

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

NEIDIVALDO DIAS DA SILVA JUNIOR

A CONSTRUÇÃO DO LIVRO “PRESENÇA AFRICANA NO BRASIL”

CURITIBA

2022

NEIDIVALDO DIAS DA SILVA JUNIOR

A CONSTRUÇÃO DO LIVRO “PRESENÇA AFRICANA NO BRASIL”

The construction of the book “African Presence in Brazil”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo do Curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
Orientadora: Prof.^a Dra. Eunice Liu.

CURITIBA

2022



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

NEIDIVALDO DIAS DA SILVA JUNIOR

A CONSTRUÇÃO DO LIVRO "PRESENÇA AFRICANA NO BRASIL"

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo do Curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Data de aprovação: 7 de dezembro de 2022

Eunice Liu
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Ed Marcos Sarro
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Líber Eugenio Paz
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

CURITIBA

2022

À Amanda.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me construíram designer. Concluo esse curso pela força de todos que ficaram no caminho e dos que ficaram na porta. Existe um fim.

Obrigado também a todos que suportaram, tanto a jornada, que não foi fácil, quanto as questões, que também foram difíceis.

Aos mais próximos que guardo perto e aos mais distantes que guardo em mim. Obrigado a todos que fizeram parte desta construção de designer, e da construção de quem sou.

RESUMO

Este trabalho visa relatar o desenvolvimento de um projeto gráfico editorial. Por meio do desenvolvimento também é tido como objetivo encontrar momentos em que o designer trabalha valores simbólicos e como ele pode tomar decisões informadas, trabalhando com suas consequências de maneira intencional. Para que seja possível o diálogo sobre a produção de valores simbólicos, são visitados e colocados em confronto textos teóricos sobre design, além da exposição dos passos de projeto.

Palavras-chave: Design; Design de livros; Linguagem.

ABSTRACT

This work aims to report the development of an editorial graphic project. Through the development of this product, it is also aimed to find moments in which the designer works with symbolic values and how he can make informed decisions, working with their consequences in an intentional way. In order to make possible the dialogue on the production of symbolic values, theoretical texts on design are visited and confronted, in addition to the exposition of the project steps.

Keywords: Design; Book design; Language.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Levantamento de Referências.....	33
Figura 2 - Adinkras como composição de narrativa visual	36
Figura 3 - Texto com referências adinkras.....	37
Figura 4 - Estudos tipográficos.....	41
Figura 5 - Estudos tipográficos.....	42
Figura 6 - Estudos tipográficos.....	42
Figura 7 - Adriane Text	43
Figura 8 - Obvia	44
Figura 9 - Grid.....	47
Figura 10 - Experimentações de grid e texto	48
Figura 11 - Experimentações de grid e início de capítulos.....	48
Figura 12 - Experimentações de grid e elementos gráficos	49
Figura 13 - Experimentações de grid e elementos gráficos	49
Figura 14 - Bloco de texto justificado.....	52
Figura 15 - Bloco de texto não justificado	53
Figura 16 - Espelho de publicação	54
Figura 17 - Espelho de publicação	55
Figura 18 - Espelho de publicação	56
Figura 19 - Espelho de publicação	57
Figura 20 - Espelho de publicação	58
Figura 21 - Antes e depois do tratamento de imagem	61
Figura 22 - Resultado do tratamento de imagens	62
Figura 23 - Experimentações com impressão e fotografia de imagens	63
Figura 24 - Adinkras como marcadores de rodapé	64
Figura 25 - Experimentações de abertura de capítulos	66
Figura 26 - Primeiros estudos de capa.....	67
Figura 27 - Estudos de capa.....	68
Figura 28 - Estudos de capa.....	68
Figura 29 - Estudos de capa.....	69

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	OBJETIVOS DA PESQUISA	10
1.1.1	Objetivo Geral	11
1.1.2	Objetivos Específicos	11
2	JUSTIFICATIVA	12
3	METODOLOGIA	15
3.1	PRIMEIRA FASE, A INVESTIGAÇÃO	15
3.2	SEGUNDA FASE, A SÍNTESE	16
3.3	TERCEIRA FASE, A CONCRETIZAÇÃO	16
3.4	QUARTA FASE, O CONTROLE	16
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
5	DESENVOLVIMENTO	28
5.1	A NECESSIDADE DO DESIGN	28
5.1.1	Briefing geral	28
5.1.2	Pré-projeto gráfico	29
5.1.3	Pesquisa e descoberta de caminhos.....	31
5.2	CONCEPÇÃO E CONCRETIZAÇÃO	38
5.2.1	Projeto de design editorial do livro.....	38
<u>5.2.1.1</u>	<u>Briefing</u>	<u>39</u>
<u>5.2.1.2</u>	<u>Pesquisa por meio da experimentação</u>	<u>40</u>
<u>5.2.1.3</u>	<u>Tipografia</u>	<u>40</u>
<u>5.2.1.4</u>	<u>Dimensões do espaço de trabalho</u>	<u>45</u>
<u>5.2.1.5</u>	<u>Malha gráfica</u>	<u>46</u>
<u>5.2.1.6</u>	<u>O bloco de texto</u>	<u>49</u>
<u>5.2.1.7</u>	<u>Elementos de leitura secundária do texto</u>	<u>58</u>
5.2.1.7.1	<i>Citações</i>	59
5.2.1.7.2	<i>Imagens</i>	59
5.2.1.7.3	<i>Notas de rodapé</i>	64
<u>5.2.1.8</u>	<u>Abertura de capítulo</u>	<u>65</u>
<u>5.2.1.9</u>	<u>Capa</u>	<u>67</u>
5.2.2	Produto.....	69
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
	REFERÊNCIAS	71

1 INTRODUÇÃO

O trabalho se inicia com um convite recebido pela EDUTFPR, para construir o projeto editorial de um livro que reúne artigos escritos por docentes da universidade da UTFPR, que são originários do seminário XXXXX. A professora Eunice Liu, atual coordenadora da editora, e conhecedora do meu gosto por essa área do design, chamado editorial, vê ali uma oportunidade, um possível TCC, então entra em contato comigo para formalizar o convite. Aceito, e assim damos início a esta jornada que pretende encerrar um longo caminho até aqui, cheio de percalços e muita construção de conhecimento.

Esse trabalho de conclusão de curso vai além apenas da materialização de um projeto gráfico editorial, ele também reúne muitos anos de história, leituras, discussões e construção sólida de um sujeito quanto designer. Por isso, não seria possível fugir de abordar variados nomes que sempre ecoaram em minha cabeça durante essa trajetória, e que realmente mudaram a forma de pensar e fazer design. É complexo conseguir reunir tanta história e resumir em tão pouco, não importa quantas palavras tenhamos aqui, não será o suficiente para contar tudo o que aprendi e gostaria de compartilhar com todos. Mas acredito que conseguimos construir um bom fechamento para tudo isso.

O editorial sempre me encantou, e posso dizer que construí, junto ao corpo docente, durante a minha graduação uma base de conhecimento e experiência na área. Como o que é feito e parte do design, trata de uma caminhada de descobrimento, testes, erros e acertos. Como designer é nosso papel transformar tudo aquilo que absorvemos em um caminho possível e que realmente faça sentido para nós mesmos e para o nosso trabalho.

1.1 OBJETIVOS DA PESQUISA

Divididos em Objetivo Geral, que demarca o principal objetivo do trabalho, e objetivos secundários, que ainda são de importância para o trabalho.

1.1.1 Objetivo Geral

Esse trabalho visa o desenvolvimento de um projeto editorial para a EDUTFPR, que ressalte a presença e herança de povos originados no continente africano que foram trazidos em processo de sequestro e escravidão para o Brasil, valorizando traços da cultura afro-brasileira e suas produções.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Buscar referências pretas para embasar as futuras escolhas e caminhos a serem seguidos.
- Executar processos de desenvolvimento do projeto editorial.
- Relatar o desenvolvimento do projeto gráfico editorial por meio da bibliografia e metodologia.
- Elaborar um diálogo com pesquisadores da área de design sobre processos de manipulação de elementos materiais e elementos simbólicos no design.

2 JUSTIFICATIVA

Parte Com o passar do tempo, o projetar e a prática do design, foram ganhando novos níveis de complexidade, transformações da profissão, transformações da prática e pesquisa, tudo se somando e trazendo novas faces para os processos. Este trabalho surge com o propósito de desenvolver o projeto gráfico editorial de um livro e acaba com um produto que carrega imensa complexidade, por meio de diversos processos de pesquisa, apreensão e reconstrução de conhecimento. Buscando em outros produtos de categoria similar (livros), experimentação, processando informações do mundo por meio de ferramentas de pesquisas aplicadas no desenvolvimento do projeto de design, construindo um repertório simbólico de caminhos que o produto editorial pode tomar, tornando-se um veículo vivo de interpretações e percepções que tendem a continuar se transformando.

A tarefa principal do ensino superior não é qualificar o trabalhador para ser mão de obra substituível, mas antes formar uma classe de trabalhadores capazes de pensar com autonomia sobre o trabalho que exercem. Já que as faculdades não visam, de modo geral, estimular em seus alunos liberdade e originalidade de pensamento, é necessário que o aluno busque esses valores em outras instâncias. Eles estão disponíveis nas manifestações que geralmente descrevemos como cultura e conhecimento, no senso comum dessas palavras.

[...]

Os melhores designers são os que sabem inculcar aos seus projetos um nível de erudição maior do que seria exigido apenas para cumprir minimamente o briefing proposto. (Cardoso, 2011)

Um Trabalho de Conclusão de Curso que surge por meio de um briefing, mas toma forma através de diversas perspectivas, aprofundando o conhecimento de manipulação da matéria e do simbólico que é transmitido no ambiente universitário para que o produto exista além de sua forma e função, sendo a função do livro transmitir a informação do autor, permeando níveis culturais e simbólicos que amplificam e transformam o ato de ler em uma experiência, uma jornada com o livro.

A palavra design adquiriu a posição central que tem hoje no discurso cotidiano porque estamos começando (e provavelmente com razão) a perder a fé na arte e na técnica como fontes de valores. Porque estamos começando a entrever o design que há por trás delas.

Essa explicação pretende desenganar. Mas ela também não pode se impor. E aqui se deve confessar uma coisa. Este ensaio segue um design determinado: ele quer trazer à luz os aspectos pérfidos e ardilosos da palavra design, que normalmente costumam ser ocultados. Se ele tivesse seguido outro design, talvez pudesse ter insistido no fato de que design está associado a signo (Zeichen), indício (Anzeichen), presságio (Vorzeichen), insígnia (Abzeichen); e nesse caso poderia surgir uma explicação distinta, mas igualmente plausível para a situação atual da palavra. Mas é exatamente assim: tudo depende do design. (Flusser, 1999)

O design opera por meio da intenção. O projetar é gerar informação que informará a matéria. Estes processos de transformações que a ideia perpassa para tornar-se matéria informada possui, a concretização da ideia em sua materialidade (ou imaterialidade) acontece por meio de um catalisador, o designer. Por meio de suas decisões a informação se transforma constantemente até atingir e transformar a matéria, formando um produto de design. Por meio da pesquisa contida neste trabalho acompanharemos um processo de tomada de consciência de decisões de design e a importância da reflexão dentro do processo de design, ao projetar para um mundo complexo, o projeto exige complexidade de quem projeta, essa complexidade pode ser desenvolvida por meio de processos de pesquisa e descoberta em conjunto com processos e métodos de design.

A "história do design" não deve ser compreendida como um catálogo de estilos nem como cânone de regras formais, e sim como uma empreitada complexa que envolve a cultura política, econômica e intelectual. O interesse renovado na história provocou um interesse crescente pela teoria, uma preocupação com a identificação de princípios gerais para embasar a prática do design. O corpo teórico estabelecido dentro da tradição pedagógica modernista é intrinsecamente hostil a uma abordagem histórica do design gráfico. Em nossa profissão, assim como na arquitetura e nas belas artes, o movimento na direção de uma maior consciência histórica está ligado a uma revisão do modernismo. (Ellen Lupton, J. Abbott Miller, 1994)

O designer deve, como dito na citação, trabalhar de maneira fluída com o mundo ideal e material, olhando para o passado e para o seu entorno não como um livro de estilos e regras a serem seguidas, mas entendendo como aquilo se coloca no mundo, analisando suas intenções e resultados. Aplicando o conhecimento adquirido de maneiras de acordo com os rigores do momento que vive. A partir do momento que

nos prendemos ao modernismo como tábula singular do que o design deve ser, limitamos o design e o que ele pode possibilitar.

O design está atrelado ao tempo das mais diversas maneiras, o que deve nos levar a questionar como o conhecimento de design se transforma, torna-se necessária a reflexão sobre a produção e transmissão de conhecimento, que é destacado pelos autores como revisão do modernismo, mas além de uma crítica ao conhecimento, nesse processo, também propõe uma crítica à práxis de design. Como podemos continuar produzindo processando informação e informando matéria sem um processo de reflexão sobre as interpretações geradas por nossos produtos?

Este trabalho, em diversos momentos, tenta seguir com o ideal de trabalhar a partir destas reflexões. Um projeto gráfico editorial, um livro, é uma plataforma muito interessante para que isso seja abordado, para que este modo de praticar e pensar design seja trabalhado.

“Um livro é um espelho flexível da mente e do corpo. Seu tamanho e proporções gerais, a cor e a textura do papel, o som que produz quando as páginas são viradas, o cheiro do papel, da cola e da tinta, tudo se mistura ao tamanho, à forma e ao posicionamento dos tipos para revelar um pouco do mundo em que foi feito. Se o livro se parecer apenas com uma máquina de papel produzida conforme a conveniência de outras máquinas, só máquinas vão querer lê-lo” (Robert Bringhurst, Elementos do estilo tipográfico, p.159)

O design editorial de um livro pretende elevar a leitura de informação. Tornando a leitura uma experiência do leitor com o autor por meio de tal artefato, os valores simbólicos da experiência são inculcados pelo autor ao leitor por meio da linguagem, a materialização da informação em código, trabalhar o artefato que realiza o diálogo entre o autor e o leitor. Colocando em destaque a importância da reflexão sobre os valores simbólicos que estão sendo atrelados ao produto, as informações oferecidas ao leitor não podem ser destoantes para que a leitura seja elevada a outros patamares que não somente a transmissão do código, o designer precisa tomar decisões informadas, intencionalmente tecer relações, criar mistérios e revelar detalhes a quem fará uso do produto de design, por meio de suas pesquisas e referências.

3 METODOLOGIA

Durante o desenvolvimento deste projeto foram utilizadas duas metodologias. A partir da metodologia para desenvolvimento de projetos de design gráfico de FUENTES (2006), podemos estabelecer um plano de execução em quatro fases principais para o desenvolvimento do projeto editorial, apoiando princípios de ciclicidade e liberdade de execução de projeto. E com Haluch (2013) podemos complementar o desenvolvimento com passos específicos pertinentes ao projeto em questão.

Organizando o processo por meio da metodologia de Fuentes, é disposto um plano de quatro fases, primeira fase sendo investigativa, buscando a identificação de problema, abrindo o escopo, segunda fase de concepção da ideia por meio da síntese da pesquisa e escolha de caminho para possíveis soluções, afinando o escopo, na terceira fase chegamos em prototipação e geração de alternativas, por meio de processos de criação e materialização de ideias, exploramos novos caminhos dentro da direção escolhida, para enfim, concretizar a ideia, escolher o caminho que melhor consegue atender aos objetivos e critérios da ideia, e então, na quarta fase, ser posto em processo de avaliação, por quem está envolvido diretamente no processo de desenvolvimento do projeto, e, posteriormente, por quem irá interagir diretamente com o produto, gerando possibilidades de iteração de projeto, retorno para fases que precisam ser ajustadas e melhoramento constante do produto e do processo projetual.

3.1 PRIMEIRA FASE, A INVESTIGAÇÃO

Sendo a primeira uma fase investigativa, onde é identificada a necessidade do projeto de design, essa necessidade pode surgir da percepção do designer ou como uma solicitação externa ao designer que atuará no projeto. Analisando essa necessidade o designer passa por uma etapa de pesquisa, onde se informa sobre a necessidade e o meio ao qual ela pertence, construindo repertório para tomada de decisões projetuais e procurando caminhos até uma solução à necessidade. Essa fase pode ser identificada no projeto como os processos de pesquisa e descoberta, construção de repertório e métodos que envolvem explorar assuntos relacionados ao

que está sendo desenvolvido. Como exemplo mais direto do projeto podemos citar as pesquisas por referências e briefing.

3.2 SEGUNDA FASE, A SÍNTESE

Através da síntese desta pesquisa o designer entra na etapa de concepção, onde as ideias e recursos colhidos na pesquisa são direcionados à solução encontrada, aprofundando em partes específicas da necessidade, delimitando o escopo de atuação da solução e dando início a processos de manipulação de material para que a solução tome forma. No projeto podemos citar a construção dos moodboards, como exemplo de síntese, e elaboração de documentos que transmitem resultados da pesquisa.

