2023)

De que forma você acha que o movimento LGBTQIA+ é representado na mídia? (0 ponto)

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

● Extremamente positivo	2
● Positivo	10
● Nem positivo nem negativo	26
● Negativo	10
● Extremamente negativo	3




Figura 58 – Pergunta 6 da entrevista

Fonte: A Autora (2023)

Você acha que a transexualidade é um tema que deveria ser abordado de forma normalizada?

[Mais Detalhes](#)

 Insights

● Sim 47
● Não 3



Figura 59 – Pergunta 7 da entrevista

Fonte: A Autora (2023)

4.2 Entrevista / Psicóloga

A partir dos resultados da entrevista anterior, foram identificadas as maiores preferências do público. Sendo assim, partimos para a parte burocrática. Cada família possui comportamentos sociais diferentes, e segundo uma pesquisa do Instituto Datafolha, 73% dos entrevistados concordam que educação sexual deve estar no currículo escolar. Foram ouvidos 2.090 brasileiros com idades entre 16 anos ou mais de 130 municípios. 47% concordam totalmente que as escolas estão mais preparadas que os pais para explicar temas como puberdade e sexualidade.

Sendo a transexualidade um assunto de identidade de gênero, foi entrevistada uma psicóloga infantil para deixar claro se esse tipo de temática deve ser abordado para adolescentes. Não é objetivo do projeto impor o que é certo e o que é errado, mas sim ensinar que o respeito e empatia devem ser ensinados

independente da identidade das pessoas, aliás, não existe nenhum ser humano idêntico a outro.

Para essa entrevista foram elaboradas oito perguntas:

- 1- A transexualidade é um tema que pode ser abordado para crianças/adolescentes?
- 2- Segundo a psicologia, um adolescente consegue discernir se é transexual ou não?
- 3- Qual sua visão profissional em relação a isso?
- 4- Você dedicaria um livro sobre a transexualidade para algum dos seus pacientes?
- 5- Dedicaria um livro com um protagonista trans?
- 6- Justifique a resposta anterior.
- 7- Como profissional, você acha que se deve explicar para uma criança/adolescente o que é ser transexual? Em que idade isso deve ser esclarecido para os jovens?
- 8- Você tem algum complemento importante para enfatizar? (Qual sua opinião sobre tudo que foi mencionado?)

Nas duas primeiras perguntas a profissional respondeu que sim, a transexualidade pode ser abordada para crianças e adolescentes e que um adolescente consegue sim discernir se é transexual.

Na terceira pergunta a psicóloga apontou: “Acredito que nós enquanto profissionais PSI sempre devemos atuar eticamente, buscando ir na contramão da patologização. É importante que possamos oferecer no consultório, um ambiente acolhedor e facilitador para que esses adolescentes possam trazer suas questões sem julgamento.”.

Na quarta e quinta pergunta a psicóloga afirmou que sim, indicaria um livro sobre a transexualidade ou que contém um protagonista trans para seus pacientes. Na sexta pergunta ela justificou:” pensando sempre no caso a caso (sem regras),

essa indicação seria possível a um paciente que no decorrer de suas sessões, trouxesse questionamentos pertinentes ao tema.”

Na quinta questão ela expressa: *“Sim, é preciso que as crianças e adolescentes saibam da complexidade de experiências existentes a respeito de gênero e sexualidade. É necessário fazer isso com cuidado, sem reproduzir estigmas. Quanto a idade, não acredito que exista idade certa para isso, mas acredito que as pessoas (escola, família, profissionais num geral) estejam preparados para apresentar essas questões legitimando a existência dessas pessoas.”*

E por fim, a consideração final da psicóloga para a última pergunta foi: “Acredito ser válido pontuar que a transfobia no Brasil é muito forte e que até 2019 a transexualidade era considerada um transtorno mental. É preciso que a sociedade avance, pensando avanço como enfrentamento de violência e para isso é preciso falar sobre o assunto, e mais do que isso, é preciso ouvir o que esses sujeitos têm a dizer, independentemente de sua idade.”

Foi concluído através da pesquisa que sim, adolescentes conseguem discernir a própria transexualidade. Sendo assim, um livro que aborde a transexualidade para jovens pode ajudá-los a se adequar a sociedade sem se sentirem deslocados. E para os adolescentes que não se identificam como trans, o livro pode prepará-los para acolher outros jovens que se identificam como tal.

5 ANÁLISE E SÍNTESE

Após uma análise de todos os dados anteriormente coletados, foi visto que pela leitura uma ferramenta muito importante e educativa, um livro ilustrado é a forma mais interessante para se abordar temas como a transexualidade. Sendo assim, é importante destacar e analisar os seguintes aspectos em obras voltadas para o público-alvo:

- Ilustração
- Tipografia
- Paleta de cores
- Elementos em destaque
- Pontos positivos
- Pontos negativos

5.1 Análise de similares

No dia 7 de fevereiro de 2019 foi publicado pela primeira vez o livro *Heartstopper* da autora Alice Oseman. No blog *Quería estar lendo* foram apresentados alguns motivos do porquê a obra vale a pena de ser lida, no blog foi citado que a leitura é rápida e fofa, com protagonistas super apaixonantes que ensinam muito sobre o amor. A HQ inclusive foi adaptada para uma série pela *Netflix*. *Heartstopper* é um livro no formato de HQ, a ilustração não é muito colorida e se assemelha ao estilo mangá. A história narra o cotidiano do protagonista Charlie, um

rapaz gay que conhece Nick, um jogador de rugby que ainda não assumiu sua sexualidade para os outros alunos da escola, diferente de Charlie que sobre Bullying por ser assumido. A narrativa mostra a relação dos dois e se aprofunda no relacionamento entre eles. Ao analisar os quadrinhos é possível perceber que a paleta de cores se resume a tons de branco, preto, cinza e ciano.



Figura 60 – Heartstopper vol. 1

Fonte: Divulgação/ Alice Oseman (2019)



Figura 61 – Paleta de cores Heartstopper

Fonte: A Autora (2023)

A paleta de cores do livro passa uma sensação de calma e frio. O traço da ilustração é bem minimalista e raramente possui texturas muito complexas. A capa do livro além de carregar as cores das ilustrações, é mais complexa tanto na questão de cores quanto nos detalhes da ilustração.



Figura 62 – Capa Heartstopper

Fonte: Divulgação/ Alice Oseman (2019)

A fonte utilizada no título é bem semelhante a fonte *Heavyrust* porém de forma estilizada. A fonte do título posiciona as letras de forma desnivelada, que pode se assemelhar a uma escrita de um aluno, assim como o protagonista é. Além dos tons de cor utilizados no interior do livro, a capa também leva o vermelho e o laranja, que criam um contraste com os tons de ciano.

HEAVYRUST.ttf
HEARTSTOPPER

HEAVYRUST ROUGH.ttf
HEARTSTOPPER

Figura 63 – Fonte Heavyrust

Fonte: <https://www.dafont.com/pt/heavyrust.font?text=HEARTSTOPPER>

O livro tem 288 páginas e pesa 0741kg, suas dimensões são de 12.7 x 1.91 x 19.05 cm e pode ser encontrado por mais ou menos 70 reais no Brasil.

Segue abaixo uma matriz de análise para avaliar a capa do livro, para que assim sejam destacados os pontos fracos e fortes com o fim de fundamentar melhores decisões.

Tabela 1 – Matriz de análise Heartstopper

Tipografia	Tipografia chamativa e estilizada, singular no geral.
Paleta de cores	Cores frias em tons pastéis.
Ilustração	Ilustração simples que cobre toda a página. O estilo se assemelha ao traço de anime.
Elementos destaque	A mochila do personagem ilustrado chama bastante atenção já que a cor escolhida cria um bom contraste com as cores de fundo.
Pontos positivos	Por ter uma ilustração na capa ela chama bastante a atenção do público jovem, que é o público-alvo. O nome da autora e o subtítulo estão inseridos de forma que não atrapalha o título e nem a ilustração.
Pontos negativos	A capa não contém a numeração do volume do livro, o que deveria estar inserido já a franquia também contém volume 2, 3 e 4.

Pontos interessantes	A capa já passa a informação de quem são os protagonistas da história, e diferente das ilustrações do interior do livro, ela é mais colorida e mais bem trabalhada. Também vale destacar que o subtítulo e nome da autora estão escritos numa fonte que simula a escrita feita a mão, e isso cria proximidade com a história.
----------------------	---

Fonte: A Autora

Outra obra ilustrada muito famosa no Brasil que contém ilustração, é o “Turma da Mônica jovem”. Apesar do estilo mangá ser considerado um estilo de literatura japonesa, a obra turma da Mônica jovem foi inspirada nesse estilo e carrega o mesmo vocabulário e diagramação que os mangás. Os quadrinhos, criados por Mauricio De Souza, lançados em 2008, tem o público adolescente como alvo, atualmente existem 152 edições. Abaixo uma das edições, em seguida paleta de cores e tipografia.

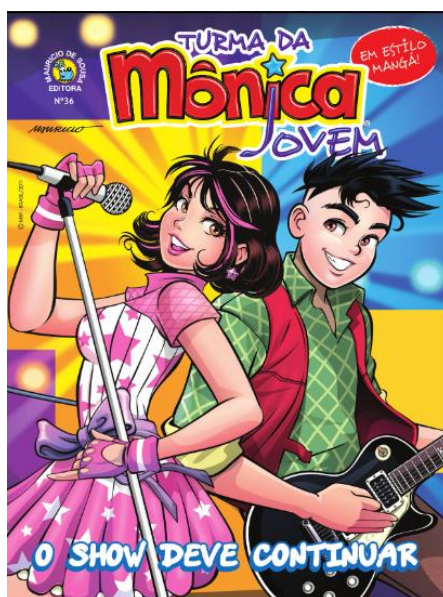


Figura 64 – Capa Turma da Mônica jovem

Fonte: Maurício de Souza Editora



Figura 65 – Paleta de cores Turma da Monica

Fonte: A Autora (2023)



Figura 66 – Tipografia Turma da Mônica

Fonte: Mauricio de Souza Editora

No interior dos quadrinhos a diagramação é como nos mangás, mas sem incluir a leitura de trás para frente. As onomatopeias são utilizadas nas falas dos personagens. Como dito anteriormente, o estilo de traço dos desenhos foi inspirado em mangás, então assim como eles, as páginas são todas em preto e branco.



Figura 67 – Turma da Mônica jovem, página 71, edição de maio de 2023.

Fonte: Mauricio de Souza Editora

Segue abaixo a matriz de análise.

Tabela 2 – Matriz de análise Turma da Mônica jovem

Tipografia	Tipografia se assemelha a fonte “KG What the Teacher Wants”, criada pela professora Michelle Smith. É limpa, legível e amigável.
Paleta de cores	A imagem possui as três cores primárias e várias outras cores secundárias e terciárias, o que traz um tom de alegria e deixa a imagem bem colorida.
Ilustração	A ilustração cobre toda a página, os personagens são bem detalhados e coloridos. O estilo da ilustração foi inspirado nos mangás japoneses.
Elementos destaque	Os personagens são o destaque da imagem. Também existe um jogo de cores ao fundo com alguns efeitos gráficos que são bem chamativos.
Pontos positivos	A ilustração é complexa e chamativa, chama bastante a atenção ao direcionarmos o olhar.
Pontos negativos	A fonte do subtítulo geralmente não é utilizada em trabalhos desse estilo, talvez uma fonte mais quadriculada se encaixaria melhor, da forma que foi aplicada passa quase despercebida.
Pontos interessantes	Os elementos ilustrados ajudam a entender o que provavelmente vai acontecer na história, o que provavelmente possibilita no interesse do público-alvo.

Fonte: A Autora

Um outro livro que pode ser utilizado de exemplo que contém ilustrações é o “Coraline” do autor Neil Gaiman. A versão do livro utilizada como exemplo é a ilustrada por Chris Riddell, que apesar de não ser a primeira edição é uma das mais



Figura 68 – Capa de Coraline

Fonte: Divulgação Editora Intrínica

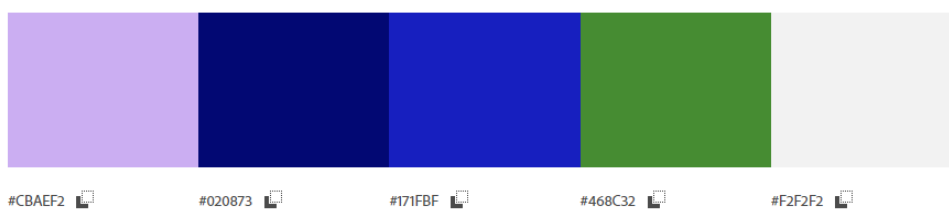


Figura 69 – Paleta de cores Coraline

Fonte: A Autora (2023)

famosas. O clássico e adorado pelos jovens mistura terror e fantasia, alguns até o consideram um “terror para crianças” por sua estética macabra e misteriosa.

Diferente dos exemplos anteriores, esse livro não tem o formato de quadrinhos. As ilustrações são separadas da narrativa e como os outros exemplos não contém mais de um tom de cor.



Figura 70 – Página 33, Coraline, edição de 19 de junho de 2020.

Fonte: Editora Intrínica



Figura 71 – Item promossional Coraline

Fonte: Editora Intrínica

Abaixo a matriz de análise de “Coraline”.

