

Catarina Saad Henriques

**LIVRO ILUSTRADO COM A
TEMÁTICA DO AUTISMO**

Projeto de Conclusão de Curso (PCC)
da Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Mário César
Coelho

Florianópolis
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor
Maiores informações em:
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Catarina Saad Henriques

**LIVRO ILUSTRADO COM A
TEMÁTICA DO AUTISMO**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Design”, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 22 de Novembro de 2018.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Mário César Coelho, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Mary Vonni Meurer de Lima, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado a minha família, professores, amigos, e principalmente ao meu irmão Samir, que além de tornar tudo isso possível, me fez ver o mundo por uma perspectiva diferente.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente os meus pais, que além de me darem apoio emocional sempre, me incentivaram para que eu continuasse a vida acadêmica pois acreditavam em meu potencial. Agradeço também ao meu irmão e amigo Samir; sem ele este projeto não seria possível, já que crescendo ao seu lado ele me fez ver o mundo com mais doçura e imaginação. Agradeço às minhas amigas, cujo o apoio e conversas me fizeram enxergar a grande importância que a comunicação tem na vida das pessoas. Agradeço também aos meus professores da UFSC, que me ensinaram tudo que sei sobre o design e responsabilidade, sendo grandes exemplos e “espelhos” para a minha futura carreira profissional.

“Ilustrar livros é como estar em constante busca do elo perdido com a criança – a criança que habita dentro de cada ser humano.” (SZÉLIGA, 2008)

RESUMO

Este projeto trata-se de um livro ilustrado com a temática do autismo e atua como instrumento de inclusão social com intenção de desmistificar o autismo como algo negativo e limitador. A metodologia adotada para a elaboração do projeto chama-se Duplo Diamante, que iniciou-se com a pesquisa sobre o autismo, livros infantis, análise de similares e entre outras categorias para assim formar o alicerce do desenvolvimento do trabalho.

Palavras-chave: Livro infantil, autismo, ilustração, inclusão, comunicação.

ABSTRACT

This project is an illustrated book with the theme autism and acts as an instrument of social inclusion with the intention of demystifying autism as something negative and limiting. The methodology adopted for the design of the project is called Double Diamond, which began with research on autism, children's books, analysis of similar and other categories to form the work's foundation.

Keywords: Children book, autism, illustration, inclusion, communication

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Duplo Diamante	27
Figura 2 - Capa da edição especial - <i>Um amiguinho diferente</i> (2003 ...	35
Figura 3 - Personagem André.....	36
Figura 4 – Introduzindo o autismo	36
Figura 5 – Personagem Lucila.....	37
Figura 6 – Capa do livro <i>Humor Azul</i>	38
Figura 7 – Manual de instruções do autista	39
Figura 8 – Três esferas de dificuldades que o autista normalmente apresenta.....	39
Figura 9 – Hiperfoco do autista.....	40
Figura 10 – Capa de <i>A Diferença Invisível</i>	41
Figura 11 – Pensamentos de Marguerite ao receber seu diagnóstico	42
Figura 12 – Exemplos da família tipográfica da fonte Sassoon	45
Figura 13 – Fonte do título	45
Figura 14 – Painel visual	47
Figura 15 – Design de personagem	48
Figura 16 – <i>Model Sheet</i> dos personagens do projeto	49
Figura 17 – Fios de cabelo de Cacau e Samirzinho.....	50
Figura 18 – Paleta de cores usada no livro	51
Figura 19 – <i>Thumbnails</i> e desenhos com traços finalizados	51
Figura 20 – Desenho a lápis	52
Figura 21 – Desenho vetorizado e finalizado	53
Figura 22 – Primeiro <i>mockup</i> do projeto.....	54

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	25
1.1 OBJETIVOS	26
1.1.1 Objetivo Geral	26
1.1.2 Objetivos Específicos	26
1.2 JUSTIFICATIVA	26
1.3 METODOLOGIA PROJETUAL.....	26
1.3.1 Etapas do Duplo Diamante	27
2. PESQUISA	28
2.1 AUTISMO	28
2.1.1 Características	29
2.1.1.1 Interação Social	29
2.1.1.2 Comunicação	289
2.1.1.3 Interesses e atividades lúdicas.....	30
2.1.2 Conscientização	31
2.1.2.1 Dia Mundial da Conscientização do Autismo.....	2831
2.1.2.2 A cor azul.....	31
2.1.3 Família	32
2.2 LIVROS ILUSTRADOS	33
2.2.1 Relação de texto e imagem	33
2.2.2 Leitores	34
2.3. ANÁLISE DE SIMILARES	35
2.3.1 Turma da Mônica - <i>Um amiguinho diferente</i>	35
2.3.2 <i>Humor Azul: o lado engraçado do autismo</i>	38
2.3.3 <i>A Diferença Invisível</i>	41
3. DESENVOLVIMENTO	43
3.1. TEXTO	43
3.1.1 Enredo	43
3.1.2 Narrativa	43
3.1.3 Tipografia	44
3.2. ILUSTRAÇÃO	46
3.2.1 Painel Semântico	46
3.2.2 Design de personagens	48
3.2.2.1 Formas	2849
3.2.2.2 Cores.....	50

3.2.3 <i>Thumbnails</i>	51
3.2.4 Ferramentas	52
3.3. PLANEJAMENTO TÉCNICO	53
3.3.1 Papel	53
3.3.2 Dimensões	53
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS	55

1. INTRODUÇÃO

Uma das formas mais agradáveis e acessíveis de se trabalhar com o público infantil é através de um livro ilustrado. A linguagem visual das ilustrações cativa a criança e a instiga a refletir sobre diferentes aspectos da vida.