3.3 TERCEIRA FASE, A CONCRETIZAÇÃO

Entrando assim na etapa de concretização, onde o designer de fato informa o material com a solução final através de decisões projetuais embasadas na síntese de informações provenientes da investigação da necessidade de design e fase de concepção. Fase que compreende a materialização do projeto editorial, onde o produto editorial toma forma, onde são feitos experimentos que ajudam a entender como será o produto editorial.

3.4 QUARTA FASE, O CONTROLE

Finalizando com controle, avaliação e crítica da solução formada, onde o designer coloca-a ao escrutínio do mundo, através de negociações entre a solução e o designer podemos identificar o controle de qualidade, passando por esse controle é submetido para avaliação de outras pessoas, associadas ou não ao produto de design, levando à crítica do produto e dando início ao processo de iteração, dando suporte para movimentos cíclicos dentro do projeto para que os valores desejados sejam alcançados. Este projeto já passou por esse ciclo em outras etapas, como o desenvolvimento de estilos de texto para o miolo, que já passou pela fase de controle

por meio de reuniões com as organizadoras do livro, posteriormente foram feitas alterações que aguardam nova reunião.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Dentro de projetos de design devemos ir além, como nos lembra o legado de Ulm, a formação de um designer pensante, se dá através da pesquisa, prática e reflexão sobre a prática. Se faz necessário explorar outros vieses. Por isso esse projeto pretende ir além de um relatório de projeto tradicional, que visa relatar procedimentos de ideação e transformação material com foco na materialidade, apresentando assim uma construção voltada para a interpretação, indo além da percepção.

Os fundadores da Escola de Ulm sonhavam em gerar designers que fossem também pensadores, e não simples executores de tarefas. Foi um belo sonho, enquanto durou.

A formação de um designer pensante - legado de Ulm - ainda é uma meta a ser perseguida com seriedade por todos que se interessam pelo ensino de design. (Rafael Cardoso, 2011)

Para transitar em conhecimentos e sistemas complexos, precisamos buscar referências e entrar em questionamentos que, em alguma intensidade, nivelem a informação entre as partes.

Começando pela delimitação do que vem a ser o design, e a área de atuação do designer, articulando com Victor Papanek (1984), Vilém Flusser (1999) e Rafael Cardoso (2011). Papanek nos traz a definição de que o “Design é o esforço consciente e intuitivo de impor uma ordem significativa”, assim ele abraça o design como uma ação do homem, o que nos leva a Flusser, que traz a definição do Homo faber no lugar do Homo sapiens sapiens, definindo o ser humano através do ato de fabricar. Dentro do mesmo texto ainda vai além e incorpora ferramentas, máquinas e aparelhos eletrônicos ao homem como extensão de seu ser, próteses que aumenta o seu alcance à informação, o homem não simplesmente fabrica produtos, como as fábricas, em contra-ataque, produzem novos homens. rever esse trecho: o homem não simplesmente fabrica produtos, mas os produtos, em contra-ataque, produzem novos homens.

As fábricas são lugares em que os homens se tornam cada vez menos naturais e cada vez mais artificiais, precisamente pelo fato de que as coisas convertidas, transformadas, ou seja, o produto fabricado, reagem à investida do homem: um sapateiro não faz unicamente sapatos de couro, mas também, por meio de sua atividade, faz de si mesmo um sapateiro. Dito de outra maneira: as fábricas são lugares onde sempre são produzidas novas formas de homens: primeiro, o homem-mão, depois, o homem-ferramenta, em seguida homem-máquina e, finalmente, o homem-aparelhos-eletrônicos. (Flusser, 1999)

O fabricar determinado por Flusser é o processo de informar o material, que ele trás em seu livro através de um termo grego *Hylé*, neste caso, o material não é simplesmente qualquer matéria que habita o espaço físico, mas sim uma substância amorfa que pode ser informada, ou seja, algo que pode ser ordenado de maneira consciente e intuitiva. O informar, dar forma a, é parte intrínseca ao processo de fabricar, e ao processo de design, trazendo importância à informação do agente que fabrica, neste caso, o designer. O que nos leva a uma definição de design trazida por Cardoso

Em grande parte, o design é uma área projetual que atua na conformação da materialidade - em especial, dos artefatos móveis. Ele está associado, em suas origens, a outras áreas que projetam a configuração de artefatos, como artes plásticas, arquitetura e engenharia, tangenciando cada uma delas em várias frentes. Ao mesmo tempo, o design é uma área informacional que influi na valoração das experiências, todas as vezes que as pessoas fazem uso de objetos materiais para promoverem interações de ordem social ou conceitual. Nesse sentido, abre-se para outras áreas de atribuição de valor abstrato e subjetivo, como publicidade, marketing e moda, tangenciando cada uma delas em várias frentes. Resumindo, pode-se dizer que o design é um campo essencialmente híbrido que opera a junção entre corpo e informação, entre artefato, usuário e sistema. Com a crescente importância da imaterialidade e dos ambientes virtuais em nossas vidas, a fronteira entre esses dois aspectos do design - conformação e informação - tende a ficar cada vez mais borrada. (Cardoso, 2011)

Vemos novamente a materialidade (*hylé*) e informação sendo colocadas em discussão dentro do fazer design, colocando em diálogo esses discursos torna-se perceptível que a atuação do designer faz a baliza entre o material e o simbólico, informando o material através de uma forma concebida por meio de seus conhecimentos e experiências do produto de design. FUENTES nos lembra que “A ausência de informação produz inevitavelmente resultados superficiais, cosméticos.

Às vezes esse é o tratamento desejado e a proposição mais adequada, mas devemos sempre ter a consciência e a responsabilidade bem presentes sobre o que estamos fazendo” ressaltando a importância dos processos de pesquisa, a importância da informação.

Fazendo um recorte para atuação do design gráfico conseguimos pensar através de Ellen Lupton sobre a formação do designer, que assim como o Homo faber fabrica design e ao mesmo tempo é fabricado por ele. Através do homem se dá o design e através do design se dá o designer. Assim, todo designer projeta e é projetado, reflexo de sua criatura e, como detalhado por Lupton, reflexo também de seu criador através dos sistemas de ensino e transmissão de conhecimento.

A instituição do design gráfico surgiu a partir do movimento de arte moderna no início do século XX e se consolidou como profissão ao longo dos últimos 50 anos. Sua base teórica vem dos movimentos e das organizações de vanguarda, como o Construtivismo, o De Stijl e a Bauhaus. Os elementos dessas práticas críticas e reformistas foram codificados pelos cursos de arte depois da Segunda Guerra Mundial. Muitos livros didáticos sobre design, produzidos ao longo da história da profissão, reproduzem um núcleo de princípios teóricos baseados na pintura abstrata e na psicologia da Gestalt. Livros como *Language of Vision*, de Gyorgy Kepes (1944), *Art and Visual Perception*, de Rudolph Arnheim (1954), e *A Primer of Visual Literacy*, de Donis Dondis (1973), contêm temas recorrentes da teoria moderna do design.

Essas obras são permeadas por um foco na percepção em detrimento da interpretação. "Percepção" refere-se à experiência subjetiva do indivíduo dentro do contexto de seu corpo e cérebro. As teorias estéticas baseadas na percepção favorecem a sensação sobre o intelecto, a visão sobre a leitura, a universalidade sobre a diferença cultural, o imediatismo físico sobre a mediação social. A pedagogia moderna do design, uma abordagem à criação de formas validadas por teorias da percepção, sugere uma faculdade de visão universal, comum a todos os seres humanos de todas as épocas e capaz de superar barreiras histórico-culturais. (Lupton, 1987)

Lupton traz um problema inferido justamente pelo peso da pesquisa, experiências e informação do designer gráfico. Sendo uma prática com princípios que trabalham a partir de uma maneira universal de perceber o mundo, abstraindo sentidos e a comunicação na busca de um consenso entre todos os Homo sapiens sapiens, o designer gráfico trabalha a partir de códigos complexos, compreensíveis para quem possui a chave para decodificação da mensagem, sendo o códice também o manual para fabricação de significados a partir da escrita, assim como o sapato

também fabrica o sapateiro, a chave decodificadora para manipulação da percepção fabrica o designer gráfico. Todavia, Lupton também destaca que

Talvez o ideal de “alfabetização visual” de Dondis, a capacidade de perceber e produzir composições abstratas, dependa de uma base prévia de alfabetização verbal. Em um estudo do antropólogo A.R. Luria, os habitantes de um vilarejo remoto na Rússia foram convidados a interpretar desenhos de formas abstratas. Alguns aldeãos sabiam ler e escrever, outros não. Os alfabetizados interpretaram as figuras com formas geométricas abstratas e as identificaram pelo nome: círculo, quadrado, triângulo. Os analfabetos, por outro lado, associaram os desenhos com objetos de seus ambientes cotidianos: um círculo podia ser uma bandeja, um balde, um relógio ou a lua; um quadrado podia ser um espelho, uma porta ou uma casa. A pesquisa de Luria sugere que a capacidade de ver formas visuais como “abstratas”, ou seja, dissociadas de um contexto de uso social e de comunicação figurativa, é uma habilidade sofisticada e não uma faculdade universal de percepção. Ela requer os processos mentais racionais e analíticos que caracterizam as culturas letradas. (Lupton, 1987)

Reforçando a ideia de que os códigos de percepção não atingem verdadeiramente o *Homo sapiens sapiens*, e sim o designer gráfico. Em contraste a essa situação de foco na percepção para produção de informação e formação de material Lupton apresenta a alternativa de

Um estudo de design orientado para a interpretação, por outro lado, sugeriria que a recepção de uma imagem específica muda de um lugar para outro ou de uma época para outra, construindo sentido a partir de convenções de formato, estilo e simbolismo, e a partir de sua associação com outras imagens e com palavras. Enquanto a teoria moderna do design se foca na percepção, uma abordagem histórica e culturalmente consciente estaria centrada na interpretação. (Lupton, 1987)

Por meio de Lupton conseguimos destacar que a abstração, algo tido como dado, é na verdade um código aprendido através desses processos de educação. Somos ensinados a abstrair, o que aparece como uma crítica a Dondis, que defende a percepção como canal de comunicação universal e a abstração e composição como fundamentos do design universal. Assim, a abstração pode ser observada como manipulação do simbólico. O design universal, que tem como parte de sua base teórica a abstração, em sua intenção de criar um design neutro, que atinja a todos, seja agradável a todos, acaba criando mistérios, pictogramas e códigos. O design universal acaba se comunicando por meio de canais exclusivo às pessoas que

possuem as chaves decodificadoras da abstração, além da comunicação que acontece por meio da interpretação do desconhecido e uso da pessoa que entra em contato com o produto de design.

Esse discurso dialoga com Cardoso que lista quatro fatores que determinam o processo de significação do artefato.

“Materialidade”, que trata da construção, forma, apresentação material, e das características que o artefato costuma levar até que haja grandes degradações físicas, fator muito associado a como o objeto é percebido visualmente.

“Ambiente” trata da situação na qual ele é inserido, qual seu contexto de uso e interações sociais, assim como um objeto cotidiano colocado em um museu recebe a qualidade agregada ao ambiente de obra de arte, alterando como ele é percebido.

O “usuário” trata de como o artefato é empregado, como exemplo Cardoso cita a dona de casa que ressignifica uma banheira, transformando a banheira em um canteiro, a dona de casa “Difícilmente, ela dirá: “vou regar a banheira”, mas antes: “vou regar o canteiro””, demonstrando com clareza o poder do uso final do artefato no processo de significação, mesmo com os códigos produzidos e reproduzidos pelo homem-designer no artefato com a intenção de guiar a percepção de uso, não necessariamente ela definirá a interpretação do usuário, que pode ressignificar a percepção do artefato a partir da sua interpretação, efetivamente informando o artefato.

O que nos leva ao “tempo”, o artefato não permanece imutável em relação às épocas e capaz de superar barreiras sócio-históricas, Cardoso pontua que esse é um dos fatores menos explorados em relação ao artefato, mas nota que mesmo quando por conta da cultura de consumo que surge a partir da produção em massa descartamos rapidamente os artefatos, também estamos trabalhando através do tempo, a obsolescência também é um fator temporal, por quanto tempo aquele artefato deve ser considerado de valor ao usuário e quanto tempo levará para que este objeto ganhe valor novamente, pensando, por exemplo, nos antiquários e outros comércios de objetos que ganham diferentes valores em relação ao tempo que existem e as transformações que vivenciaram.

Ao priorizar a percepção em detrimento da interpretação, na tentativa de universalização da forma, acabamos pasteurizando a informação, limitando a manipulação e transformação da matéria.

Tanto Kepes quanto Dondis e Arnheim empregaram a "psicologia da Gestalt", uma teoria desenvolvida por cientistas alemães durante a década de 1920. Para esses três autores, assim como para muitos outros que trabalham nessa tradição, o design é, no fundo, uma atividade formal abstrata; o texto é secundário e acrescentado apenas depois que a forma foi dominada. Uma teoria do design que isola a percepção visual da interpretação linguística incentiva a indiferença em relação ao sentido cultural. Embora o estudo da composição abstrata seja, em si, irrepreensível, a linguística e os aspectos sociais do design são banalizados ou ignorados quando a abstração é colocada como foco principal do pensamento sobre design. (Lupton, 1987)

Embora a educação de design moderna focada na percepção que coloca a abstração como foco principal do pensamento sobre design discorre que o texto é secundário à percepção da forma, Flusser analisa que o produto de design só é informado a partir do texto.

A diferença entre pré-história e história não é o fato de termos documentos escritos que nos permitam acompanhar esta, mas o fato de que durante a história há homens letrados que experimentam, entendem e avaliam o mundo como um "acontecimento" (becoming), enquanto na pré-história esse tipo de atitude existencial não era possível. Se a arte de escrever caísse no esquecimento, ou se tornasse subordinada à criação de imagens (como o chamado "script writing" de um filme), a história, no sentido estrito do termo, não existiria mais. (Flusser, 1999)

Nestes trechos percebemos que se faz necessário o afastamento do mundo para que o designer manipule os valores simbólicos agregados ao artefato, manipule os códigos simbólicos que guiarão a percepção, ou a interpretação do artefato pelo usuário. O processo de escrita para imagem descrito por Flusser, onde a ideia é manipulada em código anteriormente a sua materialização, pode ser descrito como um processo de design, onde concebe-se a ideia, é planejada sua execução e o projeto é trazido à realidade.

Por meio deste embasamento teórico podemos dizer que o designer através de seu repertório, experiências, entendimento e crítica, decifra, manipula e transforma

os valores simbólicos de um artefato. Informando a matéria e transformando seus valores em busca do artefato idealizado.

Para que ele informe o material com valores simbólicos o designer coloca armadilhas simbólicas como colocado por Flusser “A palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas.” (2020, p. 181)

Essa citação parte do olhar do autor em direção a uma análise semântica da palavra, com forte ligação ao fazer máquinas, máquinas que, segundo o autor, são formas artificiais de enganar a natureza, assim como a alavanca engana a gravidade. Esse mesmo conceito pode ser aplicado ao valor simbólico, ao guiar a percepção e interpretação do usuário o designer coloca armadilhas. As armadilhas são construídas através do repertório simbólico do designer, de sua capacidade de decifrar e manipular códigos que, mesmo quando indecifráveis, tentam guiar a percepção e interpretação do usuário, comunicando através da não-comunicação, do engano.

Outra palavra usada nesse mesmo contexto é “técnica” Em grego, techné significa “arte” e está relacionada com tekton (“carpinteiro”). A ideia fundamental é a de que a madeira (em grego, hylé) é um material amorfo que recebe do artista, o técnico, uma forma, ou melhor, em que o artista provoca o aparecimento da forma. A objeção fundamental de Platão contra a arte e a técnica reside no fato de que elas traem e desfiguram as formas (ideias) intuídas teoricamente quando as encarnam na matéria. Para ele, artistas e técnicos são impostores e traidores das ideias, pois seduzem maliciosamente os homens a contemplar ideias deformadas.

O equivalente latino do termo grego techné é ars, que significa, na verdade, “manobra” (Dreh). O diminutivo de ars é articulum - pequena arte -, e indica algo que gira ao redor de algo (como por exemplo a articulação da mão). Ars quer dizer, portanto, algo como “articulabilidade” ou “agilidade”, e artifex (“artista”) quer dizer “impostor”. O verdadeiro artista é um prestidigitador, o que se pode perceber por meio das palavras “artifício”, “artificial” e até mesmo “artilharia”. Em alemão, um artista é um Könnner, ou seja, alguém que conhece algo e é capaz de fazê-lo, pois a palavra “arte” em alemão, Kunst, é um substantivo que deriva do verbo “poder” können, no sentido de ser capaz de fazer algo; mas também a palavra “artificial”, gekünstelt, provém da mesma raiz. (Flusser, 1999)

Atuando na manipulação do simbólico e material, o designer, através de processos artifices, gera novas combinações entre simbólico e material, gerando artefatos. Possibilidades imaginadas do que a natureza poderia ser, próteses e extensões para maior alcance da informação. Transformando o mundo material

através da materialização, mesmo que imperfeita, que representa a solução à necessidade de design.