Tabela 3 – Matriz de análise Coraline

Tipografia	A tipografia do título representa bem o lado macabro e obscuro da obra. As letras finas e serifadas remetem a algo antiquário e elegante. A fonte é original do livro.
Paleta de cores	A paleta de cores da capa se limita a cores frias, o que junto ao ar sombrio da história se encaixa muito bem. No interior do livro é possível ver apenas tons de roxo, uma cor que é muito conhecida a transmitir a sensação de mistério e magia.
Ilustração	Na capa a personagem é centralizada, dá para entender que ela que é a protagonista só por essa característica. Dentro do livro a ilustração cobre toda a página, os personagens são bem detalhados e o traço é bem livre, quase se voltando para o realismo com características do surrealismo.
Elementos destaque	A personagem está em destaque na imagem, enquanto o restante do cenário é repleto de tons pastéis ela é a única com tons mega saturados. O gato preto também se destaca do cenário, mas o posicionamento do mesmo o coloca como segundo foco.
Pontos positivos	A ilustração é complexa e chamativa.
Pontos negativos	O nome da editora está quase imperceptível.
Pontos interessantes	A capa do livro remete bem que o público-alvo é o infante-juvenil. Outra característica interessante a se destacar é brinde marca-páginas, geralmente brindes geram confiança no cliente.

Fonte: A Autora

Cabe aqui destacar obras similares que abordem a transexualidade. Uma das obras infantis mais famosas sobre transexualidade é o livro “Julian is a Mermaid” (Julian é uma sereia), um conto infantil que conta a história de um menino chamado Julian, que enquanto está no metrô com sua avó avista um grupo de sereias muito arrumadas no metrô e chegando em casa se sente confortável para se produzir assim

como elas, mas Julian se questiona em como sua avó reagiria ao saber da forma que ele se vê.

A autora Jessica Love, também responsável pelas ilustrações conta que sentiu a necessidade de escrever a história por causa que a abordagem sobre a transexualidade na literatura era escassa. A obra foi premiada inúmeras vezes, e um dos prêmios foi o da Feira Internacional do Livro Infantil e Juvenil de Bolonha, como categoria de opera prima.



Figura 72 – Capa “Julian é uma sereia”

Fonte: Divulgação (2021)

Outra obra que aborda a temática é o livro: “Apresentando Teddy”. História de um ursinho que se sente triste pois gostaria ser chamado de Titty e se sente triste por isso. A obra mostra que a ursinha sempre sentiu em seu coração que era uma garota, e quando ela conta para seu amigo ela a aceita dizendo que estava tudo bem.

A autora Australiana Jessica Walton se inspirou em seu pai, que depois de anos de sua vida finalmente se assumiu como uma mulher. Jessica é casada com outra mulher, e após o nascimento de seu primeiro filho sentiu que as obras infantis com personagens transgêneros quase não existiam. Walton assume que: "Quando o meu filho nasceu, a minha companheira e eu procuramos por todos os cantos livros

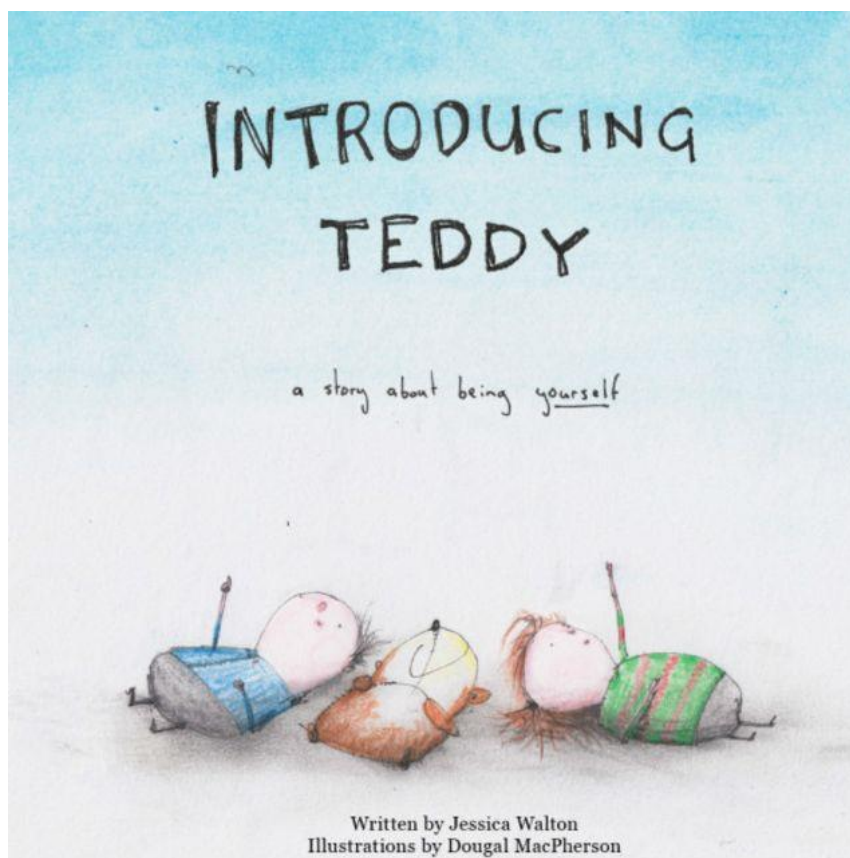


Figura 73 – Capa “Apresentando Teddy”

Fonte: Divulgação (2016)

com pais gays...” mas complementa dizendo: "No entanto, a única coisa que ainda está faltando na estante do Errol é um livro ilustrado com personagens transgênero e de gênero fluidos."

Mais um livro importante citar é o “My Princess Boy” (Meu menino princesa), escrito por Cheryl Kilodavis em 2016. A história desse livro se passa na visão da mãe de um garoto, que conta que seu menino prefere usar tiaras e vestidos femininos. A mãe também cita frases marcantes, como: “E quando ele compra coisas de menina, riem dele, e riem para mim, isso machuca nos dois...” ou “Se você ver um menino princesa, você vai rir dele? Vai chamá-lo pelo nome? Você vai brincar com ele? Vai gostar dele por quem ele é?”.

Essa obra mostra que apesar dos preconceitos, a família sempre apoiaria o filho por suas escolhas. Ela aborda um tema complexo de forma que o leitor

consegue refletir e entender como lidar com uma pessoa “diferente” para assim respeitá-la. Além disso, traz uma visão de aceitação para que os leitores mirins respeitem as pessoas da forma que elas são.

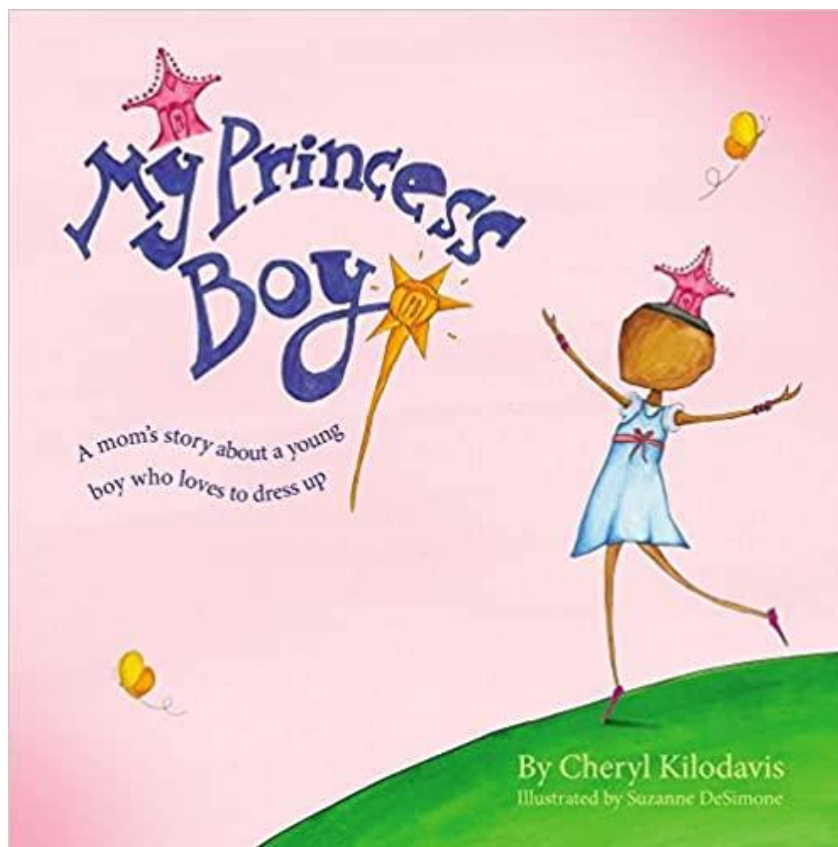


Figura 74 – Capa “My princess boy”

Fonte: Divulgação (2009)

5.2 Síntese

5.2.1 Cartões de Insight

Os cartões de insight têm como objetivo ordenar os dados obtidos através da pesquisa, assim foram criados 12 cartões com pontos interessantes a se destacar.



Figura 75 – Cartões de insight

Fonte: A Autora

5.2.2 Diagrama de afinidades

O diagrama de afinidades tem como foco reunir os cartões de insight e reposicioná-los de forma que seja possível encontrar as similaridades entre eles.

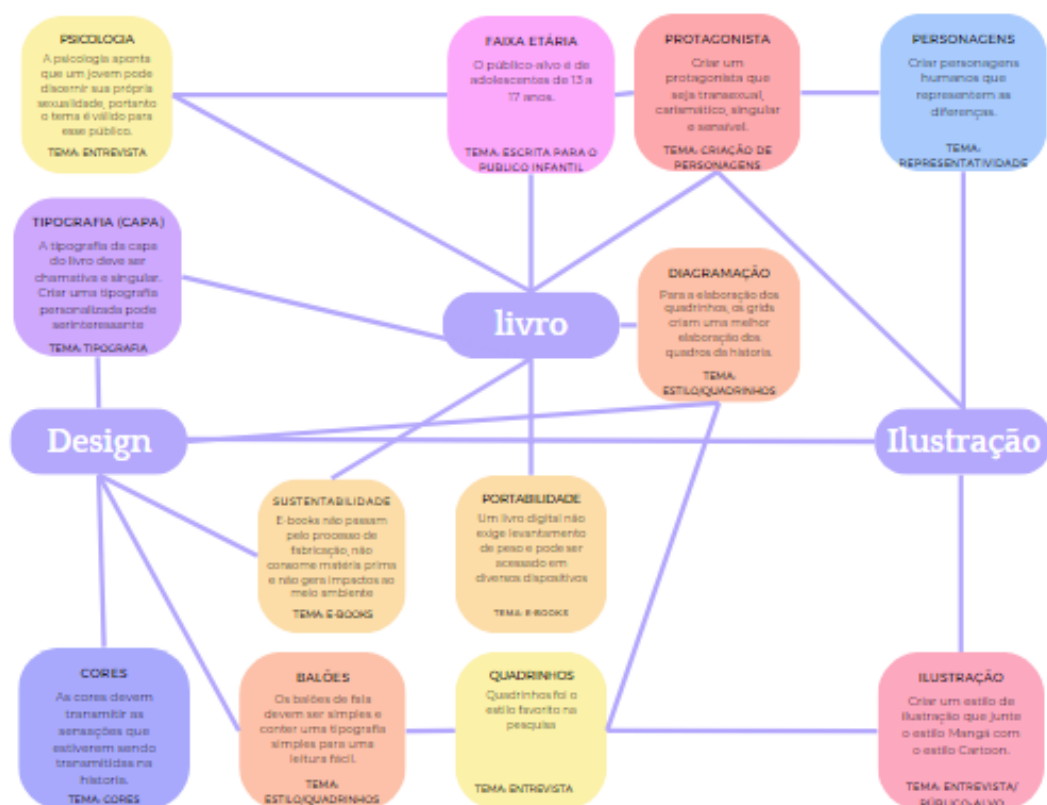


Figura 76- Diagrama de afinidades

Fonte: A Autora

5.2.3 Personas

As personas servem para guiar o projeto para mais perto da realidade, entendendo o público e onde ele está aplicado em relação a realidade. Diferente do Público-alvo, as personas são mais específicas, para descrever mais detalhadamente, elas são personagens fictícios que representam diferentes tipos de usuários dentro de um alvo demográfico. Destaques como personalidade, gostos, hobbies, ocupação, preocupações e outras características comportamentais, que servem para dar mais fidelidade ao persona. Toda empresa deve entender seu cliente, e as personas existem justamente para isso, por isso, foram desenvolvidos três exemplos:

Persona 1



Fonte: <https://br.freepik.com/fotos/pessoas>

Nome: Julia Siqueira Morales

Idade: 26

Sexo: Feminino

Localização: Florianópolis (SC)

Ocupação: Professora

Perfil:

Julia tem 30 anos e possui alunos adolescentes entre 13 e 15 anos, ela dá aulas de literatura no "Colégio Geração". Julia em todos os seus anos de profissão teve mais ou menos 600 alunos. Ela adora ler e está tentando ter filhos com seu marido José Cláudio.

