

**CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO CURSO DE
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL**

Luis Ricardo Kaufmann da Silva

Traços de uma Gestante na construção de um livro ilustrado:

Estudo sobre o processo criativo

SANTA MARIA - RS

2022

LUIS RICARDO KAUFMANN DA SILVA

A Gestante como traço na construção do livro:

Estudo sobre o pensamento criativo

Trabalho de Projeto Experimental apresentado ao curso de Comunicação Social - Produção Editorial, da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, como requisito parcial para obtenção do título de **bacharel em Comunicação Social - Produção Editorial**.

Aprovado em ___ de Outubro de 2022:

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cristina Marques Gomes
(Presidente/Orientadora)

SANTA MARIA - RS

2022

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família por ter me dado a oportunidade de estudar e não desistir do meu sonho. A minha namorada pelo apoio incondicional em todos os momentos. A UFSM, pois sem ela talvez eu não pudesse fazer uma faculdade. Por fim, agradeço à minha orientadora Cristina Marques Gomes pela atenção, paciência e carinho.

RESUMO

A gestante como traço na construção do livro:

Estudo sobre o processo criativo

AUTOR: Luis Ricardo Kaufmann da Silva

ORIENTADORA: Prof^ª. Dr^ª. Cristina Marques Gomes

Resumo:

O presente Projeto Experimental pretende analisar como acontece o processo criativo das pessoas, tendo como base a construção de um livro ilustrado, contando a história de uma gestante do projeto “Esperançando” da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Inspirou-se no trabalho do casal e designs Gráficos, Raphael e Melina do site “carinhas e sua história”. Para tanto, buscamos realizar uma pesquisa teórica, por meio do estudo de caso, através de um questionário destinado a entender como funciona o processo criativo do casal, além de realizar um mapeamento em âmbito nacional e internacional sobre a produção científica relacionada ao tema. Apresentamos, por fim, nesse relatório o projeto editorial e gráfico que resultou no livro “Traços de uma gestante ilustrada”.

Palavras-chave: Processo Criativo, Ilustração, Projeto Gráfico, Projeto Editorial, Livro.

ABSTRACT

A gestante como traço na construção do livro:

Estudo sobre o processo criativo

AUTOR: Luis Ricardo Kaufmann da Silva

ORIENTADORA: Prof^a. Dr^a. Cristina Marques Gomes

Summary:

The present Experimental Project intends how the creative process of people happens, based on the construction of an illustrated book, telling the story of a pregnant woman from the “Esperançando” project at the Federal University of Santa Maria (UFSM). Inspired by the work of the couple and graphic designers, Raphael and Melina from the website “carinhas e sua História”. Therefore, we seek theoretical research, through the case study, through a study aimed at understanding how the creative process works for the couple, in addition to carrying out a national and international mapping on the production related to the theme. We present the editorial and graphic project that resulted in the book “Traços de uma pregnant Illustrated”.

Keywords: Creative Process, Illustration, Graphic Design, Editorial Project, Book.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1 Metodologia	12
2. PROCESSO CRIATIVO	13
2.1 Conceito sobre Processo Criativo	13
2.2 Os cinco princípios de Kneller	13
2.3 Conceitos criativos de Sternberg	14
2.4 Mapeamento Internacional	19
2.5 Mapeamento Nacional	32
2.6 Breve contextualização sobre a história do livro	34
2.7 Livro Ilustrado	36
2.8 Ilustradores e suas particularidades	39
2.9 Projeto de Extensão: “Esperançando”	40
3.2 DO CHÁ DE BEBÊ À ENTREVISTA	42
3.4 Raphael e Melina	44
3.5 “Carinhas e sua história”	46
3.6 Processos Criativos de “Carinhas e sua história”	48
3.6.1 Questionário ao casal Raphael e Melina	50
3.6.2 Construção do Produto	51
3.6.3 Projeto Editorial	52
3.6.3 Projeto Gráfico	57
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
REFERÊNCIAS	60

1. INTRODUÇÃO

Linhas, traços e formas ilustram o que eu sou na minha vida como futuro ilustrador digital e jovem curioso, destinado a entender como funciona o processo criativo das pessoas. Por isso, no presente trabalho optei por experimentar a construção de um livro ilustrado, baseado na história de vida de uma gestante do projeto de extensão “Esperançando¹” da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Em uma parte desse relatório, descreverei a produção teórica sobre os processos de criatividade e analisarei dois métodos/processos criativos de George F. Kneller (1908) e Sternberg (1988), no entanto, para a construção do livro ilustrado, terei como base teórica apenas George F. Kneller (1908). Alinhado a isso, a minha inspiração pessoal foi baseada no trabalho de “Carinhas e sua história”², resultando na vontade de colocar em “prática” uma história real, via Projeto Experimental de Conclusão de Curso. Esse relatório tem como propósito, portanto, experimentar esses processos criativos a partir da construção de um livro ilustrado, tendo como base, de um lado, a noção do que foi publicado sobre o tema e a descrição de duas teorias sobre o assunto. E de outro, a elaboração de um projeto editorial e gráfico inspirado em *designs* que estão no mercado de trabalho.

Em termos metodológicos, em 29 de abril de 2022, inicialmente acessamos dois bancos de dados: *Science*³ e a *Scopus*⁴. Os dois bancos de dados estão relacionados a uma ciência central e nosso objetivo foi verificar o que existe de produção científica em âmbito internacional, a partir das palavras-chaves: identidade visual, ilustração, marca e processo criativo. A procura de informações sobre identidade visual e marca se faz necessário, pois o trabalho do *designer* não envolve somente a ilustração. Todos esses processos levam a principal problemática da pesquisa, que é analisar como acontece o processo criativo em questão, independente do resultado, ou seja, do produto final. A pesquisa investiga também as produções de âmbito nacional, com destaque aos artigos relacionados ao processo criativo e às áreas de interesse deste trabalho, presentes no Portal de Periódicos da Plataforma Capes⁵, descrevendo alguns dos principais artigos relacionados com a área de interesse da presente pesquisa.

¹ESPERANÇANDO, 2022. Disponível em: www.ufsm.br/2022/08/01/pro, acessado em: 05/05/2022

²CARINHAS, 2008. Disponível em: <https://carinhaspersonalizadas.com>, acessado em: 05/05/2022

³WEB OF SCIENCE, 1900. Disponível em: <https://www-webofscience.ez47.>, acessado: 05/05/2022

⁴SCOPUS, 2004. Disponível em: <https://www-scopus.ez47.periodico>, acessado: 05/05/2022

⁵CAPES, 1951. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br>, acessado: 05/05/2022

Como justificativa base, o trabalho se torna pertinente pelo significado da palavra “criatividade”. Ela vem do latim *creare*, que indica a capacidade de criar, produzir ou inventar coisas novas. Ser criativo é *think outside the box* (expressão em inglês que significa " pensar fora da caixa" ⁶).

Ademais, a Produção Editorial tem um papel importante na transformação dos originais em uma publicação “atraente” para o leitor. O principal personagem desse processo se chama “editor”. A palavra, de origem latina, indica dois movimentos: "dar à luz" e “publicar”. Ela surge na Roma antiga para identificar aqueles que assumiam a responsabilidade de multiplicar e cuidar das cópias dos manuscritos originais dos autores, zelando para serem corretas as suas reproduções (BRAGANÇA, 2005, p. 2). “Em português, a palavra editor foi direcionada pela primeira vez no início do século XIX, em 1813” (CUNHA, 1982, p. 284). A função do editor, basicamente, é selecionar, organizar, normalizar, revisar e supervisionar, para publicar, dando à luz algo novo ao aperfeiçoar o texto (ARAÚJO, 1986, p. 35), a partir da invenção da máquina de impressão tipográfica, desenvolvida pelo alemão Johann Gutenberg, no século XV.

No sentido pleno, surge no Ocidente quando Gutenberg criou a “escrita mecânica”, a partir da invenção da tipografia por caracteres móveis de metal inaugurando a era de cópias múltiplas e idênticas de um original, que, após escovado e acrescido de forma gráfica, se transforma em livros impressos, por artes e saberes do editor impressor. (BRAGANÇA, 2005, p. 7).

O relatório visa, portanto, experimentar processos criativos a partir da construção de um livro ilustrado, tendo como base, de um lado, a noção do que foi publicado sobre o tema e a descrição de duas teorias importantes sobre o assunto e, de outro, a elaboração de um projeto editorial com foco numa história real e de um gráfico inspirado em *designs* que estão no mercado de trabalho. Para isso, de forma específica, será preciso:

- Acessar duas bases de dados relacionados a uma ciência central e verificar o que existe de produção científica a partir das palavras-chaves já mencionadas.

- Descrever de forma sucinta duas teorias sobre processos criativos, utilizando uma delas para compor o produto experimental.

- Construir um livro ilustrado a partir de um projeto editorial, tendo como conteúdo uma história real de vida da gestante do projeto “Esperançando”.

⁶CARINHAS, 2008. Disponível em: <https://carinhaspersonalizadas.com>, acessado em: 05/05/2022

- Ter como inspiração para a construção do Projeto Gráfico do livro ilustrado *designs* que são atuantes no mercado de trabalho.

1.1 Metodologia

Para atingir cada um dos objetivos, seguirei os seguintes passos para a realização desse relatório de pesquisa. Em primeiro lugar mapeio, em âmbito internacional e nacional, todo e qualquer tipo de artigo, por meio do banco de dados da *Web Of Science* e *Scopus*, realizando uma análise quantitativa ao selecionar os principais artigos da área de Ciências Sociais e Humanas. Depois disso, descrevo duas teorias sobre o processo criativo baseado nas publicações da Plataforma Capes, a fim de buscar artigos de caráter nacional. Por fim, descrevo o projeto editorial e gráfico do livro *pocket*, e finalizo mostrando o questionário com a entrevista que realizei com Raphael e Melina, donos do site “Carinhas e sua história”. Dessa forma, os critérios da análise do presente trabalho foram os seguintes:

a) Para o âmbito internacional, utilizei dois bancos de dados, a *Web Of Science* e *Scopus*, acessei entre 29 de abril e 05 de maio de 2022. Coloquei as palavras: identidade visual, marca. Além de selecionar os três resultados principais relacionados aos artigos mais citados, fiz a leitura e os resumi. A nível nacional, utilizei a Plataforma Capes, acessada do dia 29 de abril a 5 de maio de 2022, coloquei a palavra-chave “processo criativo” e selecionei os três principais resultados relacionados à obra que tiveram maior número de citações.

b) Para as teorias, levei em consideração as teorias que melhor complementam o passo a passo do processo criativo. Analisei Kneller (1908) e Sternberg (1988). Porém, abordei no livro ilustrado apenas a teoria de Kneller (1908), pois é a teoria que melhor explora as áreas de Ciências Humanas, relacionadas à sociologia, filosofia e psicologia.

c) Para fazer o projeto editorial, conheci o projeto “Esperançando” e a história da gestante. Construí um projeto editorial de um livro *pocket* ilustrado.

d) Para o projeto gráfico, coletei dados relacionados ao processo criativo dos “Carinhas”, identifiquei alguns traços do mesmo e aprendi sobre o que é relacionado à parte visual de um livro.

Essa introdução encerra-se com o processo criativo ilustrado, para, em seguida, ter um capítulo sobre o processo criativo, mapeamento nacional e nacional, entrevista com a

gestante, questionário sobre o processo criativo dos "carinhas e sua história", projeto editorial, projeto gráfico e considerações finais.

2. PROCESSO CRIATIVO

O presente projeto experimental tem como base o trabalho do filósofo alemão George F. Kneller, intitulado "Arte e Ciência da Criatividade" (1908). O processo criativo do trabalho do "Carinhas" não tem como base a obra de Kneller, conforme explicitado pelos donos do site Raphael e Melina em entrevista realizada em 24 de junho de 2022. Desse modo, a escolha desse livro, intitulado "Arte e Ciência da Criatividade" (1908), se justifica pelo caráter teórico e formato objetivo de descrever os processos criativos da humanidade.

2.1 Conceito sobre Processo Criativo

Em primeiro lugar, para entender mais sobre a teoria de F. Kneller (1908), é preciso diferenciar a inteligência da criatividade. "O pensamento criador é inovador, exploratório, aventureiro" (KNELLER, 1908, p. 19). Já a forma que mais nos acostumamos a usar a criatividade acontece por meio da inteligência, sendo mais conservadora, metódica e cautelosa. Desse modo, é observada em todos os momentos do nosso dia e noite. Desde o acordar até o momento de dormir. Nesse período, utilizamos nossa inteligência para entender, resolver e executar diversos problemas do nosso cotidiano. No entanto, não necessariamente o associamos com o fazer "coisas inovadoras". O nosso amadurecimento desde a infância, adolescência e vida adulta está associado à inteligência criativa.

2.2 Os cinco princípios de Kneller

O ato de criação do ser humano é baseado em cinco fases primordiais para que se entenda como funciona o processo criativo. O primeiro processo da criatividade está relacionado à apreensão, ou seja, "o criador tem de ter seu primeiro *insight*, que é a apreensão de uma ideia a ser realizada ou de um problema a ser resolvido" (KNELLER, 1908, p. 63). Agora, não há inspiração, apenas a noção de algo a se fazer.

Ao entender e se identificar com o problema ou ideia, George F. propõe um segundo passo chamado de "preparação". O agente criador procura, investiga, registra e pondera o que pode ser feito ou não. "O criador lê, anota, discute, indaga, coleciona, explora, propõe possíveis soluções e pondera suas forças e fraquezas" (KNELLER, 1908, p. 63).

A terceira categoria identificada por Kneller (1908) refere-se à incubação. Nessa parte, o inconsciente da psique entra em ação, logo após a preparação do consciente, usando do

inconsciente para formulação de ideias. “O período de preparação consciente é seguido por um tempo de atividades não consciente na qual as ideias do criador são enterradas” (KNELLER, 1908, p. 66).

A penúltima e quarta teoria refere-se à iluminação, que é quando o inconsciente trabalha de forma absoluta e as ideias começam a surgir. Como em um desenho animado, nessa fase as ideias vão surgir como numa lâmpada para o criador. “De repente o criador percebe a solução do seu problema, o conceito que enfoca todos os fatos, o pensamento que completa a cadeia de ideias...” (KNELLER, 1908, p. 68).

Por fim, o último princípio se refere à verificação ou revisão, que não é simplesmente checar a ideia, mas sim ver se ela pode se adequar à realidade. “Nesta fase, o criador tem de distinguir o que é válido do que não é [...]” (KNELLER; GEORGE, 1908, p. 71). Nas palavras de Wallas (1908), “as ideias demandam disciplina, atitude, vontade e sobretudo esforço para se tornarem reais”.

2.3 Conceitos criativos de Sternberg

Além das teorias de George F. Kneller (1908), me baseio como inspiração para a criação do livro ilustrado na teoria a respeito da construção da criatividade que acontece pela “teoria do investimento”, de Sternberg (1988, p. 2). Nela é possível perceber traços importantes para se compreender como funciona o desenvolvimento do processo criativo. Dentro desse “algo que está por vir” existem alguns atributos importantes que são: a memória, o estilo cognitivo e a personalidade e/ou motivação. Por exemplo, não se pode pensar nesses três estilos propostos por Sternberg (1988) isoladamente, pois a interação entre eles é primordial para se criar algo de valor crítico. A fim de complementar a definição, Sternberg e Lubart (1991, 1995, 1996) definiram seis recursos primordiais para se compreender o processo criativo: inteligência, estilos intelectuais, conhecimento, personalidade, motivação e contexto ambiental.

Inteligência:

Apesar de a inteligência ser uma abordagem complexa de se analisar e pensar, Sternberg e Lubart (1995,1996) definiram seu funcionamento por meio de três habilidades importantes: a habilidade sintética de redefinir problemas, ou seja, observar a problemática em questão por um novo ângulo. A segunda diz respeito a uma habilidade analítica, do ponto de vista do ator da problemática, selecionar e organizar as ideias que são inválidas e as que podem dar certo para resolver determinados problemas. Essa habilidade é de extrema importância na ilustração, pois muitas vezes a seleção das melhores ideias ficam no papel do artista visual. O terceiro e

último atributo de habilidade definido pelos autores diz respeito à habilidade prática-contextual. Basicamente refere-se à forma com que o ilustrador convence as pessoas a respeito do valor de suas ideias. Sternberg e Lubart (1988, p. 2) enfatizam que as três habilidades precisam estar em confluência, ou seja, se a habilidade analítica não estiver em sintonia com as outras, o saber se torna crítico, porém não criativo.