O projeto trata da criação de um livro ilustrado de título “Cacau e Samirzinho” que, baseado em experiências reais, narra a história de dois irmãos, um menino e uma menina, sendo que o mais novo apresenta o chamado transtorno do espectro autista. As interações dos irmãos na história exploram o olhar infantil e sua inocência diante da síndrome, enxergando-a não como uma doença, mas sim como uma diferença.

Tratando-se de um obra com tema de inclusão social, pesquisas mais a fundo sobre a síndrome foram necessárias para se entender melhor suas características, limitações, e como funciona a mente de alguém nesta condição.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma história ilustrada com a temática do autismo.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Criar um material narrativo-gráfico sobre a inclusão do autismo voltado à conscientização do público infanto-juvenil.
- Realizar um estudo introdutório sobre o autismo;
- Pesquisar sobre o desenvolvimento de livros ilustrados.

1.2 JUSTIFICATIVA

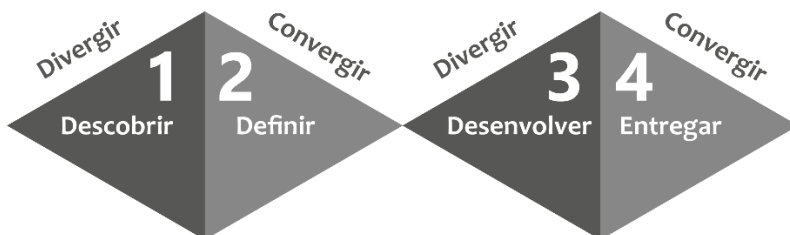
Existe uma considerável bibliografia com relatos sobre o autismo, como seu diagnóstico, seu estudo na psicologia, biografias, e exemplos de superação e luta por parte dos pais e familiares. Entretanto, percebe-se uma certa escassez de livros que mostram o ponto de vista de quem nasceu e cresceu junto a alguém com este diagnóstico. São poucos também os materiais narrativo-gráficos que ilustram o assunto na intenção de alcançar o público infanto-juvenil, e assim promover a inclusão social e quebrar preconceitos para com o autismo. Foi com base nesses fatos que este projeto tomou forma.

1.3 METODOLOGIA PROJETUAL

Todo especialista em design possui seu o jeito de trabalhar, mas há sempre alguns elementos comuns quanto ao processo criativo. Nestes processos, um número de ideias possíveis são criadas (com pensamentos divergentes) antes de ser refinado e convergido na melhor ideia, e isso pode ser representado em um formato de diamante. A metodologia projetual “Duplo Diamante” indica que isto acontece duas vezes (ou seja, dois diamantes) - uma vez para confirmar a definição do “problema” e outra para criar a solução. A construção do primeiro diamante é importante pois serve de alicerce do projeto: conhecendo-se o problema, melhor se elaborará sua solução.

Para se descobrir qual ideia é a melhor, o processo criativo é interativo; isto significa que soluções são desenvolvidas, testadas e refinadas inúmeras vezes, com ideias fracas sendo abandonadas durante o processo. Este ciclo é essencial para um bom design. O método Duplo Diamante pode ser resumido em quatro grandes etapas: descobrir, definir, desenvolver e entregar.

Figura 1 – Duplo Diamante



Fonte: Elaborado pela autora

1.3.1 Etapas do Duplo Diamante

Descobrir - A primeira parte começa com uma inspiração ou ideia inicial, frequentemente originada por uma fase de descoberta, onde as necessidades dos usuários são identificadas. Nesta etapa foi feita uma pesquisa sobre o autismo, livros ilustrados e análise de similares.

Definir - A segunda parte representa o estágio de definição, onde a interpretação e o alinhamento das necessidades com os objetivos de mercados são alcançados. O que se alcançou neste estágio foi: a definição do desenvolvimento do projeto e sua gestão.

Desenvolver - A terceira parte marca o período de desenvolvimento onde soluções de design são criadas, repetidas e testadas. As atividades chave durante esta fase foram: testes de tipografia, paletas de cores, design de personagens e a própria construção editorial.

Entregar - A quarta parte do modelo Diamante Duplo representa a fase de entrega, onde o produto ou serviço resultante é finalizado, submetido a testes finais de impressão e entregue.

2. PESQUISA

Segundo a metodologia do Duplo Diamante, a pesquisa e coleta de dados prévios ao desenvolvimento enquadra-se na etapa de *descobrir*,

O domínio do conteúdo em um trabalho facilita e promove o processo pela qual a mensagem é sujeita até ser transmitida ao receptor, neste caso, o leitor. A pesquisa deste projeto foi organizada por ordem de prioridade para sua criação. Primeiro, para se fazer uma obra relacionada ao autismo, foi necessário compreender melhor suas características, diagnósticos, terminologias, entre outros. Depois de se aprofundar o tema, buscou-se a melhor forma de construir a proposta, envolvendo artigos, depoimentos e pesquisas quanto a estudos sobre livros ilustrados e sua influência na psicologia infanto-juvenil.

2.1 AUTISMO

Conscientizar e entender melhor o autismo não é mais uma necessidade somente de famílias com algum integrante neste quadro, educadores e psicólogos. Entender o autismo passou a ser uma necessidade da sociedade como um todo, para além de promover a inclusão social, também incentivar seu desenvolvimento, pois as limitações decorrentes do autismo não afetam todas as esferas intelectuais já que há autistas com capacidades excepcionais que devem ser valorizadas.