Essa transformação do mundo acontece também no designer, podemos ler por meio de Fuentes sobre a intuição ou, como colocado por ele, “olfato” do designer

Outros dados importantes podem surgir nos estudos do mercado, focus-groups, auditorias de imagem ou pesquisas realizadas ou encomendadas pelo departamento de marketing da empresa. Mesmo sendo todos esses elementos de alto valor informativo, nunca se deve aceitá-los como sagrados, como se representassem a verdade revelada. A intuição e o “olfato” profissional são ingredientes insubstituíveis no momento de concretizar um projeto. Dessa forma, será conveniente não os esquecer e ir sempre um pouco além do que revelam as pesquisas. (FUENTES, 2009)

Essa citação é interessante porque nela podemos observar um embate dicotômico, que também aparece no discurso de Ellen Lupton e J. Abott Miller

A cultura ocidental é, desde Platão, controlada por oposições como realidade/representação, interior/exterior, original/cópia e mente/corpo. As conquistas intelectuais do Ocidente (sua ciência, arte, filosofia, literatura) vêm valorizando um dos lados desses pares em detrimento do outro, aliando um à verdade e o outro à falsidade. (Lupton, Miller, 1979)

Oposições como intuição e pesquisa, ou intuição e planejamento. Entretanto, quando colocamos em contraste com Flusser, percebemos que a intuição é na verdade uma pesquisa do homem em si, que é transformado junto com o mundo que o que ele transforma. O que Fuentes coloca como intuição/olfato podem ser lidos como reflexos simbólicos. Por meio de uma pesquisa em si o designer observa suas experiências, repertório de valores simbólicos, códigos e ideias. A intuição é o uso, por vezes inconsciente ou involuntário, da informação por meio de uma análise histórica de si através da memória.

Mais do que a simples ação de recuperar uma vivência, a memória é um processo de reconstituição do passado pelo confronto com o presente e pela comparação com outras experiências paralelas. Alguém pode se lembrar de uma experiência que nunca teve - a chamada “síndrome da falsa memória” - ou pode misturar suas próprias vivências com as de outras pessoas e com informações adquiridas por meios indiretos (conversas, leituras, mídias audiovisuais). A memória é mais construída do que acessada, e sempre impressiona a capacidade humana de lembrar o que quer e de esquecer o que não quer. (Cardoso, 2009)

Podemos verificar um grande valor proveniente das experiências passadas na construção de valores simbólicos, e além de elas serem parte formadora do repertório simbólico, ainda temos as memórias falsas. A criação de memórias falsas é também uma ferramenta que pode ser utilizada no processo de manipulação de valores simbólicos, por meio de processos de pesquisa o designer coleta fragmentos e constrói uma memória de uma experiência que ele não viveu, para que possa projetar o valor simbólico dela no artefato.

Assim, fica clara a prática do design como a manipulação de mistérios, ou armadilhas como colocadas por Flusser, que são pontos direcionados para pessoas que possuem chaves decodificadoras específicas dentro da interpretação, e holofotes, pontos de atenção e tensão da percepção.

O design de material editorial cumpre diferentes funções. Tais como dar expressão e personalidade ao conteúdo, atrair e manter os leitores, e estruturar o material de forma clara. Essas funções têm de conviver e trabalhar juntas de forma coesa para configurar algo que seja agradável, útil ou informativo – geralmente, uma combinação de todos os três, se é para ter sucesso (ZAPPATERRA, 2007, p.10)

Por meio de Zappaterra vemos que o design editorial não é exceção à manipulação de valores simbólicos em conjunto com os materiais. Os passos descritos, em especial dar expressão e personalidade, indicam manipulação simbólica ativa e intencional.

O design editorial precisa ser configurado como algo coeso, demonstrando o objetivo e grande desafio em projetar um livro de artigos, o designer precisa criar canais de comunicação entre os artigos, para que o produto se apresente como um todo, e não fragmentos de locais diferentes.

O design de livro é diferente de todos os outros tipos de design gráfico. O trabalho real de um designer de livro não é fazer as coisas parecerem 'legais', diferentes ou bonitinhas. É descobrir como colocar uma letra ao lado da outra de modo que as palavras do autor pareçam saltar da página. O design de livro não se deleita com sua própria engenhosidade; é posto a serviço das palavras. Um bom design só pode ser feito por pessoas acostumadas a ler – por aquelas que perdem tempo em ver o que acontece

quando as palavras são compostas num tipo determinado. (Hendel, Richard, 2003)

Nesta citação observamos uma abordagem enfática ao design editorial, conseguimos observar que o design precisa de referências do que a leitura representa para o leitor, como é estar na outra ponta do processo. Caracterizando a pesquisa do designer no outro. Estar a serviço das palavras também implica trazer as vozes presentes nos originais para o projeto gráfico editorial, com a pesquisa do designer no que os originais representam e como os valores ali contidos podem informar o que virá a seguir.

Ela também nos leva a outros lugares, nos leva até a importância da tipografia dentro do projeto gráfico editorial. A importância da palavra também ressalta a importância do código que a representa, a última sentença da citação reforça estudos tipográficos, principalmente de mancha gráfica, quando executamos testes para entender como os tipos se comportam em conjunto.

Esses passos são representados dentro dos métodos de Haluch (2013), para ela um dos primeiros passos do projeto gráfico editorial é justamente a leitura dos originais, ler os originais implica em tornar-se leitor e na tentativa de compreensão da percepção e interpretação do outro. Inclui-se também o processo de briefing com autores do livro.

5 DESENVOLVIMENTO

No desenvolvimento é relatado sobre a parte prática do trabalho, a execução que se dá por meio da fundamentação teórica e objetivos mencionados anteriormente.

5.1 A NECESSIDADE DO DESIGN

O início do projeto se dá por meio da sensibilização do designer em relação ao problema a ser resolvido, ou necessidade do design identificada, de acordo com Fuentes.

5.1.1 Briefing geral

O livro seria o “Presença Africana no Brasil: Desafios da Herança Africana na Sociedade Brasileira Contemporânea”. E a necessidade do design vem da proposta de materialização do livro como artefato digital ou impresso.

O briefing recebido da Editora era simples, e pautava principalmente que o projeto editorial do livro fosse desenvolvido do início ao fim, se possível mapeando o processo de design. Vale trazer créditos aos autores e seus artigos, o livro tem apresentação escrita por Andrea Maila Voss Kominek e Ana Crhistina Vanali, que também são as organizadoras do livro, os artigos publicados na ordem da curadoria são “Caminhos para a educação étnico-acial na UTFPR – Campus Curitiba: Uma breve história” por Andrea Maila Voss Kominek e Celso Fernando Claro de Oliveira, “Sentidos da lei de cotas raciais para universitários da Universidade Tecnológica Federal do Paraná” por Maria Luísa Carvalho e Maria Sara Lima Dias, “O que significa emancipação? Diálogo com Joaquim Nabuco” por Fernando de Sá Moreira, “Johnny Alf: As inovações harmônicas que influenciaram a música popular brasileira a partir da década de 1950” por Luiz Sergio Ribeiro da Silva, “Sobre dispersar negros a pauladas e a filosofia higienizada: A coexistência entre o racismo e a política em Kant” por Pedro Augusto Pereira Gonçalves, “Gênero, raça e diversidade sexual nas artes plásticas” por Megg Rayara Gomes de Oliveira, “Presença africana no Paraná: Enedina Alvez Marques” por Ana Christina Vanali, “Teatro Experimental do Negro” por Arilson Pereira do Vale, “Abdias do Nascimento e o pan-africanismo: Aproximações

políticas-filosóficas” por Luís Thiago Freire Dantas e “Fanon e o problema do novo humanismo” por Ivo Pereira de Queiroz.

A EDUTFPR ficaria responsável pela gestão geral do projeto, fazendo a ponte com o cliente, trabalhando o original, monitorando prazos e entregas. Cumprindo papéis que são correspondentes ao Editor, Revisor, Normalizador e outras estruturas que seguem em conjunto com o trabalho de design, além de fases posteriores de registro e lançamento.

5.1.2 Pré-projeto gráfico

Seguindo a proposta da metodologia, dentro da primeira macro etapa definida por meio de Fuentes (2006), a investigação, e fazendo uso das etapas específicas de projeto descritas por Haluch (2013) temos uma divisão de quatro etapas de projeto pensadas para livros que se encaixam neste momento. (1) Receber os originais, (2) Fazer o briefing do livro, (3) Ler os originais ou parte deles, (4) Iniciar o projeto gráfico.

Uma das contribuições deste método de Haluch é levar em conta o original no processo, não apenas no sentido literal em que o original trata-se do material bruto para o desenvolvimento, mas no sentido simbólico, pensar o original como material que carrega ideias que devem ser interpretadas e trabalhadas em conjunto no processo de design.

Além disto, a etapa trabalha em sintonia com a identificação da necessidade de design colocada por Fuentes como o início do processo de design, (1) receber os originais é imprescindível para o projeto editorial, é a informação que deverá formar o material do produto de design editorial e trata de um código direcionado a quem lida diretamente com a fábrica editorial, fábrica no sentido dado por Flusser, onde é fabricado o produto editorial, dos autores, revisores e editores aos designers, e através da leitura e pesquisa dentro do original a complexidade do produto de design aumenta, levando a resultados ainda mais profundos no desenvolvimento do produto de design, e, por sua vez, o produto de design fabricado também fabrica um designer mais complexo, a partir do momento que um artefato é colocado no mundo, o mundo já não é mais o mesmo porque o artefato tocou o mundo (FLUSSER 2020, p. 34).

Assim, conseguir perceber como torna-se importante a capacidade de identificar e manipular sentidos simbólicos dentro do processo de design, desde suas etapas iniciais. Torna-se necessário o olhar atento de quem pratica o design à teoria, e para que isso aconteça devemos lembrar de Lupton, devemos lembrar que se faz necessária uma revisão do modernismo, uma revisão da leitura do passado como estilos e uma revisão dos papéis da interpretação e da percepção dentro da prática do design.

A etapa seguinte (2) Fazer o briefing do livro, mesmo o briefing já sendo fornecido pela Editora, essa etapa acaba sendo diferente de um briefing inicial de outros tipos de projetos de design, não vemos tantos requisitos simbólicos e atua em um campo que direciona a prática, parafraseando Haluch (2013):

O briefing é a etapa fundamental na criação de qualquer projeto. É quando você define junto com o editor o conceito do livro, o formato, quantidade de cores, o número de páginas, acabamentos e tipo de papel a ser utilizado. Muitas vezes o formato e quantidade de páginas já virá definido para o designer, outras vezes cabe ao designer ajudar a definir esses itens.

As informações que o editor deverá passar ao designer são: o título do livro, nome do autor e logotipo da editora que deverá ser utilizado na folha de rosto. Com isso e o texto fornecido no formato .doc (em Word ou outro editor de texto) é possível iniciar o projeto gráfico. (Haluch, 2013)

Como podemos perceber, são informações básicas direcionadas à execução do projeto. O briefing editorial colocado por Haluch é mais aberto do que outros modelos de briefing inicial de projetos de design gráfico que tratam de produtos onde o cliente tem uma visão mais sólida do que deve ser o resultado, visto que muitos dos requisitos virão por meio dos originais e reuniões com autores.

(3) Ler os originais ou parte deles é um passo que deve ser parte da base fundamental do design editorial, conhecer o original que será trabalhado abre diversas possibilidades ao designer, o objetivo é adquirir algum entendimento do espírito do original, tornar-se leitor antes de tornar-se designer. Este processo pode ser comparado a outros processos, em especial processos voltados à inovação, como o Design Thinking introduzido por Tim Brown, onde durante o processo investigativo,

em busca por um problema que carece ser solucionado, a necessidade do design, o designer precisa analisar e mapear usuários, entender quem será atingido pela solução.

Tratando-se de um livro de artigos que abordam a negritude como tema, se fazia necessária a leitura do original para que o projeto incorporasse o espírito de todas as vozes ali presentes, ao mesmo tempo que precisava manter uma unidade de projeto, afinal de contas, um livro, mesmo que uma coleção de artigos conectados apenas por um tema amplo, ainda é um produto que deve se apresentar com algum nível de unidade e coesão entre todas as suas partes.

5.1.3 Pesquisa e descoberta de caminhos

A EDUTFPR também forneceu acesso ao início do processo interno do projeto, que consistia em um levantamento de estilos de conteúdo para diagramação, tratando daquilo que o texto original pede que seja trabalhado no produto editorial. Listando os tipos de elementos que aparecem no texto original para que o designer tenha ideia de quais padrões e estilos visuais, como estilos de parágrafo e caracteres, precisam ser desenvolvidos. Também contava com um conjunto de referências visuais organizadas em painéis semânticos e estudos iniciais de mancha gráfica. Estes documentos foram revisados, mas os processos de pesquisa de referência e descoberta de caminhos foram executados novamente seguindo direções diferentes das que a Editora havia trilhado, enquanto a Editora seguia um caminho mais voltado para similares do mercado, seguimos uma direção mais voltada à construção de repertório incluindo outros olhares, como a arte por meio das referências de Abdias Nascimento, tradições do continente africano como o batik e a proto linguagem Adinkra.

Na figura 10 temos o levantamento de referências, nele constam mais referências gráficas direcionadas à interpretação, referências que representam valores simbólicos e tradições, olhares direcionados ao continente africano, como a tradição do Batik, que trata de uma vertente popular de processos de estamperia da costa leste do continente. Olhares para as culturas e linguagens afro-brasileiras como

Abdias Nascimento, que poderiam ajudar a trazer a visão de como o discurso racial poderia ser aplicado dentro do projeto.

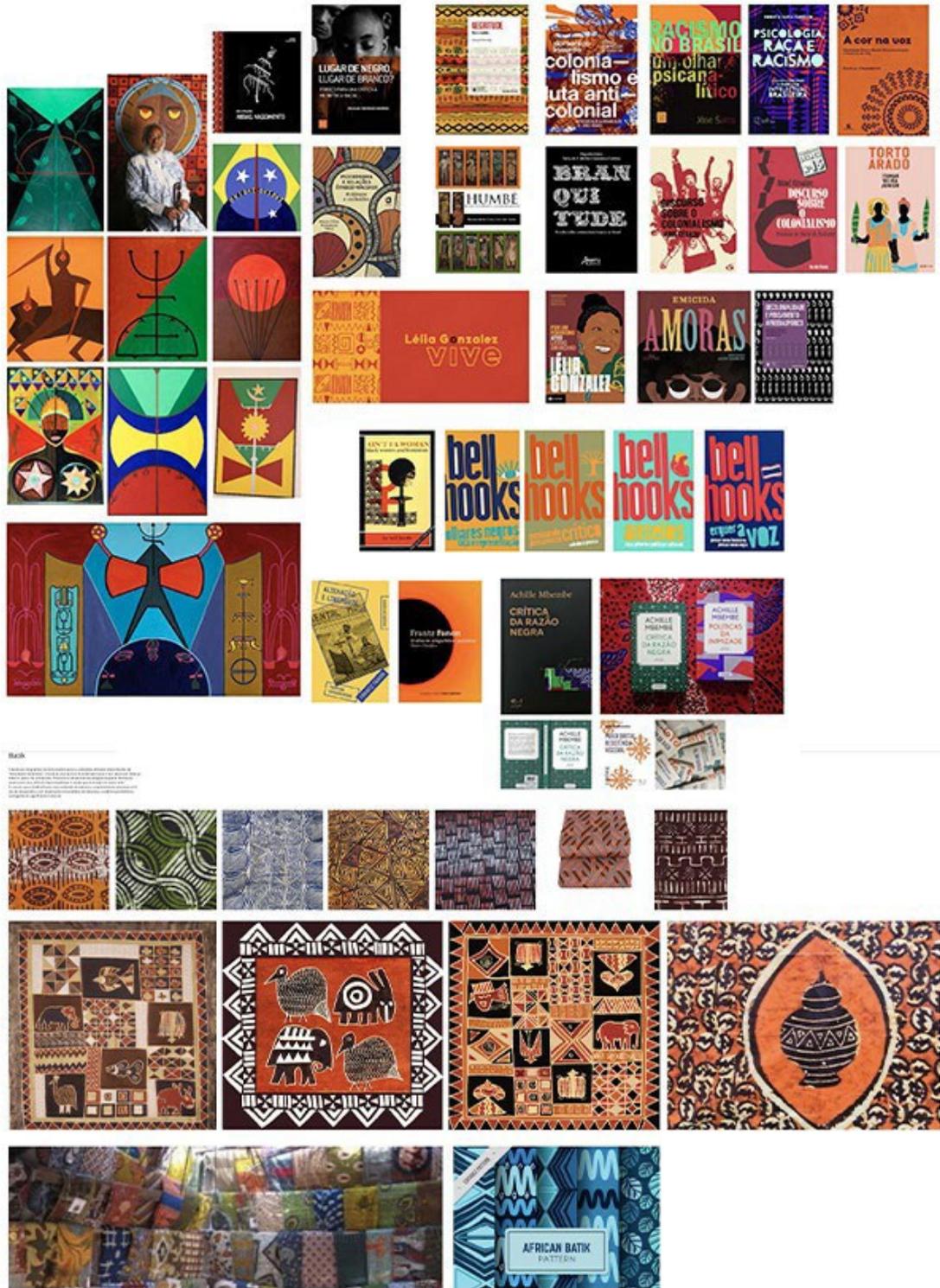
Abdias Nascimento serve como ponte gráfica entre as tradições e linguagens dos dois continentes. No trabalho dele, além dos processos de abstração, cores e símbolos brasileiros, também temos contato com o uso artístico dos adinkras, dando suporte ao uso de adinkras como código visual e discursivo, como um canal de comunicação simbólica e ancestral.