Diante da necessária união dos três elementos, destaca-se a importância dessas percepções para a formulação de ideias. Elas se dividem em três tipos básicos de *insight*. O primeiro se baseia na relevância e reconhecimento da problemática, ou seja, a relevância de informações que podem não ser imediatamente óbvias, apontando como exemplo a descoberta da penicilina por Alexander Fleming”, (ALENCAR; FLEITH, 2003, p. 2). O segundo *insight* refere-se ao pensamento analógico do antigo e do novo. Ou seja, a probabilidade de um contraste em comparação entre as ideias. Por último, ocorre o *insight* do algo que está por vir, referindo-se ao resultado de todo o processo criativo.

[...] o terceiro tipo de insight (insight de combinação seletiva), ocorre quando se reúnem informações cuja conexão não é óbvia. (ALENCAR; FLEITH, 2003, p. 2)

Estilo intelectual:

O estilo intelectual de uma pessoa é característico e se divide em três habilidades específicas para formar um estilo e propiciar uma valorização do saber criativo de cada indivíduo. Existe o estilo legislativo, executivo e judiciário. O primeiro refere-se ao saber desmoldado de uma problemática pré-estabelecida. Ou seja, a pessoa gosta de formular problemas e criar novas regras para resolvê-los. Esse estilo é o mais característico e apropriado para o estímulo da criatividade. O segundo estilo enfatiza para o fato de pessoas que lidam bem com problemas com estruturas claras e bem definidas. Por exemplo: quando o artista visual recebe um projeto estabelecido e ele precisa mais executar do que pensar no processo. Já a terceira forma de intelecto, destina-se a pessoas que julgam, gostam de dar opiniões e avaliar outras pessoas.

Sternberg (1991) lembra que há três estilos intelectuais, os quais se referem à forma como a pessoa usa, explora ou utiliza a sua inteligência, denominando-os: legislativo, executivo e judiciário. (ALENCAR; FLEITH, 2003 p. 2)

Conhecimento:

Saber sobre determinada área é imprescindível para se obter as melhores ideias criativas. Conforme Sternberg e Lubart (1999) existem dois tipos de conhecimento: o formal e o informal, considerando ambos importantes para a criatividade. O primeiro seria aquele

conhecimento de uma determinada área ou de um dado trabalho que se adquire por livros, palestras ou qualquer outro meio de instrução. O informal é aquele que se adquire por meio de dedicação a uma determinada área, sendo raramente ensinado explicitamente e, na maior parte das vezes, impossível nem sequer de ser verbalizado. A personalidade criativa pertence ao grupo de características importantes que potencializam a criação. Aspectos como confiança, tolerância e ambiguidade, coragem para expressar novas ideias, perseverança e autoestima são fundamentais.

Quanto à personalidade, outro componente da teoria de Sternberg e Lubart, lembram os autores que alguns traços de personalidade contribuem mais do que outros para a expressão da criatividade, destacando as pessoas com alta produção criativa pela apresentação de um conjunto de traços de personalidade, como predisposição a correr riscos, confiança em si mesmo, tolerância à ambiguidade, coragem para expressar novas ideias, perseverança diante de obstáculos e ainda um certo grau de autoestima, embora nem todos eles estejam necessariamente presentes (ALENCAR; FLEITH, 2003, p. 2).

Personalidade:

É importante que o ilustrador desenvolva em si o recurso da personalidade, com base numa motivação intrínseca. “Essa habilidade própria é caracterizada pela criatividade como resultado da motivação, habilidades relevantes, domínio e processos criativos relevantes”, (AMABILE, 1983, p. 2). Para que isso seja pertinente e aumente a produção, também é imprescindível que o artista visual vislumbre e tenha uma identidade própria em termos do seu traço identitário, característico da forma de ilustrar de cada ilustrador. “Isso, o dará autoridade e, em simultâneo, uma personalidade específica na sua área”, (MACKINNON, 1965 e BARRON 1969, p. 2). Por isso é importante que na criação ilustrativa existam traços específicos para cada área de interesse. Ao ilustrador, esse elemento é tido como uma abordagem especializada e humanizada do processo criativo.

Sternberg (1988) aponta alguns fatores que pré-determinam a pessoa criativa. O primeiro deles é a perseverança no ato de soluções de problemas. Para o autor, o fato da questão não é se a pessoa irá ou não encontrar obstáculos, mas como ela irá lidar com os mesmos e o grau de determinação em não se deixar abater diante das adversidades que possivelmente terá de enfrentar para alcançar as suas metas.

[...] a abordagem sistêmica de Csikszentmihalyi (1988a, 1988b, 1988c), que considera a criatividade como resultado de elementos da pessoa, do domínio (área do

conhecimento) e do campo (especialistas de uma área específica que têm o poder de determinar a estrutura do domínio)

Além disso, Sternberg e Lubart (1995,1996) dão ênfase para o fato de a pessoa criativa ser autoconfiante e exemplifica ao dizer que será dificilmente apresentada por aqueles que tiverem pensamentos voltados ao fracasso. Por outro lado, vários deles são desestimulados pelos agentes socializadores. A criatividade tem de ser estimulada desde a adolescência e isso faz com que muitos agentes não alimentem a autoestima, a perseverança diante de obstáculos, a coragem para expressar ideias divergentes, não oferecendo oportunidades para seu fortalecimento, como foi observado por inúmeros autores, como Torrance (1975) e Alencar e Rodrigues (1978) em estudos sobre o perfil do “aluno ideal”.

Motivação:

Os recursos motivacionais dizem respeito às forças impulsionadoras da performance criativa. A motivação intrínseca é elucidada nesta categoria, para demonstrar a preocupação centrada na tarefa. Um ponto característico é a satisfação e amor no que se faz. Isso facilita a multiplicação de ideias criativas ao longo do trabalho.

Este aspecto foi observado por Sternberg e Lubart (1995) com profissionais que vinham realizando trabalhos altamente criativos em distintas áreas, que se diziam mobilizadas pelo amor pela tarefa, focalizando muito mais sua atenção e energia no trabalho em si do que em possíveis prêmios ou reconhecimento por sua realização, (ALENCAR, 2003, p. 3).

Existe outro tipo de categoria para a motivação que Sternberg e Lubart (1999) chamaram de “extrínseca”, ou seja, não vem do aspecto das ideias da pessoa, mas sim, do contexto exterior que a envolve. Nessa categoria extrínseca, a motivação tem como aspecto definidor o desejo de obter domínio sobre um dado problema. Esse desejo faz parte do aspecto motivacional característico e definidor de alguém criativo.

Contexto ambiental:

O contexto ambiental é extremamente importante no aspecto criativo de cada ilustrador. Sternberg e Lubart (1995) descrevem que a criatividade não ocorre no vácuo e não pode ser vista fora deste contexto, uma vez que tanto a pessoa como o produto são avaliados como criativos ou não por pessoas do seu contexto social. Entretanto, os autores referem-se ao ambiente de desenvolvimento criativo relativo ao nível de potencial criativo pessoal e à área na qual a pessoa criativa se expressa.

[...] segundo Sternberg e Lubart, o contexto ambiental afeta a produção criativa de três maneiras distintas: (a) grau em que favorece a geração de novas ideias; (b) extensão em que encoraja e dá o suporte necessário ao desenvolvimento das ideias criativas, possibilitando a geração de produtos tangíveis; e (c) avaliação que é feita do produto criativo. (ALENCAR; FLEITH, 2003, p. 2)

Todas as seis teorias fazem parte das obras de Sternberg e Lubart (1995, 1996), e se referem aos fatores internos e externos para que ocorram os processos criativos. Para além dessas teorias, outros autores como Sartori, De Bona e Mancini (2001) etc. teorizam sobre o ambiente criativo em *home office*. Recentemente, a pandemia da covid-19 mudou a forma, hábitos, rotina e principalmente o ambiente de criação das pessoas, conforme já mencionamos. Antes, o processo criativo dos trabalhadores acontecia em um lugar predeterminado. Apesar de, hoje, as pessoas estarem voltando à sua rotina normal de trabalho, ela acontece, na maioria das vezes, em casa.

Diante disso, há uma expansão na forma de trabalhar e as consequências da mudança de lugar⁷ no mercado de trabalho, influencia diretamente na criatividade. Esse algo a mais que se dá no ambiente domiciliar ajuda a alavancar a criatividade. Por isso, a relação entre o *home office* e o artista visual favorece o estímulo da criatividade. De Masi, citado por Mendes (1999), afirma que o ambiente favorável à criatividade é aquele sem burocracias. As pessoas que trabalham em casa estão propensas a terem mais *insights*. É de grande importância para o processo criativo lugares que, segundo De Masi (2001), os profissionais se sintam à vontade para trabalhar. Estar em ambiente domiciliar é bom para o estímulo da criatividade. Conforme o autor, as pessoas criativas preferem empresas pequenas a grandes corporações. As burocracias de uma empresa são propensas a serem desmotivadoras por procedimentos rotineiros e habituais. “O controle é o reino da burocracia e a motivação é o reino da criatividade” (DE BONA SARTOR, 2001, p. 61).

Por outro lado, muitas vezes o ambiente domiciliar é predominantemente exaustivo para quem precisa criar. Tanto é que, na maioria das vezes, o bloqueio criativo se dá não pela falta de adequação ou conforto do lugar onde se encontra, mas pela falta de mudança e de problematidade do artista não conseguir adaptar-se ao meio. Sales (2006) explica o quão paradoxal o ser humano é, pois, é justamente por não ter que se adaptar ao meio que a folha de papel permanece em branco.

⁷ **Nômades digitais** são pessoas que trabalham online e que, portanto, não precisam estar fisicamente em um escritório para desempenhar suas funções. Isso permite que elas trabalhem de onde quiserem.

Segundo Rogers (1959, p. 69), Maslow (1974) e Rollo May (1974, p. 13), a criatividade está ligada diretamente com o lugar onde o indivíduo está inserido no momento do processo criativo. Existem características que libertam a criação, que é a liberdade de se soltar naquele lugar, o quão adaptado se está naquele ambiente. Desse modo, o estado psíquico tem de estar em harmonia com o ambiente escolhido pelo ilustrador. A perspectiva criativa, a partir dos anos 1970, se baseia na ideia de que o que está ao redor, envolvido ao indivíduo no processo de criação é relevante na composição do produto inovador, considerado criativo. Isso baseia-se na perspectiva histórica, social e cultural do lugar de inserção onde se encontra o ilustrador.

Sob essa perspectiva, a produção criativa não pode ser atribuída exclusivamente a um conjunto de habilidades e traços de personalidade do criador, mas também sofre a influência de elementos do ambiente onde esse indivíduo se encontra inserido (HENNSSEY; AMABILE, 1988).

Além disso, Lubart e Sternberg (1995, 1996) dão ênfase a organizações sociais nas quais as pessoas convivem diariamente, como a família, a escola, em organizações (ambiente de trabalho) e ainda fatores externos que contribuem para a investigação da criatividade de seus membros. O autor tem como base os estudos de outros autores, como Arieti (1976) sobre sociedades criativas, Chambers (1973) sobre o perfil de professores que facilitam a criatividade, e de Amabile e Gryskiewicz (1989) para salientar que esses espaços são importantes para as pessoas, pois é onde há o desenvolvimento da criatividade humana. Todo esse processo de criação da pessoa, relacionado aos grupos sociais de convivência e lugares de predominância criativa como a escola, trabalho e outras organizações, definem até que ponto o nível criativo do ser humano é conectado ao fator do ambiente de inserção do mesmo. É importante salientar que os diferentes ambientes de convívio social dependem da afinidade da pessoa com determinada área de conhecimento.

2.4 Mapeamento Internacional

A investigação acerca das produções científicas e obras em geral de caráter internacional foi realizada no dia 29 de abril de 2022 e a fonte de pesquisa utilizada é a *Web of Science*⁸, a respeito do que cerca as principais produções que envolvem o pensamento criativo do ilustrador. Foram descritas os três principais artigos mais citados no banco de dados

⁸WEB OF SCIENCE, 1900. Disponível em: Web of Science, acessado: 05/05/2022. É um site que fornece acesso baseado em assinatura a vários bancos de dados que fornecem dados abrangentes de citações para muitas disciplinas acadêmicas diferentes. Foi originalmente produzido pelo *Institute for Scientific Information* e atualmente é mantido pela Clarivate.

Internacional *Web of Science*⁹ a respeito de ilustração, identidade visual, marcas e processo criativo. A ilustração é uma arte que reflete a criatividade dos artistas visuais como atores importantes no papel de representar e/ou criar uma identidade social e cultural, por meio da atividade artística. “são essas variações que nos levam às singularidades dos procedimentos de um artista determinado” (SALLES, 2016, p. 3). Aliado a esse papel, sobressai o seu processo criativo intrínseco baseado, muitas vezes, nas suas experiências, conhecimento intelectual e discernimento da realidade.

Ao pesquisar a palavra “ilustração” no banco de dados internacional da *Web of Science*, no dia 05 de maio de 2022, foram encontrados 80.168 resultados. As cinco principais categorias de produção científica são da área de artes, com 60 produções, 3 de farmacologia, 2 de química; 2 de entomologia e 2 de linguística. Esses resultados são importantes, pois dizem respeito ao quanto de trabalho foram realizados, publicados e estão principalmente listados no banco de dados da *Web Of Science*.

Figura 1- Print do banco de dados *Web Of Science*

The screenshot displays the Web of Science search results for the keyword "ilustração". The interface includes a sidebar with filters and a main results area. The filters are as follows:

Tipos de Documentos	Contagem
Documento de Procedimento	66
Artigo	22
Revisão do livro	2
Artigo de revisão	1

Categorias da Web of Science	Contagem
Arte	60
Farmacologia	3
Química Multidisciplinar	2
Entomologia	2
Linguística Linguística	2

Afiliações	Contagem
INSTITUTO POLITECNICO DO CAVADO E D...	14
UNIVERSIDADE DE COIMBRA	5
UNIVERSIDADE DO PORTO	4
UNIVERSIDADE DE AVEIRO	3
UNIVERSIDADE DO MINHO	3

The main results area shows three entries:

- O gesto hoje** (4 results): 12 Referências. Published in the 4th International Conference on Illustration and Animation (CONFIA) 2016.
- Hayao Miyazaki "Jornada de Chihiro"** (5 results): 14 Referências. Published in the 4th International Conference on Illustration and Animation (CONFIA) 2016.
- ENSINO E APRENDIZADO PELO PENSAMENTO COMPLEXO: UM CINEMATOGRAFICO (ILUSTRACAO)** (6 results): 23 Referências. Published in *PERSPECTIVAS EM DIALOGO: REVISTA DE EDUCACAO E SOCIEDADE*, 5 (10), pp. 124-143.

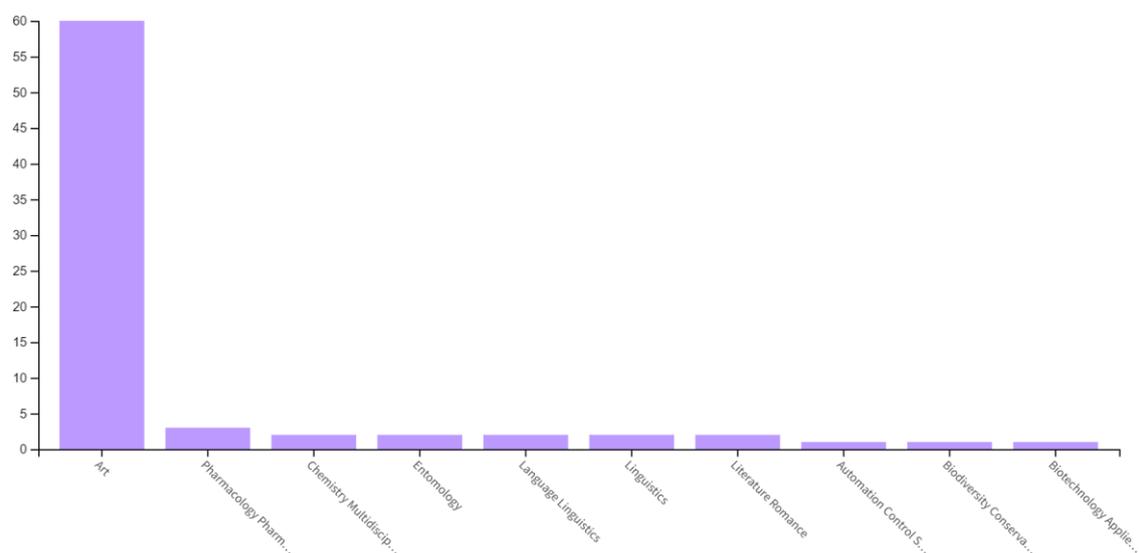
WEB OF SCIENCE, 1900. Disponível em: <<https://www-webofscience.ez47.periodicos.capes.gov.br>>, acessado em: 26/09/2022

Portanto, é de extrema importância elencar os principais resultados e o número de resultados encontrados no site. A tabela a seguir ilustra as principais áreas na qual foram encontradas as principais publicações no banco de dados. O gráfico varia de 0 a 60 e ilustra o

⁹WEB OF SCIENCE, 1900. Disponível em: Web of Science, acessado: 05/05/2022. É um site que fornece acesso baseado em assinatura a vários bancos de dados que fornecem dados abrangentes de citações para muitas disciplinas acadêmicas diferentes. Foi originalmente produzido pelo *Institute for Scientific Information* e atualmente é mantido pela Clarivate.

quão poderoso e norteador são os trabalhos da área de artes em relação ao trabalho científico de teóricos e autores em geral que são da mesma área de atuação ou coincidentes.