O distúrbio autista reflete-se no desenvolvimento, e suas manifestações são muito diferentes conforme o grau de dificuldade e a idade da pessoa. Esta é a razão de certa imprecisão dos sintomas previstos pelos critérios de diagnóstico. A definição de autismo segundo o livro *Autismo – Informações essenciais para familiares, educadores e profissionais da saúde*, de Luca Surian (2010):

O autismo é um distúrbio do desenvolvimento neuropsicológico que se manifesta através de dificuldades marcantes e persistentes na *interação social*, na *comunicação* e no *repertório de interesses e de atividades*. [...] As deficiências nas capacidades sociais impedem o desenvolvimento de amizades íntimas, mas não impedem a formação de relacionamentos duráveis e intensas relações de apego com algumas pessoas, como por exemplo os pais. (SURIAN, 2010 p. 10)

Este autor revela dados de uma pesquisa na qual a cada mil crianças, aproximadamente uma é autista ou apresenta um distúrbio semelhante ao autismo, como a Síndrome de Asperger (categorizada muitas vezes como um autismo de grau leve), e que segundo investigações recentes, a difusão do autismo atualmente nos Estados Unidos é de até mesmo um em cada 200 indivíduos.

Para melhor se ter noção da quantidade, em 2010 a Organização das Nações Unidas (ONU) declarou que acredita-se que este transtorno de desenvolvimento atinja cerca de 70 milhões de pessoas em todo o mundo.

2.1.1 Características

Luca Surian (2010) destaca que cada autista possui seu grau de desenvolvimento e dificuldade, mas que certos elementos podem ser encontrados comumente em seu diagnóstico. A partir do autor, resumiu-se as características do autismo em três grandes tópicos: *interação social*, *comunicação*, e por fim *interesses e atividades lúdicas*.

2.1.1.1 Interação Social:

- a) Anomalias nos comportamentos não-verbais que regulam as interações sociais, como por exemplo os olhares ou a distância que se deve deixar entre si e o interlocutor. Os indivíduos autistas fazem um uso escasso ou anômalo do olhar. Os gestos também podem entrar neste quadro de falta de interação.
- b) Falta de desenvolvimento de relacionamentos adequados com outros indivíduos da mesma idade.
- c) Falta de tentativas de compartilhamento de experiências, prazeres e interesses.
- d) Falta de reciprocidade social e emotiva, que está ligada ao sentido de obrigação que temos para com qualquer pessoa que tenha feito alguma coisa por nós.

2.1.1.2 Comunicação:

- a) Retardo ou falta total de linguagem expressiva; Cerca de 70% das crianças autistas possuem um atraso no desenvolvimento da

linguagem. Nas observações através do rastreamento do autismo (fase inicial do processo de identificação do autismo) fornecidas pela Associação dos Neurologistas Norte Americanos, a falta e o retardo da linguagem nos primeiros anos de vida é um indicador muito importante.

- b) Dificuldade para iniciar ou continuar uma conversa;
- c) Uso repetitivo ou anômalo da linguagem; O exemplo mais comum é encontrado na repetição de frases ouvidas e pronunciadas, um comportamento que os psiquiatras chamam de ecolalia - A criança repete (ecoa) o mesmo som, repetitivamente.
- d) Falta de jogos de fantasia (brincar de faz-de-conta) ou de imitação típicos do nível evolutivo. Ainda não foram encontrados estudos que justificam o porquê desta escassez, mas nota-se que faz parte de seu diagnóstico.

2.1.1.3 Interesses e atividades lúdicas:

- a) Interesses muito restritos por um determinado assunto (hiperfoco);
- b) A criança autista muitas vezes reage com intensa ansiedade a mudanças imprevistas no ambiente pois aprecia que as atividades cotidianas sigam uma rotina, aumentando assim a previsibilidade dos acontecimentos, sendo capaz de sentir verdadeiro prazer na repetição de atos simples e percursos familiares.
- c) Maneirismos motores e movimentos estereotipados; como por exemplo o movimento de balançar-se no mesmo lugar. Esses comportamentos se manifestam com maior frequência em situações de estresse e dificuldades.
- d) Interesse intenso e persistente por partes de objetos. A atenção do autista parece ir para os detalhes em vez da configuração do conjunto.

2.1.2 Conscientização

2.1.2.1 Dia Mundial de Conscientização do Autismo

No ano de 2007, a ONU declarou o dia 2 de Abril como o Dia Mundial de Conscientização do Autismo. Esta data foi estabelecida com o intuito de difundir informações sobre o autismo para a população e assim reduzir a discriminação e o preconceito que cercam as pessoas com esta síndrome neuropsiquiátrica. Neste dia, além de promover palestras sobre o assunto, muitos países iluminam seus pontos turísticos de azul, a cor que representa o autismo.

2.1.2.2 A cor azul

O azul foi definido como a cor símbolo do autismo pois a cada cinco casos, quatro são do sexo masculino. Esta cor é considerada como referência a este gênero por uma convenção social que só começou por volta de 1920, já que antigamente o vermelho é que correspondia a simbologia cromática do masculino, com suas características ativas e fortes, e o azul, seu oposto, era a cor feminina.

Apesar de o autismo ser representado pela cor azul por causa de sua predominância quanto ao sexo masculino, sua simbologia foi estudada a fundo para melhor entender e justificar o porquê esta cor é adequada para sua representação.

Segundo o livro *Psicologia das cores*, por Eva Heller (2013), o azul, em muitos contextos, é considerado uma cor racional, distante e até mesmo fria – características estas que se encaixam com o quadro do transtorno do espectro autista, pela sua racionalidade, escassez de toque físico e distanciamento social.

O azul é a principal cor das virtudes intelectuais. Seu acorde típico é azul e branco. Essas são as principais cores da inteligência, da ciência, da concentração.

[...]

Sempre que se exige que a fria razão sobrepuje a paixão, a cor azul aparece como cor principal.