Recentemente um dos alunos de Júlia passou por uma transição de gênero, seu novo nome é Lua. Julia observou que muitos alunos fazem piadas sobre Lua, e a aluna passou a matar aulas por causa disso. Sendo assim, Julia procura formas de ensinar sobre respeito e empatia sem ser invasiva.

Figura 77 – Persona 1

Fonte: A Autora

Persona 2



Fonte: <https://br.freepik.com/fotos/pessoas>

Nome: Pedro Carneiro

Idade: 28

Sexo: Masculino

Localização: Paraty (RJ)

Ocupação: Bibliotecário.

Perfil:

Pedro é bibliotecário no colégio CEMBRA em Paraty, a biblioteca em que trabalha fica aberta no período da manhã e tarde. Muitos alunos procuram certos livros que não contém na biblioteca, então Pedro está procurando a ajuda da direção para selecionar novos livros para expor na biblioteca. A direção do colégio abriu enquetes para os alunos escreverem os livros que tem interesse, mas pela grande variedade de gostos eles separaram as enquetes em temas como: Ficção, Mistério, Educação, Romance, Fantasia, Ação, Poemas e outros. Uma das alunas recomendou o tema REPRESENTATIVIDADE, já que hoje em dia é um tema muito falado entre os jovens.

Figura 78 - Persona 2

Fonte: A Autora (2023)

Persona 3



<https://br.freepik.com/search?format=search&query=adolescente&type=photo>

Nome: Luma Aquino da Silva

Idade: 15

Sexo: Feminino

Localização: Rio de Janeiro

Ocupação: Aluna

Perfil:

Luma é filha de Mariana Aquino e Alberto da Silva. Ela ainda é estudante e está cursando o primeiro ano do ensino médio. O círculo social de Luma não é muito grande, os melhores amigos dela são Thomas, Matheus e Manu. Luma aderiu esse nome recentemente e é uma garota transgênero, ela procura um livro para presentear seus amigos que a apoiaram muito durante sua transição.

A turma de Luma foi muito acolhedora em relação a sua mudança de gênero, ela é muito segura de si e bem extrovertida. Sua maior preocupação no momento é organizar sua festa de 15 anos, já que foi planejada para o final de semana seguinte.

Figura 79 - Persona 3

Fonte: A Autora (2023)

5.2.4 Critérios Norteadores

- Requisitos:

- O público-alvo deve ser de adolescentes de 13 a 17 anos.
- Utilizar o círculo cromático.
- Criar uma protagonista Trans.
- Unir o estilo de ilustração Mangá com *Cartoon*.
- Fundamentar uma unidade visual que combine com a história.
- Fazer um roteiro com uma linguagem de fácil entendimento.
- Diagramar em estilo de quadrinhos.
- Fazer com que o leitor reflita sobre o tema.
- Interagir com o público e gerar interesse dele.

-Restrições

- Não estereotipar os personagens.
- Não utilizar linguagem impropria.
- Não escolher um estilo de ilustração muito complexo

6 IDEIAÇÃO

6.1 Brainstorming

O termo "*Brainstorming*" segundo o *Design Thinking* de Mauricio Vianna refere-se a uma técnica criativa de geração de ideias que se concentra em promover a colaboração e a diversidade de perspectivas para resolver problemas ou desenvolver soluções inovadoras de um projeto. O objetivo do *Brainstorming* é obter, como o próprio nome diz, uma tempestade de ideias e assim ampliar variedades, conceitos e possibilidades.

O primeiro *Brainstorming*, efetuado para a decisão do estilo da ilustração foi elaborado com base na imersão em profundidade do projeto, onde os estilos de ilustração mangá e quadrinhos foram escolhidos pelos entrevistados como mais agradáveis. Assim gerou-se seguinte painel semântico:

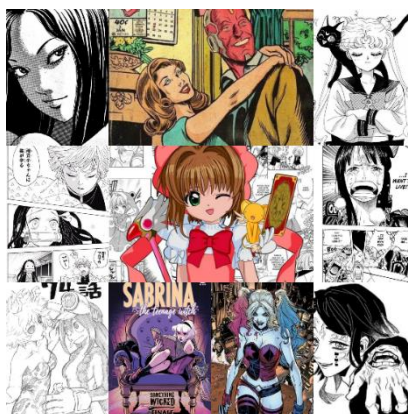


Figura 80 – Mangás e quadrinhos

Fonte: A Autora (2023)

Explorando os livros de histórias em quadrinhos e mangás foi notório que as capas desses livros quase sempre carregam ilustrações muito bem detalhadas e bem coloridas, já no interior não necessariamente utilizavam-se cores, em grande maioria os desenhos são feitos em preto e branco carregando traços mais finos, ao mesmo tempo que a ambientação pode ser bastante detalhada.

Enquanto o primeiro *Brainstorming* era realizado o segundo foi colocado em prática com base nas pesquisas do primeiro. Dos livros observados alguns gêneros mostraram destaque na audiência mais jovem, entre eles “*Mahou shoujo*” e “*Shounen*”. *Mahou shoujo* é um subgênero de histórias que cresceu muito nos anos 2000 principalmente na mídia ocidental e fez sucesso com o público jovem, ele tem como protagonistas personagens femininas jovens que possuem poderes mágicos em um mundo que isso geralmente não é algo comum. *Shounen* também é para o público jovem mas trabalha com protagonistas garotos, esse gênero de história tem foco no público masculino, apesar de seu sucesso não se restringir apenas a garotos, o enredo desse estilo geralmente se inicia com um personagem bem novo passando por um acontecimento trágico em sua vida e com o desenvolver da história demonstra uma personalidade muito enérgica e emocional, esse personagem procura sempre se dedicar em melhorar aspectos como inteligência, força e poder para assim alcançar um objetivo principal.

Foi estabelecido então que o projeto carregará aspectos dos dois gêneros destacados no segundo *Brainstorming*. A protagonista será uma garota transexual de 16 anos que quando não está em sua vida de colegial normalmente se junta com seu grupo de jovens mágicos que detêm seres maléficos. E para não ser uma obra apenas focada no público feminino também haverá personagens protagonistas masculinos, diferente do *Mahou shoujo* que trabalha apenas com garotas. Definiu-se então que tirando a protagonista, o grupo principal de personagens mágicos contará com dois garotos e mais uma garota.

A história se passa nos dias atuais, onde a protagonista em maior parte do tempo vive uma vida de estudante normal num mundo assim como o real. Mas diferente do mundo comum, no universo da história existem seres maléficos que não

são vistos pelas pessoas comuns, eles se alimentam de sentimentos ruins dos humanos e intensificam esses sentimentos, o que acaba por causar tragédias devastadoras que para as pessoas comuns são vistas como mera casualidade. Apenas algumas pessoas conseguem enxergar esses seres, e por sorte a protagonista dessa história é uma dessas pessoas, e juntamente de seu grupo de jovens mágicos que fora reunido por uma mestra, que antigamente também fazia parte de um grupo de jovens, eles reúnem forças para deter esses monstros e lutam para encontrar a causa do surgimento desses seres.

Obviamente, pelo projeto se tratar da prévia de um livro ele não carregará muitos detalhes da história completa, então o objetivo principal é apresentar os personagens, mostrar ao espectador sobre o que se trata a história e deixar claro que ela aborda o tema transexualidade.

A partir do enredo definido o terceiro *Brainstorming* entrou em prática, desta vez para definir a caracterização dos personagens. Primeiramente foram reunidos diversos nomes masculinos e femininos. A pesquisa focou em reunir alguns nomes com significados marcantes e após a seleção de alguns deles foi realizado um formulário onde 57 pessoas selecionaram apontando quais deles pareciam mais interessantes;

Quais dos nomes femininos a seguir você acha mais interessante? (significado dos nomes ao lado, pode marcar mais de uma opção)

[Mais Detalhes](#)

● Aurora (amanhecer)	31
● Oriana (nascer do sol)	14
● Alexandra (defensora da human...)	11
● Luna (Lua)	15
● Lavinia (aquela que purifica)	5
● Rita (criatura de luz)	9
● Clarice (a que é brilhante)	12
● Dayane (iluminada)	5
● Outra	10

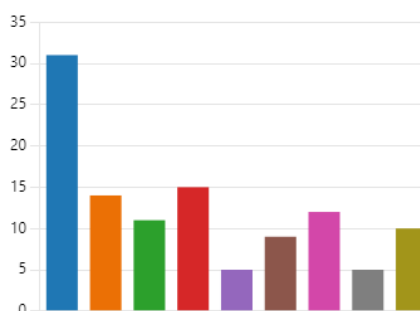


Figura 81 – Nomes femininos

Fonte: A Autora (2023)

Quais dos nomes masculinos a seguir você acha mais interessante? (mesma dinâmica da questão anterior)

[Mais Detalhes](#)

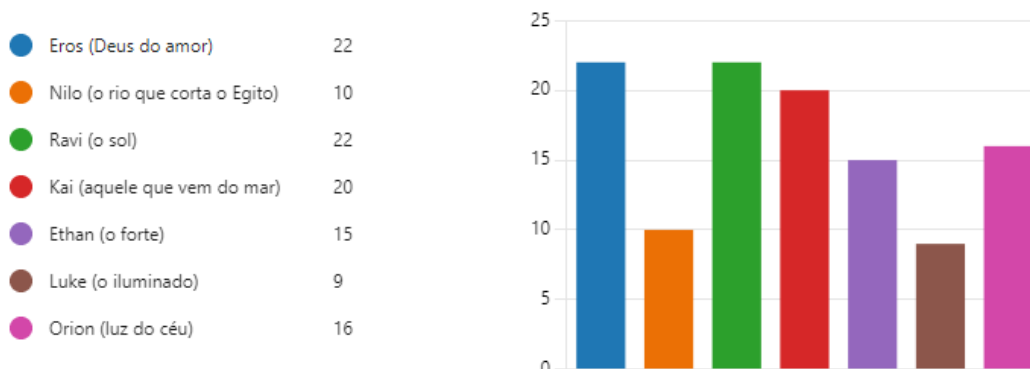


Figura 82 – Nomes masculinos

Fonte: A Autora (2023)

No mesmo questionário foi perguntado quais poderes eram mais interessantes para assim ser decidido quais deles seriam selecionados para dar vida aos personagens;

Quais dos seguintes poderes você acha mais interessante para uma personagem? (pode marcar mais de um)

[Mais Detalhes](#)

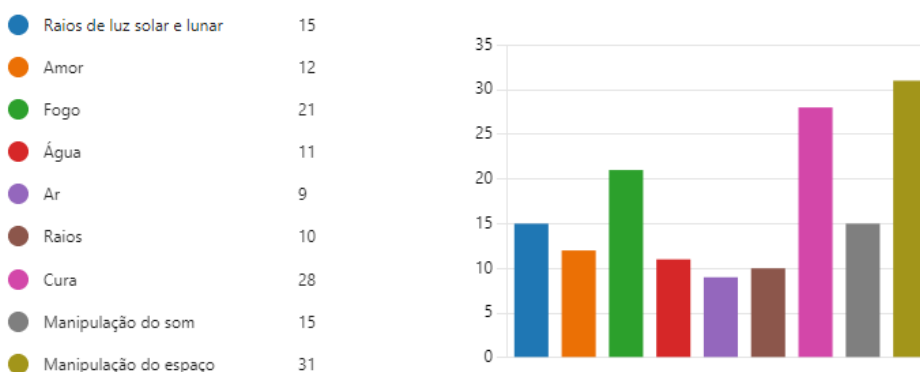


Figura 83 – Poderes

Fonte: A Autora (2023)

Qual desses nomes faz sentido pertencer a monstros que mexem com as emoções? (pode marcar mais de um)

[Mais Detalhes](#)

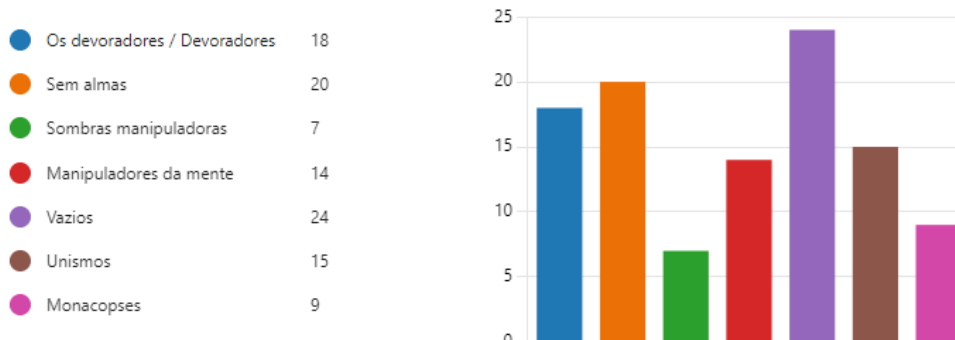


Figura 84 – Monstros

Fonte: A Autora (2023)

Seguindo o mesmo questionário, a última pergunta foi sobre qual seria o nome mais ideal para monstros que mexem com as emoções;

Estabeleceu-se então que os nomes utilizados nos personagens principais seriam: Aurora, Luna, Eros e Ravi. Enquanto os poderes mais votados foram: manipulação do espaço, cura, fogo e Raios de luz solar e lunar. E a partir da última pergunta os monstros da história ganharam o nome de “vazios”.