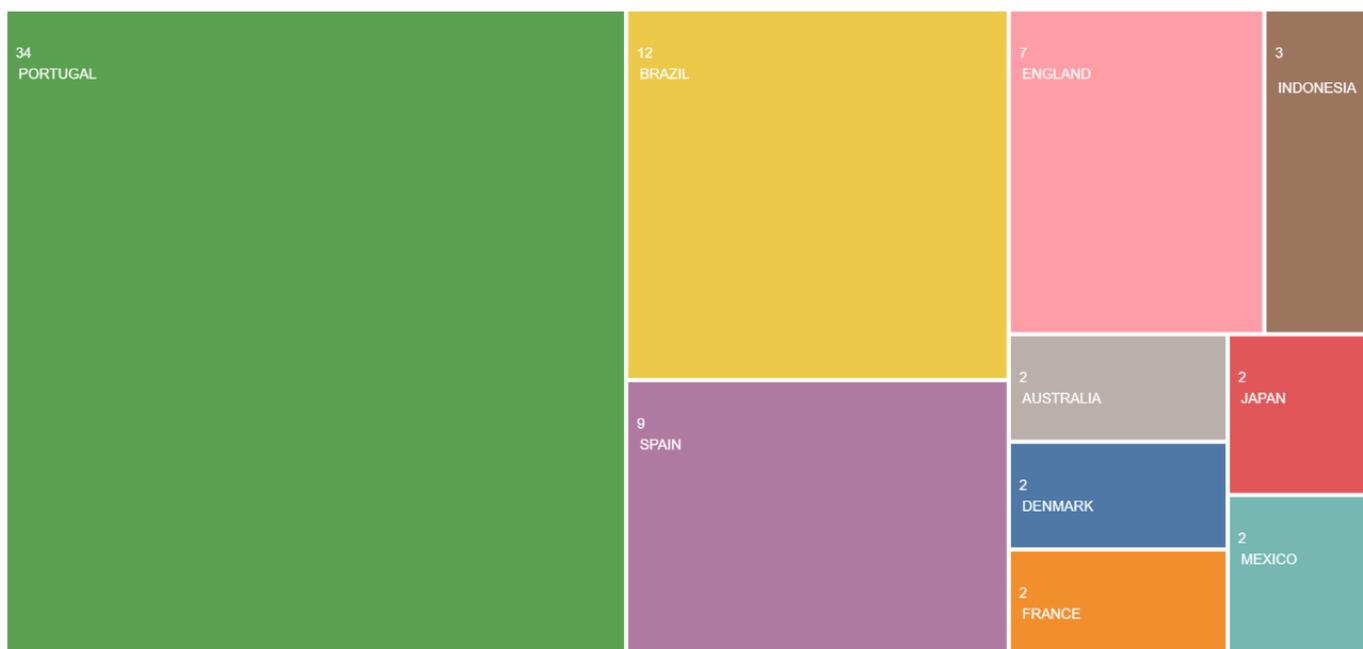
Figura 2 - *Web Of Science*



WEB OF SCIENCE, 1900. Disponível em: <<https://www-webofscience.ez47.periodicos.capes.gov.br>>, acessado em: 25/04/2022

As quatro principais editoras que publicaram são o Ipeca - Instituto Politécnico Cávado e Ave com 58 resultados. Empatado com dois resultados encontram-se o Instituto de Engenheiros Eletricistas e Eletrônicos (IEEE), Sociedade Brasileira Química, Taylor & Francis e Wiley. As cinco principais datas de publicações são: 2020, 2017, 2018, 2019 e 2021.

Figura 3 - Gráfico



WEB OF SCIENCE, 1900. Disponível em: <<https://access.clarivate.org>>, acessado em: 05/05/2022

Em termos de citações, observou-se que os documentos disponibilizados para acesso na base de dados tiveram poucas citações, contendo no máximo uma citação na categoria artes visuais e ciências, como foi o caso do artigo “O projeto dama de espadas: ilustração e narrativa interativa” (1834), um projeto colaborativo experimental de Joel Lardner e Paul Roberts, da Illustration at Arts University, Bournemouth. Ele explora o conto sobrenatural de obsessão e risco de Alexander Pushkin, “A Dama de Espadas” (1834), e expande a linguagem visual do livro ilustrado de Joel Lardner, de 2011, com o mesmo nome. O livro ilustrado atraiu os ilustradores, pois incentiva a expansão de uma linguagem visual específica e fornece uma plataforma para construir, explorar e examinar mundos imaginários. O imperativo de pesquisa ao longo do projeto tem sido aproveitar a tecnologia de jogos emergentes para transformar como a narrativa e os livros ilustrados podem ser entendidos e reinterpretados. A tecnologia VR oferece o potencial para os leitores habitarem uma história e oferece *insights*

multidimensionais de dentro de um texto. A capacidade de alternar entre os personagens ou intervir em pontos da trama abre novas percepções sobre como as histórias serão contadas e vivenciadas.

Diante disso, os ilustradores estão em uma posição privilegiada para adotar e ocupar este novo campo de estudo fascinante e portentoso, seja como criadores de jogos ou contadores de histórias interativos. Um filme experimental de animação concluído em 2016 faz parte de um projeto em andamento que explora o potencial da narrativa e da ilustração no ambiente digital. Este filme recebeu certificado de Mérito na categoria de Animação no *Three and Three International Illustration Awards* 2016, EUA. Também foi selecionado para exibição durante o evento *Motion Commotion*, em 11 de julho de 2018, na *ICON 10 International Illustration Conference*, em Detroit, EUA.

Outro documento que conteve duas citações na primeira página de pesquisa é o livro de Jorge Marquez (2016), intitulado “Uma narrativa animada para transmitir a neurobiologia do autismo”. O documento se refere aos Transtornos do Espectro do Autismo (TEA), que são transtornos do neurodesenvolvimento com causas genéticas e ambientais, com incidência crescente na população. Suas características principais incluem comportamentos repetitivos, dificuldades de comunicação e deficiências sociais. Trabalhos de pesquisa recentes começaram a desvendar os fundamentos biológicos do TEA e a apontar direções para terapias. “É urgente aumentar a conscientização sobre a incidência e as características do TEA, bem como informar sobre os esforços em andamento para lidar com esses transtornos” (MARQUEZ, 2016, p. 135).

A arte e a ciência estão ligadas há muito tempo para transmitir conhecimento científico a respeito dos principais transtornos do autismo na vida humana. Este artigo documenta a colaboração entre profissionais de animação, divulgadores de ciência e neurocientistas, para produzir uma animação para comunicar a neurobiologia do autismo.

Propõe-se que a aprendizagem interdisciplinar e mútua desempenha um papel fundamental nos processos criativos para comunicar transtornos mentais, incluindo o dia a dia da ciência e os esforços que impactam o bem-estar mental. A narrativa animada fornece um meio de comunicação, que pode ser utilizado para outras patologias e representa uma estratégia para sensibilizar a sociedade e informar os cidadãos.

Além dessas produções, na categoria de artigos e documentos, deve-se considerar como uma das principais referências de produto ilustrativo a obra “Primeiros desenhos”, do pintor *Joaquim Mir* (1995). As pinturas do artista Joaquim Mir, admiradas por seu cromatismo,

baseiam-se em um desenho exemplar praticado desde seus anos de formação, período pouco estudado. Ele foi muito influenciado por seu primeiro professor e sua paixão gráfica no início de sua carreira profissional. A ilustração ajudou a torná-lo conhecido através das páginas das revistas gráficas no final do século XIX, tornando próprios os temas e formas herdados em pouco tempo. Sua proximidade com o pintor Luis Graner, suas primeiras publicações em Barcelona Cômica e Madrid Cômico e um ensaio hemerográfico são apresentados. Desse modo, entende-se que as submissões mais citadas como ilustração são das áreas de artes sociais no viés das pinturas e da área de ciências, relacionado ao autismo.

No dia 9 de maio de 2022 inicia-se a investigação a respeito do que abrange a palavra “identidade visual” em nível internacional. A identidade visual diz muito sobre o que a empresa ou instituição social pensa, pois envolve questões políticas, econômicas e de valores sociais. Ela é simbólica como identidade organizacional e de significação. “O valor da Identidade visual organizacional evidencia-se pela sua interdependência com a identidade organizacional, da qual faz parte, imagem e reputação” (SEQUEIRA; ARMINDA SÁ, 2013).

Na lista de dados da *Web of Science*, evidenciou-se 10.997 resultados, sendo 9.085 artigos, 1.554 documentos processuais, 313 artigos de revisão, 92 revisões de livros e 210 acessos antecipados. As cinco principais categorias tiveram 1.541 documentos da área de neurociências, 1410 em psicologia experimental, 767 em psicologia, 445 em comunicação e 457 em artes. 2020 e 2019 foram os anos que tiveram respectivamente mais publicações, totalizando 2066 produções. Já no ano de 2022 foram 216 publicações. As principais ligas filiadas são League Of European Research University e University Of London, totalizando 874 publicações.

Figura 4 - Gráfico



CAPES, 1951. Disponível em: <www-webofscience.ez47.periodicos.capes.gov.br/wos/woscc/suy/>, acessado em: 25/05/2022

Um exemplo de citação de artigo relacionado à identidade visual é o estudo de caso intitulado “Construindo e Comunicando a Identidade Visual de uma Universidade” (2005). O estudo teve como foco a construção e comunicação da identidade visual da Transilvânia University of Brasov e o objetivo foi avaliar se a mudança da identidade visual produziu os efeitos esperados pelos iniciadores.

Foram realizadas entrevistas com alunos e professores e constatou-se que a identidade visual atual não mantém uma conexão com a antiga, e a pesquisa apoiou a ideia de que a identidade é dinâmica e sujeita a mudanças. A principal mudança ocorreu de “cima para baixo”, ou seja, a identidade atual da universidade esteve ligada à posição geográfica da universidade no país. A mudança produziu os resultados desejados, mas houve alguns problemas em relação

ao significado do logotipo e alunos e professores com dificuldades em entendê-lo, portanto, a universidade deveria comunicar melhor como deseja ser percebida por meio dele. O artigo foi publicado em julho de 2021, resultado da identidade visual aliada à sustentabilidade e foi fator determinante para esclarecer as principais questões que envolvem a identidade visual. A mudança foi significativa do ponto de vista geográfico, porém provocou mudanças de postura das pessoas quanto ao significado da identidade da universidade do país Brasov.

Outro artigo selecionado devido ao número de citações é o denominado “Pesquisa sobre o *design* de gráficos auxiliares em identidade visual e sua escalabilidade”. O trabalho estuda como os gráficos são de grande importância para o sistema de identidade visual. No trabalho é estudado como utilizar os gráficos auxiliares na identidade visual e o método de escalabilidade correspondente que é o potencial de uma empresa para crescer exponencialmente sem ampliar os custos do negócio. Para que isso seja possível, há necessidade de uma identidade mental, comportamental e identidade visual da empresa. No trabalho houve a construção dos elementos visuais a partir do viés composto por quatro componentes: 1) Armazém de elementos de identidade visual no *design* de vestuário, 2) Tendências de moda, 3) Posicionamento da marca e 4) Desenvolvimento de novas produções. Por fim, houve a explicação da escalabilidade de gráficos auxiliares na identidade visual através da análise de suas características de tridimensionalidade e dinâmica.

Figura 5 - Print

The screenshot displays a search results page on the Web of Science platform. The main content area lists three articles related to 'visual identity':

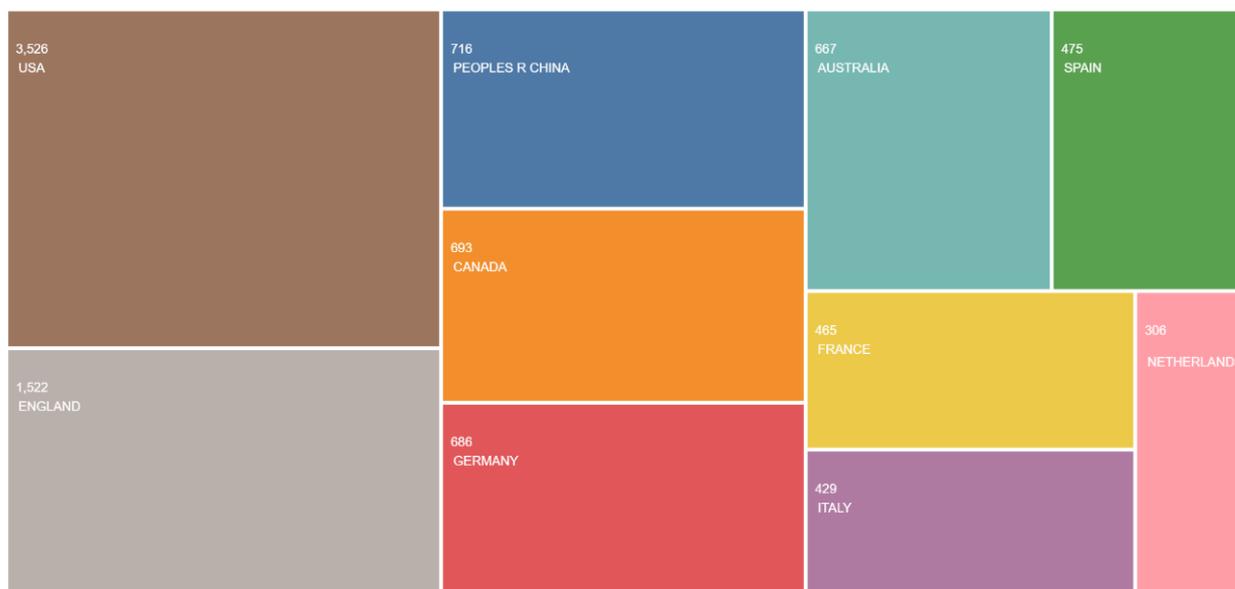
- Article 1:** 'Purpose The aim is to review and discuss main conceptualizations, themes and assumptions within organizational-level visual identity (VI) in order to identify potential avenues of theoretical advancement of VI as an independent construct. Design/methodology/approach An integrative review approach offers a structured, nuanced perspective on the concept by synthesizing extant literature through a...'. It has 73 references and was published in November 2021.
- Article 2:** 'Constructing and Communicating the Visual Identity of a University. Case Study: Visual Identity of Transilvania University of Brasov'. It has 56 references and was published in July 2021.
- Article 3:** 'Research on the design of auxiliary graphics in visual identity and its scalability'. It has 13 references and was published in 2017.

The left sidebar contains filters for 'Anos da publicação' (2018-2022) and 'Tipos de documento' (Artigos, Artigos de conferências, etc.). The top navigation bar shows various application icons like Gmail, YouTube, and Maps.

WEB OF SCIENCE, 1900. Disponível em: <<https://www-webofscience.e.periodicos.capes.gov.br/rj/>>, acessado em: 25/05/2022

Os principais países e regiões em que houve submissão foram, respectivamente: Estados Unidos, China, Austrália, Espanha, Inglaterra, Canadá, França, entre outros.

Figura 6 - Gráfico



CAPES, 1951. Disponível em: <www-webofscience.ez47.periodicos.capes.gov.br/wos/wosy/>, acessado em: 05/05/2022

Outro produto que faz parte do resultado do processo criativo de um ilustrador são as marcas com um papel para além de uma mera identidade, mas sim como um importante poder econômico. “A investigação dessas tendências originou a descoberta de que as marcas podiam, na verdade, desempenhar um papel mais importante do que a mera identificação de origem” (RUÃO, 2003, p. 4).