(HELLER, 2013 p.32)

2.1.3 Família

A família é um suporte de extrema importância para o indivíduo no sentido de conduzi-lo à interação com a sociedade, desde a infância até a idade adulta. As relações familiares são naturalmente afetadas quando uma criança autista passa a ser integrante da família. A criança, com suas limitações, enfrenta dificuldades importantes na execução de tarefas cotidianas, tornando maior a demanda por cuidado. Essas dificuldades podem ser minimizadas quando se tem empenho e o suporte familiar, sendo o vínculo, nesse caso, peça fundamental para o desenvolvimento da criança.

A família é, pois, a instituição que proporciona a socialização primária inicial da criança; mesmo que hoje a sociedade participe de forma mais patente nesse processo, continua a fornecer a aprendizagem dos primeiros padrões de comportamento, a percepção da realidade e os hábitos de pensamentos característicos do meio social. (SPROVIERI, 1991)

O autismo do filho coloca os pais frente a emoções de luto pela perda da criança “saudável” que esperavam. Sentem, por isso, sentimentos de desvalia por terem sido escolhidos para viver essa experiência, de ter que se transformar para responder bem à nova realidade. O contexto familiar passa por rupturas ao interromper suas atividades sociais normais, e a família se une à disfunção de sua criança, sendo tal fator determinante no início de sua adaptação.

Quanto ao relacionamento fraternal, o convívio com o irmão é a primeira oportunidade que o indivíduo tem de negociar suas preferências e dividir a atenção dos pais. Nessa relação existem também os primeiros sentimentos de rivalidade, compromisso, parceria e competição, representando um laço familiar com grandes possibilidades de duração e intensidade. Assim como os pais, os irmãos também tem um papel importante na socialização da criança autista o instigando muitas vezes a apreciar mais as coisas fora de sua zona de conforto e isolamento.

2.2 LIVROS ILUSTRADOS

Livros ilustrados são obras nas quais a narrativa se faz de maneira articulada entre os elementos: texto e imagem. Na maioria dos casos, a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto.

Ao longo de sua evolução histórica, o livro infantil e suas ilustrações foram conquistando um espaço determinante no mercado, já que a imagem revela sua exuberância pela multiplicação dos estilos, pela diversidade das técnicas utilizadas, e por poder alcançar todos os públicos, até mesmo os não-alfabetizados.

2.2.1 Relação de texto e imagem

A leitura do livro ilustrado convencional solicita apreensão conjunta do que está escrito e do que é mostrado. Segundo a ilustradora Teresa Lima, no livro *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil – Com a palavra o ilustrador* (2008), a qualidade de uma obra desta categoria está relacionada à harmonia e equilíbrio dos elementos: texto e imagem narrativa.

O texto oferece o tema e, naturalmente, influencia o processo criativo, no entanto, a relação estabelecida entre a escrita e a imagem deverá ser sempre de complementaridade e nunca de servilidade. (LIMA, 2008 p 199)

De acordo com Sophie Van der Linden, autora de *Para ler o livro ilustrado* (2011), o encantamento que envolve a leitura não pode ser limitado por apenas estes elementos.

Ler um livro ilustrado é também apreciar o uso de um formato, de enquadramentos, da relação entre capa e guardas com seu conteúdo; é também associar representações, optar por uma ordem de leitura no espaço da página, afinar a poesia do texto com a poesia da imagem, apreciar os silêncios de uma em relação à outra. (LINDEN, 2011 p. 8-9)

A imagem, assim como o texto, requer atenção, conhecimento de seus respectivos códigos, e uma verdadeira interpretação.

2.2.2 Leitores

Os livros infantis têm grande influência social e educacional na vida das crianças sendo vitais para sua alfabetização, desenvolvimento e aprendizado. Os livros para crianças geralmente são mais curtos, e tendem a privilegiar um tratamento mais ativo que passivo, com diálogos e incidentes em lugar de descrição e introspecção.

O que conta não são somente teorias e conceitos sobre artes, nem domínio de técnicas artísticas, mas, acima de tudo, o mesmo dialeto dos leitores. (SZÉLIGA, 2008 p. 182)

De acordo com o livro *Narrativas Gráficas - princípios e práticas da lenda dos quadrinhos* (2008), o perfil do leitor, sua experiência, vocabulário visual, e características culturais, devem ser levados em consideração para que o narrador possa contar a história de forma efetiva. O público-alvo deste projeto são crianças na faixa de idade de alfabetização.

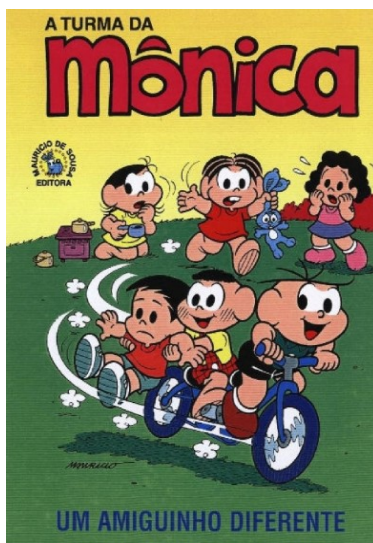
2.3. ANÁLISE DE SIMILARES

Uma análise de produtos similares promove reconhecer o universo do projeto a ser desenvolvido. Com a obtenção de dados, este passo, além de evitar plágios, permite também ao designer conhecer os pontos fortes e fracos de seu produto e, assim, agir antecipadamente para melhorá-lo.

2.3.1 Turma da Mônica - *Um amiguinho diferente*

Em 2003, com o apoio da Secretaria Especial dos Direitos Humanos, a editora Maurício de Sousa publicou uma edição especial do gibi Turma da Mônica chamada *Um Amiguinho Diferente*, apresentando pela primeira vez na história deste gibi um personagem autista. O projeto foi realizado pela AMA (Associação de Amigos do Autista) junto ao Instituto Cultural Maurício de Sousa com o objetivo de criar uma campanha que buscasse esclarecer ao público infanto-juvenil o que é o autismo e suas características.