No seguinte *Brainstorming* foi feito um painel semântico, ferramenta que ajuda a criar unidades visuais. A partir da coleta de imagens na plataforma Pinterest foi possível obter inspirações e extrair boas paletas de cores para a construção do projeto gráfico. O tema de cada painel foi: Magia, super-heroínas, super-heróis e vilãs.



Figura 85 – Paleta de cores “Animações mágicas”

Fonte: A Autora (2023)



Figura 86 – Paleta de cores “Super-heroínas”

Fonte: A Autora



Figura 87 – Paleta de cores “Super-Heróis”

Fonte: A Autora



Figura 88 – Paleta de cores “Vilãs”

Fonte: A Autora

6.2 História

Seguindo o conceito criado para a história que foi elaborado no *Brainstorming*, uma narração mais complexa foi escrita e reescrita diversas vezes até chegar na seguinte história:

“Aurora encara a linda árvore que está sendo arrancada do jardim ao lado da escola. A aula está um tédio, e a senhorita LaCrosse está emburrada hoje. Aurora consegue ver os vazios se acumulando atrás da cabeça dela, mas não diz nada. Luna bate a perna na carteira da frente, ela está bem mais inquieta que Aurora, que já se acostumou com isso.

“Relaxa”, Aurora diz, indiferente, “Não precisamos nos importar com isso até o fim do dia.”

Luna se vira para ela, mordendo o lápis e com os olhos esbugalhados: "O quê? quando um acidente acontecer?!"

A senhorita LaCrosse repreende as duas com um longo shhhhhhhh!

Eros levanta a mão. "Professora, eu preciso ir ao banheiro." Seu sorriso é tão meigo, que faz o coração de Luna derreter. "Ai Meu Deus, ele é tão lindo!" ela pensa, com os olhos quase formando em um coração de tanto amor.

Aurora volta a olhar para fora, a árvore fora arrancada, não se tem nada além de um cotoco. Será um lindo playground, algum dia, mas agora, é só um toco...um toco sem graça no meio do jardim.

É o fim da aula, e Aurora a levanta para entregar seu caderno para a senhorita LaCrosse. A multidão de vazios em volta de sua cabeça quase a incapacita de ver o seu rosto por completo. A professora tem aquele olhar de seu tio Leon, o olhar que julga. "Porque está usando o uniforme feminino?" ela pergunta.

"Porque uniformes masculinos são para meninos."

"Quando essa sua fase vai passar? está começando a deixar seus colegas desconfortáveis."

"Não vejo ninguém incomodado aqui além da senhorita, professora LaCrosse." interrompe Ravi. A professora acumula cada vez mais vazios, e Ravi olha para Aurora, pensando: "isso vai ser um problema." Mas não poderiam agir ali, não na frente de toda a turma.

"Olha como se trata os mais velhos, meninos!" A professora explode. "Gentileza gera Gentileza." diz Ravi. Aurora não consegue conter o sorriso.

"Posso ir professora?" pergunta Aurora, e LaCrosse rudemente bate as mãos no ar dizendo: "Vai, vai!"

Voltando pra casa, Ravi e Aurora seguiam senhorita LaCrosse de forma discreta. Quando um carro passou em alta velocidade e jogou água na saia da

mulher, seus vazios expandiram mais. Na rua solitária Acapella foi mais difícil, não havia ninguém na rua além deles e senhorita LaCrosse, e então sua bolsa rasgou, já havia saído do controle. Um carro vinha em alta velocidade enquanto a professora catava suas coisas do chão, o freio do homem havia arrebentado, e a mulher não via o carro.

Já estava perto demais quando ele gritou: "CUIDADO!" E a mulher gritou ao ver os vazios criando forma na frente de seus olhos. AAAAAAAAHH, seu grito era tão alto que não conseguia ouvir o homem do carro a avisando, mas então, um rapaz com a roupa azul e cabelo branco parou o carro com nada mais do que a palma da sua mão.

"É agora." Aurora disse para Ravi antes de se transformarem para lutar.

A parceira do rapaz de cabelo branco chegou. Uma menina de pele morena e olhos grandes. "Reforços chegando!" gritou Ravi ao se aproximar dos dois, e o vazio já estava grande em tamanho e quantidade. "Vocês pegam o da direita, eu e Ravi cuidamos dos da esquerda!" E eles se separaram pra lutar contra o grande mal.

Algumas horas depois da luta, já exaustos, o monstro do vazio que havia se tornado não poderia ser detido, a não ser que...eles unissem as forças.

Os vazios eram tantos que haviam se tornado um só, e agora lutavam como um monstro imenso. Mas nossos heróis se juntaram para um último ataque especial, onde derrotaram o monstro, e ele se desfez no ar.

Senorita LaCrosse não poderia estar mais agradecida, mas soltou uma expressão de nojo ao ver Aurora retirar a máscara. Como ele? logo ele, de todas as pessoas. Ela pensou. Mas então começou a vir em sua cabeça o que teria acontecido se ELA não tivesse aparecido com seus amigos. E deu um abraço apertado em Aurora, sussurrando um adorável: "Obrigada..."

6.3 Nome da história

A partir do *brainstorming* os monstros da história foram nomeados “vazios”, seguindo uma linha de raciocínio, se monstros que mexem com as emoções são obscuros usando palavras antônimas algumas foram selecionadas para o título do livro:

1. Os Iluminados
2. Guias da luz
3. Resplandecentes

Um formulário onde 22 pessoas participaram foi aberto para a seleção do nome, segue o resultado abaixo:

1. Qual o nome mais atrativo?

[Mais Detalhes](#)



Figura 89 – Qual o nome mais atrativo?

Fonte: A Autora

7 PROTOTIPAÇÃO

Reunindo as informações sobre a história foi-se colocado em prática a elaboração de “*sketchs*”, esboços feitos para o protótipo de representação visual dos personagens. O primeiro esboço da personagem Aurora, a protagonista, foi desenhado com foco no estilo *cartoon*, porém o resultado se tornou muito complexo e não se assemelhava tanto ao estilo mangá;

Aurora:

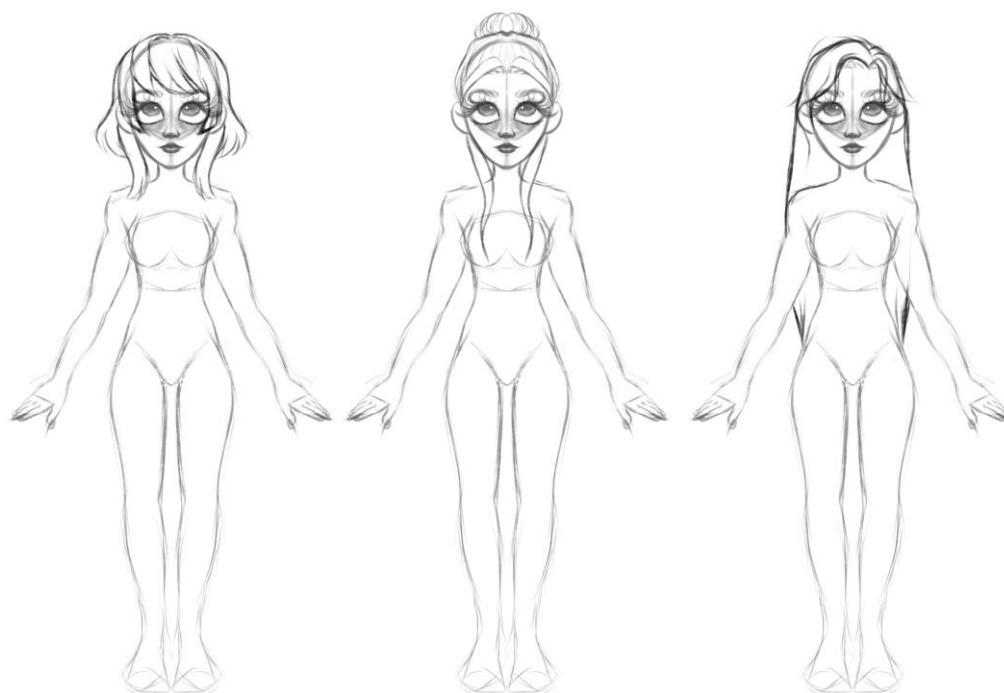


Figura 90 – *Sketch 1 Aurora*

Fonte: A Autora (2023)

Então foi criado o segundo *sketch*, onde os resultados foram mais satisfatórios por carregar características de ambos os estilos e por obter mais variedades de estilos de cabelo, o que ajuda muito para expressar a personalidade do personagem, a terceira opção abaixo foi a selecionada:



Figura 91 – *Sketch 2 Aurora*

Fonte: A Autora (2023)

Seguindo o processo, a arte conceito de corpo todo foi elaborada e aplicada em vários ângulos para uma melhor visualização da personagem.

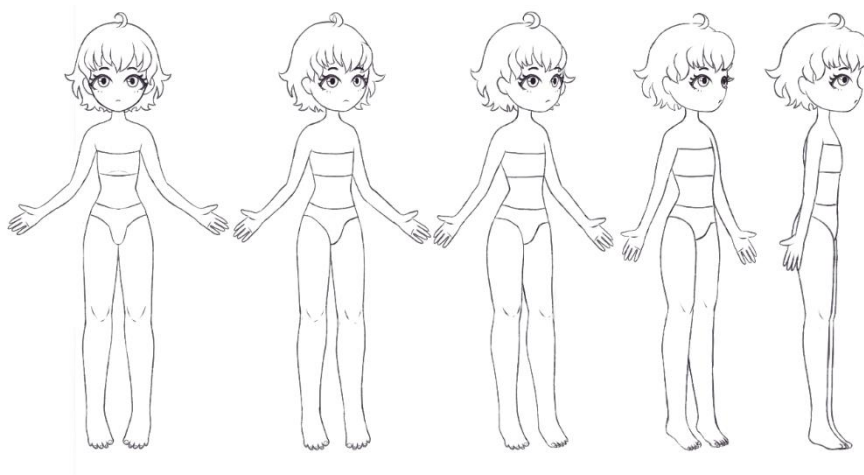


Figura 92 – *Sketch 3 Aurora*

Fonte: A Autora (2023)

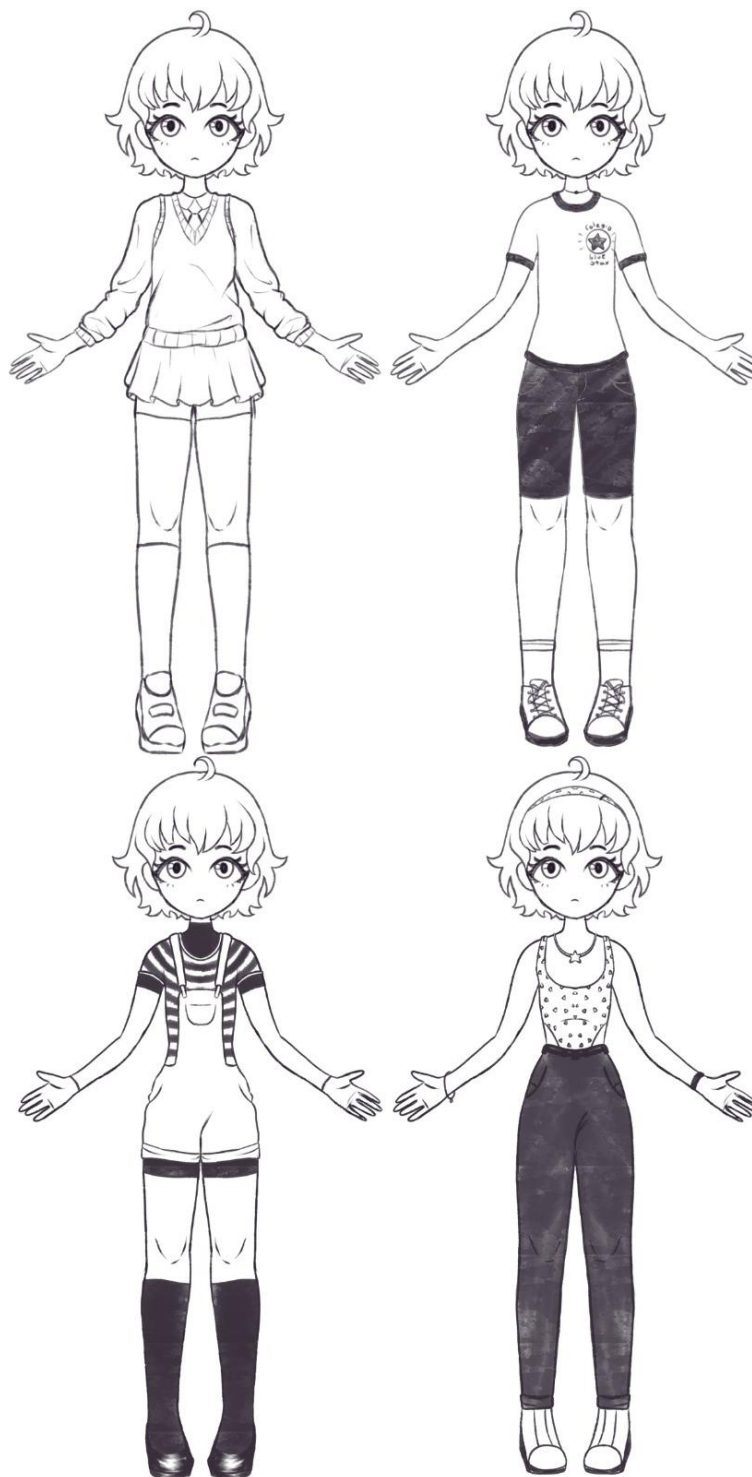


Figura 93 – Sketch 4 Aurora

Fonte: A Autora (2023)

O primeiro modelo de roupas na imagem anterior foi inspirado nos uniformes de escolas japonesas, o segundo nas escolas brasileiras e os dois abaixo seguem um conceito de roupa mais livre, fora do ambiente acadêmico. O primeiro foi escolhido para ser o principal da personagem, seguindo isso aplicaram-se as cores.