Ao investigar as principais publicações a respeito da palavra “marca” no banco de dados da *Scopus*, constatou-se 1220 documentos com essa palavra-chave. Sendo que 572 arquivos de acesso livre, com muitas submissões nos anos de 2021, 2020, 2019, 2018, totalizando 591 publicações. Já em 2022, chegou a 66 submissões, sendo o menor número dentre os quatro anos anteriores.

Figura 7 -Print

Scopus

Uma versão de teste da página de resultados de pesquisa está disponível. Estamos trabalhando em uma nova página de resultados. Experimente e compartilhe seus comentários.

Experimente a versão de teste

resultados de 1.220 documentos

(TODAS (marcas)) E (marcas E design)

Editar Salve Definir alerta

Pesquisar nos resultados...

Documentos Documentos secundários Patentes Ver dados do Mendeley (1220)

Analisar os resultados da pesquisa

Mostrar todos os resumos Classificar em: Data (mais recente)

Tudo Exportar Download Ver visão geral da citação Vista citada por Adicionado a lista

Acesso livre

CAPES, 1951. Disponível em: <www-Scopus.ez47.periodicos.capes.gov.br/wos/woscc/summary/>, acessado em: 05/05/2022

A principal área de estudo são as ciências sociais e negócios, gestão e contabilidade, resultando em 762 artigos. Já a área de artes e humanidades ocupa o terceiro lugar, com 171 documentos publicados.

Figura 8 - Scopus

www-scopus.ez47.periodicos.capes.gov.br/results/results.uri?editSaveSearch=&sort=plf-f&src=s&st1=marcas&nlo=&nlr=&nls=&sid=...

Gallardo-Echenique, E. (6) >

Giraldi, JdME (6) >

Veja mais

Área de estudo

Ciências Sociais (446) >

Negócios, Gestão e Contabilidade (316) >

Artes e Humanidades (171) >

Ciências Agrárias e Biológicas (153) >

Remédio (142) >

Veja mais

Tipo de documento >

Fase de publicação >

Título da Fonte >

Ver resumo > Capes-BR Ver na Editora Documentos relacionados

<input type="checkbox"/>	5	O valor simbólico do vinho, fatores moderadores e mediadores e sua relação com a intenção de compra do consumidor	De Toni, D. , Pompermayer, R. , Lazzari, F. , Milan, GS	2022	International Journal of Wine Business Research 34 (2) , pp. 190-211	0
<input type="checkbox"/>	6	Mídias sociais promovendo a gestão da felicidade: estudo de caso de três marcas de luxo no Instagram	Castillo-Abdul, B. , Pérez-Escoda, A. , Civilá, S.	2022	Governança Corporativa (Bingley) 22 (3) , págs. 491-505	2
<input type="checkbox"/>	7	Transferência de confiança, justiça de preço e fidelidade à marca: a influência moderadora do tipo de produto de marca própria	Anil Konuk, F.	2022	International Journal of Retail and Distribution Management 50 (5) , págs. 658-674	0

Ver resumo > Capes-BR Ver na Editora Documentos relacionados

SCOPUS, 2004. Disponível em: <www-Scopus.ez47.periodicos.capes.gov.br/wos/woscc/summary/>, acessado em: 05/05/2022

Em relação ao tipo de documento na lista de base da *Scopus*, constatou-se que a maioria deles são artigos e documentos da conferência. Entre documentos processuais e artigos são 1.045 submissões.

Figura 9 - print

The screenshot displays a search results interface for Scopus. On the left, there is a sidebar with filters under the heading 'Biológicas'. The filters include: 'Remédio' (142), 'Artigo' (955), 'Documento da Conferência' (90), 'Análise' (81), 'Capítulo de livro' (61), and 'Livro' (29). Below these are sections for 'Fase de publicação', 'Título da Fonte', 'Palavra-chave', and 'Afiliação'. The main area shows a list of three documents, each with a checkbox, a title, author, year, journal name, and a count of 0. Document 7 is titled 'Transferência de confiança, justiça de preço e fidelidade à marca: a influência moderadora do tipo de produto de marca própria' by Anil Konuk, F., published in 2022 in 'International Journal of Retail and Distribution Management'. Document 8 is 'Memórias do terrorismo de Estado no Chile: ruínas escuras em Villa Grimaldi' by Aguilera, C., published in 2022 in 'Espaço e Cultura'. Document 9 is 'Impacto da localização e globalidade da marca percebida na confiança da marca para prever as respostas dos clientes em relação aos bancos de varejo: o caso de Trinidad e Tobago' by Rambocas, M., Narsingh, SS, published in 2022 in 'Jornal Internacional de Marketing Bancário'. Each document entry includes a 'Ver resumo' dropdown, a 'Capes-BR' button, a 'Ver na Editora' link, and a 'Documentos relacionados' link.

Checkbox	ID	Título	Autor	Ano	Revista	Contagem
<input type="checkbox"/>	7	Transferência de confiança, justiça de preço e fidelidade à marca: a influência moderadora do tipo de produto de marca própria	Anil Konuk, F.	2022	International Journal of Retail and Distribution Management 50 (5) , págs. 658-674	0
<input type="checkbox"/>	8	Memórias do terrorismo de Estado no Chile: ruínas escuras em Villa Grimaldi	Aguilera, C.	2022	Espaço e Cultura 25 (2) , págs. 322-326	0
<input type="checkbox"/>	9	Impacto da localização e globalidade da marca percebida na confiança da marca para prever as respostas dos clientes em relação aos bancos de varejo: o caso de Trinidad e Tobago	Rambocas, M. , Narsingh, SS	2022	Jornal Internacional de Marketing Bancário 40 (4) , págs. 701-723	0

SCOPUS, 2004. Disponível em: <www-Scopus.ez47.periodicos.capes.gov.br/wos/woscc/summary/>, acessado em: 05/05/2022

A maioria dos documentos são da Espanha, Brasil e dos Estados Unidos, com 806 total. As outras regiões ocupam o quarto e quinto lugar. Com isso as submissões desses três primeiros países dominam a lista de regiões com mais publicações sobre documentos processuais, artigos, capítulos de livros.

Figura 10 - Print scopus

Fase de publicação	Título da Fonte	Palavra-chave	Afiliação	Patrocinador do financiamento	Pais/território	Tipo de origem	Linguagem
<input type="checkbox"/> 9	Impacto da localização e globalidade da marca percebida na confiança da marca para prever as respostas dos clientes em relação aos bancos de varejo: o caso de Trinidad e Tobago	Rambocas, M. , Narsingh, SS	2022	Jornal Internacional de Marketing Bancário	40 (4) , págs. 701-723	0	
Ver resumo <input type="button" value="Capes-BR"/> Ver na Editora Documentos relacionados							
<input type="checkbox"/> 10	Para uma teoria do amor à marca em serviços: o poder da identidade e das relações sociais	Ahuvia, A. , Izberk-Bilgin, E. , Lee, K.	2022	Jornal de Gerenciamento de Serviços	33 (3) , págs. 453-464	1	
Ver resumo <input type="button" value="Capes-BR"/> Ver na Editora Documentos relacionados							
<input type="checkbox"/> 11	Polifuncionalidade e prosódia: uma ver si-construções no espanhol peninsular [Polifuncionalidad y prosodia Construcciones introducidas por a ver si en español peninsular]	Gras, P. , Cabedo, A.	2022	Espanhol no Contexto	19 (1) , págs. 48-71	0	
Ver resumo <input type="button" value="Capes-BR"/> Ver na Editora Documentos relacionados							
<input type="checkbox"/> 12	O papel das características do mercado e da	Farias, P. , Torres, L.	2022	Decisão de gestão		1	

SCOPUS, 2004. Disponível em: <www-Scopus.ez47.periodicos.capes.gov.br/wos/woscc/summary/>, acessado em: 27/06/2022

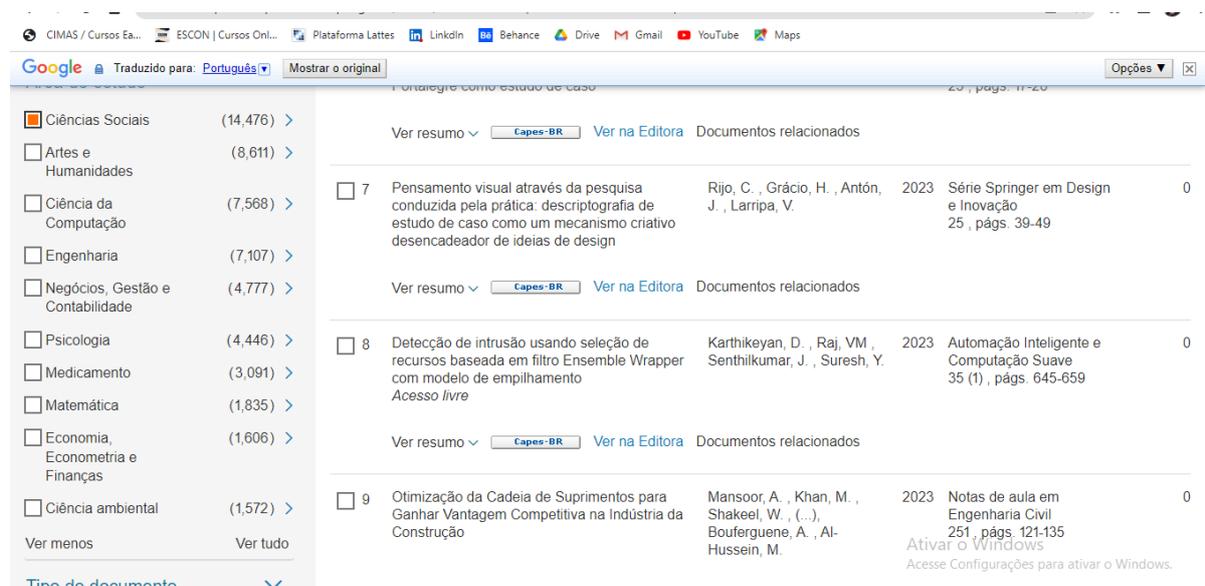
A respeito das principais citações acerca da área de comunicação social, observa-se um número limitado de citações, resultando na sua grande maioria de três a duas citações por submissão na área de artigos pesquisados. Nesse sentido, selecionou-se três artigos para análise do seu conteúdo que obtiveram o maior e menor número de citações como critério de análise. O artigo “Para uma teoria do amor à marca em serviços: o poder da identidade e das relações sociais” obteve uma citação e conta como a construção de relacionamentos significativos entre consumidores e marcas de serviços recebeu atenção significativa. O artigo visa explorar como o amor à marca em serviços – uma relação entre o consumidor e a marca de serviço – é criado por meio das relações entre o consumidor e outras pessoas. Especificamente, explora-se como o amor à marca é criado por meio das relações sociais que os consumidores formam com outros consumidores.

Outro artigo que merece atenção pelas quatro citações é o “efeito da congruência da personalidade da marca, apego à marca e amor à marca na fidelidade entre *Henry’s* no setor de marcas de luxo”. O estudo se dispõe a entender como a marca *Henry’s* ganha tanta fidelidade do cliente e lealdade, por conta da marca se tornar algo importante na vida das pessoas. A fidelização da marca leva a preocupação de como os consumidores se interessam mais pela marca do que pelo produto e a relação de amor à marca dá um lucro enorme para a empresa. Assim, esse estudo foi realizado em Dubai, onde o produto é mais consumido em todo o país.

Percebe-se com isso, que o número de citações a esse artigo tem muita relevância no campo do *design* e *branding*, uma vez que foi o artigo com maior número de citações encontrado no banco de dados da *Scopus*.

Ao fim do mapeamento internacional, analisou-se as teorias do processo criativo no banco de dados da *Scopus*. A palavra “processo criativo” obteve 38.539 resultados de documentos, sendo 9.469 de acesso aberto. 2021 foi o ano com maior número de produções, tendo 3.329 publicações a mais que os anos de 2019, 2020 e 2022. As principais áreas de atuação são: Ciências Sociais 14.476; Artes e Humanidades 8611; e Ciências da Computação obteve 7.568.

Figura 11 - *Scopus*



SCOPUS, 2004. Disponível em: <www-Scopus.ez47.periodicos.capes/> acessado em: 05/05/2022

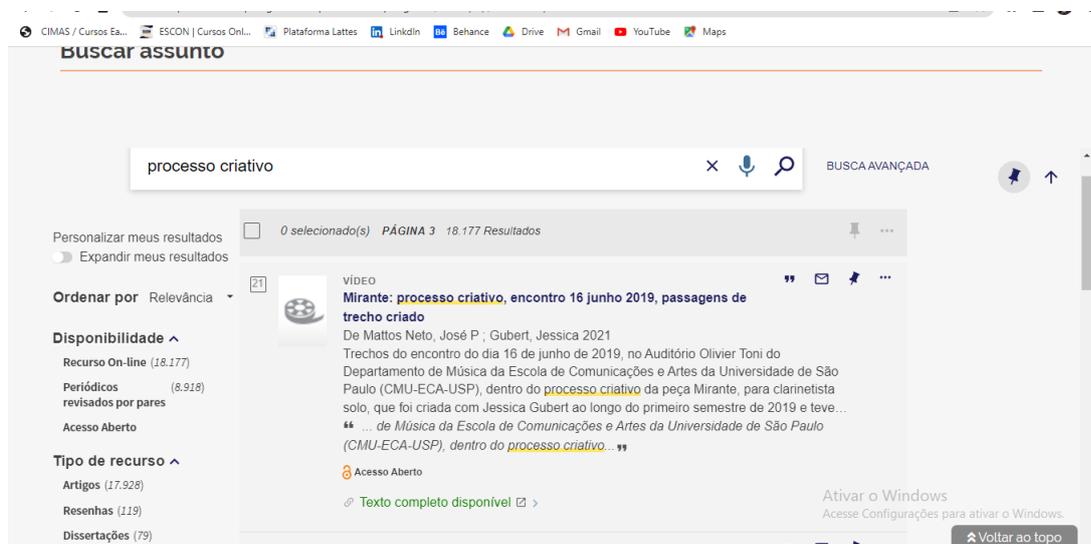
Uma das principais obras analisadas é um artigo livre intitulado “Problemática da criação de uma identidade visual de marca territorial: o território de Portalegre como estudo de caso” (2005). Nela, há uma identidade de um território que compreende uma rede complexa e dinâmica inesgotável de Portugal. O artigo planeja compreender a interseção entre essa complexidade e o processo de criar uma marca gráfica. É um estudo que relata um projeto exploratório realizado com base na Metodologia de Pesquisa de Estudo de Caso. Como estudo de caso, eles trouxeram a criação de uma nova identidade de marca para a cidade de Porto Alegre, cidade portuguesa na região do Alentejo de Portugal. Houve a procura por trazer à luz a inspiração visual e conceitual do criativo processo, bem como a justificativa para a criação do *design* da marca e do sistema gráfico criado em torno dela. O *design* desempenha um papel

esclarecedor na definição da identidade do território, resultando numa marca gráfica que pode ser adaptada a diferentes contextos e experiências. Que, como o próprio território, pode ser transformado e enriquecido.

2.5 Mapeamento Nacional

No contexto nacional, se destinou a usar a plataforma Capes¹⁰ para selecionar cinco artigos da área de comunicação social, entre as datas de publicação em 1997 e 2022. Houve a delimitação entre essas duas datas, pois é o período que mais encontram-se periódicos relacionados ao processo criativo e chegou-se à essa definição depois que foi pesquisado no formato livre. Desse modo, com a temática voltada para a área de comunicação, investigaram-se os principais resultados baseados na importância do assunto para a área da presente pesquisa. Ao todo foram 18.177 resultados voltados para a palavra “processo criativo”.

Figura 12 - CAPES



CAPES, 1951. Disponível em: <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ez47.periodicos.capes>> 05/05/2022

O primeiro artigo envolve a área artística da dança, intitulado “as possibilidades criativas nas escolas de dança”. A dança é enquadrada no enfoque da indústria criativa, pois tem, em simultâneo, produção com valor ligado à economia e valor simbólico, baseado unicamente na criatividade” (PINHEIRO, 2021, p. 107).

Ao longo da temática há o entendimento de diferentes tipos de criatividade na área artística. O criativo colaborativo é essencial para a construção de coreografias artísticas e assim

¹⁰ CAPES, 1951. Disponível em: <<https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/>>, acessado: 05/05/2022

“... entendida como rede de processo, em que existe um olhar em conjunto, com interferências múltiplas, que seja inacabada e com mobilidade, sempre com flexibilidade” (MAGNANI, 1998). Nessa definição, a pedagogia colaborativa de Paulo Freire é um elemento importante no papel de valorizar a educação no contexto do seu cotidiano. Por isso, também há a definição de que o ambiente se torna criativo. “[...] Experiência coletiva de criação atrelada a uma rede de significados trazidos pelos integrantes deixa o ambiente muito mais criativo [...]” (PINHEIRO, 2021, p. 107).