Figura 2 - Capa da edição especial - *Um amiguinho diferente* (2003)



Fonte: <http://www.youblisher.com/p/1104472-GIBI-DA-TURMA-DA-MONICA-UM-AMIGUINHO-DIFERENTE/>

O personagem criado para a edição do quadrinho chama-se André; ele tem quatro anos de idade e já possui características clássicas e estereotipadas de uma criança com autismo.

Figura 3 - Personagem André



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=3lqLNmlh3ZE&index=2>

No mesmo ano em que o quadrinho foi lançado, a AMA também auxiliou a Maurício de Sousa Produções na elaboração de curtas animados de *Um Amiguinho Diferente*, visando mostrar o conteúdo da historinha de forma mais dinâmica.

Figura 4 – Introduzindo o autismo



Fonte: Turma da Mônica, edição especial - *Um Amiguinho Diferente*.

No enredo deste quadrinho, André tem três irmãos mais velhos, Thomas, Marcelo, e Lucila. Esta última teve grande participação na história pois serviu como narradora para os personagens e leitores entenderem melhor sobre o que é o autismo. A personagem é retratada como sendo paciente, determinada e gentil, sempre cuidando e protegendo de forma carinhosa seu irmãozinho com necessidades especiais.

Figura 5 – Personagem Lucila



Fonte: Turma da Mônica, edição especial - *Um Amiguinho Diferente*.

Esta edição da Turma da Mônica entra no quadro de “análise de semelhantes” da etapa de pesquisa deste trabalho pois além de ter a mesma intenção de conscientizar o público infantil sobre o autismo, também há a presença de um menino especial (o André) e sua irmã (Lucila), assim como os personagens principais do projeto: a Cacau e o Samirzinho.

A figura da irmã mais velha, simbolizando companheirismo e proteção para com o irmão caçula autista é um elemento comum em ambas as obras.

2.3.2 *Humor Azul*: o lado engraçado do autismo

O livro *Humor Azul* foi criado e ilustrado pelo cartunista catarinense Rodrigo Tramonte, e por ser uma pessoa com Síndrome de Asperger - autismo de grau mais leve - as experiências tratadas na obra são reais e mostram de maneira simples e divertida como funciona a mente de alguém com esta condição.

Figura 6 – Capa do livro *Humor Azul*



Fonte: *Humor Azul* (2015).

Um resumo do livro e sua intenção podem ser encontrados em seu prefácio, escrito por Alexandre Beck (2015):

Este livro revela de forma prazerosa e bem-humorada um olhar diferenciado do mundo que nos cerca. Um olhar mais lógico e literal, envolto em mistérios e desafios: o olhar de um autista.

Humor Azul, de Rodrigo Tramonte, chega para trazer conhecimento e quebrar preconceitos. Em vários momentos vamos rir; em outros, nos identificar. Ser diferente é normal, e só temos a ganhar com isso.

Os quadrinhos do livro ilustram de forma dinâmica as características do autismo denominando-se até mesmo como um “manual de instruções” para entender melhor a condição neuroatípica.

Figura 7 – Manual de instruções do autista



Fonte: *Humor Azul* (2015)

Figura 8 – Três esferas de dificuldades que o autista normalmente apresenta



Fonte: *Humor Azul* (2015)

Depois de descobrir, aos 30 anos, que era um portador da Síndrome de Asperger, o autor passou a colaborar com ONGs pró-autismo, como a Associação Brasileira para a Ação dos Direitos da Pessoa com Autismo (ABRAÇA), de Fortaleza, e o Projeto Autonomia (em Florianópolis). Seu livro *Humor Azul* foi totalmente patrocinado pelo município de Florianópolis por meio da Lei Municipal de Incentivo à Cultura por ser um projeto dinâmico, criativo, educativo e social. O livro alcançou a grande mídia e se espalhou por todo Brasil, influenciando consideravelmente na causa da conscientização do autismo.

Figura 9 – Hiperfoco do autista



Fonte: *Humor Azul* (2015)

O livro muitas vezes expressa que o autismo não é uma doença, e sim uma forma diferente de ver o mundo, e que mesmo com limitações e dificuldades, os autistas podem ter uma vida normal como todo mundo. A obra incentiva o apoio tanto da família, amigos e profissionais especializados para ajudar no desenvolvimento da pessoa com a dificuldade.

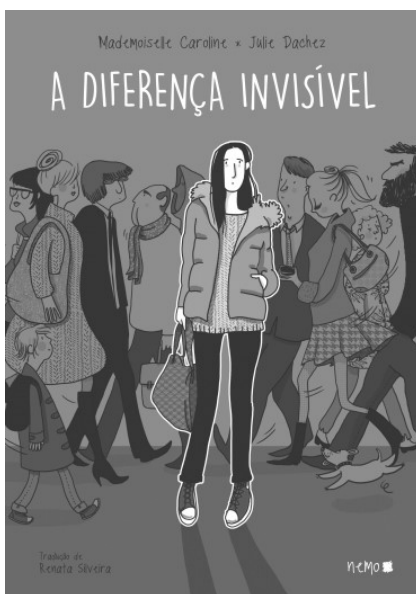
Muita gente pensa que o autismo é uma doença ou um motivo de dor e sofrimento para os autistas e as pessoas ao redor, mas na verdade ele é apenas uma forma diferente de enxergar as coisas e o mundo.
(TRAMONTE, 2015)

Em suma, a semelhança do livro com este projeto é de que ambos têm a intenção de desmistificar o autismo como algo negativo e limitador.