Figura 94 – *Sketch 5 Aurora*

Fonte: A Autora (2023)

A primeira paleta de cores criada no brainstorming foi aplicada no primeiro modelo acima, a segunda paleta de cores, também feita no brainstorming, foi aplicada no segundo modelo, a terceira foi feita inspirada na terceira paleta de cores, mas todas foram estilizadas para um melhor ornamento. A segunda paleta de cores foi escolhida por se assemelhar a bandeira de orgulho trans.



Figura 95 – Bandeira do orgulho trans e não-binário.

Fonte: A Autora (2023)

Luna:

Com o estilo definido anteriormente, a personagem Luna foi desenvolvida seguindo o mesmo conceito.



Figura 96 – Sketch 1 Luna

Fonte: A Autora (2023)

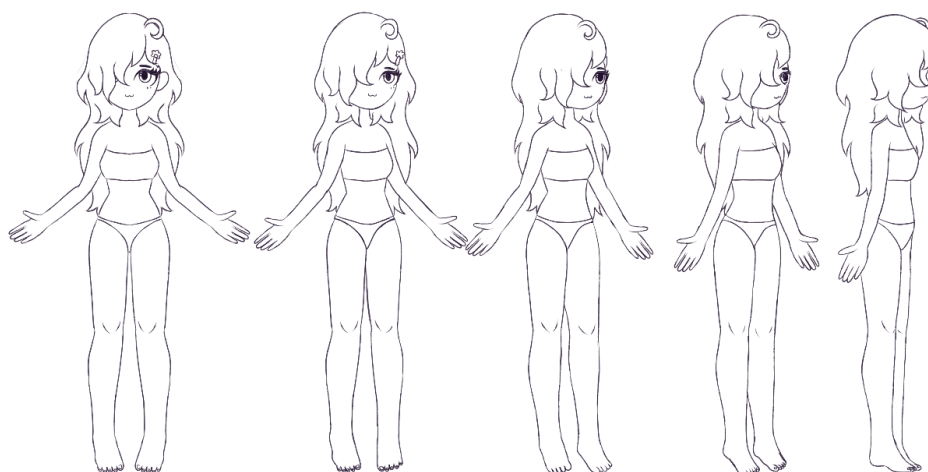


Figura 97 – Sketch 2 Luna

Fonte: A Autora (2023)

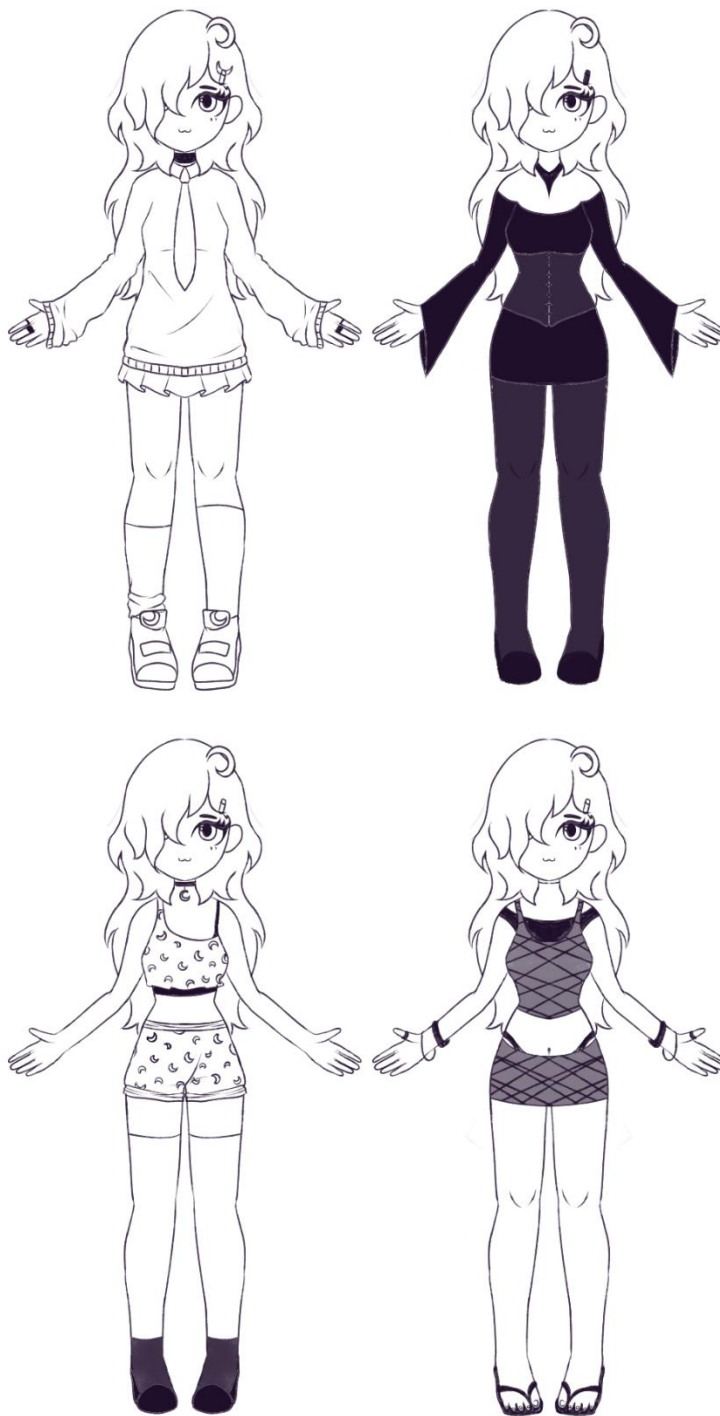


Figura 98 – *Sketch 3 Luna*

Fonte: A Autora (2023)

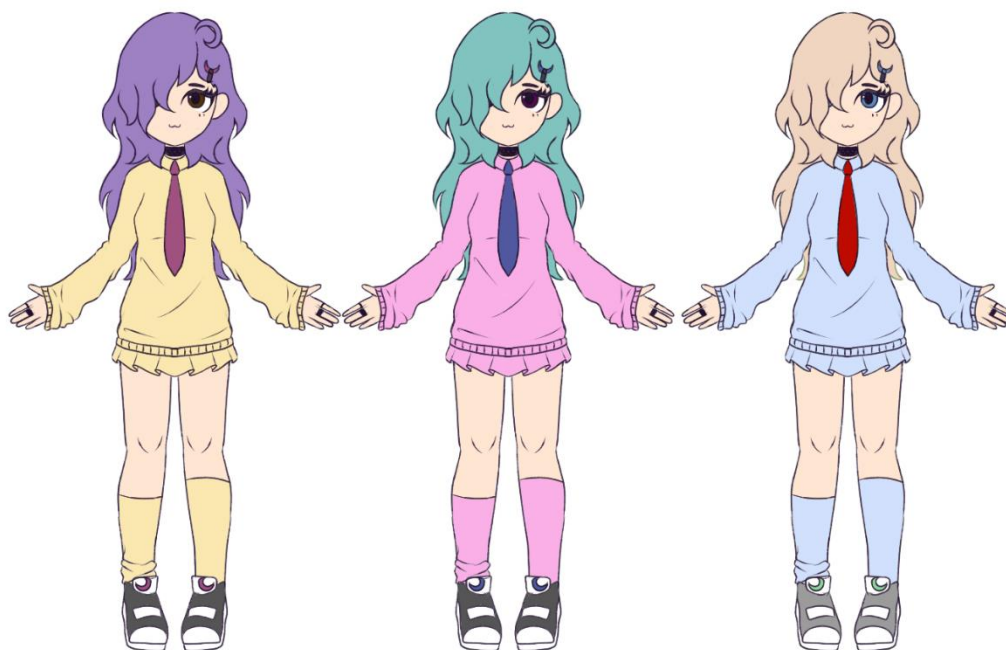


Figura 99 -Sketch 4 Luna

Fonte: A Autora (2023)

O terceiro modelo acima foi definido como definitivo.

Eros:



Figura 100 - Sketch 1 Eros

Fonte: A Autora (2023)



Figura 101 – Sketch 2 Eros

Fonte: A Autora (2023)



Figura 102 – Sketch 3 Eros

Fonte: A Autora (2023)

Ravi:



Figura 103– Sketch 1 Ravi

Fonte: A Autora (2023)

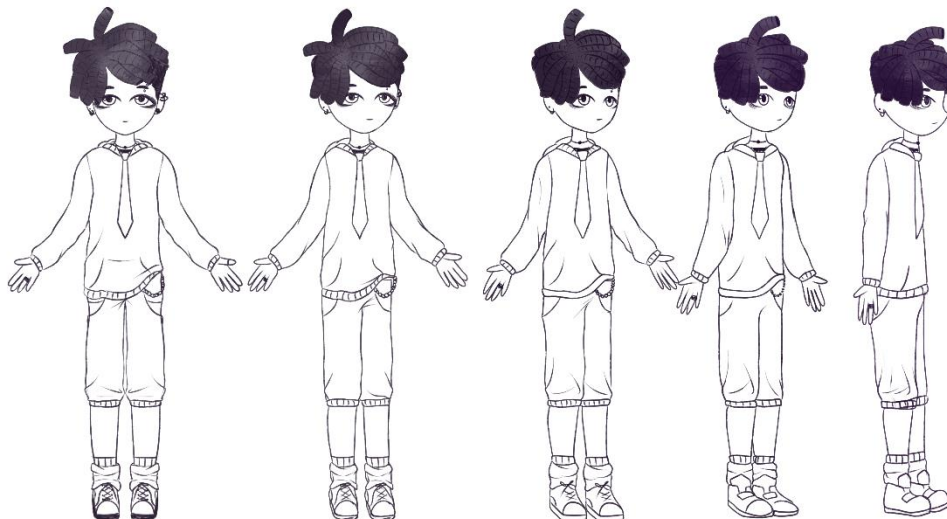


Figura 104 – Sketch 2 Ravi

Fonte: A Autora (2023)



Figura 105 – Sketch 3 Ravi

Fonte: A Autora

Por fim os quatro modelos finalizados e posicionados lado a lado:

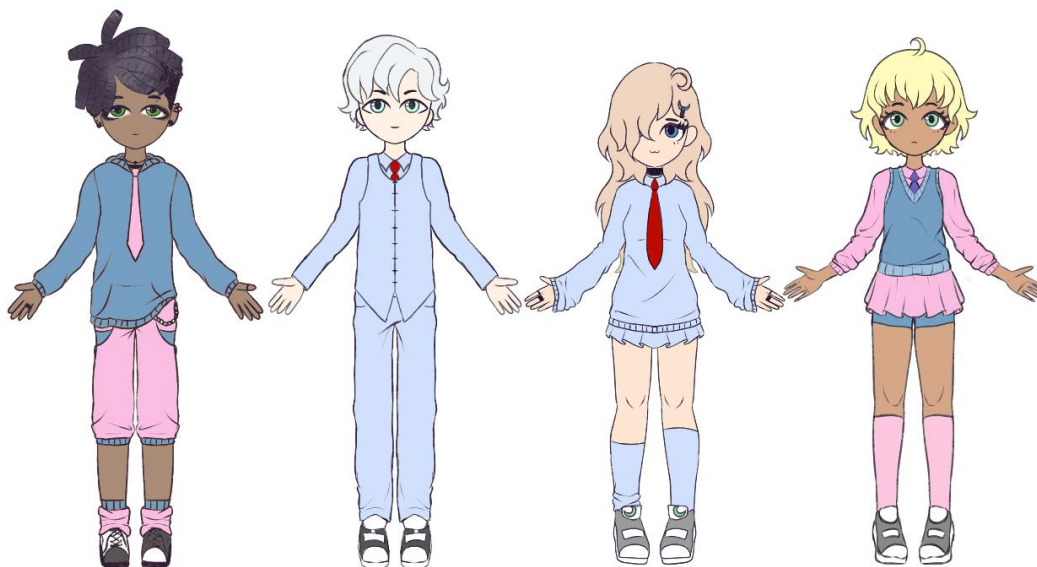


Figura 106 – Todos Personagens

Fonte: A Autora

8 RESULTADO

Capa:

A capa do livro foi criada a partir das ilustrações base dos personagens e com cores bem chamativas, ao contrário do interior do livro onde as ilustrações são em preto e branco. A hierarquia das ilustrações se dá por protagonismo, com a personagem principal a frente e os secundários a sua volta, no fundo se encontram os monstros da história e a fonte com o título posicionada logo abaixo, a fonte foi criada a partir do estilo *grafite*, uma forma de arte de rua caligrafada mais complexa que a pichação.