Outro artigo de interesse para o projeto é importante para o pensamento criativo do *designer* gráfico na área é o artigo “Modelo teórico do pensamento e processo criativo em indivíduos e em grupos de *design*”. No seguinte trabalho referente, há distinções entre pensamento criativo, criatividade e processo criativo, que são muitas vezes palavras utilizadas como sinônimos. A criatividade é uma capacidade que envolve o sistema da nossa mente envolvida por fatores de contexto social e cultural.

A criatividade é uma capacidade sistêmica que se manifesta nas soluções (ideias, produtos, conceitos, questões, processos, etc.) novas e providas de valor, influenciada por diversos fatores contextuais, do ambiente social e cultural (ZAVADIL, 2016, p. 2).

O pensamento criativo faz parte do processo criativo, porém ele envolve questões como os conhecimentos armazenados da criatividade que estabeleceram ligações e formularam novas ideias. Há atuação deles em conjunto com grupos sociais, seja na faculdade, trabalho ou vida social, também é um estímulo influenciado por “[...] contextos sociais e trabalhos em grupos, nos quais as ideias são construídas a partir da expressão e comunicação do pensamento do outro” (ZAVADIL, 2016, p. 2).

Ainda conforme as duas definições de criatividade de pensamento, o processo criativo que é projetar, métodos, técnicas e instrumentos que de alguma forma facilita a comunicação e interação entre os indivíduos.

Presume-se que métodos, técnicas, instrumentos e o próprio conhecimento processual podem facilitar o desenvolvimento de novas concepções, lidando com os diversos fatores de influência da criatividade, estimulando o pensamento criativo e facilitando a comunicação e a interação entre os indivíduos (ZAVADIL, 2016, p. 2).

Em resumo, o processo criativo no *design thinking* aliado à criatividade é relacionado aos fatores culturais, pois é o processo que determina o resultado definido como o pensamento criativo. A criatividade e o processo fazem parte do pensamento criativo. Assim, “O

pensamento criativo é uma capacidade cognitiva que pode ser estimulada e desenvolvida” (STERNBERG, 2012). Isso é determinante para que o projeto tenha o *insight*, alavancando a criatividade do produto final criado pelo *designer*.

2.6 Breve contextualização sobre a história do livro

Além da análise em âmbito Internacional e Nacional como aporte importante para a visualização do trabalho do design como produção científica a venda do livro e a não restrição do seu consumo apenas a uma parte da sociedade, a distribuição e circulação dos originais foram destinadas a um público mais amplo. O editor impressor começou a expandir o seu trabalho, principalmente por meio do saber técnico e científico. Os editores, então, tinham a responsabilidade de captar os originais, lapidar, organizar, selecionar, visando torná-lo atraente para a sociedade da época. A bíblia de Lutero foi a principal obra vendida no ano (1517) e circulava por todo o mercado europeu.

[...] Ao transferir para mãos leigas o controle e os saberes do processo de fazer livros, desejosas de sempre editar e vender, para obter mais lucros, ao mesmo tempo, realizar o seu eros pedagógico, educar e transformar (BRAGANÇA, 2001, p. 76).

Com base no contexto histórico do livro, a Ilustração é uma área que explora, estuda e trabalha o processo criativo do ilustrador. Pensando a ilustração no cenário brasileiro, a literatura tem o papel de fomentar os primeiros indícios de ilustração, baseado nas obras de Tomás Antônio Gonzaga (*Marília de Dirceu*, 1972) e Basílio da Gama (*O Uruguai*, 1769). Eles são os árcades mineiros e o movimento literário dos jesuítas que, na segunda metade do século XVII, viviam o período mais conturbado de sua história, por conta da mudança na forma de pensar da sociedade, deixando para trás o pensamento religioso e priorizando o intelectual. Apesar das diferenças entre os dois grupos, percebe-se que eles compartilhavam o reconhecimento de uma individualidade e semelhança tipicamente brasileiras. Os árcades são representados no Brasil colônia de maneira ilustrativa por Basílio da Gama, ex-jesuíta, e o iniciado Pe. João Daniel, a fim de estabelecer uma identidade cultural na América Portuguesa, através das representações de execuções e atentados da história da corte portuguesa, que se basearam em pinturas realizadas no século XVIII, retratando acontecimentos de cunho histórico.

Conforme já dito, minha intenção é mostrar que, apesar de serem diferentes os projetos que orientavam a elite colonial brasileira (em muitos pontos conflitantes ou até mesmo opostos), é possível encontrar nos escritos de alguns jesuítas e de alguns acadêmicos brasílicos pelo menos uma convergência: o despertar de um americanismo, de uma consciência da individualidade brasileira. (BECKER, 1932, p. 137).

Figura 13 - Atentado sofrido pelo Rei José I de Portugal (1699 –1783)



WINKPEDIA, 2001. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jos>>, acessado em: 05/05/2022

No cenário histórico da literatura europeia, a palavra “ilustração” foi criada por Kant no período iluminista do século XVIII para definir o que é a ilustração, baseado no caráter antropológico e psicológico (TORRES FILHO, 1983, p. 108). Os questionamentos a respeito da relação entre o homem e a ilustração é abordada de forma que a minoridade do pensamento humano, ou seja, a falta de um pensamento definido a respeito do que é ilustrar, se encontra na definição do entendimento do que é na realidade o processo ilustrativo. Assim, não existe a definição absoluta sobre o que é ilustrar, considerando a sua variedade de significados.

No campo da semiótica, entende-se que os processos psíquicos são essenciais para o entendimento de “quem é a ilustração”? Até chegar na definição de algo, precisa-se entender que a indefinição de uma ideia transforma-se num entendimento. Por isso, esse processo é variável, dependendo da complexidade do pensamento. A ilustração era manifestada por meio de manuscritos religiosos, onde a manifestação da arte denominada “ilustração” sempre fez parte da história de vida da humanidade. O artista sempre usou os meios disponíveis em sua época para ilustrar (MACHADO, 2007; SANTAELLA, 2008; PARODE, 2011). A definição básica de ilustração é baseada numa produção artística que visa dar suporte em termos verbais e não verbais a algo. Esse suporte, com o passar do tempo, foi acompanhado pelas transformações digitais, por meio dos avanços tecnológicos, sociais e científicos.

A ilustração — definida por Zeegen (2009) como toda produção artística que se dedica a dar suporte visual a um texto ou uma mensagem objetiva — foi uma das práticas artísticas que incorporou as tecnologias digitais (AMARAL, 2021, p. 8).

Na contemporaneidade, no campo da produção digital, o ilustrador/artista visual segue etapas de criação de um livro, por meio de ferramentas digitais de criação como os *softwares* de edição da Adobe Photoshop, Illustrator, etc. “... No sentido de agilizar o progresso entre etapas da criação artística que antes estavam à deriva de inconvenientes manuais e técnicos, além de aproximar os profissionais da ilustração de seus clientes e de seu público” (AMARAL, 2021, p. 9).

Todas as etapas de criação de um ilustrador fazem parte de processos criativos transversais ao contexto social e de toda a história. No cenário recente de pandemia, desde o dia 31 de dezembro de 2019, segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), as pessoas mudaram a forma de se relacionar e conviver, cedendo espaço para o trabalho em *home office*. Devido ao surgimento de um novo espaço de trabalho, se torna cada vez mais necessário e prioritário trabalhar a criatividade, sobretudo em países em desenvolvimento. “Nos países desenvolvidos, a criatividade é considerada de extremo significado, sendo incentivada em todas as áreas de conhecimento” (LUBART, 2007, p. 20).

Atualmente, no viés da psicologia, a criatividade da humanidade é um processo com diferentes níveis de desenvolvimento, desde o nascimento até a vida adulta. Winnicott (1971) conta que a criatividade é uma peculiaridade da humanidade, ou seja, as pessoas nascem, amadurecem e chegam à vida adulta com o seu aspecto criativo em desenvolvimento. Ainda segundo o autor, a primeira fase, chamada de “criatividade primária”, é a mais importante para o ser humano, uma vez que ela depende de fatores externos como o ambiente e contexto social para ser considerada mais criativa. “O desenvolvimento, especialmente no início, depende de um suprimento ambiental satisfatório” (WINNICOT, 1989, p. 4).

[...] a criatividade e personalidade estão sempre juntas. Ele evidencia que o ser humano somente pode ser criativo quando vive de maneira própria e pessoal. Para que essa forma de viver seja possível, é necessário um bom desenvolvimento da personalidade, o que depende de um ambiente favorável, provedor de cuidados principalmente nas primeiras fases da vida (PIRES, 2010, p. 18).

2.7 Livro Ilustrado

Esse sub-capítulo tem como propósito contextualizar conceitualmente a ideia do livro ilustrado - conceito base para a elaboração do projeto experimental. A ilustração tem característica temporal e cerca um acontecimento que aconteceu na sociedade. Diferente da charge que é algo mais opinativo e individual (VACCARINI, 2013). Por isso, a abordagem a

respeito do livro será caracterizada pelas definições, formatos e formas a respeito de como é produzir um livro ilustrado obedecendo o coletivo técnico, a partir da história da Gestante.

Seu tamanho ou formato pode variar: A4 (21x29,7 cm retrato ou paisagem), A5 (14,8x21 cm, sendo o tamanho mais tradicional) e *pocket* (10,5x14,8 cm). A única coisa que não muda é sua lauda, isso porque é uma medida padronizada que tem como base a quantidade de texto de um documento, seja por meio da contagem de palavras, linhas ou toques. A lauda é composta por 1200 caracteres com espaços, sendo o valor final definido com a quantidade de textos que o livro tiver. Caso ainda estivéssemos no século XVII, o livro seria feito de outro modo: “com pena de ganso regularmente molhada em um tinteiro...” (BELO, 2013, p. 1) ou escritas em cadernos de papel. Com o passar do tempo, no início do século XX, as rasuras e formas de pensar a escrita começaram a ser lapidadas pelo copista que se encarregava de fazer o trabalho de passar a limpo com a pena de ganso o trabalho do autor.

A facilidade de escrita e aprimoramento das técnicas de se produzir o livro o torna valioso e diferenciado, quanto mais exigências de detalhes e cuidados com a obra melhor será seu desempenho. Por isso, a imagem alinhada à escrita tem um papel fundamental de fornecer reconhecimento, lembrança, autenticidade e principalmente detalhamento. “A palavra imagem nomeia indiscriminadamente uma série de coisas que podem ser percebidas visualmente em desenhos, pinturas, fotografias, filmes...” (GILI, 2014, p. 20). Existe uma diferenciação na imagem como algo inimaginável e o objeto da imagem como algo imaginário. Ou seja, a imagem reproduz vários sentidos que não se pode quantificar ou muitas vezes imaginar. Já o objeto está presente no imaginário, inconsciente para reprodução do que estará presente no livro,

[...] as imagens quase nunca correspondem materialmente àquilo que é imaginado. As variações dos movimentos de uma sinfonia, por exemplo, objetivam evocar sentimentos diferentes, mas não são os sentimentos de seus ouvintes (GILI, 2014, p. 20).

Os primeiros livros ilustrados foram destinados ao público infantil, segundo Hanna Talita Gonçalves (2010). Em meados do século XVIII, publicaram-se os primeiros livros ilustrados pela mão de dois editores londrinos, Thomas Boreman e John Newberry. Esses livros, pela inovação que trouxeram ao reunirem num só objeto a combinação de imagem e texto, tornaram-se nos antepassados dos livros ilustrados atuais. A origem do livro ilustrado no formato em que hoje é mais utilizado, com igual ou maior preponderância da imagem em relação ao texto, é oriunda do século XX. Foi a partir de um novo formato de livro voltado para a criança que o livro ilustrado tornou-se uma comunicação artística.

[...] A partir deste novo olhar da sociedade em relação ao seu mais novo integrante (a criança), surgem novas formas de interagir com ela, de educá-la [...] (SILVA, 2012, p. 481).

Para compreender melhor as diferenças do livro ilustrado impresso em relação ao digital, é preciso entender o processo de transição dos dois. Existem dois conceitos fundamentais que os diferenciam, segundo José Afonso Furtado (2006). O primeiro é referente à CONFIA (2012, p. 481), um conjunto de conotações que se traduzem em expressões que advêm da “cultura do livro”, tais como: “(...) livro impresso, tradição tipográfica ou gutenberguiana, textualidade, linearidade, abstração, raciocínio, dedutivo, manualidade, contexto fechado. Do lado digital, existem “conceitos que transpassam a cultura proporcionada pela multimídia e pelas novas tecnologias...” (SILVA, 2012, p. 484). Sem falar nos conceitos como multimidialidade, hipertextualidade, hipermídia, multilinearidade, imersão, raciocínio analógico ou contexto aberto.”

A folha de papel é importante para dimensionar e popularizar histórias advindas da religião, costumes, crenças e mitologias.

[...] Para António Fidalgo (2002) a folha de papel, primeiro manuscrita e depois impressa, foi de alguma maneira, o primeiro ecrã a dar conta de gente e terras longínquas, dos seus costumes, dos feitos e das palavras, da sua filosofia, história, cultura, religião [...] (SILVA, 2012, p. 481).

Além disso, o livro impresso é construído de forma demorada e com ferramentas específicas de encadernação e impressão. Um livro em formato digital anula esse processo. O seu objetivo é ser visto em ecrã. Tem um *link* aqui para esclarecer alguns dos conceitos inerentes, como, por exemplo, em que consiste um e-book.

O livro eletrônico deriva do termo inglês *eletronic book*, ou seja, um livro em formato digital. Este suporte, do livro digital, caracteriza-se pelo uso de texto e imagem numa só aplicação, maioritariamente texto, e é muito usado como objeto de leitura, em forma de texto corrido (SILVA, 2012, p. 481).

Por isso, entende-se que a construção do livro é um processo que o editor se qualifica na universidade, para que se desenvolva e cresça no mercado de trabalho, como um profissional que compreenda para além do saber técnico relacionado apenas ao *design*, projeto gráfico e editorial de um manuscrito.

2.8 Ilustradores e suas particularidades

O ilustrador se propõe a explicar e criticar a forma com que a sociedade se comporta. Ela tem um papel de fomentadora de opinião e faz com que as pessoas enxerguem algo de uma maneira diferente (VACCARINI, 2013) ou seja, tem um significado para além da literalidade.

O artista visual é reconhecido pela sua marca ou aspecto que o diferencia dos demais. Luis Trimano¹¹ (1943), artista gráfico que trabalhou na ilustração, caricatura e gravura tem sua particularidade no processo criativo, é uma marca registrada em suas obras gráficas, ele demarca o tempo com obras de caráter antropológico, histórico e social. O traçado, ou seja, a forma de ilustrar, se dá de um jeito muito intrínseco do artista, característico do argentino. Na obra “O Negro” (1968), ele utiliza 32 pranchas desenhadas com bico de pena e nanquim. Com essa ferramenta de trabalho, ele se propõe a representar as fotografias de um tronco do português Christiano Júnior. O que se percebe de particular da obra “O Negro” do Trimano é a ilustração como demarcadora de um determinado tempo, espaço social no caso específico caracterizado pela escravidão.

Outro artista visual reconhecido e renomado no cenário brasileiro é Jorge Arbach, com um currículo impecável e com muita bagagem ilustrativa renomada e premiada, com circulação nos jornais, revistas e sites de ilustração. O artista visual é um crítico social e usa das ilustrações para retratar contextos sociais da sociedade brasileira. Esse tipo de ilustração com cunho social e histórico, marcou época entre 1985 e 1990 através da coletânea de desenhos¹² falados¹³ do autor. Jorge Arbach utiliza-se de traços em preto e branco demarcando acontecimentos de cunho histórico e retratando as mudanças sociais e políticas da sociedade. Ele reproduz através da linguagem não verbal, conotado de uma sensibilidade no olhar de quem enxerga o mundo de outra forma. Todas suas ideias e processos criativos fazem alusão a momentos importantes da sociedade brasileira.