A nova pesquisa também busca referências de projetos editoriais direcionados ao público brasileiro que constroem os valores simbólicos do ser negro, e como esses valores são representados visualmente através das capas destes trabalhos publicados no Brasil. Toda essa pesquisa constrói as informações do projeto gráfico, aumenta o repertório do designer e possibilita novas maneiras de desenvolvê-lo.

Em especial, os adinkras chamam a atenção, eles aparecem na obra de Abdias Nascimento, como citado anteriormente, e também está presente em todo o continente africano. Suas origens reportam à costa leste do continente, em especial o povo Akan presente onde hoje corresponde ao território de Gana e da Costa do Marfim, criando uma conexão direta aos sequestrados daquela região do continente africano e que se estende, assim como a presença dos adinkras se estende pelo continente, aos sequestrados e escravizados trazidos de outras regiões de África ao Brasil.

É necessário certo aprofundamento de pesquisa e conhecimento para que se chegue no nível desejado de repertório. O que explicita também o nível de complexidade que é alcançado através da incorporação desses aprendizados. Trazer não só como o mercado enxerga o povo preto, mas também como essas pessoas se enxergam e como elas poderiam se enxergar através de uma herança cultural rica que foi apagada. Portanto, trazer essas referências também é parte de um resgate histórico cultural.

Figura 1 - Levantamento de Referências



Fonte: Autoria própria (2021)

Depois de ampliar as referências e direções que o projeto pode trilhar por meio do processo investigativo, dá-se início à etapa em que é trabalhada a ideação do produto. Isto é feito por meio da síntese da pesquisa e escolha de elementos encontrados que serão parte do projeto gráfico.

Durante a síntese é percebida a importância da pesquisa no mundo, em si e de si no mundo para a fabricação do produto de design, novamente dentro dos conceitos de fábrica colocados por Flusser que trata de um fabricar simbólico. A interpretação se dá através da informação reconstituída, como diz Cardoso “a memória é um processo de reconstituição do passado pelo confronto com o presente e pela comparação com outras experiências paralelas.” Trazer o passado é um processo de pesquisa, enquanto confrontá-lo com o presente é um processo de análise e observação, sobrepondo situações e experiências de “tempos” diferentes, trazendo novos valores à informação reconstituída.

Como resultado da pesquisa, os adinkras foram colocados como elemento central na identidade do projeto gráfico editorial. Horrana Porfírio Soares (2021) traz uma definição interessante por meio de Mafundikawa (2007) do que são os adinkras

Os adinkras são um sistema de proto-escrita através de ideogramas de origem Akan - posteriormente incorporado pelos Ashanti que existe por um pouco mais de quatro séculos (MAFUNDIKWA, 2007). Seus mais de oitenta ideogramas carregam nomes e formas de provérbios tradicionais, princípios, momentos históricos, observações do modo de vida animal como filosofia, e outros aspectos sócio-culturais. Além de se manifestar como grafia, os adinkras funcionam como linguagem através de objetos: estampas de roupas utilizadas em ocasiões especiais, como em contrapesos de ouro (djayobwe) vistos brevemente em capítulos anteriores, o conhecido banco do rei (gwa) e contemporaneamente em objetos de ornamentação em casas, acessórios etc. (Soares, 2021)

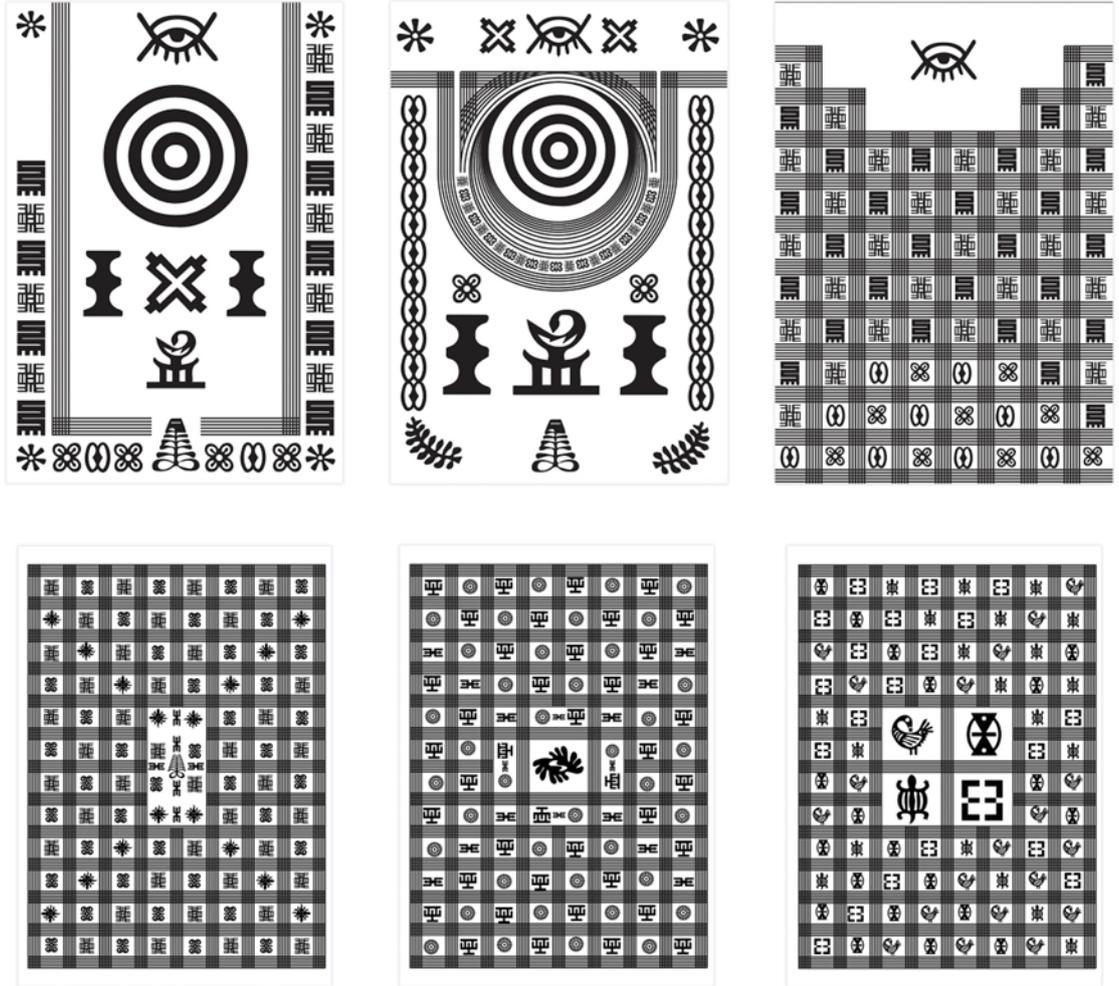
Como mencionado anteriormente, o povo Akan habita territórios que hoje são parte de Gana e Costa do Marfim, e o território também é um dos locais de origem das pessoas sequestradas e escravizadas trazidas para o território brasileiro. Assim, os adinkras podem ser referenciados como não só uma herança africana, mas uma herança perdida e esquecida através das chagas do processo de desumanização e coisificação da pessoa escravizada. Com processos de deformação, retirada das informações que tornam aquelas pessoas quem elas são, despindo o ser da

interpretação, submetendo-o ao amorfismo, e reduzindo a sua percepção para a função imposta, na condição de pessoa escravizada, que seria gerar valor para seus proprietários até que se expire.

Assim se dá o uso de adinkras neste produto de design, através da pesquisa foram captadas informações de experiências e valores simbólicos passados, transformados linearmente em escrita por quem detém essas informações em memória, essa informação sequestrada pelo designer ao experienciar e se informar através da escrita é então reconstituída em “memória falsa” colocada em confronto com o presente do designer, que traz novos valores à informação, manipulando o código de adinkras, remetendo à sua origem, podendo ser interpretado por detentores dessas memórias, criando as armadilhas do design ou mistérios, e, simultaneamente, criando novas experiências através do repertório de valores simbólicos do designer inserindo novas leituras, criando novos códigos, direcionando informação ao público geral que não detém aquela chave, jogando-as aos holofotes.

Neste projeto gráfico editorial os adinkras são colocados tanto quanto elemento gráfico visual, atingindo os níveis de percepção do leitor que faz parte do público geral, quanto como forma de comunicar à interpretação do leitor que possui chaves decodificadoras do código adinkra. Cada símbolo adinkra leva um significado, muitas vezes associados com ditados populares e outros provérbios que são transmitidos para novas gerações por meio do códice. Nas figuras a seguir temos experimentos realizados com adinkras para transmitir mensagens por meio de composições. Os símbolos contam um discurso que seria relacionado com cada artigo, para que fossem aberturas de capítulos. Na segunda figura a seguir temos um dos usos finais dos adinkras, como marcadores de referência à nota de rodapé.

Figura 2 - Adinkras como composição de narrativa visual



Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 3 - Texto com referências adinkras

ARILSON PEREIRA DO VALE

Em 1941, no Teatro Municipal de Lima, no Peru, Abdias do Nascimento^{III} assistia inquieto e perplexo à peça O imperador Jones, onde o protagonista Brutus Jones era interpretado por um ator branco tingido de preto. A inquietação e perplexidade, obviamente, não advinha da qualidade interpretativa do ator em questão, mas da compreensão de que somente um ator negro poderia imprimir ao protagonista dessa obra a força passional que exigia o texto, isto é, o dilema existencial de uma pessoa de origem africana numa sociedade racista.

A percepção de Nascimento é a de que ser negro num mundo branco é uma experiência que não pode ser transferida e nem devidamente expressa por aquele que não é negro. Conforme o próprio Nascimento (2004, p. 214): “Uma coisa é aquilo que o branco exprime como sentimentos e dramas do negro; outra coisa é o seu até então oculto coração, isto é, o negro desde dentro”.

Essa inquietação se amplia igualmente ao se aperceber de que no Brasil, onde quase a metade da população era negra e onde se alardeava a existência de uma democracia racial, nunca havia assistido uma peça onde o papel principal tivesse sido interpretado por um negro ou uma negra. A regra era a exclusão do negro autêntico em favor do negro caricatural. Assim, afirma Nascimento (2004, p. 210):

Naquela noite em Lima, essa constatação melancólica exigiu de mim uma resolução no sentido de fazer alguma coisa para ajudar a erradicar o absurdo que isso significava para o negro e os prejuízos de ordem cultural para o meu país. Ao fim do espetáculo, tinha chegado a uma determinação: no meu regresso ao Brasil, criaria um organismo teatral aberto

^{III}Abdias do Nascimento [1914–2011] foi um dos fundadores da Frente Negra Brasileira (importante movimento iniciado em São Paulo) em 1931, criou o Teatro Experimental do Negro (TEN) em 1944, foi secretário de Defesa da Promoção das Populações Afro-Brasileiras do Rio de Janeiro, deputado federal pelo mesmo Estado em 1983 e senador da República em 1997.

3

Fonte: Autoria própria (2021)

5.2 CONCEPÇÃO E CONCRETIZAÇÃO

Depois do processo investigativo começamos a entrar nas etapas em que é planejada, e realizada, a manipulação dos materiais para formar o produto. Primeiro precisamos passar por etapas de concepção, desenvolver a ideia que informará o material. Aqui podemos lembrar sobre como o executar é subordinado ao projetar. Para tanto é necessária a estruturação de um projeto de design editorial e que seja feita revisão e atualização do briefing do livro, integrando as novas informações colhidas pelos processos investigativos, todas as referências e repertório construído em fases anteriores são sintetizados para facilitar o processo de junção.

O projeto foi desenvolvido incorporando passos de Haluch (2013) para desenvolvimento de projeto gráfico editorial dentro da etapa de concretização de Fuentes (2006). Assim, o projeto passa pelos passos de pesquisa por meio da experimentação, onde observamos a transição entre pesquisa e materialização do projeto. Sendo que esses passos irão definir escolhas de dimensões espaciais como tamanho de página, decisões de organização de informação, uso da área de impressão e suas dimensões, malha gráfica e mancha gráfica, escolhas tipográficas, escolhas de estilos de texto, estilos de imagem e desenvolvimento de capa.

5.2.1 Projeto de design editorial do livro

Quando atravessa o design, o material editorial deve ter sua experiência de leitura elevada para níveis de exploração simbólica. “O design editorial não é apenas o projeto do livro, mas a expectativa de torná-lo lido, útil, consumido e, mais, lido com conforto.” (Haluch, 2013)

É necessário que o designer gere níveis de interpretação e complexidade através de decisões formadas pelas informações que ele absorve através da pesquisa, leitura do texto original e interpretação de mundo, a partir da própria percepção e interpretação daquilo que ele deve transmitir ao leitor. Dentro deste projeto é trazida uma visão de resgate que pode ser representada pelo adinkra Sankofa, que representa o provérbio Akan "se wo were fi na wosan kofa a venki", que pode ser traduzido como "não é tabu voltar atrás e buscar o que esqueceu", pensando

por meio do ato de resgate. Resgatando riquezas culturais há muito esquecidas e apagadas para um novo contexto.

Assim torna-se imprescindível a leitura e envolvimento do designer com o material, é necessário que além de contar uma história, conte-se a história do texto que está sendo trabalhado. Para tanto, o projeto deve buscar raízes nestes repertórios dos autores, editores, designers e do trabalho de pesquisa realizado até então.

O projeto editorial, por sua vez, é onde colecionamos todas as ideias relacionadas ao que será feito, ele centraliza as informações que foram adquiridas até então, direciona os experimentos e mantém o briefing informado.

5.2.1.1 Briefing

A centralização de informações é algo que acontece com bastante frequência dentro de processos de design, o briefing é um bom exemplo disso. O seu objetivo é servir como sumário de informações pertinentes ao projeto, assim sendo, ele também está em constante visitação e transformação. As informações de projeto mudam no decorrer do projeto, a necessidade do design amadurece e o designer ganha novos decodificadores e códigos, os repertórios crescem.

Com o documento atualizado é dada a largada do processo de concepção, que também pode ser vista como o planejamento da manipulação de matéria e valores simbólicos, o impulso de desenhar soluções deve ser controlado. Por vezes a ansiedade de esboçar o projeto nos leva a decisões precipitadas, é importante que as decisões de design sejam decisões informadas. Para que as decisões sejam informadas, precisamos nos apoiar em uma investigação a partir da necessidade de design mapeada e delimitada pelo briefing, que atua, neste momento, como delimitador de escopo, indicando o que deve ser priorizado durante essa etapa investigativa da fase de concepção.

Por meio das novas informações, o documento começou a pautar a necessidade de envolver algo que fosse mais representativo da conexão entre o continente africano e o Brasil. Em reuniões com as organizadoras para construção do briefing do livro também surgiram algumas necessidades simbólicas, como a transmissão de algo sério, porém, com semblante positivo, deveria retratar os

embates, mas também comemorar as vitórias que são conquistadas por meio dos mesmos, foi transmitida também a necessidade do uso de cores no projeto, preferencialmente referenciando o sistema de cores lorubá.

5.2.1.2 Pesquisa por meio da experimentação

O projeto editorial pode ser desenvolvido de maneira gradual, ascendendo em complexidade a cada decisão tomada. Com as informações de pesquisa que tínhamos até então, foram iniciados estudos de fonte, realizando a primeira escolha de projeto, a menor unidade do livro, o caractere e o tipo. Para tanto, foi esboçado um grid básico voltado para manuscritos, páginas com bloco de texto principal. O livro seria um Livro-texto. Tipo de livro que predominantemente tem texto, Haluch (2013) identifica quatro tipos de livro de acordo com a proporção de texto e imagem que o produto precisa conter. O livro-texto contém majoritariamente texto, geralmente é denotado de uma coluna e o designer pode se concentrar na manipulação do tipo e os espaços, como entrelinhas e margens, o livro ilustrado, que é um livro com maior quantidade de mensagem visual, ou seja, o texto e as imagens compartilham espaço com regularidade, o livro de arte normalmente traz o texto como canal de comunicação complementar, geralmente como legendas ou em pouca quantidade, destacando o conteúdo imagético do livro, por fim, o livro do artista, que é um livro desenvolvido por um artista como peça de arte, assim sendo, ele geralmente não é voltado para a produção em massa e tanto o texto quanto as imagens são convertidos em arte e recebem valores simbólicos como a cadeira comum que é colocada no pedestal de um museu.