The image shows the title 'OS ILUMINADOS' in a highly stylized, bubbly font. Each letter is filled with a different color, creating a rainbow gradient from left to right: blue, green, yellow, orange, and red. The letters have a 3D effect with shadows and highlights.

Figura 107 – Fonte “Os iluminados”

Fonte: A Autora

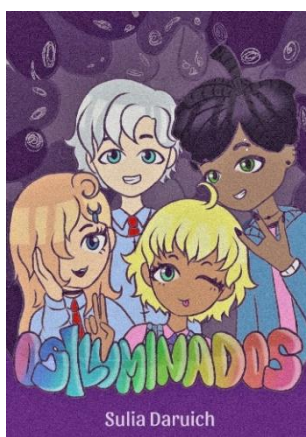


Figura 108 – Capa 1 de “os iluminados”

Fonte: A Autora

Outro modelo de capa foi criado, porém descartado, este foi desenvolvido a partir da identidade secreta dos heróis e em uma versão mais misteriosa, ao contrário da primeira versão que encontra uma diversidade de cores e tem o objetivo de ser bem chamativa, esta foi criada em preto e branco de forma mais minimalista e obscura. A fonte foi traçada com a própria caligrafia da autora com um pincel que dá a impressão de estar brilhando para assim fazer alusão ao título.



Figura 109 – Capa 2 “Os iluminados”

Fonte: A Autora

Páginas:

A partir da narrativa foram traçados *sketchs* no estilo abaixo afim de desenvolver visualmente a história:



Figura 110: Sketch para os quadrinhos

Fonte: A Autora (2023)

Logo depois este sketch foi renderizado até chegar no seguinte resultado:



Figura 111: Sketch quadrinhos renderizado

Fonte: A Autora

Na diagramação o formato foi o de 173.9mm x 272mm, que é bem próximo ao formato A4, que por sua vez tem 210mm x 297mm. O formato A4 não foi prontamente escolhido pois na ideação foi visto que por causa da grande maioria dos livros digitais terem o rolamento das páginas no sentido vertical, um formato mais “esticado” poderia ser o ideal para se enquadrar em diversas plataformas e dispositivos. Na imagem abaixo, em vermelho está o formato escolhido, e em amarelo a diferença do que sobraria em relação ao A4.



Figura 112: Formato da diagramação

Fonte: A Autora

A área de margem foi definida pensada no mesmo propósito de enquadrar-se em qualquer dispositivo. Na imagem abaixo as margens podem ser vistas na zona amarela.



Figura 113: Margem final

Fonte: A Autora

Finalmente, reunindo a capa e páginas o livro finalmente está pronto, disponibilizado na plataforma *Issuu*, que permite transformar artigos, livros, relatos e poemas num formato mais atrativo para leitura, com um passar de páginas como se fosse um livro físico. Abaixo o link disponibilizando o e-book e o resultado da obra:

Link: https://issuu.com/suliadaruich/docs/os_iluminados



Figura 114 – E-book pronto 1

Fonte: A Autora (2023)

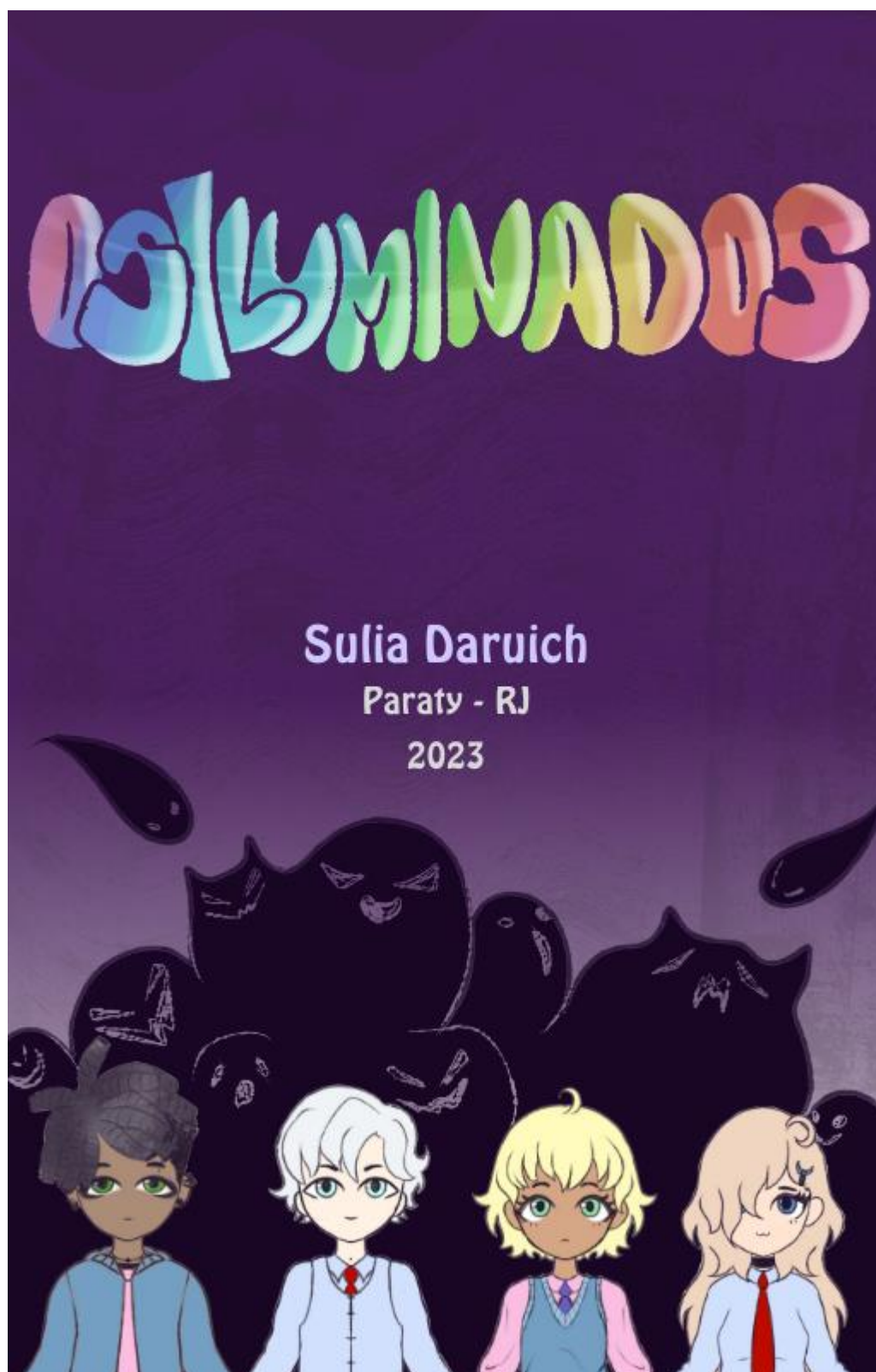


Figura 115 – E-book pronto 2

Fonte: A Autora (2023)



Figura 116 – E-book pronto 3

Fonte: A Autora (2023)



Figura 117 – E-book pronto 4

Fonte: A Autora (2023)

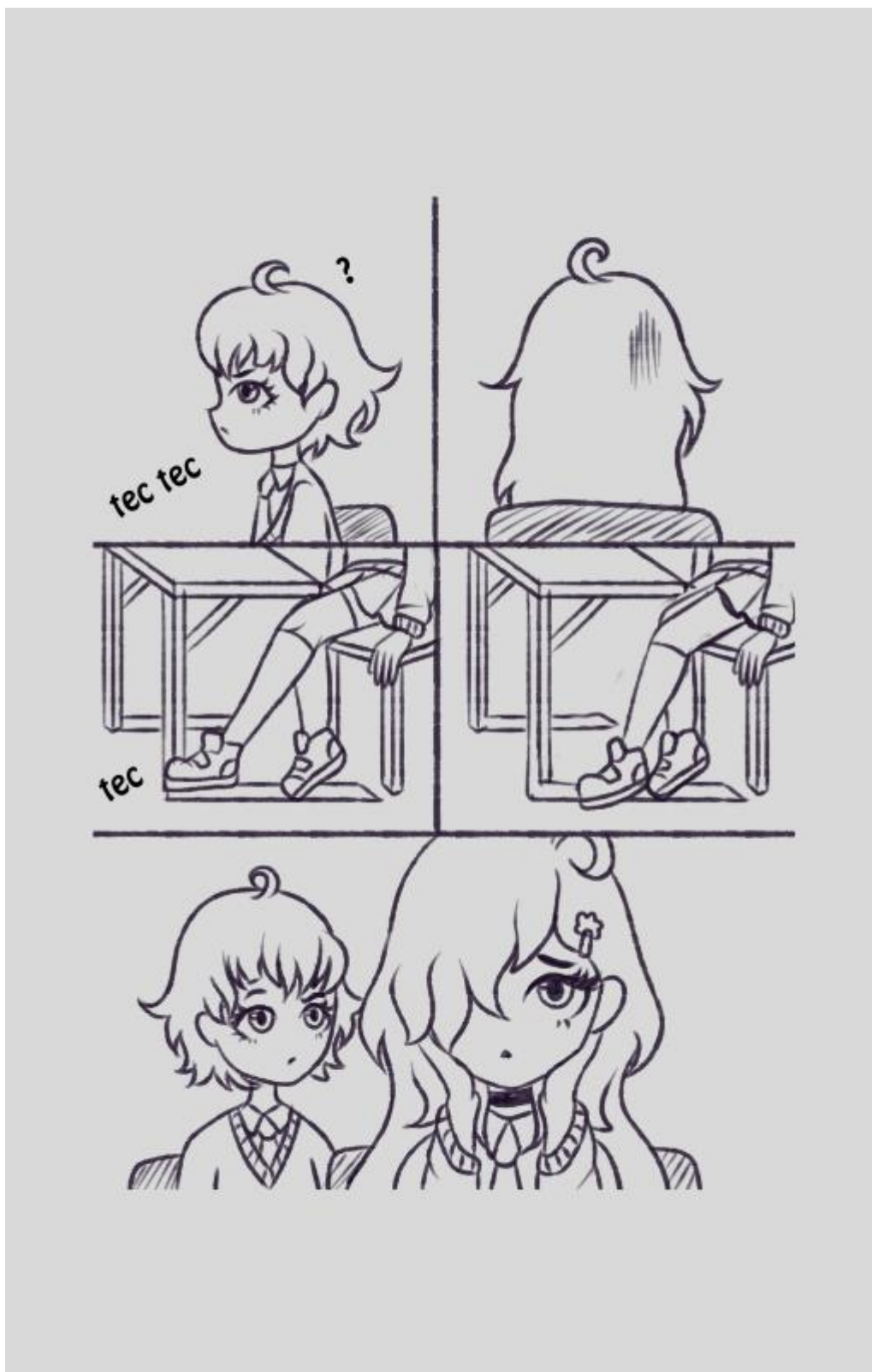


Figura 118 – E-book pronto 5

Fonte: A Autora (2023)



Figura 119 – E-book pronto 6

Fonte: A Autora (2023)



Figura 120 – E-book pronto 7

Fonte: A Autora (2023)



Figura 121 – E-book pronto 8

Fonte: A Autora (2023)

Aurora volta a observar o lado de fora... A árvore fora arrancada.



**Não sobrou nada além de um cotoco. Será um lindo playground, um dia..
Mas agora, é só um cotoco... Sem graça no meio do jardim**

Figura 122 – E-book pronto 9

Fonte: A Autora (2023)



Figura 123 – E-book pronto 10

Fonte: A Autora (2023)



Figura 124 – E-book pronto 11

Fonte: A Autora (2023)



Figura 125 – E-book pronto 12

Fonte: A Autora (2023)



Figura 126 – E-book pronto 13

Fonte: A Autora (2023)



Figura 127 – E-book pronto 14

Fonte: A Autora (2023)



Figura 128 – E-book pronto 15

Fonte: A Autora (2023)



Figura 129– E-book pronto 16

Fonte: A Autora (2023)



Figura 130– E-book pronto 17

Fonte: A Autora (2023)

Aurora, Luna, Ravi e Eros decidem seguir a professora. Os pequenos monstros que a cercam se chamam Vazios.



A cada sentimento ruim mais Vazios se acumulam em volta da pessoa alvo. Vazios só podem ser vistos pelos nossos heróis, a não ser que eles se acumulem demais...