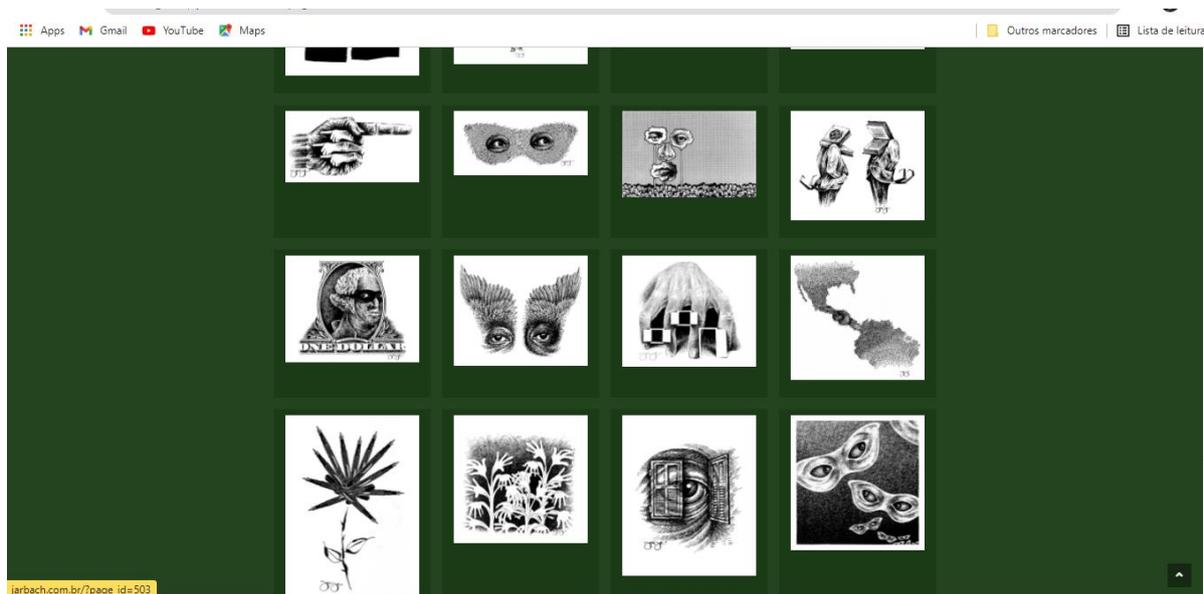
Os autores mencionados acima são importantes como referência histórica a respeito do trabalho que envolve o processo criativo do ilustrador. Para além deles, existe uma variedade de autores, porém selecionei os que mais me chamam atenção a respeito do processo criativo ao realizar a ilustração.

Figura 14 - Capes

¹¹WINKPEDIA, 2001. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Luis_Trimano>, acessado em: 29/08/2022

¹²ARBACH, Jorge, 1953. Disponível em: <<http://jorgearbach.com.br/>>, Disponível em: 29/08/2022

¹³DESENHOS FALADOS, 1985. Disponível em: <http://jarbach.com.br>, Disponível em: 29/08/2022



DESENHOS FALADOS, 1985. Disponível em: < <http://desenhosfalados.com/>> , acessado em: 05/05/2022

2.9 Projeto de Extensão: “Esperançando”

Neste trecho, abordarei o projeto “Esperançando”¹⁴ como forma de explicar como surgiu os projetos de extensão e abordar como funciona o projeto social, em que a gestante que será ilustrada no livro participa.

A extensão universitária surgiu na Inglaterra em função da necessidade advinda da Revolução Industrial, e atrelada ao capitalismo. Naquele momento, o objetivo principal da Universidade estava centrado exclusivamente para a elite, assumindo assim, um papel de conhecimentos racionais para novos delineamentos da sociedade. Por isso, existia a preocupação de levar informações através de cursos para as classes populares (RODRIGUES, 1997).

As atividades extensionistas foram pouco a pouco sendo disseminadas pelas instituições europeias, centradas na alfabetização para as classes populares e, em seguida, pelas norte-americanas, com cursos técnicos e profissionalizantes, assumindo um caráter de prestação de serviços (MANCHUR, 2013, p. 335).

Rodrigues (1997) relata ao longo de uma periodização da extensão no Brasil, desde seu início em 1930 até 1987, que a extensão universitária foi sendo moldada de acordo com objetivos impostos pelos poderes políticos, sociais e econômicos ao longo dos anos. Até aproximadamente 1970, a Universidade era subordinada aos poderes do Estado e direcionada para a formação da elite brasileira, e não fomentava atender a classe baixa que necessitava de

¹⁴ Esperançando, 2022. Disponível em: <<https://www.ufsm.br/2022/08/>>, acessado: 05/05/2022

soluções dos reais problemas na sociedade. “[...] As pesquisas e o ensino não eram desenvolvidos para solucionar ou discutir os reais problemas dessas classes” (MANCHUR, 2013, p. 335).

Basicamente as práticas de extensão só visavam os cursos técnicos para a população de classe baixa, atendendo assim uma prática voltada ao assistencialismo da população. Logo mais, em 1970, há uma melhoria na comunicação entre classes populares e universidades, porém em 1979 há um retrocesso desse progresso, “[...] devido à troca de poder de governo, havendo perda de interesse de coordenar e organizar os projetos de extensão” (MANCHUR, 2013, p. 450).

A partir da década de 1980, o país passou pelo processo de democratização do poder e, segundo Rodrigues (1997), foi resgatado o conceito de cidadania. Assim, por meio do Encontro Nacional de Associações de Docentes (ADs), a Universidade buscou a sua autonomia nos aspectos políticos e científicos para desenvolver a pesquisa e o ensino. A extensão foi discutida com o surgimento do Conselho de Reitores das Universidades Brasileiras (CRUB) em 1982 e através da origem dos vários movimentos sociais que lutavam pelo acesso ao ensino, o conceito e práticas de extensão foram modificados, não sendo assistencialista e nem mercantilista, mas uma comunicação e inter-relação das pesquisas e ensino das universidades com a sociedade (RODRIGUES, 1997). A Universidade passou por mudanças relacionadas à sua função, sendo esta agente de transformação social e, para isso, foi necessária uma maior proximidade com a sociedade nas mais diversas escalas e classes sociais.

O projeto “Esperançando” da UFSM é uma rede de cooperação e apoio para auxiliar os jovens, tendo como principal objetivo prepará-los em acolhimento para a vida adulta de forma digna e saudável. Por isso incentiva a autonomia e protagonismo do indivíduo por meio de ações nos eixos educação, renda, moradia e cidadania.

A cidade de Santa Maria possui em torno de 60 crianças e adolescentes em situação de acolhimento institucional no ano de 2022. Destes, cerca de 30 jovens têm entre 14 e 17 anos. Conforme a legislação vigente, ao completarem 18 anos, os jovens têm de deixar a instituição de acolhimento onde vivem e precisam conseguir prover seu próprio sustento.

A atuação do projeto faz frente a quatro eixos: a moradia que visa lutar por uma república que atente os jovens no pós-acontecimento, bem como facilitar o acesso à moradia própria, aos direitos neste âmbito. O eixo renda apresenta e discute os aspectos do mundo do trabalho, promovendo a capacitação profissional e estimulando a busca pelo primeiro emprego e pela geração de renda. O eixo educacional que auxilia na conclusão do estudo básico e

fomenta a profissionalização, por meio de cursos e oficinas. E por último o eixo cidadania, visando o estímulo a autonomia, fomentando o esporte, lazer, cultura, autoestima e saúde.

Assim, o trabalho pretende unir com o eixo da educação do projeto esperança para abrir a oportunidade da criança e/ ou adolescente contar sua história. Assim, baseado nos princípios do filósofo Kellner (1908), o livro experimental, objeto desse relatório, abordará como funciona o processo criativo, criando um livro *pocket* ilustrado. A ideia surgiu, baseada na disposição e proposição de que para além das teorias, o embasamento empírico do livro, auxiliará para a compreensão de como acontece em termos de processo criativo.

3.2 DO CHÁ DE BEBÊ À ENTREVISTA

O primeiro chá de bebê a gente nunca esquece. Foi em um dia de tempo seco e instável que viajei 45 km de São Pedro do Sul à Santa Maria (RS). Fui conhecer a história de duas gestantes que estavam realizando seu primeiro chá de bebê. Durante a viagem, não só criei expectativas de como elas me receberiam como também fiquei pensando em como me portar e explicar o que iria fazer ali, ou seja, estava ansioso. Não por menos, a maioria dos chás de bebê conta na maioria das vezes com a participação apenas de mulheres.

Ao chegar no quinto andar do antigo prédio da pró-reitoria da UFSM, fui recebido com surpresa pela maioria das mulheres que estavam naquele local. A coordenadora do Projeto, Alice, me cumprimentou. Dei as fraldas. E ela me apresentou às gestantes. Nesse momento, me senti menos deslocado. Ao ficar a sós com as grávidas, senti a necessidade de explicar o real motivo de eu estar ali. Falei da seguinte forma: “Sou um estudante em final de TCC que se interessou pela história de vocês, que fazem parte do projeto “Esperançando”. Estou aqui, porque quero criar um livro ilustrado e contar a história de vocês baseado nos cinco princípios do processo criativo de Kneller”. No final disso tudo, marcamos uma conversa para o dia 1 de agosto, às 09:30 da manhã.

Um dia antes da entrevista, a Nathalia, estudante de Jornalismo que faz parte do Projeto “Esperançando”, me ligou dizendo que uma das Gestantes não iria poder comparecer, pois estava perto de ganhar o bebê. Sinalizei, dizendo que não teria problema, desde que a outra gestante participasse.

No dia 1 de agosto, numa manhã fria de inverno, conforme combinado, fui em direção ao prédio da Antiga Reitoria, na sala 505. De antemão, me deparei com a colega de profissão, abrindo a porta para iniciarmos a conversa. Eu não só a cumprimentei como também a assustei, pois estava atrás dela e ela com fone de ouvido não tinha percebido a minha presença. Entramos

na sala, conversamos e aguardamos a chegada da Gestante. Lá pelas 09:45, a adolescente Ray¹⁵ chegou, para enfim começarmos a entrevista. Um pouco antes de começar, falei para ela ficar tranquila e que eu iria deixá-la à vontade para iniciar a entrevista. Confesso que estava nervoso e um pouco desconfortável, pois sabia que iria ser bem difícil falarmos sobre a nossa própria vida. Eu começo perguntando se ela é mesmo de Santa Maria. Ela responde que até onde ela sabe sim. Isso já deixou o clima tenso, pois não sabia se a relação dela com os pais era tão ruim a ponto dela desconfiar da própria data de nascimento. Então prossigo, perguntando qual a data que ela entrou no abrigo e quando saiu. Ela responde que entrou no abrigo com 11 anos e saiu de lá com 17 anos, foi então que conheceu o projeto. Ela me pergunta se quero saber antes do abrigo ou depois. Eu então respondo antes e ela começa dizendo que era bem complicado, pois ela vivia num ambiente exposta a ver relações sexuais e violência. Sua mãe era prostituta e seu pai era viciado em apostas de corrida de cavalos. Conforme Ray, ela era responsável por recolher o dinheiro das relações de prostituição de sua mãe. Seus irmãos mais novos não entendiam a situação que acontecia, pois era sempre ela que buscava o dinheiro.

Além do trabalho de prostituição, sua mãe os sustentava também com o trabalho de faxineira. O pai dela trabalhava quando queria, passava a maioria do tempo apostando. A adolescente conta que o pai obrigava a mãe a colocar comida dentro de casa e se prostituir. Além disso, criava muitos bichos dentro de casa para suprir seu vício da jogatina. Ela prossegue dizendo que o pai a espancou inúmeras vezes, como fazia com sua mãe.

No momento que ela estava na escola, muitas vezes não conseguia esconder as marcas de espancamento que recebia em casa. A escola demorou a chamar o conselho tutelar. No momento em que a estudante foi para a casa da avó, não houve intervenção por parte da avó pelo fato dela estar sendo espancada e sujeita à violência dentro de casa.

Com o passar dos anos, Ray chega à adolescência e seu pai a obriga a se prostituir. A Ray na época percebe que aquilo era errado e não aceita. A partir daí, em um dado momento do dia, ele a ameaçou com uma faca direcionada ao seu pescoço, obrigando a própria filha a praticar o ato sexual. A gestante conta que, naquele dia, sua irmã caçula o viu com a faca no seu pescoço. Assustada, sua irmã chora.

A partir disso, seu pai retira a criança do local e a tranca no quarto. Em outro momento, ela é medicada pelo pai para transar com ele. Quando perguntado se ela tinha contado para alguém na escola sobre aquela situação, a gestante disse que sim. “Foi depois de um final de semana na escola que contei para a minha amiga mais velha, que me orientou dizendo que

¹⁵ Pseudônimo: são utilizados para esconder a identidade real da Gestante

aquilo era errado e tomou a atitude de denunciar o pai para a escola”. A partir da denúncia, a diretora ligou para o conselho e o conselho foi até a casa dos pais dela. Eles estavam pescando em um açude. Ela contou para a mãe sobre a situação que havia ocorrido e que alguma providência teria de ser tomada. A mãe/gestante conta que o ocorrido, acontecia só com ela, por ela ser a mais velha. A partir disso, a menina o denunciou para o conselho. Ela menciona na entrevista que o pai dizia que ela era o amor da vida dele e sua mãe não lhe dava amor suficiente. E que homem nenhum iria tocá-la. Antes dos oito anos, “para mim meu pai era referência”, depois dos oito anos ela conta que começou a ter nojo. Quando ela estava no lar, ela chorou por dias por ficar distante das irmãs e da mãe e conta que a mãe não acreditava nela. Ela diz que ele não respeitava o distanciamento, principalmente quando ela saía da escola. Ele só parou de segui-la quando ameaçado de ser preso em flagrante.

Ray conta que no lar, ela teve o acompanhamento terapêutico, educacional, etc. E foi muito importante para ela, principalmente com a medicação, pois ela se mutilava com frequência, principalmente na adolescência. Ela diz que hoje consegue contar o que aconteceu, mas há um tempo era sua maior dificuldade contar o que aconteceu. Ela desabafa, dizendo que sua infância foi quebrada e não contou com a orientação dos pais. O processo de amadurecimento da gestante, principalmente na infância, foi quebrado por todas as situações que ela contou. Por isso a pesquisa de caráter exploratório e descritivo, fundamentada pelo estudo de caso, visa entender como foi o processo criativo da gestante na sua infância e vida, antes e após chegar ao lar. Relacionado ao fato de que hoje o que ela quer proporcionar para o seu filho é exatamente o que ela não teve, ou seja: amor, carinho, ensinar o que é certo e errado. Para isso, será utilizado a teoria do Kneller para a realização de um livro ilustrado, categorizado como um livro *pocket*.

3.4 Raphael e Melina

A inspiração do meu trabalho é resultado da minha paixão e apreço pelo casal de ilustradores e *designers* Gráficos, Raphael e Melina, que se conheceram na faculdade de *Design*, no Rio de Janeiro em 2006. O relacionamento e a afinidade dos dois foram precursores para eles se motivarem a montar o escritório de ilustração em casa.

Melina estudou em 2001 na faculdade de *Design* na PUC-Rio e Raphael começou no mundo do *design* em 2004, ao entrar para graduação na PUC-Rio. Eles se conheceram em 2006, e em 2008 eles se tornaram sócios e parceiros, tanto na vida profissional como pessoal ao se casarem, em 2010.

Os “Carinhas” já participaram de entrevistas para o programa “Sem Censura”, da TV Brasil, devido ao sucesso de seu trabalho há alguns anos como ilustradores digitais. Uma vez que o ilustrador é como um entrevistado em um programa de TV ao vivo, o seu produto final é inédito até mesmo para ele, por conta da perplexidade que as imagens causam na percepção do ilustrador e do público. A imagem é visível, partindo da ideia racional do que se vê é driblada pela leitura da imaginação. (MAXWELL, p. 38).

Figura 15 - Melina e Raphael em programa de TV



SEM CENSURA. Carinhas, 2012. Disponível em: <casal carinhas>, acessado em: 05/05/2022

Figura 16 - Melina

Figura 17 - Raphael



SOBRE, Carinhas, 2004. Disponível em: < <https://carinhas.com>>, acessado em: 05/05/2022.

3.5 “Carinhas e sua história”

O “Carinhas” é um site com um estúdio online especializado em *design*, *Branding e Naming*.¹⁶ Melina e Raphael formam uma empresa especializada em *Design* e construção de identidades visuais e marcas. A ideia deles é ajudar as pessoas a criarem e cuidarem da sua marca. O “Carinhas” nasceu do amor e união de Melina e Raphael, no início como ilustradores digitais que tinham em comum o interesse pela ilustração para laços amorosos e profissionais.