5.2.1.3 Tipografia

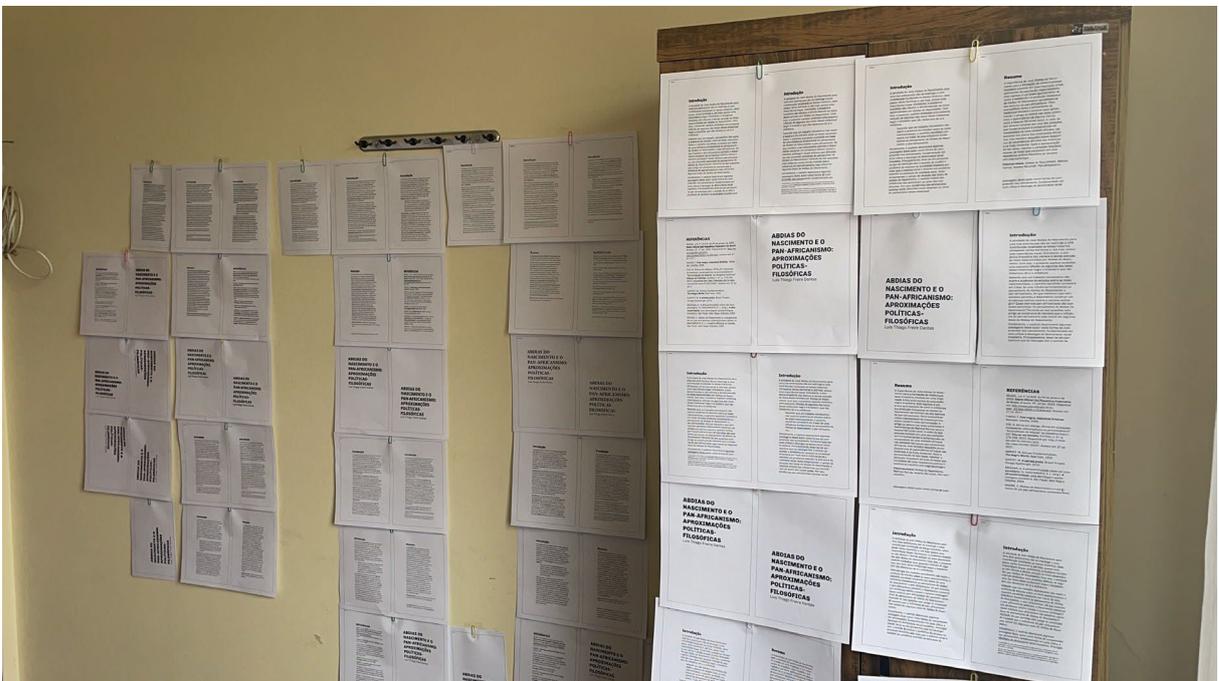
Com um grid provisório, foram realizados testes com 13 fontes e famílias, Roboto Mono, Archivo Black Regular, Dela Gothic One Regular, Amiri, Karla, Eczar, Noto Sans, Faustina, Catamaran, Chivo, EB Garamond, Heebo, Work Sans. Todas com licenciamento através do Google Fonts. Depois de feitos esses testes, marquei uma reunião com a EDUTFPR para termos uma conversa sobre o andamento do projeto e fui informado que poderia explorar fontes também pela licença da Adobe, no

Figura 5 - Estudos tipográficos



Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 6 - Estudos tipográficos



Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 5 - Adriane Text

I. Quousque tandem abutere, Catilina, patientia nostra
*Quam diu etiam furor iste tuus nos eludet? Quem ad finem sese
 iactabit audacia? Nihil ne te nocturnum praesidium Pa-*
urbis vigiliae, nihil timor populi, nihil concursus bonorum
nihil hic munitissimus habendi senatus locus, nihil hoc
voltusque moverunt? Patere tua consilia non sentis, com-
iam horum omnium scientia teneri coniurationem tuam
vides? Quid proxima, quid superiore nocte egeris, ubi fueris,
caveris, quid consilii ceperis, quem nostrum ignorare arbitraris?
 II. O tempora, o mores! Senatus haec intellegit. Consu-

Fonte: <https://fonts.adobe.com/fonts/adriane-text>

“Adriane Text foi projetada entre 2006 e 2007 com produção complementar por Silas Dilworth para o lançamento de 2008. Com foco em composições de texto e características tipográficas únicas, detalhes nos caracteres entregam personalidade e excelente legibilidade em tamanhos pequenos. Com contraste médio, predominantemente orientada pelo eixo vertical, e uma generosa altura x, ela pode ser classificada como fonte transicional. [...] Os itálicos contam com fluidez que contrasta com a postura séria dos estilos romanos. O grau de inclinação das caixas altas e baixas são um pouco diferentes, oferecendo um ritmo visual aprimorado ao texto.” Descrição encontrada em <https://www.myfonts.com/collections/adriane-text- font-typefolio>

Figura 6 - Obvia



Fonte: <https://fonts.adobe.com/fonts/obvia>

"Enquanto a "Obvia, a fonte geohumana para todo tipo de mídia. Obvia surge como resultado direto da observação em fontes classificadas como geométricas e o plano de explorar pela primeira vez eixos horizontais - a ser publicado em breve - expandindo sua usabilidade. A ideia por trás do design da Obvia era criar um distanciamento de formas geometricamente puras, neste caso, formas quadradas. Então alguns detalhes foram adicionados, como inktraps sutis, terminações côncavas nas hastes e caracteres alternativos meticulosamente desenhados, dando o tom "geohumanista" para a fonte." Descrição encontrada em <https://www.myfonts.com/collections/obvia-font-typefolio>

Personalidade, legibilidade, proporções, contrastes, inclinações, eixos, características que podem ser classificadas como percepções e interpretações a partir das formas genéricas de caracteres, de fragmentos do código linguístico. Identificamos uma grande carga simbólica atravessando a fonte tipográfica, o artefato fabricado pelo tipógrafo, manipulando a materialidade do código, sua forma, hastes e terminações, até os detalhes mais sutis que o corpo do caractere apresenta, e o ambiente no qual esses caracteres se manifestam, que pode ser identificado como o espaçamento, as fronteiras entre os caracteres, os espaços que emolduram o código. O tipógrafo faz uso de suas observações, experiências, valores simbólicos e ideias que lhe habitam a fim de criar camadas de complexidade simbólica no código linguístico.

Espacejamento e pontuação, fronteiras e molduras: esses são os territórios da tipografia e do design gráfico, aquelas artes marginais que tornam legíveis os textos e as imagens. A substância da tipografia não está no alfabeto em si - as formas genéricas de caracteres e seus usos convencionados -, mas no contexto visual e nas formas gráficas específicas que materializam o sistema da escrita. O design e a tipografia trabalham nos *limites* da escrita, determinando a forma e o estilo das letras, os espaços entre elas, e sua localização na página. De sua posição à margem da comunicação, a tipografia distanciou a escrita da fala. (Ellen Lupton, J. Abott Miller, 1994)

A escolha da tipografia logo no momento inicial acontece porque a medida do caractere é de crucial importância para a organização do espaço da publicação, especialmente quando levamos em conta que o artefato se trata de um livro-texto, onde os caracteres, palavras e textos, devem comandar o espaço visual.

5.2.1.4 Dimensões do espaço de trabalho

Espaço que também deve ser decidido, no geral, tratando-se de um livro, o processo de produção costuma ditar quais serão as opções do designer, tratando de uma impressão em larga escala, por exemplo, o desperdício de papel pode inviabilizar a fabricação do produto de design editorial.

“Os formatos mais usuais no mercado editorial brasileiro são: 13,8x21cm (14x21cm), 15,7x23cm (16x23cm), 16,8x24cm (17x24cm), 21x28cm. Há também os formatos quadrados, 18x18cm, 21x21cm” (Haluch, 2013 p.27)

Seguindo este costume, a EDUTFPR fornece uma lista de tamanhos possíveis, o tamanho escolhido foi 16 cm de largura por 23 cm de altura. Livro pequeno, confortável à mão e de fácil transporte. Um livro que pode acompanhar seu leitor em suas jornadas. Dentro do briefing havia também um pedido das autoras para que o livro fosse acessível ao público geral, tomando em consideração até mesmo bibliotecas de escolas, portanto, um livro maior seria de difícil empréstimo e mobilidade, um livro de 16x23cm ainda pode até mesmo ser lido em trânsito.

5.2.1.5 Malha gráfica

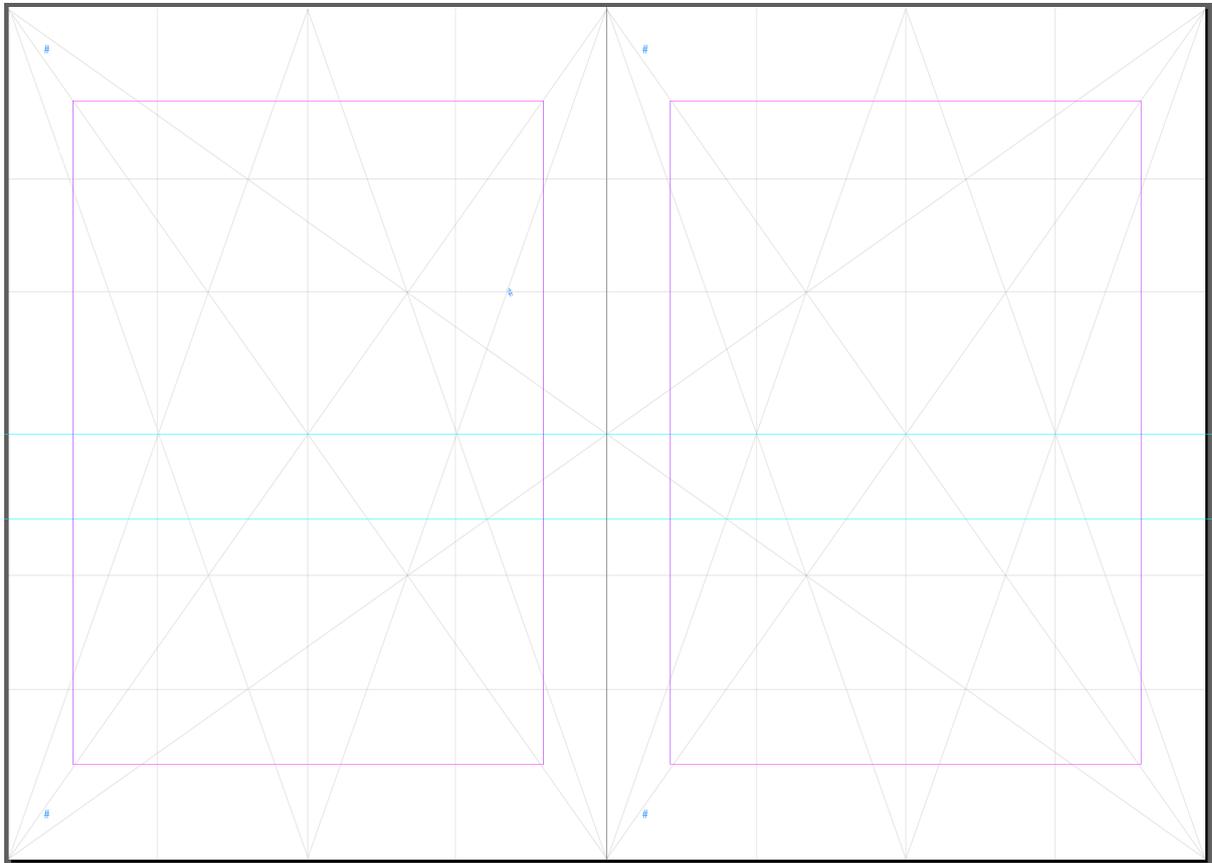
Com a fonte escolhida para o bloco de texto podemos fazer testes de mancha gráfica, em busca do tamanho de fonte ideal, comparando a altura da linha e das letras com o espaço disponível, a altura da área de impressão 23cm. Foi montado o que seria um bloco de texto na página e calibramos o tamanho de fonte de acordo com as informações obtidas pela página-teste, no caso de livros impressos é importante que as páginas- teste também sejam impressas.

Aqui nos deparamos com a intuição, ou “olfato”, do designer citada por Fuentes. A escolha de malha geralmente começa e se encerra no designer, através da memória ele faz um pré-planejamento de quais elementos serão necessários no produto editorial e decide qual tipo de malha consegue atender seus propósitos.

“É importante entender que o grid, mesmo sendo um guia preciso, nunca pode prevalecer sobre a informação. Sua tarefa é oferecer unidade geral sem destruir a vitalidade da composição.” (SAMARA, 2011)

Samara reforça a servidão da malha gráfica ao designer. A malha deve servir de guia, mas as decisões do designer devem considerar a possibilidade de que o grid seja quebrado, através de decisões e transgressões informadas, o designer define como o espaço de trabalho será preenchido, lembrando que “Design é o esforço consciente e intuitivo de impor uma ordem significativa” (Papanek, 1984).

A primeira parte da malha é determinada pela tipografia. A malha de linha de base, que representa a divisão da área de trabalho pela altura do espaço ocupado por cada linha do corpo de texto. Neste projeto, a altura de linha de base era resultado de uma divisão de toda a área de trabalho em módulos horizontais que comportam o texto, linhas.

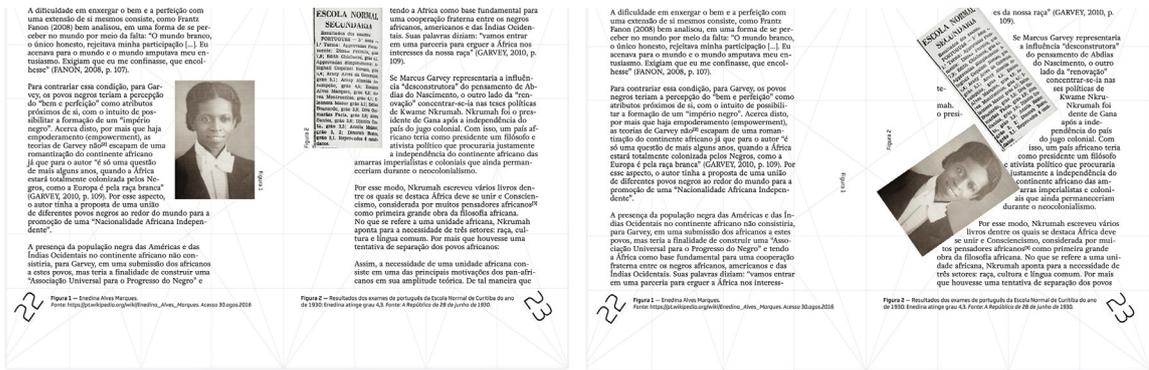
Figura 7 - Grid

Fonte: Autoria própria (2021)

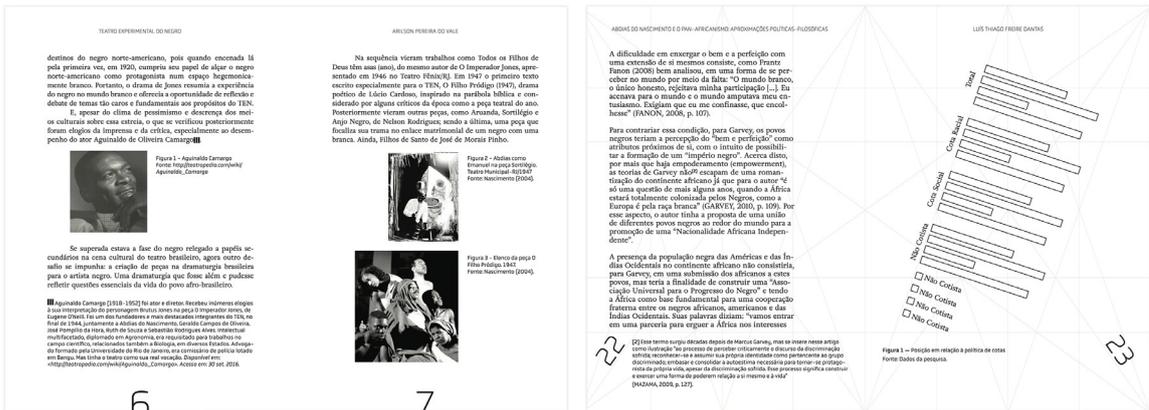
Com planos de ousar em outras partes do livro, foi desenvolvida uma malha baseada na tradicional malha de manuscrito, muito usada em projetos editoriais com coluna única, as margens foram reduzidas em comparação a modelos mais tradicionais que prezam por uma maior estabilidade visual e espaços em branco, reduzindo a quantidade de respiro apresenta-se um visual mais dinâmico, mas as adaptações ainda respeitam o repertório de pessoas que leem por remeterem a uma grande quantidade de exemplares publicados.