Figura 131– E-book pronto 18

Fonte: A Autora (2023)



Figura 132 – E-book pronto 19

Fonte: A Autora (2023)



Figura 133– E-book pronto 20

Fonte: A Autora (2023)



Figura 134 – E-book pronto 21

Fonte: A Autora (2023)

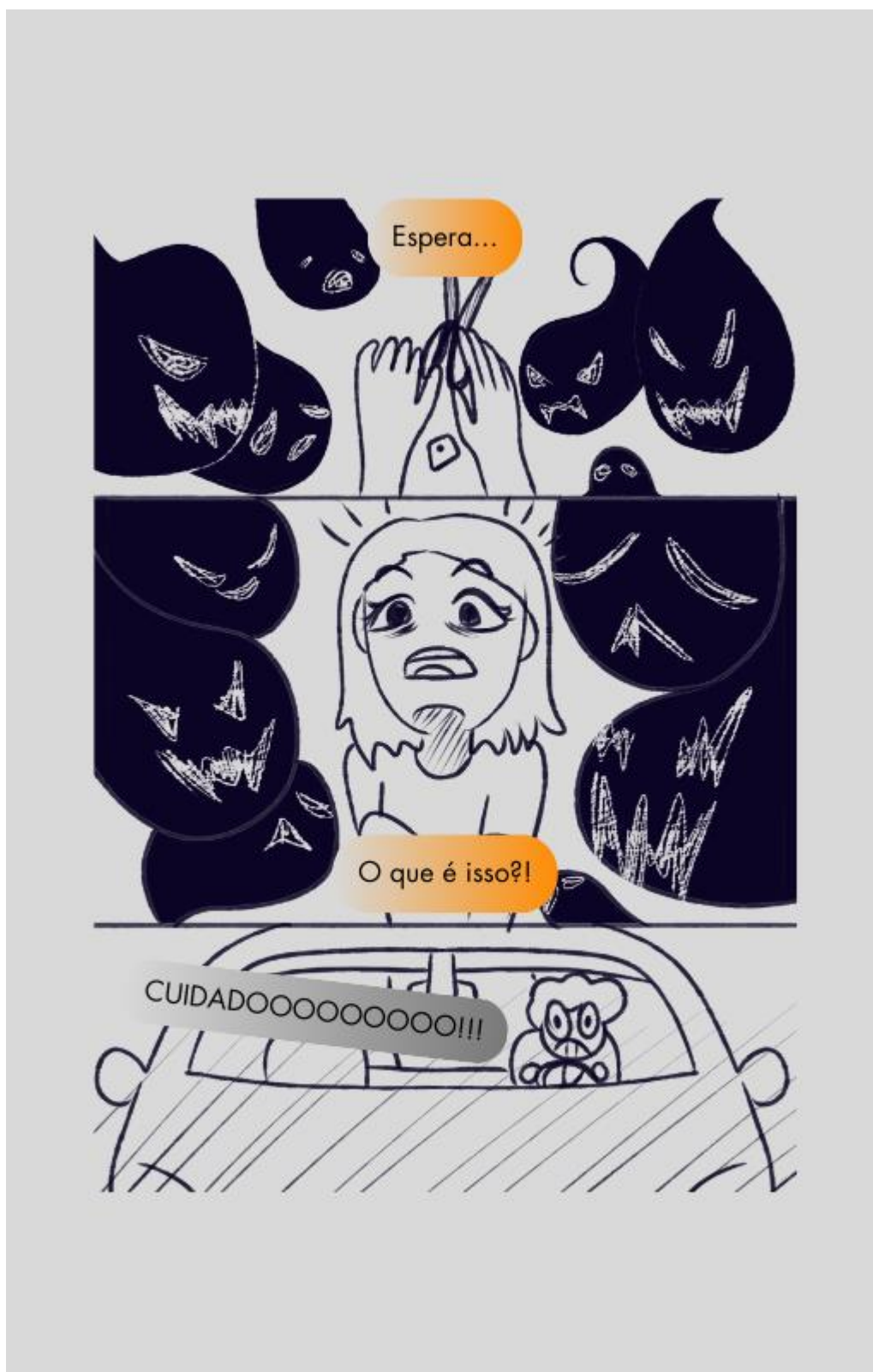


Figura 135– E-book pronto 22

Fonte: A Autora (2023)



Figura 136– E-book pronto 23

Fonte: A Autora (2023)



Figura 137 – E-book pronto 24

Fonte: A Autora (2023)



Figura 138 – E-book pronto 25

Fonte: A Autora (2023)



Figura 139– E-book pronto 26

Fonte: A Autora (2023)



Figura 140 – E-book pronto 27

Fonte: A Autora (2023)

Belos disfarces para nossos heróis!



Eu e Ravi vamos pela esquerda e vocês nos acompanhem pela direita!



Figura 141 – E-book pronto 28

Fonte: A Autora (2023)

Separando...



Figura 142 – E-book pronto 29

Fonte: A Autora (2023)

Mas ué... Parece que a magia é muito fraca! O que será que vai acontecer?

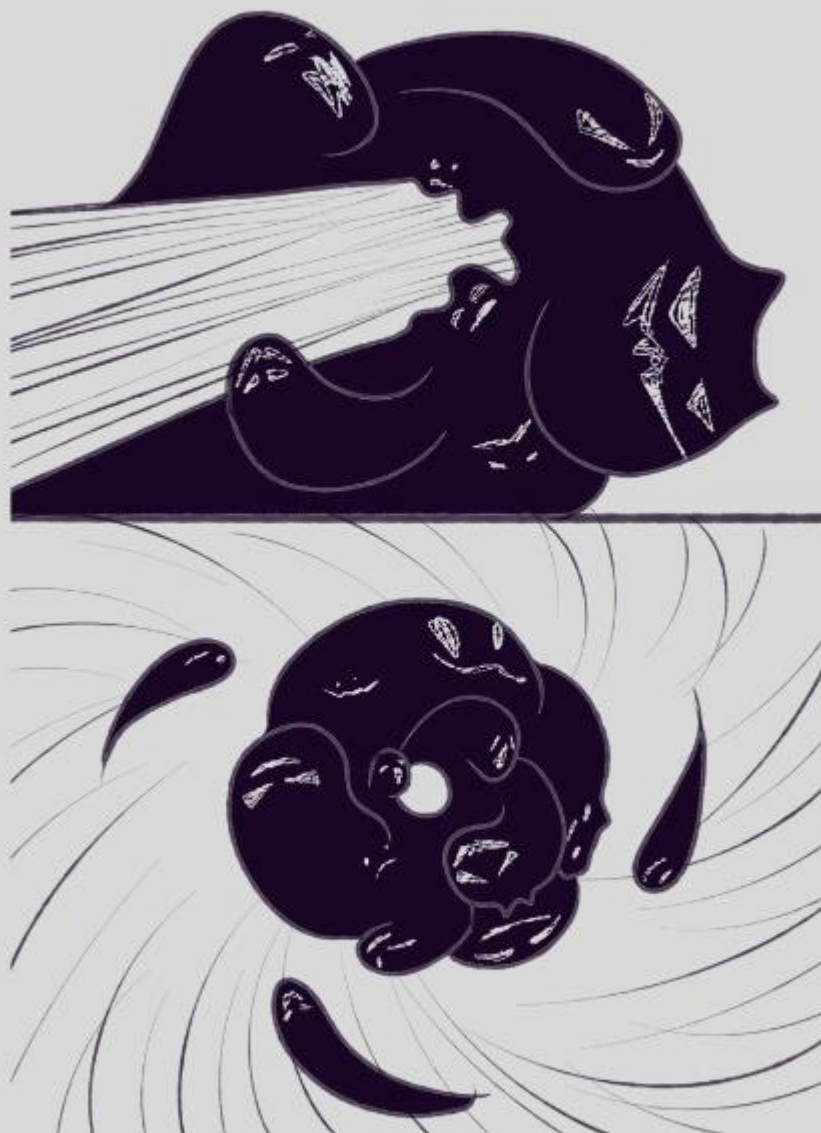


Figura 143– E-book pronto 30

Fonte: A Autora (2023)



Figura 144– E-book pronto 31

Fonte: A Autora (2023)



Figura 145– E-book pronto 32

Fonte: A Autora (2023)



Figura 146– E-book pronto 33

Fonte: A Autora (2023)



Figura 147– E-book pronto 34

Fonte: A Autora (2023)



Figura 148– E-book pronto 35

Fonte: A Autora (2023)



Figura 149– E-book pronto 36

Fonte: A Autora (2023)

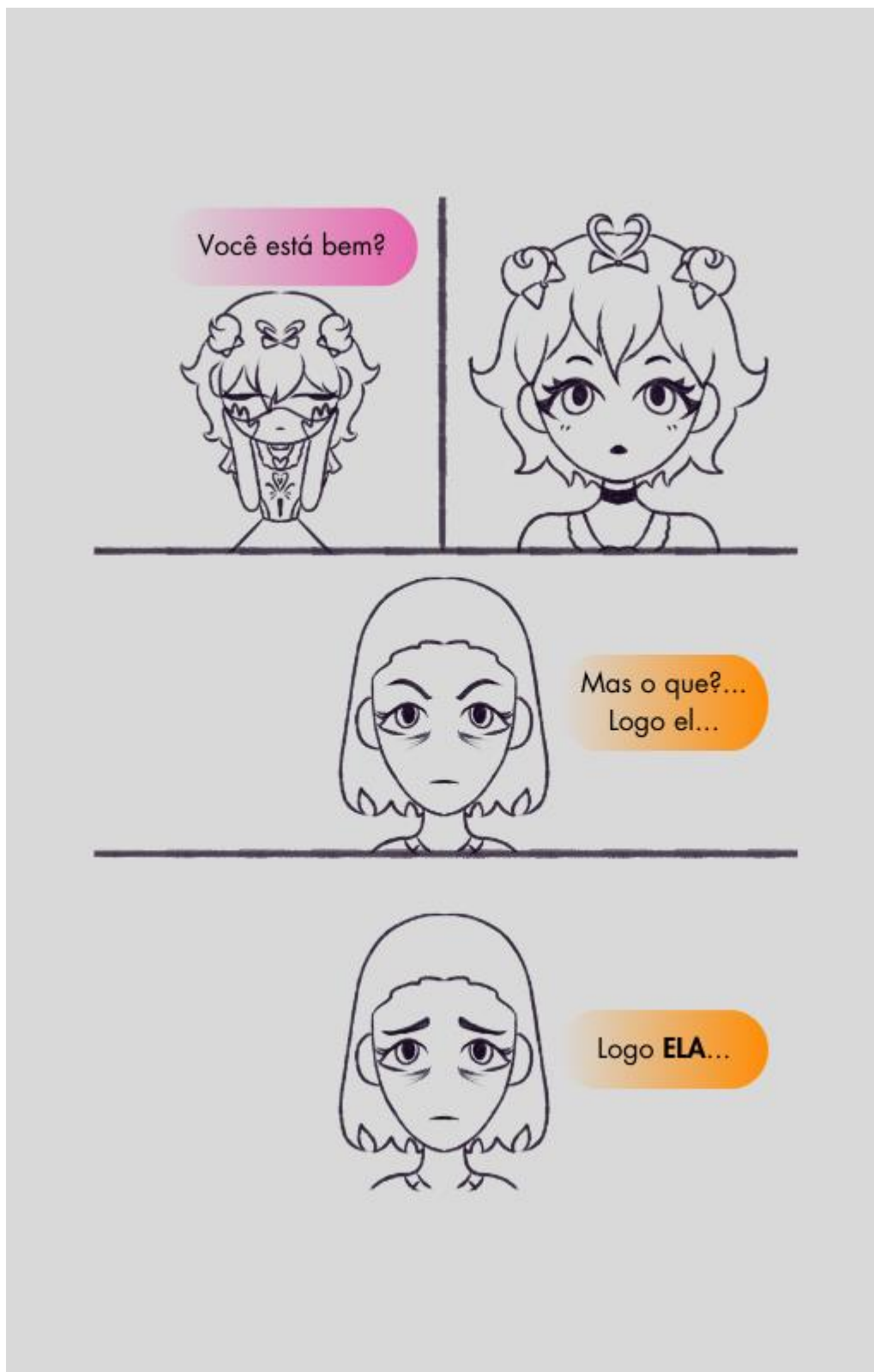


Figura 150– E-book pronto 37

Fonte: A Autora (2023)

Os vazios se separam e retornam para o mundo, buscando mais tristeza e mágoa.



Senhorita LaCrosse não é mais um ser amargurado, ela finalmente sente gratidão dentro de si.

Figura 151– E-book pronto 38

Fonte: A Autora (2023)



Figura 152– E-book pronto 39

Fonte: A Autora (2023)



Vamos conhecer a autora?

Oi! Eu sou a Sulia Daruich e nasci em Paraty-RJ no ano de 2002. Sempre fui muito conectada em diversos tipos de arte e a ilustração de longe foi o mecanismo que mais me permitiu me expressar desde que eu me entendo por gente. Confio que esse livro ajude muitas pessoas a se permitirem refletir um pouco sobre aceitar as pessoas como elas realmente são, acredito que a arte seja a forma mais pura de se transmitir mensagens e espero de coração que vocês tenham entendido o que quis passar.

Dedico esse livro a todos os leitores LGBTQIA+ que passaram sufocos imagináveis em suas vidas para se enquadrar nessa sociedade que nos condena por vivermos sendo quem somos.

Instagram: @designer_sulia
E-mail: Daruichsulia@gmail.com

Figura 153– E-book pronto 40

Fonte: A Autora

9 CONCLUSÃO

A partir da problematização deste projeto, que começou abordando de maneira abrangente a complexidade da diversidade de gênero e apresentando a fundo os estigmas da sociedade especialmente no contexto brasileiro, deu-se a necessidade urgente de uma abordagem mais inclusiva e educativa sobre diversidade de gênero para o público mais jovem, visando não apenas a aceitação, mas também o respeito. A forma mais eficaz de solucionar isso foi preenchendo a lacuna identificada, a falta de obras infanto-juvenis que abordem a transexualidade visando não apenas informar, mas também criar um ambiente de empatia e compreensão de forma mais humanizada, sem estereotipar os personagens. O sucesso do projeto reflete-se não apenas na disseminação do e-book, mas também na transformação de mentalidades.