Os ilustradores estiveram em destaque na mídia, por meio dos “Carinhas” e suas histórias no site. O impulso do site foi alavancado com pedidos de ilustrações de clientes de outros países e de diferentes regiões do Brasil. Hoje, eles expandiram o negócio deles para além de ilustrações, com criação e desenvolvimento de identidades visuais para empresas e pessoas que precisam ter um maior alcance no seu negócio e ainda não têm uma identidade visual definida.

O negócio digital de Raphael e Melina tem proporções de alcance mundial¹⁷ devido, principalmente, aos trabalhos de ilustração. Os trabalhos com identidades visuais deram mais proporção ao talento dos *designers*. Hoje, eles também se propõem a ensinar outras pessoas

¹⁶ Branding ou Naming: Significa nomear. Trata-se do conjunto de técnicas criativas e estratégicas para criar nomes de empresas, produtos, serviços, etc.

¹⁷ GOOGLE MAPS, 2005. Disponível em: <<https://www.google.com/maps/d/viewer?mid>>, 29/08/2022

CARINHAS, 2008. Disponível em: site Carinhas e sua histórias, 29/08/2022

3.6 Processos Criativos de “Carinhas e sua história”

O primeiro passo que norteia a análise de como são os processos criativos¹⁸ de Melina e Raphael, se baseia em etapas específicas que resultam no processo criativo final. Mas para saber se a ideia é criativa de fato, conforme o autor Mackinnon¹⁹ (1978), que segue a mesma linha de processo criativo de George F. Kneller (1908), existem cinco critérios necessários para avaliar o produto criativo:

- 1) Originalidade: os produtos mais criativos são aqueles originais entre toda a civilização ou história da Humanidade.
- 2) Adaptação à realidade: O produto deve servir para resolver um problema ou para alcançar um determinado objetivo, que seja adaptado à realidade.
- 3) Elaboração: é necessário que o produto seja desenvolvido. Dessa forma, o produto poderá ser avaliado quanto a sua possibilidade de utilização pela sociedade.
- 4) Solução elegante: a solução do produto é simples, porém estética.
- 5) Transformação de princípios antigos: que o produto transcenda, transforme ou revolucione os princípios até então aceitos pela sociedade.

Todas essas etapas fazem parte do processo de análise que o casal Raphael e Melina fazem em seus produtos finais como: identidades visuais, marcas e ilustrações. Na atualidade, a originalidade do trabalho digital está no equilíbrio e informação sobre o que já foi explorado por outras pessoas. Por isso eles têm seu próprio processo criativo disponível para quem quiser saber mais. (carinhas.com.br). Basicamente, eles se baseiam na informação, inspiração, geração de alternativas, um caminho para seguir e o nascimento do produto final.

Informação: A pesquisa é primordial para a melhor performance final do processo do *designer*. Muitas vezes, passam-se de três a quatro meses pesquisando sobre determinada ilustração, identidade visual ou marca.

Inspiração: Ter ótimas referências de trabalho ajuda no estilo, manuseio e até mesmo desempenho, durante a jornada de trabalho.

¹⁸ Existem vários métodos criativos que guiam o *designer* e cada um possui um método de trabalho específico.

¹⁹ A relação entre extroversão e criatividade: um estudo com universitários brasileiros. Pepsic, 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvs.br>, 30/08/2022

Geração de alternativas: este processo é geralmente feito no manuseio de ideias no lápis e papel para prevenir e ter um plano B para caso a ideia inicial não dê certo.

Caminho para seguir: Nesta etapa, a linha de pensamento central tem de estar bem definida e o *designer* já tomou um caminho para possíveis problemas e agora é só praticar e refinar os resultados obtidos.

Nascimento do produto: A fase final é a verificação do que já foi realizado, refinamento nos detalhes e solução para a problemática em questão.

Todas essas etapas dos *designers* Raphael e Melina foram métodos de análise baseados no autor Mackinnon (1978), que foram usadas como ferramenta para análise do processo criativo dos “Carinhas”, a fim de que houvesse um outro tipo de análise das etapas de trabalho para além das etapas criativas que foram encontradas no site do “Carinhas²⁰”, descrita da seguinte forma: “como nasce uma identidade visual”. A forma dos dois criarem os produtos visuais seguem um passo a passo específico de criação. Portanto, as etapas são diferentes, porém complementares ao que pensam os *designs*.

Figura 20 - Marca



IDENTIDADE VISUAL. carinhas, 2008. Disponível em: <<https://wwwm>>, acessado em: 05/05/2022

²⁰MARCA, carinhas, 2004. Disponível em: carinhas.com.br, 30/08/2022

3.6.1 Questionário ao casal Raphael e Melina

Quais foram os principais desafios que vocês tiveram quando começaram como *designers*?

Quando começamos como *designers*, o maior desafio foi se inserir no mercado buscando emprego. Por isso, procuramos diversificar ao máximo nossos aprendizados trabalhando em empresas grandes, pequenas, com impressos, meio digital, etc. Mais adiante, conciliamos nosso trabalho formal (ambos em empresas de *design* de pequeno porte com até 10 funcionários) com uma iniciativa pessoal. Nessa hora, o maior desafio foi ter tempo para nosso trabalho paralelo (“Carinhas”) e ainda trabalhar 8 horas por dia nos respectivos empregos. Um ano depois, quando a renda de “Carinhas” estava similar ao nosso salário, o maior desafio foi pedir demissão e apostar nessa empreitada. De lá para cá, já são quase 13 anos trabalhando por conta própria.

Qual(ais) a(s) motivação(ões) que vocês têm para criar no mundo digital?

A principal é a facilidade do envio de arquivos comparada ao nosso trabalho com personalização de produtos físicos, que envolvia envio pelos correios, produção de objetos, perdas, etc. Além disso, o meio digital permite que o cliente nos encontre com mais facilidade e podemos trabalhar com clientes do mundo todo. Fazer tudo no meio digital, nos permite, inclusive, atender mais pessoas - e de maneira mais eficaz - do que se tivéssemos um escritório físico fazendo reuniões presenciais a todo momento, por exemplo.

O processo criativo desde quando vocês começaram mudou ao longo do tempo? Se mudou, poderia descrever qual (ais) a(s) mudança(s)?

Acredito que a base não mudou tanto, aprendemos desde a faculdade que a marca não é um desenho bonito, ela deve seguir uma estratégia sólida feita pela empresa. Aprendemos a identificar se os diferenciais são fortes e se aquela empresa está pronta para ter uma identidade visual com o tempo e experiência. Nesses anos, o que mais mudou foram as perguntas que fazemos para os clientes (indo cada vez mais fundo na estratégia) e nossa forma assertiva de ajudar o cliente a tomar decisões. Além disso, fomos sempre implementando melhorias como uma página do cliente onde a pessoa pode acompanhar todos os prazos, por exemplo, e também um contrato revisado por um advogado. Estamos sempre atentos, quando acontecem dificuldades com os clientes, com objetivo de implementar processos para que aquilo não se repita.

Existe algum momento do dia que vocês são mais produtivos?

Sim, na parte da tarde! De uns 5 anos para cá, implementamos o dia de trabalho de 6 horas, muito influenciados por esse movimento em outras empresas. Esse post da empresa Sweety & Co fala mais sobre isso: <https://swt.co/movimento-6h>

Como vocês, enquanto casal/equipe de profissionais, unificam seus processos criativos?

O nosso processo é único e nós dois trabalhamos nele, dividido em etapas claras e, a cada dia, exploramos essas etapas juntos e separados. Por exemplo, trabalhamos separados durante várias horas e, ao final daquele período, nos sentamos juntos com as ideias para apurar e definir qual caminho seguir. Estamos sempre nessa dinâmica: pensando separados e apurando o caminho juntos.

Na visão de vocês, qual a importância do processo criativo para o designer?

Na nossa visão, ter um processo criativo é vital para qualquer *designer*. Tanto para entregar um projeto de qualidade, quanto para cumprir prazos e, por fim, em nome da nossa sanidade mental mesmo. Sem um processo estamos sempre reféns de um raio criativo que vai cair do céu ou de uma ideia que vai surgir no meio da madrugada. Esses fenômenos são exceções e raros, a realidade é muito menos romântica, rs! Na prática, um processo ajuda a “fertilizar” o terreno onde as ideias vão nascer. Claro que existe espaço para o caos criativo, chuva de ideias, etc. durante o nosso processo. Mas essa forma de trabalho é diferente de não haver processo e tudo ser um caos. Esse modo de trabalhar não se sustenta a longo prazo, gerando exaustão, frustração e uma percepção de amadorismo por parte dos clientes.

3.6.2 Construção do Produto

Neste capítulo será detalhado as características dos itens que compõem a identidade editorial do livro, bem como a missão, público-alvo, conteúdo, título, capa e projeto editorial, além das seções e linguagem, baseado em WOLOSZYN (2015), ALI (2018) e MORISSAWA (2015). Eu começo pelo projeto editorial de uma publicação, o qual é um documento que descreve detalhadamente as características, o conteúdo e o seu plano geral de funcionamento e engloba os seguintes itens:

3.6.3 Projeto Editorial

O projeto de livros, revistas e outros produtos editoriais se inicia na construção de um conceito que deve levar em conta “[...] o público-alvo, suas preferências, necessidades e restrições, além de apresentar um *design* adequado ao leitor, às editoras e ao mercado” (WOLOSZYN, 2018, p. 60). Por isso, separei em tópicos as principais informações a respeito do projeto editorial do livro.

Miolo/ou corpo:

É a parte interna do livro, conhecida que reveste os componentes pré- textuais, textuais e pós-textuais. Pode ser definido por diversas gramaturas e tipos de papel. Forma-se genericamente “[...] páginas sequenciadas e colecionadas de que se compõe o livro, guarnecidas pelo revestimento (MORISSAWA, 2015, p. 29).

Antes de entrar no detalhamento das partes do miolo, convém lembrar que a presença ou ausência de certos componentes de conteúdo e elementos formais de sua organização está vinculada ao caráter e às exigências da obra específica, às intenções do autor, ao estilo editorial, ao projeto da coleção, quando for o caso, e a diversos outros fatores” (MORISSAWA, 2015, p. 29).

Nome do livro:

O nome do livro será “Traços de uma Gestante Ilustrada”. A ideia de chamá-lo assim surgiu a partir da história da gestante, da ilustração para analisar como funciona o processo criativo da gestante que passou por uma situação de vulnerabilidade social.

Fórmula Editorial:

A seguir, a fórmula editorial apresenta a estrutura que se repete a cada edição da publicação, como, por exemplo, as seções, número de páginas, proporção de páginas editoriais, a linguagem do conteúdo, etc. Em relação ao número de páginas, "o livro deve seguir o padrão de numeração de páginas múltiplas de quatro”. (ALI, 2009, p. 57) Dessa forma fica normatizado no mínimo 24 páginas e o ideal 48 páginas.

Objetivo da Publicação:

O projeto do livro com o título “Traços de uma Gestante Ilustrada” foi pensado de forma intimista, buscando explicar de forma criativa, por meio da ilustração, como acontece os

processos criativos da gestante, ilustrando sua história de vida, até chegar no período de gestação, aliado a conexão dela com o projeto “Esperançando”. Essa obra reflete os sentimentos de muitas pessoas que se sentem silenciadas ou não se sentem parte dela, devido a vários fatores sociais nas quais elas estão inseridas. Muitas vezes, trazer a simplicidade, mostrando a realidade de pessoas que na maioria das vezes são silenciadas por não serem enxergadas como elas realmente são no seu dia a dia.

Elementos Pré-textuais

As partes pré-textuais de um livro antecessoras ao texto principal. Esta parte se divide em cinco etapas:

Os componentes que antecedem o conteúdo essencial da obra aqui, enfaixados sob designação de pré-textual constituem o aparato de apresentação formal em que se incluem: a guarda, o falso rosto, o rosto ou frontispício, o verso do frontispício, a dedicatória, a epígrafe, agradecimentos ou nota prévia, o prefácio, a lista de abreviaturas e siglas... (MORISSAWA, 2015, p. 26).

Capa:

Elemento pré-textual está no título “Traços de uma Gestante Ilustrada”. A capa é o primeiro contato visual entre o leitor e a obra, é a página mais importante do livro. Nela, haverá elementos que compõem toda a obra.

A página mais importante. Uma revista tem cinco segundos para atrair a atenção do leitor na banca. Nessa fração de tempo, a capa tem de transmitir a identidade e o conteúdo da publicação, deter o leitor, levá-lo a pegar o exemplar, abri-lo e comprá-lo (ALI, 2009, p. 68).

Falsa folha de rosto:

Precede a folha de rosto e traz somente o título e, se houver, o subtítulo da publicação. No caso, terá “Os Traços da Gestante Ilustrada” e como subtítulo “O Processo Criativo”.

Folha de rosto/Frontispício:

Elemento pré-textual, baseado numa imagem vetorizada de uma caneta antiga com tinteiro, para apresentar e identificar o traço do trabalho como algo intimista, delicado e humanizado. Nele, há o subtítulo “Processo criativo Ilustrado”. “É o componente de apresentação formal mais importante, constando na maioria dos livros publicados...” (MORISSAWA, 2015, p. 31).

Ficha catalográfica:

É um bloco de texto que contém as informações bibliográficas necessárias para identificar e encontrar um livro no acervo de uma biblioteca. Deve ser feita por bibliotecários graduados e com registro profissional ativo no Conselho de Biblioteconomia.²¹

Prefácio:

Elemento pré-textual explicando como surgiu a ideia de criar o livro e o desenvolver do mesmo, imprescindível para o leitor se orientar e entender o conteúdo ilustrado do livro.

Componentes de inclusão facultativa ao autor ou editor, o prefácio consiste numa apreciação objetiva da obra e de seu autor, podendo incluir dados biográficos deste que interessem, como registro de oportunidade, comentários de aspectos afins ao conteúdo, elementos de documentação e orientação ao leitor, escritos por um especialista no assunto... (MORISSAWA, 2015, p. 26).

Sumário:

É a parte que guia o leitor por todo o livro, direcionado aos capítulos do livro ilustrado. Serve como organizador dos capítulos do livro para uma melhor compreensão do leitor.

De acordo com a NBR 6027 (maio/2003) da Associação Brasileira de Normas Técnicas, o sumário ou tábua da matéria não é importante do ponto de vista de informação do conteúdo, podendo ser dispensável. Cabe ao autor e, na falha deste, ao editor de texto determinar como organizar o sumário” (MORISSAWA, 2015, p. 33).

Parte textual

É a parte que engloba todo o texto principal da obra. Ele faz parte do gosto, variação do autor e forma dele contar a história, neste caso, por meio da ilustração. Dessa maneira, ela pode-se dividir da seguinte maneira:

A forma de organização e distribuição do texto está vinculada, em princípio, à tradição, sendo que suas variações podem ser definidas, entre outras coisas, pelo gosto do autor, pelo caráter da obra, por sua importância, pelo tipo de edição e, ainda, pelo estilo editorial” (MORISSAWA, 2015, p. 35).

Fólio:

²¹ SITE, Conselho Federal Bibliotecario, 1962. Disponível em: <<https://cfb.org.br/>>, 07/09/2022

A numeração presente em todas as páginas do livro é denominada fólho. Sendo que geralmente a falsa folha de rosto, a folha de rosto/ frontispício, e o verso das mesmas, além das dedicatórias, epígrafes, capitulares e os olhos não recebem numeração.

Geralmente não recebem numeração as páginas brancas, o falso rosto, o frontispício e seu verso, as páginas de epígrafes e de dedicatórias, as capitulares e os olhos, embora sejam todas consideradas na sequência do fólho (MORISSAWA, 2015, p. 39).

Iconografia/ilustração:

Possuem o intuito de elucidar o texto. Podem ser ícones, imagens ou outros elementos. Neste caso em específico, são as ilustrações contam a história de vida da Gestante. Na história do livro *pocket*, a ilustração é uma marca presente nos livros franceses. Por isso, a ideia de ilustrar e utilizar isso como um diferencial no processo de inovar a forma de produção de um livro *pocket* ilustrado. “A presença de ilustrações é uma característica frequente dos livros de bolso franceses, ao contrário de nas coleções brasileiras” (SOUZA, 2014, p. 5).

Seções:

O livro foi dividido em cinco seções: apreensão, preparação, incubação, iluminação e verificação, baseados no filósofo George F. Kneller, autor do livro “Arte e Ciência da Criatividade”, que guia o presente trabalho.

Apreensão: Envolve o sentimento de que o problema deve ser solucionado. Agora a pessoa identifica um problema ou uma causa com a sensação de que aquilo pode ser resolvido de alguma forma.