2.3.3 A diferença invisível

A diferença invisível é a tradução de um livro francês com o roteiro de Julie Dachez e ilustrações por Mademoiselle Caroline. A obra também procura desmitificar o autismo e o pré-conceito que se estabelece para com os autistas, e faz isso contando sobre respeito, tolerância e auto-aceitação com experiências da própria autora, que descobriu aos 27 anos ter a Síndrome de Asperger.

Figura 10 – Capa de *A Diferença Invisível*



Fonte: *A Diferença Invisível* (2017)

A personagem principal chama-se Marguerite e ela possui interesses restritos, dificuldades nas interações sociais, hipersensibilidade, e estratégias próprias de adaptação. Com as dificuldades do seu dia-a-dia e por sempre se sentir diferente socialmente, procurou ajuda profissional, e aos 27 anos recebeu seu diagnóstico de Síndrome de Asperger. Ao invés de encarar isso como algo negativo, Marguerite passou por um processo de aceitação, aprendendo a se respeitar e a ouvir seus limites.

O uso de cores é uma ferramenta importante nesta obra já que é uma metáfora da transformação pela qual a personagem passa; o livro começa em tons de cinza, e a cada nova descoberta de si mesma, Marguerite sente seu mundo ficar cada vez mais colorido.

[...] as dificuldades de Marguerite permanecem as mesmas, mas foi a forma de enxergá-las que mudou completamente: ela não somente aprendeu a se conhecer e a se amar, como desenvolveu um pensamento crítico quanto à patologização da diferença. (DACHEZ, 2017 p. 175)

Figura 11 – Pensamentos de Marguerite ao receber seu diagnóstico



Fonte: *A diferença invisível* (2017)

Esta obra influenciou muito a causa da conscientização do autismo quebrando estereótipos e também expondo as dificuldades sociais que o(a) autista passa para que todos entendam suas limitações, seus fortes, seu meio de vida.

3. DESENVOLVIMENTO

Após a pesquisa semântica e as definições do projeto, a etapa seguinte da metodologia do Duplo Diamante é a de *desenvolvimento*. Os tópicos desta etapa foram categorizados em: *texto*, *ilustrações* e *planejamento técnico*; cada um contendo suas respectivas subcategorias.

3.1. TEXTO

Esta seção refere-se a parte escrita do livro, contendo informações sobre seu enredo, narrativa, e tipografia. O texto é rimado e foi escrito e elaborado pela própria autora, junto com as ilustrações e editoração do livro.

3.1.1 Enredo

Baseado em experiências reais, “Cacau e Samirzinho” é um livro ilustrado que narra a história de dois irmãos que, apesar de diferentes entre si, têm sua própria sintonia. Samir é um menino autista e, por isso, apresenta limitações que afetam seu lado interativo com o mundo exterior; já a Cacau, a irmã mais velha, está sempre presente para ajudá-lo nessa dificuldade.

O livro atua como instrumento de inclusão social; sua narrativa conta, de forma dinâmica, a interação entre os irmãos e evidencia que a fala não é o único meio de comunicação.

3.1.2 Narrativa

Um forte elemento para a construção de uma narrativa de qualidade é a empatia. Considerada como uma das mais básicas características humanas, essa peculiaridade é um importante condutor na transmissão de uma história. As experiências reais e pessoais do livro servem como “ponte” para despertar um contato emocional com o leitor.

A apresentação da narrativa é feita por meio de rimas, e a presença da sonoridade nesse tipo de texto torna a recitação da leitura uma atividade prazerosa para as crianças. Segundo o poeta Carlos Drummond de Andrade, as crianças são poetas por natureza, já que desde pequenas brincam com a linguagem, atentando para o som das palavras, seus significados e intencionalidades.

3.1.3 Tipografia

A influência da tipografia não pode ser subestimada na construção de um projeto editorial. Seus objetivos podem se resumir em: ser legível, valorizar o conteúdo, dar ritmo a leitura, definir hierarquia (neste caso, a relação do texto com as imagens), estar no contexto do projeto e ser adequada ao público. Segundo o livro *Pensar com tipos* (2013), a etapa de escolha da fonte ideal envolve seu contexto histórico e intenção de uso:

Ao escolher as fontes, os designers gráficos consideram a história dos tipos e suas conotações atuais, bem como suas qualidades formais. O objetivo é encontrar uma combinação apropriada entre o estilo das letras, a situação social específica e a massa de conteúdo que definem o projeto. Nenhuma cartilha é capaz de fixar o significado ou a função de cada fonte; cada designer deve enfronhar-se nessa biblioteca de possibilidades à luz das circunstâncias únicas de cada projeto. (LUPTON, 2013 p. 28)

Uma fonte que se destaca pelo seu estudo voltado ao público infantil é a *Sassoon Primary*. Sua criadora, Dra. Rosemary Sassoon, pretendia desenvolver uma fonte apropriada para crianças aprenderem a ler e escrever com menos esforço e maior sucesso e, para isso, passou anos pesquisando sobre o assunto. Rosemary Sassoon considerou a opinião das crianças sobre fontes ao desenvolver sua família tipográfica e o resultado da pesquisa influenciou algumas decisões no desenho da fonte *Sassoon Primary*: suas curvas “gentis” e arredondadas, preferência pelo desenho humanista, características caligráficas e ausência de serifa.

Em 1985, em parceria com o designer Adrian Williams, desenvolveu-se uma ampla família da fonte e esta, sendo adequada para representar letras manuscritas, agora é usada mundialmente para o ensino de fonética, leitura e caligrafia.