A partir do momento que são firmadas as decisões espaciais (área de trabalho, altura de linhas, margens e malha gráfica) e tipográficas (fontes e suas dimensões). Podemos montar quais serão os padrões a serem seguidos, estilos de página, parágrafo e caractere, experimentando nas páginas iniciais e em um capítulo selecionado. Sendo definidos os estilos, hierarquias e relações dos elementos gráficos.

Figura 11 - Experimentações de grid e elementos gráficos



Fonte: Autoria própria (2021)



Fonte: Autoria própria (2021)

5.2.1.6 O bloco de texto

Para o desenvolvimento de estilos já foi trabalhada uma pequena parte do texto, mas nesta etapa o texto é lançado ao projeto e então diagramado de acordo com suas necessidades em conformidade com o projeto editorial, mantendo e subvertendo princípios de organização previamente estabelecidos pelo designer, é importante lembrar que os atos de subversão também devem ser decisões informadas, levando em consideração o princípio de unidade do projeto, esses atos de subversão podem ser retratados como as disruptões de malha gráfica presentes em cartazes pós-modernistas, a quebra intencional da malha gráfica.

Enquanto “O design e a tipografia trabalham nos limites da escrita determinando a forma e o estilo das letras, os espaços entre elas, e sua localização

na página” (Lupton, Miller, 1994 p. 14) assim distanciando a escrita da fala, o autor trabalha no registro da fala como escrita, “Em vez de pensar a linguagem como um código para representar passivamente os "pensamentos", Saussure mostrou que os "pensamentos" tomam forma através do corpo material da linguagem.” (Lupton, Miller, 1994 p. 11)

Essa materialização do pensamento nos leva a dois questionamentos o primeiro da importância da linguagem na construção e manutenção de valores simbólicos, conseqüentemente da interpretação do mundo, e no embate entre autenticidade do pensamento do autor tratado como material (hylé) no produto gráfico editorial e a ação do designer gráfico editorial que informa o texto (a linguagem como código) do autor com os valores simbólicos e forma do produto gráfico editorial. O primeiro questionamento deve ser tratado em outro momento, mas o segundo é pertinente ao assunto tratado.

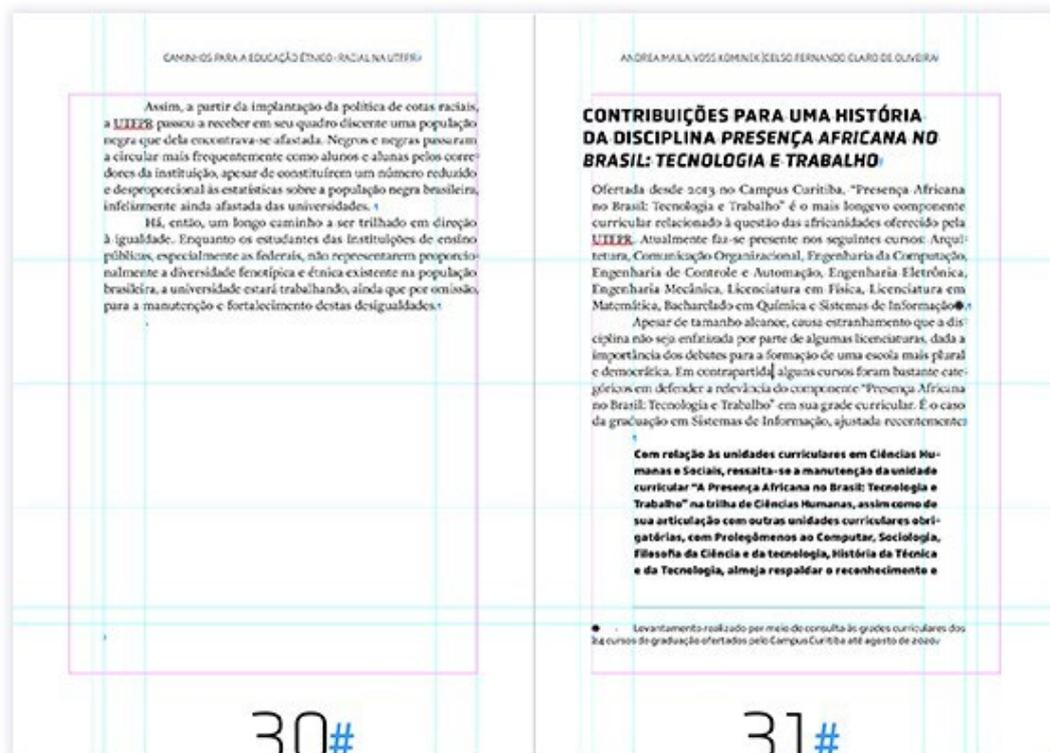
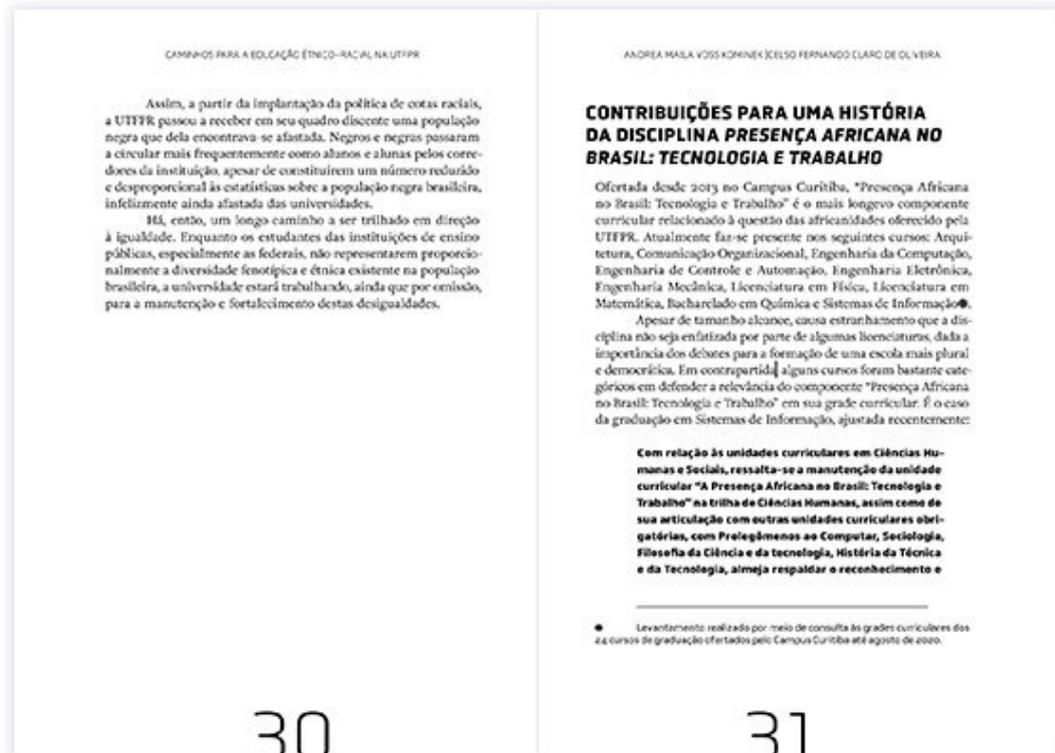
O designer é colocado como intermediário entre a necessidade e a solução. Entretanto, essa declaração não leva em conta o que está anterior a necessidade ou posterior a solução, na situação do produto gráfico editorial, o texto gera a necessidade de um projeto gráfico editorial, e anterior ao texto encontra-se o autor, e posterior a solução localizamos o leitor, o leitor é o receptor da informação disponível através do produto gráfico editorial que foi projetado pelo designer para impor uma ordem significativa ao pensamento materializado através da linguagem pelo autor. Aparecendo com clareza a importância da leitura do original no processo. Se faz necessário que o designer seja um ávido leitor, para que, através da memória da experiência de leitura, sejam identificadas maneiras de catalisar a leitura, informando as decisões de design a partir do diálogo constante por meio do texto entre designer e autor. Gerando percepções e interpretações que precisam ser validadas pelo designer através do autor, que é detentor da ideia. Platão pontua que as ideias são perfeitas, mas quando tentamos dar materialidade a ela, por conta das limitações do mundo, conseguimos apenas representar a ideia através de um artefato, logo, o registro do autor também é imperfeito. O papel consultivo e a postura de negociação do designer são muito importantes nesse momento, ele deve extrair o máximo de

informação da ideia, e manipular os valores materiais e simbólicos para que o produto chegue o mais próximo possível da ideia do autor.

Para tanto, foram trabalhadas tanto pesquisas de material e conceitos, quanto memórias, a partir do repertório simbólico e da experiência do designer negro. Com o título do livro alguns direcionamentos aparecem “Presença Africana no Brasil: Desafios da Herança Africana na Sociedade Brasileira Contemporânea”, (1) Presença Africana denota que estamos tratando da presença de algo ou alguém com origem no continente africano, (2) no Brasil nos aponta que o livro trata principalmente de acontecimentos ligados à diáspora africana, (3) Desafios da Herança Africana nos revela que existe interesse em analisar resgates do continente africano, (4) na Sociedade Brasileira Contemporânea localizando onde está o risco, o desafio da herança africana. Ao fazer a leitura do original percebe-se uma grande pluralidade de assuntos tratados, amarrados pelos valores simbólicos contidos no título do livro, a herança africana, valores simbólicos inerentes a negritude que atravessaram o mar, sequestrados, assim como as pessoas escravizadas. Quando fazemos trabalhamos com uma abordagem voltada à interpretação, abrimos espaço para que estes valores sejam representados de novas maneiras.

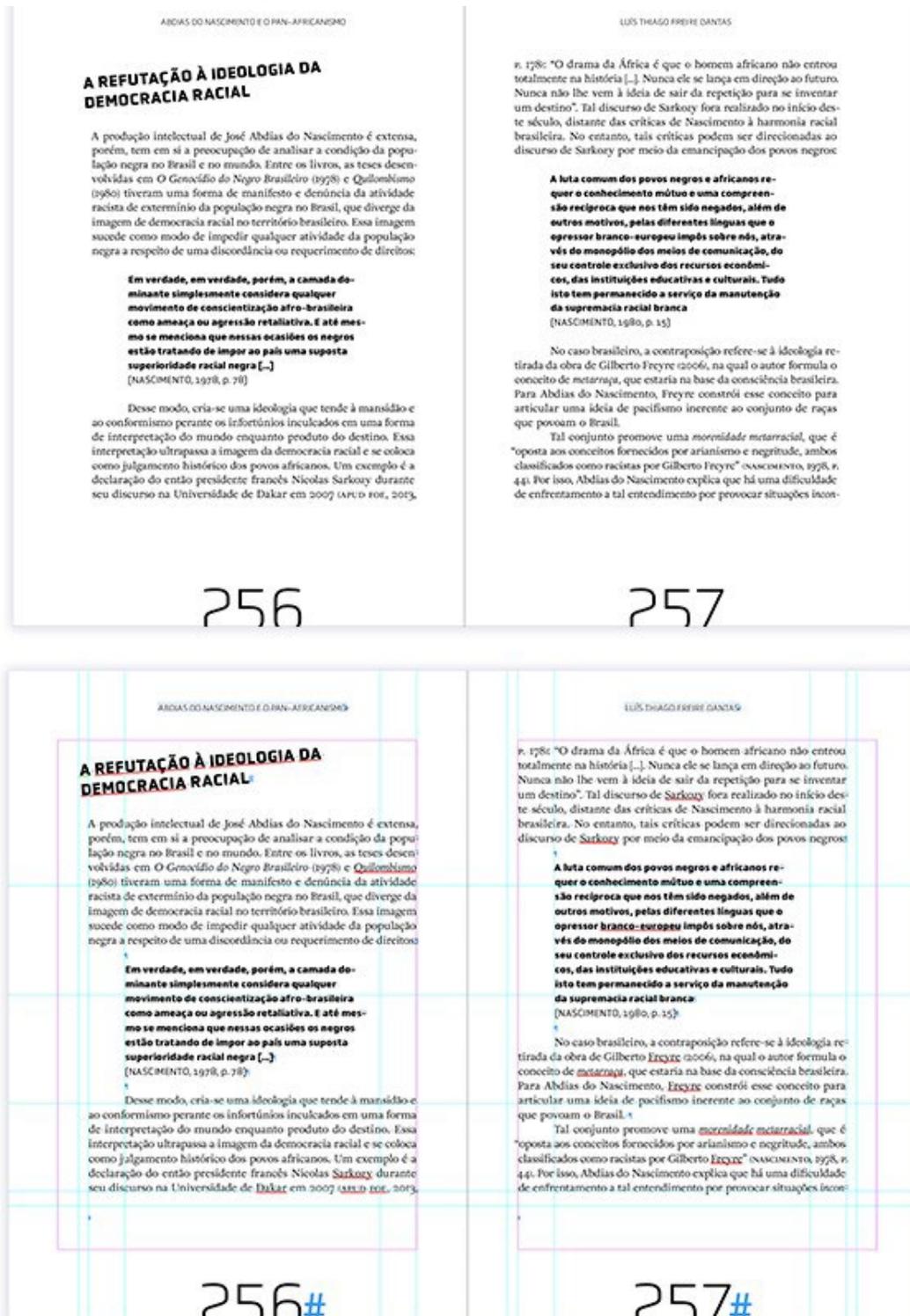
No presente trabalho esses valores simbólicos ficam marcados através do uso de Adinkras.

Figura 12 - Bloco de texto justificado



Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 13 - Bloco de texto não justificado



Fonte: Autoria própria (2021)

Com o bloco de texto definido podemos gerar um espelho de publicação. O espelho é uma maneira de representar a organização do livro em baixa qualidade,

feito a partir do preenchimento do original no bloco de texto, ele deve ser atualizado conforme o projeto é desenvolvido.

A partir do espelho de publicação conseguimos ter um panorama geral de como o livro está sendo montado. Observar os limites dos conteúdos e seções, entender melhor a distribuição e como podemos inferir para melhor adequação do corpo de texto dentro do espaço.

Figura 14 - Espelho de publicação

			3	4	5	6	7
	CAPA	2ª CAPA	FALSA FOLHA DE ROSTO	+ CRÉDITOS + DADOS DA EDITORA	FOLHA DE ROSTO	+ CRÉDITOS + DADOS DA PUBLICAÇÃO	SUMÁRIO
8		9	10	11	12	13	14
	APRESENTAÇÃO						15
16		17	18	19	20	21	22
	TEXTO 1 CAMINHOS PARA A EDUCAÇÃO ÉTNICO-RACIAL NA UTFPR - CAMPUS CURITIBA: UMA BREVE HISTÓRIA						23
24		25	26	27	28	29	30
							31
32		33	34	35	36	37	38
							39
40		41	42	43	44	45	46
			TEXTO 2 SENTIDOS DA LEI DE COTAS RACIAIS PARA UNIVERSITÁRIOS DA UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL CAMPUS CURITIBA				47
48		49	50	51	52	53	54
							55
56		57	58	59	60	61	62
							63

Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 15 - Espelho de publicação

64	65	66	67	68	69	70	71
72	73	74	75	76	77	78	79
<small>TEXTO 3 O QUE SIGNIFICA EMANIPAÇÃO? DIÁLOGO COM JOAQUIM NABUCO</small>							
80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99	100	101	102	103
<small>TEXTO 3 OHNNY ALF. AS INOVAÇÕES HARMÔNICAS QUE INFLUENCIARAM A MPBÚSICA POPULAR BRASILEIRA A PARTIR DA DÉCADA DE 1950</small>							
104	105	106	107	108	109	110	111
112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127

Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 16 - Espelho de publicação

128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143
144	145	146	147	148	149	150	151
TEXTO 4 SOBRE DISPERSAR NEGROS A PAULADAS E A FILOSOFIA HIGIENIZADA: A COEXISTÊNCIA ENTRE O RACISMO E A POLÍTICA EM KANT							
152	153	154	155	156	157	158	159
160	161	162	163	164	165	166	167
168	169	170	171	172	173	174	175
						TEXTO 5 GÊNERO, RAÇA E DIVERSIDADE SEXUAL NAS ARTES PLÁSTICAS	
176	177	178	179	180	181	182	183
184	185	186	187	188	189	190	191

Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 17 - Espelho de publicação

192	193	194	195	196	197	198	199
200	201	202	203	204	205	206	207
208	209	210	211	212	213	214	215
216	217	218	219	220	221	222	223
						TEXTO 6 PRESENÇA AFRICANA NO PARANÁ: ENEDINA ALVES MARQUES	
224	225	226	227	228	229	230	231
232	233	234	235	236	237	238	239
240	241	242	243	244	245	246	247
TEXTO 7 TEATRO EXPERIMENTAL NEGRO							
248	249	250	251	252	253	254	255

Fonte: Autoria própria

Figura 18 - Espelho de publicação

256	TEXTO 8 ABDIAS DO NASCIMENTO E O PAN-AFRICANISMO: APROXIMAÇÕES POLÍTICAS-FILOSÓFICAS	257	258	259	260	261	262	263
264		265	266	267	268	269	270	271
272	TEXTO 9 FANON E O PROBLEMA DO NOVO HUMANISMO	273	274	275	276	277	278	279
280		281	282	283	284	285	286	287
288	SOBRE OS AUTORES	289	290	291	292	293	294	295
296	COLOFÃO							

Fonte: Autoria própria

Espelho de publicação

5.2.1.7 Elementos de leitura secundária do texto

Este livro-texto é também um livro de textos, não só no sentido de níveis de leitura, mas por tratar-se de uma coleção de textos de diferentes autores. Um dos grandes desafios desse projeto é justamente essa diversidade não só de autores como também de conteúdo, em um capítulo temos apenas texto, citações e notas de rodapé, em outros aparecem gráficos, fotografias, imagens, recortes de jornal e até mesmo partituras. Não podemos nos esquecer que ainda estamos tratando de um projeto gráfico editorial que deve lançar informação de diversos tipos e diversas vozes, de maneira coesa, consistente e com algum indício de unidade entre seu conteúdo.