Preparação:

A fase de preparação é o momento de entendimento da questão que permeia o *time* ou o criativo. Aqui, devem ser feitos questionamentos sobre o que se pretende para aquele projeto, quais deveriam ser os melhores caminhos a seguir, quem é o público-alvo, qual é o problema, entre outros pontos. Essa é uma fase de assimilação, em que o principal é justamente estruturar o núcleo da ideia.

Incubação:

O período de incubação é o oposto do anterior, sendo mais uma fase inconsciente, em que todas as informações coletadas e estudadas devem trabalhar de forma independente no cérebro. Na prática, trata-se realmente de um período em que não se aplicam muitas ferramentas, mapas mentais ou algo concreto: simplesmente a vida segue normalmente.

Iluminação:

O nome dela faz jus ao que realmente acontece. É nessa fase que a ideia surge, justamente porque você já teve um estudo profundo sobre as informações e já permitiu o trabalho inconsciente do cérebro.

Verificação:

Verificação é o momento em colocar em prática o que foi pensado para o desafio em questão, pois estamos falando de uma fase mecânica e mais operacional dos quatro estágios.

Critérios para a escolha do autor:

Kneller é referência no estudo do processo da arte e ciência da criatividade, envolvendo os aspectos psíquicos, antropológicos e filosóficos em sua análise.

Público Alvo:

O público escolhido é de jovens adultos e outros não tão jovens, de 25 a 35 anos, da região central do Rio Grande do Sul, classe social baixa e média. Esses adultos estão passando por uma fase de transição e instabilidade tanto no aspecto social e político, quanto econômico. É importante pensar o quão transformador e intrigante é o nosso processo psíquico, a fim de entender que estamos envolvidos em cada atitude, fala, gesto pelo nosso processo criativo. Desde o acordar até o anoitecer.

Política Editorial:

Sensibilizar as pessoas, por meio da obra do filósofo, que se estruturam de uma forma acolhedora, criativa e sensível a expor seus princípios registrados em forma ilustrativa, o que está ligado ao cotidiano. A linha editorial permite que o leitor caminhe por diferentes searas da vida social a partir do processo criativo que retrata o cotidiano de forma ilustrada, de maneira mais simbólica, mas que levam esse mesmo leitor a repensar hábitos, ou sintonizar a história de vida da gestante com ações do seu dia a dia. De forma que, através da própria temática proposta pela obra, o leitor se identificará com o que acontece com ele durante o seu dia.

Linguagem/ tom do traço:

Linguagem destinada à pessoa jovem, adulta, curiosa e intuitiva que precisa repensar suas atitudes do dia a dia para criar hábitos novos ou melhorá-los enxergando novas realidades, sejam elas boas ou ruins. Assim, associando ao poder criativo que, muitas vezes, nem ela mesmo identifica ou não se conecta aos processos criativos diários. Não segue nenhuma linha específica de traço, pois prefere que cada momento seja simbolizado de forma única e autêntica, seja através das linhas, e formas realistas da ilustração de cada momento do cotidiano.

Parte pós-textual

É a parte complementar do produto editorial e sem dúvida é uma das mais importantes, pois é o desfecho final da obra. “O pós-textual é organizado pelo autor segundo as necessidades geradas pelo conteúdo de sua obra” (MORISSAWA, 2015, p. 41). Neste caso, depende da forma que o autor ordenou os conteúdos dentro do livro. No meu caso irá possuir o seguinte elemento:

Colofão:

Último elemento técnico do livro *pocket* e apresenta as informações técnicas dele como o papel e a tipografia utilizada, além de ano de publicação e local.

Na formalização final do miolo, tradicionalmente utiliza-se o colofão, termo que em sua origem encerra a ideia de “conclusão”, cujo conteúdo e apresentação gráfica passou por diversas mudanças determinadas pelas sucessivas modernizações da prática editorial (MORISSAWA, 2015, p. 45).

3.6.3 Projeto Gráfico

A seguir elencamos as características que elucidam a composição visual do livro a ser construído. Nesse momento, toda e qualquer característica que dá forma ao livro será exemplificada de forma gráfica neste tópico.

Paratexto:

É a reunião dos elementos verbais ou gráficos como forma de identificar a obra. No caso em específico, acontece por meio das ilustrações no livro *pocket*. Os elementos que acompanham o texto estão na capa, sumário, prefácio e contracapa. Em sua maioria são ilustrações ou vetores que auxiliam o texto do livro *pocket*.

Apesar do seu caráter secundário e ancilar em relação ao texto principal, o paratexto exerce um papel importante junto às Instituições literária e editorial e aos pressupostos que as sustentam: é através dele que um texto se torna livro (MORISSAWA, 2015, p. 58).

Tipo de Papel:

O tipo de papel é extremamente importante, pois será a base para identificar as características da história do livro. O sistema de impressão a ser utilizado no livro *pocket* será *offset* por ser um dos sistemas mais utilizados nas gráficas e por conferir boa qualidade nos impressos. Segundo Collaro, o sistema *offset* é hoje o mais usado no mundo na reprodução gráfica de impressos. Tanto para embalagens como para impressos publicitários e editoriais, é uma excelente opção por permitir flexibilidade de imagens, agilidade e qualidade final dos impressos (2007, p. 138).

A capa e contracapa será de 300 gramaturas em preto e branco/ frente e verso (1x1). O miolo será de 90 gramaturas frente e verso. A encadernação do livro *pocket* será em espiral.

Formato/tamanho:

O tamanho do livro será 140 mm x 205 mm ele é caracterizado pelas dimensões de um livro *pocket* que pode ser carregado no bolso da calça ou jaqueta. O formato do livro será em retrato.

Capa:

A caneta vetorizada ilustra visualmente como acontece o meu processo criativo como marca registrada da obra ao ser sublinhada com fonte serifada. A caneta faz referência e complementa todos os elementos do livro.

Encadernação:

É muito comum o livro ter lombada ou sua espessura ter uma forma e especificidade particular.

Espaço constituído pela espessura do livro, limitado entre as duas dobras por ela definidas, a lombada ou o dorso serve também para imprimir os caracteres impressos de Identificação da obra posicionada numa estante de prateleira (MORISSAWA, 2015, p. 28).

O presente original terá o formato de encadernação costurada, sem lombada, dando a ideia de um livro mais artesanal e intimista para o público leitor.

Tipografia:

Optou-se por duas tipografias que permeiam todo o livro. Na capa, há o entrelaçamento da fonte serifada Vinegar com a fonte circunscrita Automobile.

Figura 21 - Tipografia



DAFONT, 2018. Disponível em: <https://www.dafont.com/pt/>, acessado em: 07/09/2022

Cores de impressão:

A abreviação CMYK traz as iniciais de *cyan*, *magenta*, *yellow* e *key* – traduzido para o português como ciano, magenta, amarelo e, a cor chave, preto. Sendo composto por tais pigmentos, o sistema é considerado subtrativo, ou seja, é necessário remover cores para chegar ao tom pretendido.

Paleta de cores:

Utilizou-se cores preto e branco e cinza destinada a atender as pessoas com dificuldades visuais, míopes, daltônico, etc. Assim, o preto será utilizado de forma contrastada com o branco. Além disso, essas duas cores correspondem com o texto central, dando a ideia de também contraste entre passado e futuro da história da gestante.

Suporte:

Publicação impressa destinada a participantes do livro de forma digital e impressa, direcionada à orientadora e a banca do projeto.

Caricatura:

Folha preto e branco com formas geométricas que caracterizam um rosto e acompanha todos os tópicos do livro *pocket*, ao referir-se a minha inspiração no *designer* digital, Raphael e Melina do site, “Carinhas e sua história”.

Impressão Gráfica:

Impressão na Espaço Gráfico, localizado na r. Erly de Almeida Lima, 580 - Camobi, Santa Maria - RS, 97105-120.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As informações obtidas nesta pesquisa foram alcançadas por meio de fontes de dados primários e secundários. Foram utilizados como fonte de dados secundários pesquisas, periódicos, artigos de revistas e livros. Já os dados primários foram coletados por meio de questionário aplicado junto aos ilustradores do site “Carinhas” em questão e o projeto experimental final obtido através do projeto “Esperançando”. Por isso, por meio do estudo de caso foi considerado as ilustrações e identidades visuais dos “Carinhas”. Com isso, utilizou-se de um questionário para entender como eles pensam os produtos deles.

Além disso, a história de vida da gestante, personagem central do livro ilustrado, me sensibilizou como profissional, pessoa e principalmente homem. Participar de um chá de bebê, e ter a possibilidade da gestante me deixar conhecer sua história de vida foi muito gratificante. Uma vez que entendo da complexidade da situação de adolescentes e jovens que estão no projeto “Esperançando”. Eu percebi, porém, que ali é um lugar principalmente de acolhimento e ressignificação da vida de quem entra e sai do projeto. Me senti, ao mesmo tempo, feliz por conhecer outras realidades e triste ao saber que outras realidades são silenciadas na nossa sociedade.

Por fim, um dos meus maiores interesses era entender como funciona o processo criativo, colocando em prática as técnicas aprendidas em disciplinas práticas do Curso de Produção Editorial. Entendo que, após as leituras e pesquisas, tenho este trabalho como um impulso para dedicar-me mais às teorias a respeito dos fenômenos da comunicação, em especial a respeito do processo criativo, por meio do meu gosto pessoal em aprimorar minhas técnicas ilustrativas.

REFERÊNCIAS

AHUVIA, Aaron; IZBERK-BILGIN, Elif; LEE, Kyungwon. Towards a theory of brand love in services: the power of identity and social relationships. **Journal of Service Management**, n. ahead-of-print, 2022.

ALENCAR, Eunice ML; FLEITH, Denise de Souza. Contribuições teóricas recentes ao estudo da criatividade. **Psicologia: teoria e pesquisa**, v. 19, p. 1-8, 2003.

ALI, Fatima. **A arte de editar revistas: Um guia para jornalistas, diretores de redação, diretores de arte, editores e estudantes**. Companhia Editora Nacional, 2015.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Editora Peirópolis LTDA, 2017.

BASTOS, Maria Helena Camara. Leituras da ilustração brasileira: Célestin Hippeau (1803-1883). 2002.

BELO, André. **História & livro e leitura**. Autêntica, 2013.

BRAGANÇA, Aníbal. Sobre o editor: notas para sua história. **Em Questão**, v. 11, n. 2, p. 219-237, 2005.

CARNEIRO, ANDRÉ MATIAS. ILUSTRAÇÃO NO DESIGN EDITORIAL: estudo do processo criativo de capas de livros.

COMAN, Claudiu et al. Social and Emotional Intelligence as Factors in Terrorist Propaganda: An Analysis of the Way Mass Media Portrays the Behavior of Islamic Terrorist Groups. **Sustainability**, v. 13, n. 21, p. 12219, 2021.

COMAN, Claudiu; BULARCA, Maria Cristina; ANGELA, Repanovici. Constructing and communicating the visual identity of a university. case study: visual identity of Transilvania university of Brasov. **Sustainability**, v. 13, n. 13, p. 7145, 2021.

DA SILVA FRANCISCO, Patrícia; FERRAZ, Paulo Roberto Almada. Reseña de "Psicologia da criatividade" de Todd Lubart. **Mental**, n. 9, p. 157-162, 2007.

DE BARROS MAZON, Natália Helena; REILY, Lucia Helena. Feiras de livros como espaços de encontros: repercussões no processo criativo de ilustradores brasileiros. **Manuscrita: Revista de Crítica Genética**, n. 37, p. 64-79, 2019.

DE BONA SARTOR, Vicente Volnei; RIZZATTI, Gerson. O home-office e a criatividade. **Ciencias da Administração**, v. 3, n. 5, p. 57-62, 2001.

DE OLIVEIRA PACHECO, Maria Clara; DOS SANTOS PETRY, Arlete. O processo criativo de um livro ilustrado: uma experiência em artes visuais. **REVISTA APOTHEKE**, v. 6, n. 2, 2020.

DE OLIVEIRA, Jacqueline Holanda Tomaz. A arte como suporte ao processo criativo na comunicação. 2012.

DE SOUZA, Willian Eduardo Righini; CRIPPA, Giulia. L & PM Pocket, a maior coleção de livros de bolso do Brasil: uma análise do catálogo. **Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, v. 13, n. 26, 2014.

disponível em: PIRES, Felipe Augusto Ribeiro et al. Criatividade no processo de amadurecimento em Winnicott. 2010.

DOMINGUES, Beatriz Helena. O papel dos jesuítas na Ilustração brasileira. **História Unisinos**, v. 14, n. 2, p. 135-147, 2010.

FIGUEIREDO, Juliane Assis. Metodologia para o ensino da ilustração infantil: reflexões e complementações. 2014.

GARCÊS, Soraia Fernandes. **A Multidimensionalidade da Criatividade: A pessoa, o processo, o produto e o ambiente criativo no ensino superior**. 2013. Tese de Doutorado. Universidade da Madeira (Portugal).

GILI, Silvana Ribeiro et al. Livros ilustrados: textos e imagens. 2014.

GONÇALVES, Maria Clara Miceli; SCHELINI, Patrícia Waltz; DEFFENDI, Luma Tizzioto. A relação entre extroversão e criatividade: um estudo com universitários brasileiros. *Boletim de Psicologia*, v. 66, n. 145, p. 171-186, 2016.

GONTIJO, Silvana. **Livro de ouro da comunicação**. Ediouro Publicações, 2004.

IZIDORO, Flávia Eloísa et al. Zach: o cotidiano urbano na mídia digital.

MALE, Alan. 'The Power and Influence of Illustration': An invited International Keynote Lecture at the 3rd Conference in Illustration and Animation (CONFIA 2015), Braga, Portugal, 11 April 2015. **CONFIA 2015**, v. 3, n. 3, p. 7-22, 2015.

MANCHUR, Josiane; SURIANI, Ana Lucia Affonso; DA CUNHA, Marcia Cristina. A contribuição de projetos de extensão na formação profissional de graduandos de licenciaturas. **Revista Conexão UEPG**, v. 9, n. 2, p. 334-341, 2013.

MARTINS, Joaquim Elias; RIJO, Cátia; BARRADAS, Vera. Problematics of a Territorial Brand Visual Identity Creation: Portalegre Territory as a Case Study. In: **Meeting of Research in Music, Arts and Design**. Springer, Cham, 2023. p. 17-28.

MOREIRA, Mafalda Vaz Pinto et al. Criatividade organizacional, uma abordagem sistémica e pragmática. 2008.

MORISSAWA, Mistsue. Os aspectos formais do livro. **FCA UN**, p. 26, 2015.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 1978

PAGNAN, Caroline Salvan et al. Influência do repertório no processo criativo em design. **Projetica**, v. 10, n. 2, p. 9-24.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; HENZ, Ilaine Maria; SCARPATO, Lenice Eli Lunkes. Possibilidades com o processo criativo nas escolas de dança. **Revista Extraprensa**, v. 14, n. 2, p. 104-121, 2021.

PIRES, Felipe Augusto Ribeiro et al. **Criatividade no processo de amadurecimento em Winnicott**. 2010. Tese de Doutorado. Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

PIROLO, Ana claudia. Processo da Criatividade. Londrina: Editora e Distribuidora Educaional S.A, 2016

ROBERTS, Paul Roberts; LARDNER, Joel. The Queen of Spades. 2016.

RUÃO, Teresa. As marcas e o valor da imagem: a dimensão simbólica das actividades económicas. 2003.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. Annablume, 1998.

SALLES, Cecilia. **Redes da criação-a construção da obra de arte**. Horizonte, 2016.

SANTOS, João Vergara dos. **Sobre a formação e o acesso a acervos de arte contemporânea: o caso do Ateliê Carlos Vergara**. 2009. Tese de Doutorado.

SEQUEIRA, Arminda Sá. Identidade visual: o simbolismo na identidade organizacional. 2013.

SHETTY, Khyati; FITZSIMMONS, Jason R. The effect of brand personality congruence, brand attachment and brand love on loyalty among HENRY's in the luxury branding sector. **Journal of Fashion Marketing and Management: An International Journal**, 2021.

SILVA, Sara; MADUREIRA, Marta; TAVARES, Paula. O livro ilustrado digital e o livro ilustrado impresso. 2012.

VACCARINI, Emmanuelle. A Arte de Luis Trimano. **Travessias**, v. 3, n. 3.

WOLOSZYN, Maíra et al. Design thinking no contexto do projeto editorial: contribuições instrumentais. **DAPesquisa**, v. 13, n. 21, p. 059-075, 2018.

ZAVADIL, Priscila; DA SILVA, Régio Pierre. Modelo teórico do pensamento e processo criativo em indivíduos e em grupos de design. **Design & Tecnologia**, v. 6, n. 12, p. 1-20, 2016.