Figura 12 – Exemplos da família tipográfica da fonte Sassoon

Sassoon Infant Std
Sassoon Infant Std Bold
 Sassoon Primary
 Sassoon Primary Std
Sassoon Primary Std Bold
 Sassoon Primary Slope Std
Sassoon Primary Slope Std Medium
 Sassoon Primary Sans Std
Sassoon Primary Sans Std Medium
Sassoon Primary Sans Std Bold

Fonte: Elaborado pela autora

A fonte é liberada para uso gratuito desde que utilizada para fins não comerciais.

Figura 13 – Fonte do título



Cacaú
 &
 Samirzinho

Fonte: Elaborado pela autora

A fonte caligráfica utilizada na capa foi escrita manualmente, refinada e vetorizada pela ferramenta Adobe Illustrator. O degradê e escolha de cores representa cada personagem.

3.2. ILUSTRAÇÃO

As abordagens de design e ilustração variam muito dentro do mercado editorial de livros infantis. A definição de um estilo é difícil de se categorizar pois cada autor possui o seu próprio, mas é possível é apresentar alguns exemplos de desenhos com uma tipologia iconográfica contendo semelhanças no grau de estilização.

O livro *Narrativas Gráficas* (2008) aponta que a imagem dos livros ilustrados é o desenho manual, e esta elaboração revela a intencionalidade do ilustrador na emissão do ato sistemático que transforma o desenho em mensagem icônica, carregando em si, as ideias, a arte e o estilo do emissor. O conjunto de elementos internos (pontos, linhas, figuras) e externos (objetos, meio social, a cultura) forma o contexto. A possibilidade de relacionar estes elementos está na perspectiva e lógica de cada um.

3.2.1 Painel Visual

Para se definir a identidade visual do projeto foi necessária uma pesquisa de estilos, cores e formas de livros da categoria infantil. Averiguou-se que em sua maioria são combinações de técnicas de desenhos simples (com predominância de figuras geométricas e cores primárias) que comunicam em harmonia com uma narrativa igualmente simples.

Por maiores que sejam as diferenças entre estilos ou técnicas, os ingredientes que os ilustradores sempre terão em comum são: os interesses pela narrativa por imagens, o universo das palavras e a preocupação com a forma como sua arte será reproduzida graficamente (ALARCÃO, 2008 p. 72-73)

A escassez de cenário foi levada em consideração para haver destaque nos personagens e no texto, equilibrando elementos e dando fluidez na leitura.

Figura 14 – Painel visual



Fonte: Livros - Papai ao meu lado; Vida de mãe; O carteiro chegou; ET – o extraterrestre; Paddington; Odo. Animação – Pocoyo.

3.2.2 Design de personagens

Character Design (ou design de personagem) se trata do projeto de composição de um personagem desde a construção básica de suas formas visuais até detalhes específicos de sua personalidade. Quando construímos um personagem deve-se ter em mente que não se está apenas fazendo uma ilustração, mas sim dar vida a um ser imaginário. Com essa mentalidade o processo de criação passa a ser bem mais metódico e detalhado. Depois de se determinar um conceito de personagem e características pertinentes a sua personalidade, pode-se testar diversas formas e abordagens de estilo para este.

Figura 15 – Design de personagem



Fonte: *Design – The Arquivos Series* (2010)

No “*Model Sheet*” ou Folha Modelo desenha-se o personagem com outras expressões, roupas, ou em algumas poses de ação para compreender como o seu corpo se comporta em movimento, tornando o personagem mais crível perante seu peso e volume.

Figura 17 – Fios de cabelo de Cacau e Samirzinho



Fonte: Elaborado pela autora

3.2.2.2 Cores

No âmbito físico, as características semelhantes dos dois personagens, como a cor da pele, olhos e cabelos, foram escolhidas para a representação visual da genética dos irmãos. Já no âmbito psicológico, a ação das cores sobre o sentimento e a razão não corresponde necessariamente aos comportamentos técnicos que as cores têm entre si.

As cores psicologicamente opostas são constituídas por pares que, por sensação, dão a impressão de se oporem com máxima intensidade, e essa oposição aplica-se de maneira fundamental na simbologia. O azul e o vermelho, apesar de não serem cores diretamente complementares no círculo cromático, são consideradas psicologicamente opostas em seu contraste simbólico. Exemplos de interpretação do vermelho e azul, nesta respectiva ordem, são: ativo-passivo, quente-frio, ruidoso-silencioso, corpóreo-mental.

As cores foram utilizadas como ferramenta a favor da narrativa para se melhor representar a diferença entre os irmãos. Como citado na etapa de pesquisa, o azul é a cor do autismo, cor esta que muitas vezes transparece racionalidade, distância e frieza – características que se encaixam com o quadro do transtorno do espectro autista pela sua racionalidade, escassez de toque físico e distanciamento social. Samirzinho, o personagem autista do livro, se “veste” com essa simbologia sendo retratado muitas vezes com roupas de cores frias, enquanto sua irmã, para representar o contraste para com ele, usa cores mais quentes, como o vermelho, laranja e rosa.

Figura 18 – Paleta de cores usada no livro



Fonte: Elaborado pela autora

3.2.3 *Thumbnails*

Os *thumbnails* são rascunhos que oferecem uma composição prévia dos elementos das páginas para melhor visualização do todo, e sua construção facilita os testes de fluidez da narrativa.

Figura 19 – *Thumbnails* e desenhos com traços finalizados



Fonte: Elaborado pela autora

3.2.4 Ferramentas

Muitos ilustradores que trabalham com o meio digital começam com um esboço físico a lápis, para depois digitalizar o rascunho e usá-lo como um guia e assim redesenhar a imagem em softwares vetoriais como o Adobe Illustrator.

Softwares gráficos permitem que combinemos nossas ilustrações com o texto e deixemos a obra pronta para a impressão.