Sobre o conteúdo secundário, Haluch nos diz que “Títulos, subtítulos, citações em destaque, notas de rodapé, ilustrações, legendas e outras intromissões criam variações sobre a base da entrelinha regular. Essas dão vitalidade à página [...]” (2013)

Por hora sabemos que o bloco de texto, apesar de ser diagramado em uma fonte transicional com personalidade forte, Adriane Text, e variações sutis que trazem ritmo e movimento ao processo de leitura, respeita muitos princípios da tradição do desenvolvimento de projetos gráficos editoriais de livros, sua malha gráfica é elaborada aos moldes de malhas que remontam ao tempo da prensa tipográfica, sem grandes transgressões, os elementos gráficos são dispostos de maneira respeitosa em relação a malha. Entretanto, na leitura secundária do texto são tomadas decisões informadas que trazem movimento e dinâmica para uma composição estável e equilibrada.

5.2.1.7.1 Citações

Artigos falam através de citações, elaboram conversas entre textos, e como descrito por Haluch criam variações no texto. A intensidade da variação é definida pelo homem-designer. Neste projeto a variação é marcante, enquanto a face do bloco de texto é amistosa e calorosa (Adriane Text), as citações ecoam como gritos rígidos na superfície através da Obvia Sans, uma fonte não serifada, trazendo um aspecto rigoroso, em negrito, forçando o leitor a ouvi-la, chamando sua atenção em um tom que beira o ameaçador, quando a página com uma citação aparece, imediatamente o leitor percebe porque a sua presença se destaca no bloco de texto, à espreita, aguardando que o leitor alcance-a.

5.2.1.7.2 Imagens

No mundo complexo digitalizado que vivemos, onde muitas imagens são direcionadas para leitura em telas que trabalham em resolução inferior a resolução dos processos de impressão encontramos o obstáculo das imagens de baixa resolução fornecidas por autores sem conhecimento dos processos de produção gráfica. Imagens de baixa resolução quando ampliadas, que é o caso de imagens

retiradas da web com baixa qualidade, priorizando o tempo de carregamento da página virtual, adquirem uma aparência “pixelada”, um tipo de distorção, tornando muitas vezes a imagem irreconhecível. Como dito anteriormente, apoiado em Flusser

“Uma "máquina" é, portanto, um dispositivo de enganação, como por exemplo a alavanca, que engana a gravidade, e a "mecânica", por sua vez, é uma estratégia que disfarça os corpos pesados.”

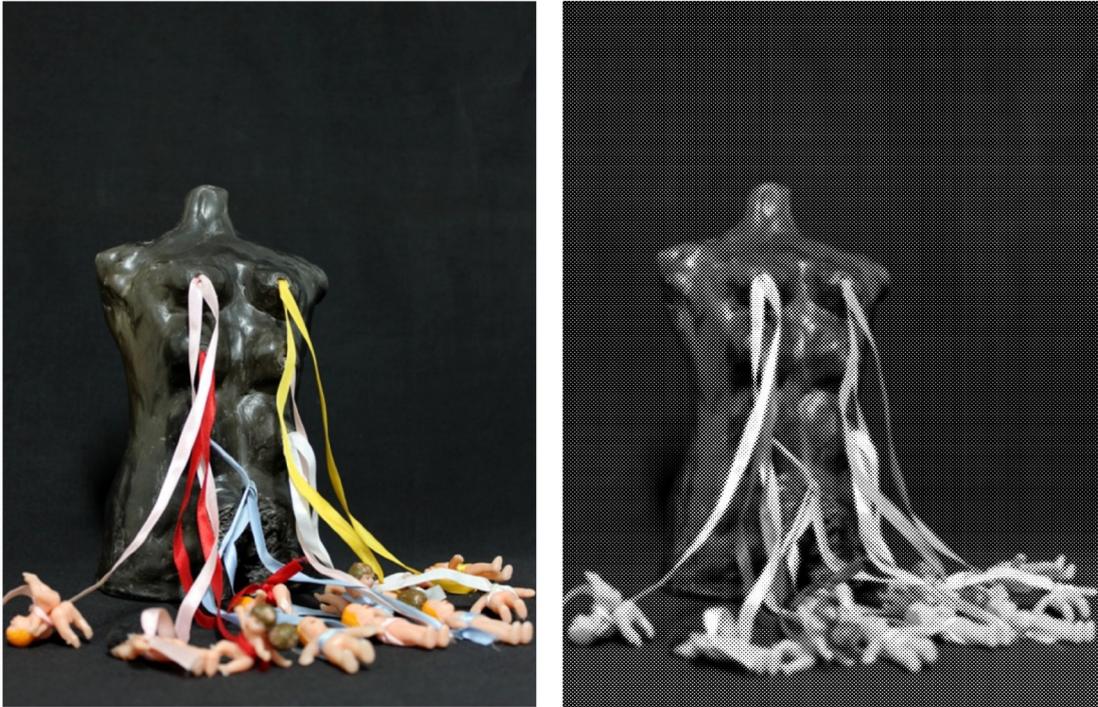
Podemos colocar as telas dos computadores como máquinas que enganam a visão, pois mesmo com resolução inferior aos processos de impressão, as telas imprimem em sua superfície, através da luz, uma percepção de alta qualidade. Mas quando a informação da imagem chega aos processos de impressão para que o artefato virtual seja materializado, a baixa qualidade da imagem fica nítida diante da imagem reduzida e distorcida.

Neste momento o designer toma a decisão informada de abraçar a distorção, através da aplicação de filtros sobre as imagens se faz possível a ampliação de imagens de baixa resolução, tornando a distorção um valor simbólico. Gráficos e formas vetoriais

Elementos não-textuais foram redesenhados para que houvesse uniformidade na maneira como o livro se comunica com o leitor, gráficos de barra refeitos para que a informação ficasse clara e entrasse em conformidade com outros valores do projeto, como tipografia e estilo visual, transformando-os também em vetores, que conseguem manter alta qualidade mesmo quando impressos, anteriormente estavam sujeitos ao mesmo destino que as imagens, a distorção da baixa resolução.

O mesmo aconteceu com as partituras, que foram redesenhadas em forma vetorial com a consultoria de uma professora de música e conformadas em espaço ocupado na página, dimensões e tipografia. Uma coisa interessante sobre a partitura é que se trata de uma escrita, uma maneira de transformar música em linha para que informe outros músicos, sendo assim, as partituras são escritas conforme as regras textuais trabalhadas pelo projeto gráfico editorial.

Figura 19 - Antes e depois do tratamento de imagem



Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 20 - Resultado do tratamento de imagens

GÊNERO, RAÇA E DIVERSIDADE SOCIAL NAS ARTES PLÁSTICAS

a categoria maior como sua subordinação como universais. Mas o gênero é antes de tudo uma construção sociocultural.

Em suas reflexões sobre gênero na África, Oyebunmi (2003) utiliza o trabalho de outras pensadoras africanas, como a antropóloga social Amakolete (1993), a escritora Shadi (1997) e a historiadora Ray (1996).

Amakolete (1997) escreve sobre como o sexo masculino, mudado (Russo) e a instrução do casamento entre mulheres na sociedade Igbo. Já Shadi (1997) se concentra nas mulheres, embora que sua mãe era tratada em sua aldeia rural como um homem honorário. Por fim, a historiadora Ray (1996) propõe sobre o Reino Dahomey, afirmar que o rei se casava com homens, tanto a esposa e mulheres do palácio, mas homens eram chamados de abasi. Abasi do sexo masculino tratavam famílias comigo ou gêmeos mulheres e encorajados para estabelecer uma linhagem *ortwéwá*, 2004.

Outro exemplo que pode ser utilizado para questionar a fixidez dos gêneros atribuídos ao sexo biológico na África é o retrato da rainha Iyobogun (1909-1945) antes de Osoyaji, no Egito antigo.

No retrato a respeito de Iyobogun e sua rainha, Iyobogun (1996) afirma que havia uma profunda tensão entre o sexo biológico de uma rainha-dona e o gênero masculino de sua função. Para Ekechi (1996), o sexo biológico de Iyobogun não era determinante para que fosse tratada como mulher, já que os papéis de gênero são socialmente construídos. Ao ser reconhecida como rainha, Iyobogun passou a ser tratada no gênero masculino e assim foi retratada pela arte do período (1996, p. 177).

A arte africana, em suas múltiplas formas de expressão, antes e depois do contato com o imaginário europeu, questiona a fi-

HEGEMONIA GÊNERO DE OLIVEIRA

manos da África Austral, datadas de 15 mil anos, evidentes práticas sexuais entre homens, como não são no intervalo em grupo.

No Egito, as pinturas que decoram a tumba de Khnumhotep e Ninkhhotep, servem mais do rei Nubere, revela que as práticas homossexuais, além que são reconhecidas formal e institucionalmente, eram habituais. As evidências sobre o homossexualismo masculino no Egito antigo são escassas e, em alguns casos, de difícil interpretação (ASSASSIÃO JAPONESA, 2011), inclusive porque, a exemplo de outras populações africanas, os egípcios não tinham uma palavra que pudesse ser utilizada para descrever as relações sexuais entre indivíduos do mesmo sexo e do mesmo gênero (ASSASSIÃO JAPONESA, 2011, p. 180).

A tumba datada de V. Oliveira, localizada na extremidade sudeste do recinto da pirâmide de Djoser, na Necrópole de Saqqara, foi feita para Ninkhhotep, Khnumhotep e sua família. A grande originalidade dessa tumba é o fato de que esses homens foram representados em poses não usuais, convencionalmente, eram casais de casal (ASSASSIÃO JAPONESA, 2011).

Além de acordos com Brangigian (1991) inclui possivelmente esposas e filhos, que são representados em escala menor e em posição secundária. Ninkhhotep é descrita o papel masculino, enquanto Khnumhotep, o feminino, obrigando a sendo conduzido pelo mão por Ninkhhotep.

Em outras cenas, como

No pilar central da antecâmara e da sala de esteras, os rostos estão tão próximos que as pontas dos narizes chocam-se no teto. Todos os espaços vazios são preenchidos com uma variedade de tamanhos de intensidade manifestada por esses homens, em um momento.

184

191

GÊNERO, RAÇA E DIVERSIDADE SOCIAL NAS ARTES PLÁSTICAS

doenças e guerras intermitentes, levando a Europa para a maioria dos problemas que são, na verdade, herança do longo processo de colonização europeia.

Embora também que mobiliza gênero e sexualidade em sociedade na África, a partir década de 1960, também procuraram fazer de suas obras um canal de reflexão. O movimento Malagasy (1996-2001) foi preso por lutar contra o regime colonial português e contra famílias de sua primeira casa (incluindo o pai e o irmão dos países africanos, Bertra Lopez (1994-2001) e Maria Ntando (1994), ambos de Moçambique, e Hela Sedhi (1994), da África do Sul, também colocaram em pauta mais do que uma questão estética da arte africana, mas os problemas sociais e políticos das sociedades onde estão inseridos. A lista que poderia ser muito mais longa do destaque que a Arte Africana vem conseguindo nos últimos anos. Embora haja uma percepção visível dessas artistas africanas em salientarem linguagens universalistas e que dialogam indistintamente com múltiplas culturas, muitas artistas contemporâneas largam o olhar para o passado, para tradições ancestrais a fim de construir um trabalho totalmente novo. É o caso de Calixte Dakpagan (1996), da República do Benin, Kendell Geera (1996), da África do Sul, e Elvira (1996), de Gambia. Cada uma a sua maneira foi buscar nas mídias tradicionais, sua pintura corporada e na escultura, inspiração para trabalhos de extrema originalidade, que são contextualizados, na maioria das vezes, com os realidades decoradas pelo subdesenvolvimento e industrialização da África.

Bonaldi (1999), tendo em vista os países da África do Benin, também integra essa lista. No entanto, seu trabalho é um caso bastante peculiar e merece uma atenção especial (ASSASSIÃO JAPONESA, 2011, p. 209).

HEGEMONIA GÊNERO DE OLIVEIRA

imperadores brancos, muitos castiços e personagens da mitologia grega, por pessoas negras africanas, mas também que cobra sob o manto a concentração do poder no grupo racial branco e do sexo masculino (ASSASSIÃO JAPONESA, 2011, p. 210).

O jovem artista dinamarquês de maneira recorrente os espelhos distorcidos da realidade negra e seu homem negro homossexual, não só nos Estados Unidos, mas também em outros países, como o Brasil, por exemplo.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Milha introdução neste trabalho, como sinalizei, foi problematizar o processo de marginalização da arte e da estética africana, que apesar de sua inegável contribuição para o movimento modernista europeu, ainda continua sendo relegada a um plano secundário.

Porém, chamar a atenção para o movimento de renovação da arte africana que se apropriou de linguagens introduzidas em África pelos europeus, como a fotografia por exemplo. Nesse mesmo processo, muitos artistas africanos manifestaram um diálogo frequente com sua tradição ancestral, revelando que é possível estudar a estética de seus trabalhos sem se afastar de sua origem.

Outro aspecto discutido neste trabalho trata-se de questionar o gênero e a sexualidade que atravessam de forma recorrente a produção artística africana, seja na arte tradicional, seja na produção mais recente, classificada como contemporânea.

A estética que deriva da arte produzida no continente negro também está presente na arte produzida em outros países, especialmente naqueles marcados por um intenso processo

210

217

Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 21 - Experimentações com impressão e fotografia de imagens

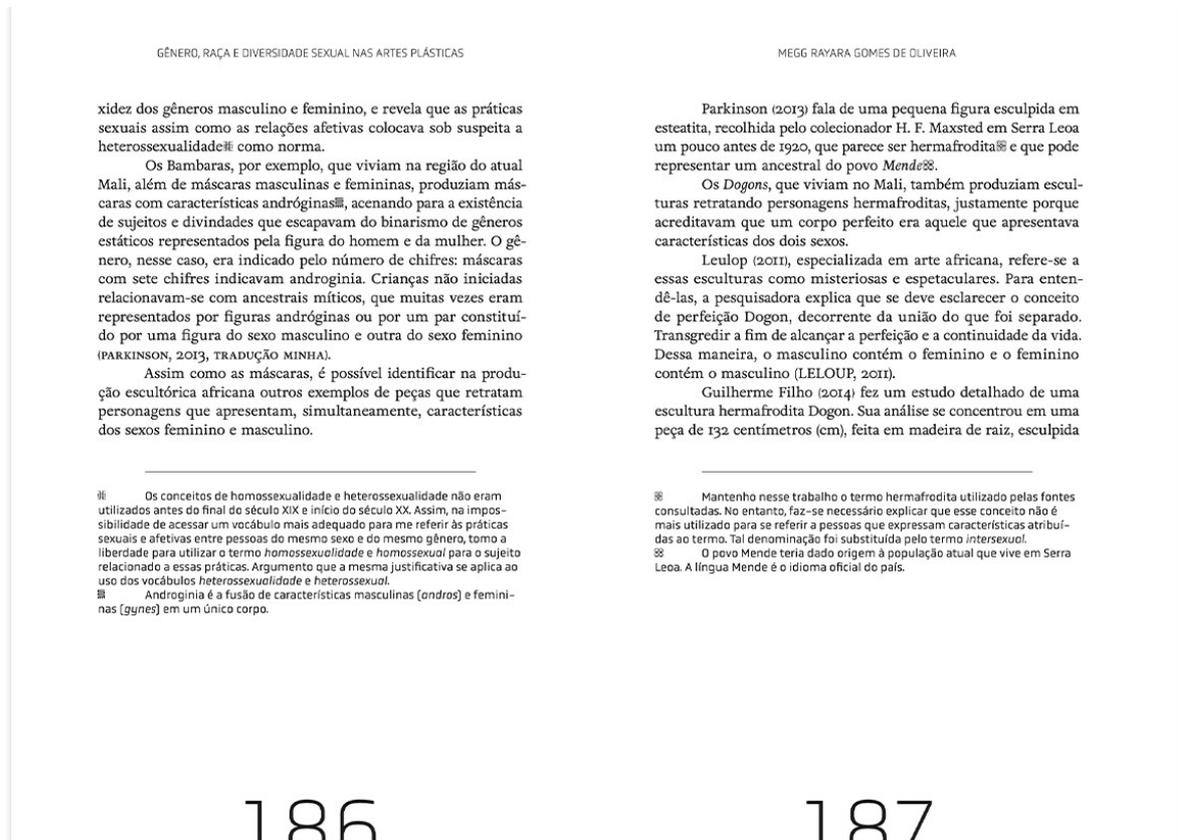


Fonte: Autoria própria (2021)

5.2.1.7.3 Notas de rodapé

O texto é acompanhado de elementos que lhe dão suporte e que, por vezes, são externos ao homem-autor, as notas de rodapé são um exemplo de como um texto pode ser colocado dentro do texto através de um símbolo discreto, usualmente números que também servem de identificadores singulares às notas. Sendo parte de uma leitura secundária no produto de design editorial temos uma margem maior para trabalhar seus valores simbólicos. Neste projeto gráfico editorial as notas não são enumeradas por números arábicos, mas sim por adinkras. Adinkras que contam a história da importância do aprendizado. O importante de um signo de nota de rodapé é a associação, sendo possível realizar a conexão entre o trecho secundário e a localização no texto o homem-designer tem liberdade para explorar caminhos mais ousados do que números arábicos.