A literatura, ao ser incorporada como uma ferramenta educativa, conseguiu atingir seu objetivo de conscientizar e combater preconceitos abordando de forma adequada e permitindo o fortalecimento do senso ético dos leitores, além de plantar a semente para um futuro mais inclusivo onde a diversidade de gênero é compreendida e aceita.

REFERÊNCIAS

[“A transfobia adoece e mata. Temos que nos comprometer com a vida”, diz conselheiro de saúde no Dia Nacional da Visibilidade Trans.](#) Conselho nacional de saúde, 2022. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/ultimas-noticias-cns/2312-a-transfobia-adoece-e-mata-temos-que-nos-comprometer-com-a-vida-diz-conselheiro-de-saude-no-dia-nacional-da-visibilidade-trans#:~:text=O%20dossi%C3%AA%20indica%20que%20as,%C3%A9%20de%2074%2C9%20anos>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

5 dicas para arrasar na criação de personagem para o roteiro. Academia internacional de cinema, 2020. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/5-dicas-para-arrasar-na-criacao-de-personagem-para-o-roteiro/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

A importância das ilustrações nos livros infantis. Blog leiturinha, 2017. Disponível em: <https://leiturinha.com.br/blog/a-importancia-das-ilustracoes-nos-livros-infantis/#:~:text=Afinal%2C%20ele%20%C3%A9%20quem%20d%C3%A1,leitura%20na%20vida%20das%20crian%C3%A7as>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

AIDAR, Laura. **História em quadrinhos.** Toda matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

ALVES, Isabela. **Como a falta de representatividade gera violência contra pessoas trans.** Observatório do terceiro setor, 2020. Disponível em: <https://observatorio3setor.org.br/noticias/como-a-falta-de-representatividade-gera-violencia-contras-as-pessoas-trans/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Anime. Significados, 2023. Disponível em: <https://www.significados.com.br/anime/#:~:text=Os%20desenhos%20dos%20anime>

s%20s%C3%A3o,caracter%C3%ADsticas%20mais%20comuns%20nos%20animes.
Acesso em: 10 de maio de 2023.

Animes: porque as crianças e adolescentes gostam tanto! Mania de brincar, 2022. Disponível em: <https://blogmaniadebrincar.com.br/animes-por-que-as-criancas-e-adolescentes-gostam-tanto/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

AURÉLIO, Marco. **Newton e as cores.** Mundo Educação UOL. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/fisica/newton-as-cores.htm>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

BARROS, Gabriel. **Série Acabamentos: Saiba o que é a faca de corte especial.** ZAP gráfica, 2021. Disponível em: <https://blog.zapgrafica.com.br/serie-acabamentos-faca-especial/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

BENGOZI, Bruna. **Diversidade na literatura: 10 livros com representatividade trans.** Livro&Café, 2020. Disponível em: <https://livroecafe.com/2020/06/diversidade-na-literatura-10-livros-com-representatividade-trans/>. Acesso em 10 de maio de 2023.

BERNARDES, Thais. **Apenas 6% de todas as bonecas fabricadas no Brasil são negras, revela pesquisa.** NP, 2020. Disponível em: <https://noticiapreta.com.br/apenas-6-de-todas-as-bonecas-fabricadas-no-brasil-sao-negras-revela-pesquisa/?amp>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Cadê minha boneca? Falta de representatividade racial nos brinquedos chama a atenção. Educa Mais Brasil, 2020. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/educacao/2020/10/09/internas_educacao,1193285/cade-minha-boneca-falta-de-representatividade-racial-nos-brinquedos-c.shtml. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Caricatura. No mundo da arte, 2011. Disponível em: <http://fabianaeaarte.blogspot.com/2011/05/caricatura.html>. Acesso em: 12 de maio de 2023.

CASTELLO, Bernardo. **Storytelling e a emoção na apresentação corporativa.** Casulo, 2023. Disponível em: <https://www.casulo.com.br/storytelling-e-emocao-na-apresentacao-corporativa/#:~:text=Hist%C3%B3rias%20provocam%20emo%C3%A7%C3%B5es%20e%20sensibilizam,o%20outro%2C%20facilitando%20o%20entendimento.> Acesso em: 10 de maio de 2023.

Conheça o relevo americano, o queridinho dos convites. Art Invite Convites. Disponível em: <https://artinvite.com/blog/relevo-americano-em-convites/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

DERNARDI, Davi. **Os 7 elementos do grid no design editorial.** Revista Glifo, 2020. Disponível em: <https://revistaglifo.com.br/design-editorial/os-7-elementos-do-grid-no-design-editorial/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Desmistificando: lombadas e encadernações. Biblioteca Brasileira de Mangás, 2016. Disponível em: <https://blogbbm.com/2016/10/20/desmistificando-lombadas-e-encadernacoes/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

FRANCO, Giullya. **Cores primárias.** Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/cores-primarias.htm>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

FURLAN, Pedro Paulo. **Como Jules, 'EUPHORIA' inovou a representação trans, aponta estudo.** AH, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/historia-hoje/com-jules-euphoria-inovou-a-representacao-trans-aponta-estudo.phtml>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

GOMES, Carlos. **Fundamentos do cartoon, como desenhar rostos em estilo cartoon corretamente.** Envato tuts+, 2021. Disponível em: <https://design.tutsplus.com/pt/articles/cartoon-fundamentals-how-to-draw-a-cartoon-face-correctly--vector-15792>. Acesso em 12 de maio de 2023.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**, como as cores afetam a emoção e a razão. Primeira edição, Editora Gustavo Gili. 2012. 311 p.

Inspirada pela mudança do pai, escritora cria livro infantil de ursinho transgênero. G1, 2015. Disponível em:

<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2015/08/inspirada-por-mudanca-do-pai-escritora-cria-livro-infantil-de-transgener.html>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

KOTSCHO, Mariana. **Bullying: pesquisa IBGE aponta que 40% dos estudantes adolescentes do país já sofreram com o problema.** UOL, 2022. Disponível em:

<https://marianakotscho.uol.com.br/adolescentes/bullying-pesquisa-ibge-aponta-que-40-dos-estudantes-adolescentes-do-pais-ja-sofreram-com-o-problema.html>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

LIMA, Raycia. **Hierarquia visual e tipografia: vista seu texto com trajes atraentes e conquiste o seu leitor.** Worldcamp, São Paulo, 2020. Disponível em:

<https://wp.sampa.br/2020/06/23/coluna-raycia-lima-hierarquia-visual-e-tipografia-na-web/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

LISBOA, Vinicius. **Pesquisa descreve barreiras para acesso de pessoas trans ao emprego.** Agência Brasil, Rio de Janeiro, 2022. Disponível em:

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2022-12/pesquisa-descreve-barreiras-para-acesso-de-pessoas-trans-ao-emprego#:~:text=Apenas%2015%25%20dos%20participantes%20da,14%2C3%25%20dos%20entrevistados>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Livros infantojuvenis: Como escrever para os adolescentes. Editora Albatroz, 2016. Disponível em: <https://editoraalbatroz.com.br/livros-infantojuvenis-como-escrever-para-os-adolescentes/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

LÓRIA, Vitoria. **Acabamentos: conheça o relevo seco.** Margraf, 2020. Disponível em: <https://www.margraf.com.br/acabamentos-conheca-o-relevo-seco/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**, Guia para designers, escritores, editores e estudantes. Primeira edição, Editora Gustavo Gili. 2020. 224 p.

MACIEL, Camila. **Transgêneros e não binários são 2% dos brasileiros, revela estudo.** Agência Brasil, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2021-11/transgeneros-e-nao-binarios-sao-2-dos-brasileiros-revela-pesquisa>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

MALIA, Ashley. **Produção de bonecas negras no país caiu entre 2016 e 2020, aponta pesquisa.** A TARDE, Salvador, 2020. Disponível em: <https://atarde.com.br/bahia/bahiasalvador/producao-de-bonecas-negras-no-pais-caiu-entre-2016-e-2020-aponta-pesquisa-1131108>. Acesso em: 10 de maio de 2023

MARATEA, Naomi. **Porque ser transexual não é uma escolha.** Jusbrasil, 2019. Disponível em: <https://naomimaratea.jusbrasil.com.br/artigos/666587451/porque-ser-transexual-nao-e-uma-escolha>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

O que é e quando usar laminação fosca? Graficonauta, 2019. Disponível em: <https://www.graficonauta.com.br/o-que-e-e-quando-usar-a-laminacao-fosca/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

O que é sangria e margens de impressão? Printstore, 2020. Disponível em: <https://printstore.com.br/blog/o-que-e-sangria-e-margens-de-impressao/#:~:text=Trata%2Dse%20de%20uma%20%E2%80%9Csobra,interna%20ao%20imprimir%20materiais%20gr%C3%A1ficos>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

O que é sangria, marcas de corte e margem de segurança na impressão? Blog Valejet, 2018. Disponível em: <https://blog.valejet.com/o-que-e-sangria-marcas-de-corte-e-margem-de-seguranca-na-impressao/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

OLIVEIRA, Fernando. **Por que um personagem como Crô, de 'fina estampa', não é mais viável hoje?** UOL, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/colunas/fefito/2020/07/23/por-que-um-personagem-como-cro-de-fina-estampa-nao-e-mais-possivel-hoje.htm>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Os 5 tipos de papel para impressão mais usados na indústria gráfica. Printstore, 2018. Disponível em: <https://printstore.com.br/blog/tipos-de-papel-para-impressao-mais-usados-na-industria-grafica/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

PINOTTI, Fernanda. **Transfobia é crime?** CNN, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/transfobia-e-crime/#:~:text=Em%202019%2C%20o%20Supremo%20Tribunal,identidade%20de%20g%C3%AAnero%20de%20algu%C3%A9m%E2%80%9D>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Professor fala sobre transexualidade a crianças do jardim de infância no Canadá. Razões para acreditar, 2018. Disponível em: <https://razoesparaacreditar.com/professor-transexualidade-criancas-canada/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Qual tamanho de livro devo escolher? Uiclap, 2021. Disponível em: <https://blog.uiclap.com/qual-tamanho-de-livro-devo-escolher/#:~:text=20x20cm%20%E2%80%93%20Livros%20ilustrados%2C%20livros%20infantis,Excelente%20atrativo%20para%20os%20segmentos>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

QUERINO, Rangel. **Livro infantil sobre criança trans recebe prêmio.** Observatório G, 2019. Disponível em: <https://observatoriog.bol.uol.com.br/noticias/livro-infantil-sobre-crianca-trans-recebe-premio>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Recursos usados nas histórias em quadrinhos. Escola kids UOL, 2023. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/portugues/recursos-usados-nas-historias-quadrinhos.htm>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

SAMARA, Timothy. **GRID, construção e desconstrução.** Primeira edição, Editora Cosac & Naify. 2007. 108 p.

SARTEL, Marcelo. **História em quadrinhos.** Português, 2023. Disponível em: <https://www.portugues.com.br/redacao/historia-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Transgênero de 13 anos recebe tratamento hormonal para frear puberdade e gera debate nos EUA. BBC Brasil, São Paulo, 2015. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/01/150113_trans_puberdade_lk. Acesso em: 10 de maio de 2023.

VAIANO, Rodrigo. **O experimento psicológico com bonecas que venceu a segregação racial nos EUA.** Super interessante, 2021. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/o-experimento-psicologico-com-bonecas-que-venceu-a-segregacao-racial-nos-eua/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

VILELA, Lorraine. **Cisgênero e Transgênero.** *Brasil Escola*, Campos. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/sexualidade/cisgenero-transgenero.htm>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Why chimps' stick babies prove it's natural for girls to play with dolls and boys to love guns. Daily mail, 2010. Disponível em: <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1340211/Why-natural-girls-play-dolls-boys-love-guns.html#ixzz58ANeYGyH%3E>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

YONEZAWA, Bruno. **Guardiões da mansão do terror: 4 motivos para assistir a série da Netflix.** ING Brasil, 2022. Disponível em: <https://br.ign.com/netflix/100724/feature/guardioes-da-mansao-do-terror-4-motivos-para-assistir-a-serie-da-netflix#:~:text=%C3%89%20importante%20destacar%20que%20Guardi%C3%B5es,do%20tema%20daquele%20epis%C3%B3dio%20espec%C3%ADfico>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

ZAMARIAN, Luis. **Soft touch: conheça esse acabamento que vai revolucionar seus impressos.** Blog da printi, 2018. Disponível em: <https://www.printi.com.br/blog/soft-touch-conheca-este-acabamento-que-vai-revolucionar-seus-impressos#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20o%20soft, trata%20apenas%20do%20aspecto%20t%C3%A1til>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

ZANETTI, Carlos. **Design gráfico: você conhece a importância das cores?** CGK. Disponível em: <https://www.cgk.com.br/design-grafico-voce-conhece-a-importancia-das-cores/#:~:text=A%20real%20import%C3%A2ncia%20das%20cores%20no%20design%3A&text=A%20presen%C3%A7a%20de%20cores%20no,associada%20%C3%A0%20divers%C3%A3o%20e%20juventude>. Acesso em: 10 de maio de 2023.