(ALARCÃO, 2008 p. 69)

Desenhos vetoriais são imagens que utilizam formas geométricas primitivas, tais como linhas, curvas, pontos, formas e polígonos, para sua construção. Todos estes elementos são baseados em fórmulas matemáticas específicas usando-se vetores, que dão nome à técnica. O fato de os vetores serem calculados matematicamente tornam o desenho escalável, de maneira que se é possível aumentar ou diminuir suas dimensões sem perda de qualidade (ao contrário de imagens *bitmap*, que se deformam ou apresentam perda de definição assim que são redimensionadas por causa de seus *pixels*).

Figura 20 – Desenho a lápis



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 21 – Desenho vetorizado e finalizado



Fonte: Elaborado pela autora

A vetorização do desenho valoriza trabalhos que possuem a predominância de figuras geométricas em sua linguagem visual, permite que suas linhas de traçado fiquem firmes e uniformes, bem como facilita correções de proporção dos personagens.

3.3. PLANEJAMENTO TÉCNICO

É o planejamento das características gráfico-visuais de uma peça gráfica e envolve o detalhamento de especificações para a sua produção, como formato, papel, processos de composição, impressão e acabamento.

3.3.1 Papel

O tipo de papel em que foi feita a impressão é o *couché*. Seu acabamento dá um brilho acetinado à superfície e oferece uma textura lisa que valoriza a impressão.

3.3.2 Dimensões e acabamento

As dimensões do livro foram escolhidas com base de tabelas de aproveitamento de papel, sendo seu formato final de 22 x 19,2cm. Seu acabamento foi feito em *hot melt*.

Figura 22 – Primeiro *mockup* do projeto

Fonte: Elaborado pela autora

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração de um livro ilustrado exige muito mais que apenas técnica manual. Dados sobre o público devem ser obtidos para melhor atender às suas necessidades; os estilos e técnicas de desenho devem ser estudados e aprimorados; a narrativa deve ser construída de forma a ter harmonia com as imagens; e deve-se ter cuidado com o planejamento técnico do projeto pois a qualidade do livro trata-se não apenas de seu texto e imagens, mas o objeto como um todo.

REFERÊNCIAS

A. DONDIS, Donis. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015. 248 p.

ALMEIDA, Lucas. Duplo Diamante: Um modelo de processo de design. 2013. Disponível em: <<https://medium.com/design-ui-and-shenanigans/diamante-duplo-312849537dec>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

AMA - Associação dos Amigos do Autista. 2018. Disponível em: <<http://www.ama.org.br/site/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

AUTISMO: A família autista. Disponível em: <<http://www.anjoazulto.com.br/autismo/>>. Acesso em: 28 out. 2018.

CAROLINE, Mademoiselle; DACHEZ, Julie. **A Diferença Invisível**. São Paulo: Nemo, 2017. 192 p.

CLASSIFICAÇÃO de cores no autismo. Disponível em: <<http://entendendoautismo.com.br/artigo/classificacao-de-cores-no-autismo/>>. Acesso em: 28 out. 2018.

DE OLIVEIRA, Ieda et al. (Org.). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**: com a palavra o Ilustrador. 1. ed. São Paulo: Difusão Cultural do Livro, 2008. 216 p.

DIA Mundial de Conscientização do Autismo. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dia_Mundial_de_Conscientiza%C3%A7%C3%A3o_do_Autismo>. Acesso em: 28 out. 2018.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008. 176 p.

GARFIELD, Simon. **Esse é o meu tipo**: um livro sobre fontes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012. 360 p.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013. 311 p.

HUNT, Peter. **Crítica, teoria e literatura infantil**. São Paulo: Cosacnaify, 2010. 328 p.

LUIZ CAGNIN, Antônio. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Editora Ática, 1975. 340 p.

MAURÍCIO DE SOUSA PRODUÇÕES. (São Paulo). Autismo - Conscientização: Vídeo da Turma da Mônica. 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3lqLNmlh3ZE&index=2>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

MYLES, McDowell. **Fiction for Children and Adults: Some Essential Differences**. *Children's Literature in Education*, n. 10, mar. 1973 apud G. Fox et al (eds), op. cit., pp 141-42

ROSEMARY Sassoon. Disponível em: <https://www.myfonts.com/person/Rosemary_Sassoon/>. Acesso em: 28 out. 2018.

SURIAN, Luca. **Autismo**: Informações essenciais para familiares, educadores e profissionais da saúde. São Paulo: Paulinas, [Autismo]. 147 p.

THE DESIGN Process: What is the Double Diamond. 2015. Disponível em: <<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

TORRES, Marcos. O que Character Design?. Disponível em: <<https://designculture.com.br/o-que-character-design>>. Acesso em: 05 nov. 2018.

TRAMONTE, Rodrigo. **Humor Azul**: O lado engraçado do autismo. Florianópolis: [s.n.], 2015. 95 p

VIEITAS VERGUEIRO, Paola. **Deficiência e doença mentais**: um estudo. [S.l.]: Mackenzie, 2001. 216 p.

WALLACE SOARES LOPES, Affonso. **Gabriella**: Construção de uma tipografia para crianças em processo de alfabetização. 2014. 12 p. Dissertação (Bacharel em Design) - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba, Paraíba, 2014. Disponível em:

<http://www.ufrgs.br/ped2014/trabalhos/trabalhos/1259_arq2.pdf>.
Acesso em: 04 nov. 2018.

WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS. Walt Disney Animation Research Library. **Design: The Archieve Series**. 1. ed. California: Disney Editions, 2010. 287 p. v. 1.

ZEEGEN CRUSH, Lawrence. **Fundamentos de Ilustração**. 1. ed. Brasil: Bookman, 2010. 176 p.