Figura 22 - Adinkras como marcadores de rodapé



Fonte: Autoria própria (2021)

5.2.1.8 Abertura de capítulo

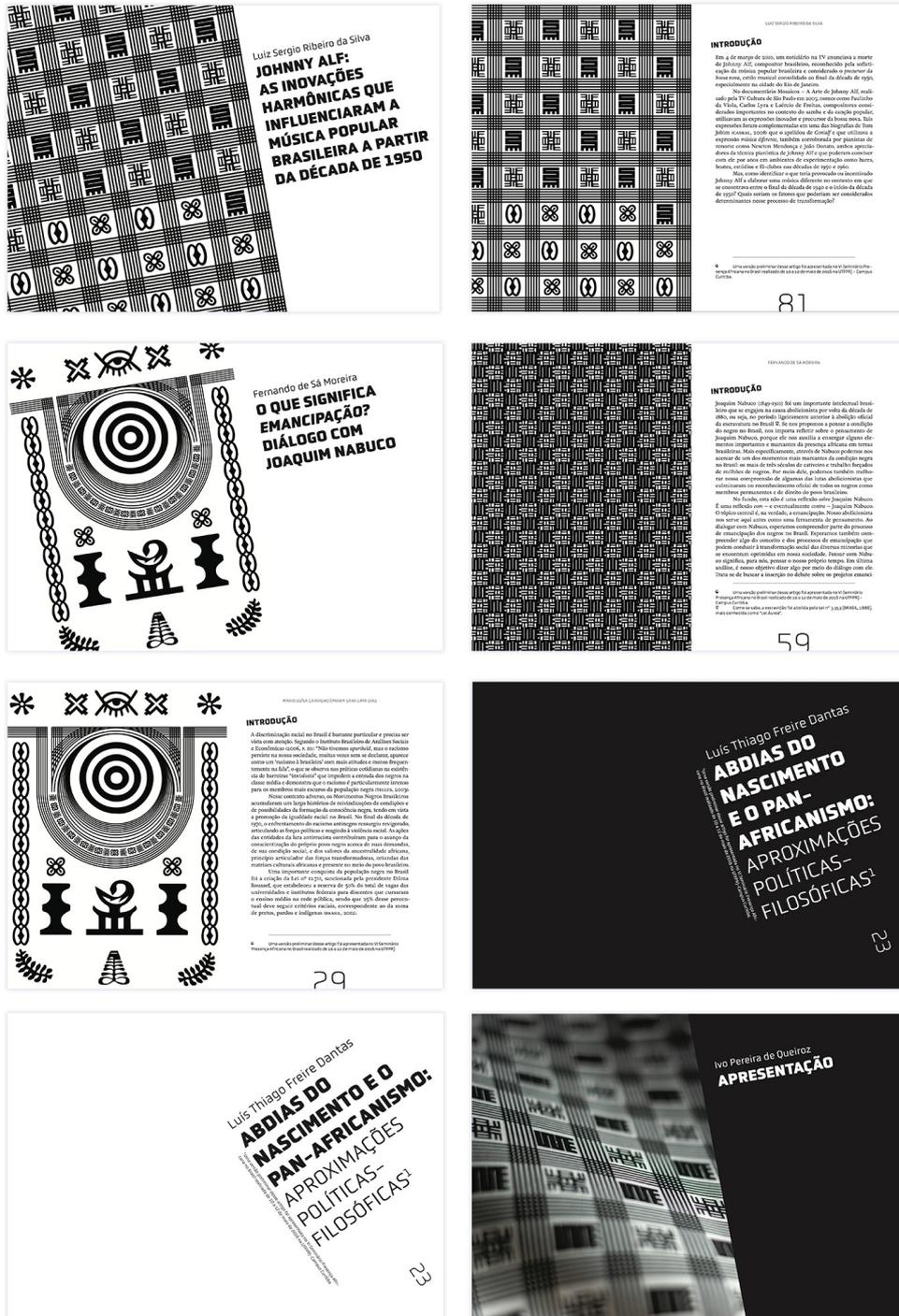
Ao iniciar um novo capítulo, inicia-se um novo discurso, conectado ao discurso anterior apenas por sua temática, isento de diálogo direto, mesmo que convivendo a poucas páginas de distância. Para que isso fosse explicitado pelo produto gráfico editorial ao leitor foi tomada a decisão de trabalhar valores simbólicos e códigos no momento de transição entre capítulos, a abertura de capítulo. Retornamos aos adinkras, fazendo uso de seus códigos para introduzir o leitor ao assunto do capítulo, escolhendo combinações de adinkras que conseguem contar algo relacionado ao conteúdo de cada capítulo, escrevendo através dos adinkras e do repertório simbólico e interpretação do homem-designer. Resgatando valores simbólicos perdidos na diáspora através de um trabalho de pesquisa para construção de “memória falsa” e reconstituição através da nova interpretação dos valores que os símbolos representam, criando combinações que representam a interpretação do homem-designer da informação elaborada pelo homem-autor.

No entanto, precisamos localizar a presença africana, afinal, ela não se dá em qualquer lugar no livro, ela se dá no território chamado Brasil. Bastaria a origem dos valores simbólicos? A autenticidade do produto do homem-designer pode ser questionada, sendo produzido em território brasileiro, por brasileiros, com o pensamento pautado pela língua brasileira, não seriam adinkras brasileiros produzidos através da experiência com signos do continente africano chamados adinkras dos povos Akan?

Assim como na questão das imagens, se faz necessário o exagero, trazer novos níveis de complexidade para que estes elementos sejam localizados, aqui faz-se um diálogo entre tecidos com adinkras dos povos Akan e tecidos com textos brasileiros. Colocamos em paralelo as Fitas do Senhor do Bonfim com tecidos estampados com adinkras dos povos Akan, esta ideia ainda não foi apresentada para as organizadoras e pende aprovação. Artefatos com morfologias muito semelhantes, quase que simbolicamente homônimos, ambos com o mesmo suporte, o tecido, com signos carimbados, ambos comunicantes e ambos com valores simbólicos muito

densos, diversos níveis de complexidade e rituais associados. Criando uma ponte simbólica que atravessa o Atlântico, conectando dois continentes.

Figura 23 - Experimentações de abertura de capítulos



Fonte: Autoria própria (2021)

5.2.1.9 Capa

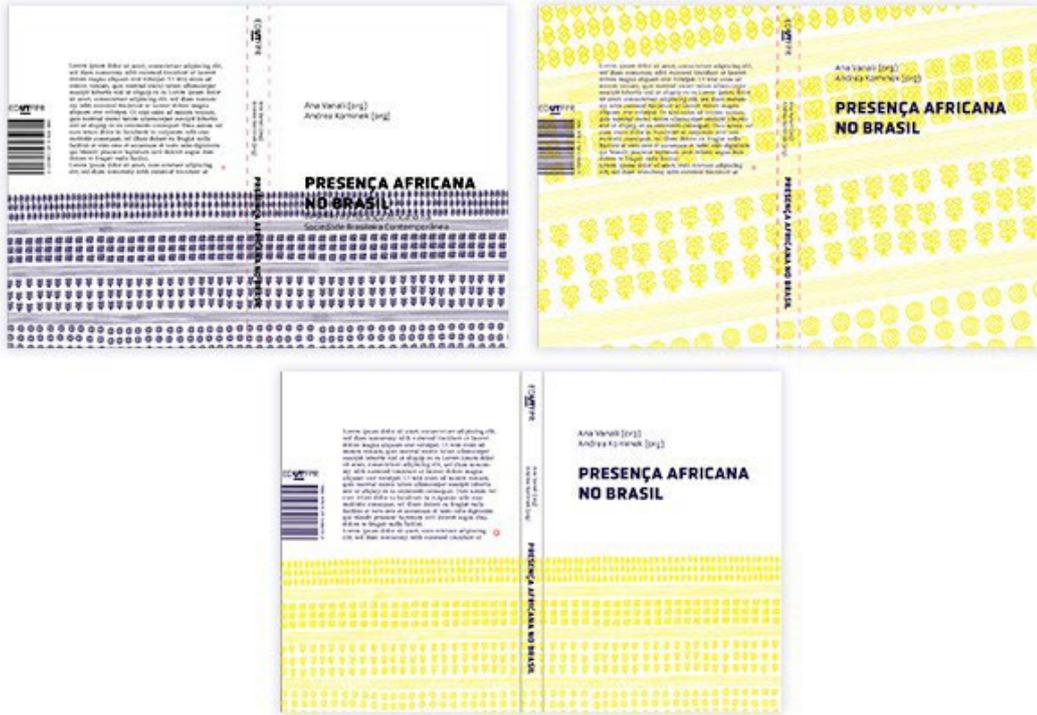
As capas partem de uma noção expandida das aberturas de capítulo, tentando representar todos os capítulos e focando em trazer de forma clara a exaltação da herança cultural afro-brasileira, através do uso de cores e dos adinkras.

Figura 24 - Primeiros estudos de capa



Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 26 - Estudos de capa



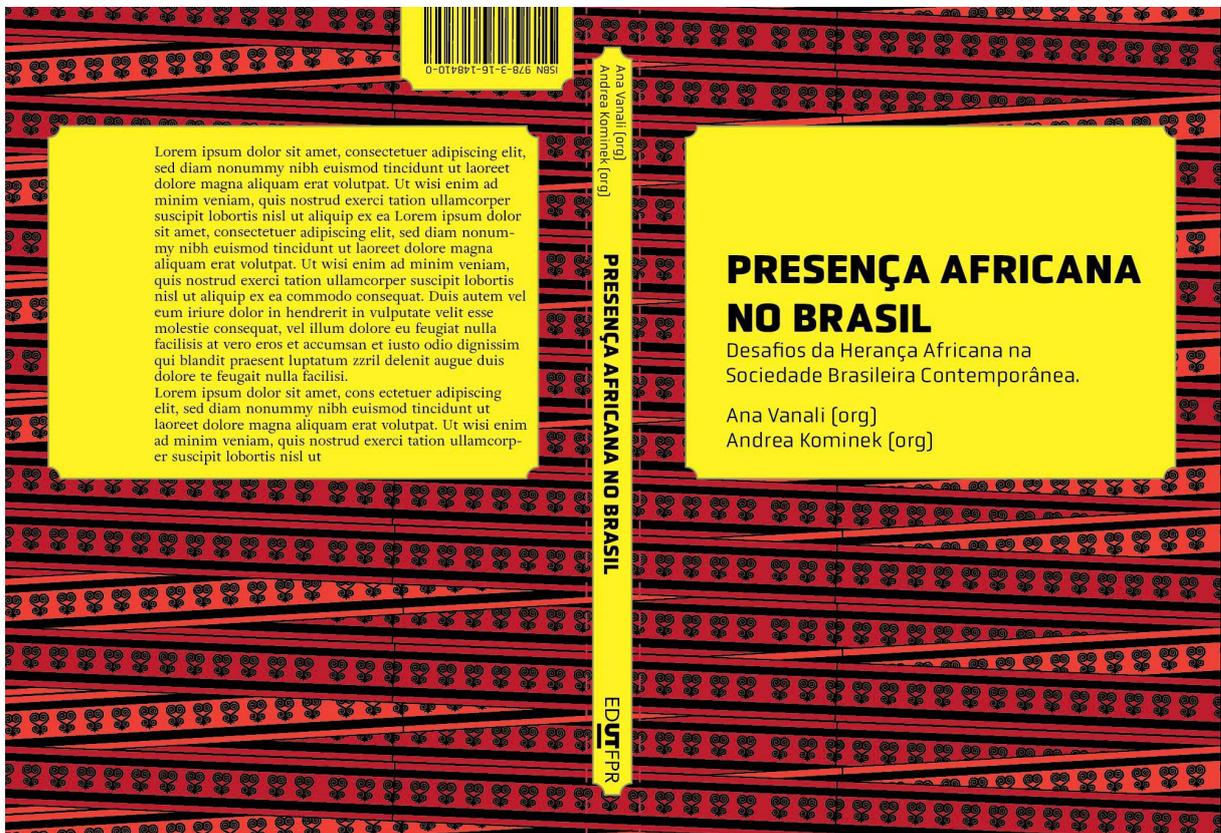
Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 25 - Estudos de capa



Fonte: Autoria própria (2021)

Figura 27 - Estudos de capa



Fonte: Autoria própria (2021)

5.2.2 Produto

À medida que vamos pesquisando e colocando novos valores simbólicos e materiais, o produto responde com novos níveis de complexidade, com este processo foi fabricado um produto gráfico editorial, um livro. Além de um texto diagramado, um texto emoldurado por margens e incumbido de valores simbólicos daquele que o projeta, o designer editorial.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nem todos os valores simbólicos de um produto são apreendidos pelo “usuário”, podemos colocar que todos esses caminhos projetados são sugestões de percepções e interpretações, opções que o homem-designer coloca disponíveis para “uso” mas só por meio do “uso” que o produto realmente se concretiza, o papel do homem-designer neste projeto era de desenvolver diferentes níveis de complexidade. Aqui, não se procura que todos os valores sejam, de fato, comunicados ao leitor, mas sim que o produto gráfico editorial tenha o recursos para tocar o leitor em diferentes espaços, que o artefato ao mesmo tempo que transmite um discurso, guarde segredos, códigos que só podem ser acessados através de chaves de decodificação que o homem-leitor pode ou não ter acesso, e ainda, pode ou não vir a ter acesso em algum momento de sua relação com o objeto.

Este trabalho consegue cumprir os objetivos determinados, mas existe um incômodo ao não alcançar outros objetivos, é no mínimo desconcertante perceber que um projeto gráfico editorial que brande bravamente sobre a temática de negritude e a presença africana dentro da cultura tenha tão poucas referências negras. Seria ideal que o processo de pesquisa acessasse designers negros, preferencialmente brasileiros, para a construção de diálogos simbólicos mais complexos, que explorassem mais a vivência do homem-designer-negro e como a pesquisa em si e em seus pares consegue ampliar o seu vocabulário simbólico de maneira mais consistente com aquilo que se propõe a desenvolver.

Para conclusão do trabalho, ainda são necessárias que algumas alterações requisitadas pelas autoras sejam executadas, algumas alterações de texto também são previstas, e a capa precisa ser finalizada e aprovada.

Este desenvolvimento trata do processo de construção da versão impressa do livro, também é previsto que uma versão digital seja elaborada. O processo de revisão, crítica e iteração está em curso.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. 3.ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação: Vilém Flusser**; organizado por Rafael Cardoso. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial: criando livros completos / Aline Haluch**. – Teresópolis, RJ: 2AB, 2013.

HENDEL, Richard. **O design do livro**. 2.ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.

LUPTON, Ellen; MILLER, Abbott. **Design, Escrita, Pesquisa: A Escrita no Design Gráfico**. 1.ed. São Paulo: Bookman, 2011.

SAMARA, Timothy. **Making and Breaking the Grid**. United States of America: Rockport Publishers, Inc., 2020.

SOARES, Horrana Porfirio. **Cadê os pretos no design? Localizando o design afro-brasileiro**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo de São Paulo, São Paulo, 2021.

ZAPPATERA, Yolanda. **Editorial design**. 1.ed. United States of America: Laurence King, 2007.